



## Dear Family,

Your child is learning how to analyze data and answer questions about the probability that a particular event will occur. In the first part of the chapter, your child will determine all possible outcomes for a certain set of events, predict the probability of an event occurring, and do experiments to see how the actual results compare with the predictions. Your child will determine the probability of an event by expressing its likelihood as a fraction between 0 and 1.

**A drawer holds 7 red socks and 3 blue socks. One sock is picked without looking. Find the probability of picking...**

a red sock	There are 10 socks in all and 7 red ones. The probability of picking a red sock is $\frac{7}{10}$ .
a blue sock	There are 10 socks in all and 3 blue ones. The probability of picking a blue sock is $\frac{3}{10}$ .
a white sock	Picking a white sock is impossible. There are none. The probability is 0.
a sock	Picking a sock is a certain event. The probability of picking a sock is 1.

In the second part of the chapter, your child will collect, graph, and interpret data.

**Find the median and mode of this data set.**

1 1 3 7 8

<b>Median:</b> The middle number is 3.	<b>Mode:</b> The most frequent number is 1.
--	---

Use these exercises and the game on the back of this page to help your child practice analyzing data and finding probabilities.

Sincerely,

## Data and Probability

### VOCABULARY

Here are some of the vocabulary words we use in class:

**Data** Information collected about people or things

**Median** The middle number when the data are arranged in order, or the average of the two middle numbers

**Mode** The item in a data set that occurs more often than other items in that set

**Outcome** A possible result of an action

**Probability** A number from 0 to 1 that characterizes the likelihood of an outcome, with impossible outcomes at 0 and certain outcomes at 1

**Range** The distribution of data in a data set

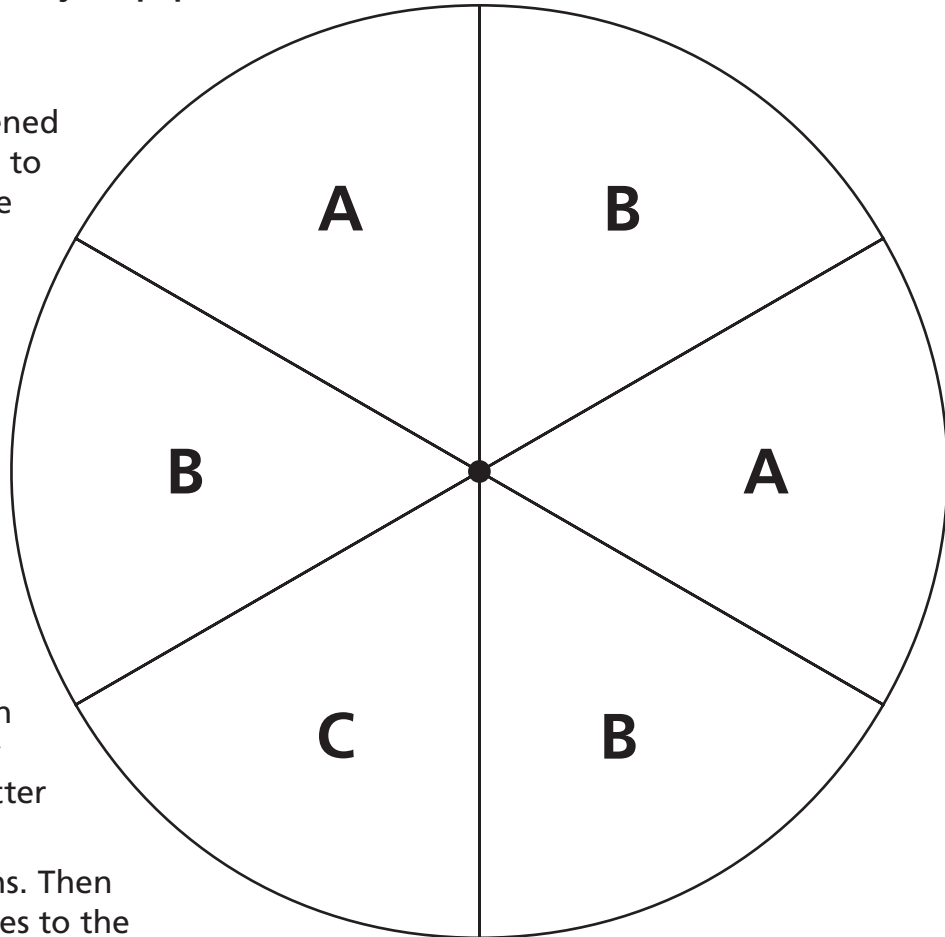
# The ABC Game .....



The object of this game is to predict how many times the spinner will land on each letter. Each player secretly predicts how many times out of 30 spins the spinner will land on A, on B, and on C. Write down your predictions and hide your paper.

## Get Ready

You will need a sharpened pencil and a paper clip to make the spinner. Place the point of the pencil on the spinner center. Slip the paperclip around the pencil and let it fall flat against the spinner.



## Play the Game

- Take turns spinning the spinner. Record the result of each spin in a chart. Place a tally mark next to the letter for each spin.
- Continue for 30 spins. Then compare your guesses to the actual outcomes. The player whose guess is the closest to the actual result wins.

Letter	Tallies
A	
B	
C	

## Estimados Familiares:

Su hijo está aprendiendo a analizar datos y a responder preguntas sobre la probabilidad de que ocurra un suceso determinado. En la primera parte del capítulo, determinará cuáles son todos los resultados posibles para cierto grupo de sucesos, hará predicciones sobre la probabilidad de que ocurra un suceso y hará experimentos para ver cómo se comparan los resultados reales con las predicciones. Además, determinará la probabilidad de un suceso expresándola como una fracción entre 0 y 1.

**En un cajón, hay 7 calcetines rojos y 3 calcetines azules. Se elige un calcetín sin mirar. Halla la probabilidad de elegir...**

un calcetín rojo	Hay 10 calcetines en total y 7 son rojos. La probabilidad de elegir un calcetín rojo es $\frac{7}{10}$ .
un calcetín azul	Hay 10 calcetines en total y 3 son azules. La probabilidad de elegir un calcetín azul es $\frac{3}{10}$ .
un calcetín blanco	Es imposible elegir un calcetín blanco, porque no hay ninguno. La probabilidad es 0.
un calcetín	Elegir un calcetín es un suceso seguro. La probabilidad de elegir un calcetín es 1.

En la segunda parte del capítulo, su hijo reunirá, graficará e interpretará datos.

**Halla la mediana y la moda de este conjunto de datos.**

1 1 3 7 8

<b>Mediana:</b> El número del medio es 3.	<b>Moda:</b> El número más frecuente es 1.
---	--

Estos ejercicios y el juego que está en la página siguiente ayudarán a su hijo a practicar cómo analizar datos y hallar probabilidades.

**Cordialmente,**

## Datos y probabilidad

### VOCABULARIO

Estos son algunos de los términos de vocabulario que usamos en clase:

**Datos** Información sobre personas o cosas

**Mediana** El número del medio cuando los datos están ordenados o el promedio de los dos números del medio

**Moda** El elemento de un conjunto de datos que ocurre más a menudo que otros elementos de ese conjunto

**Resultado** Un desenlace posible de una acción

**Probabilidad** Un número entre 0 y 1 que representa qué tan probable es un resultado; el 0 es un resultado imposible y el 1 es un resultado seguro

**Rango** La distribución de datos en un conjunto de datos

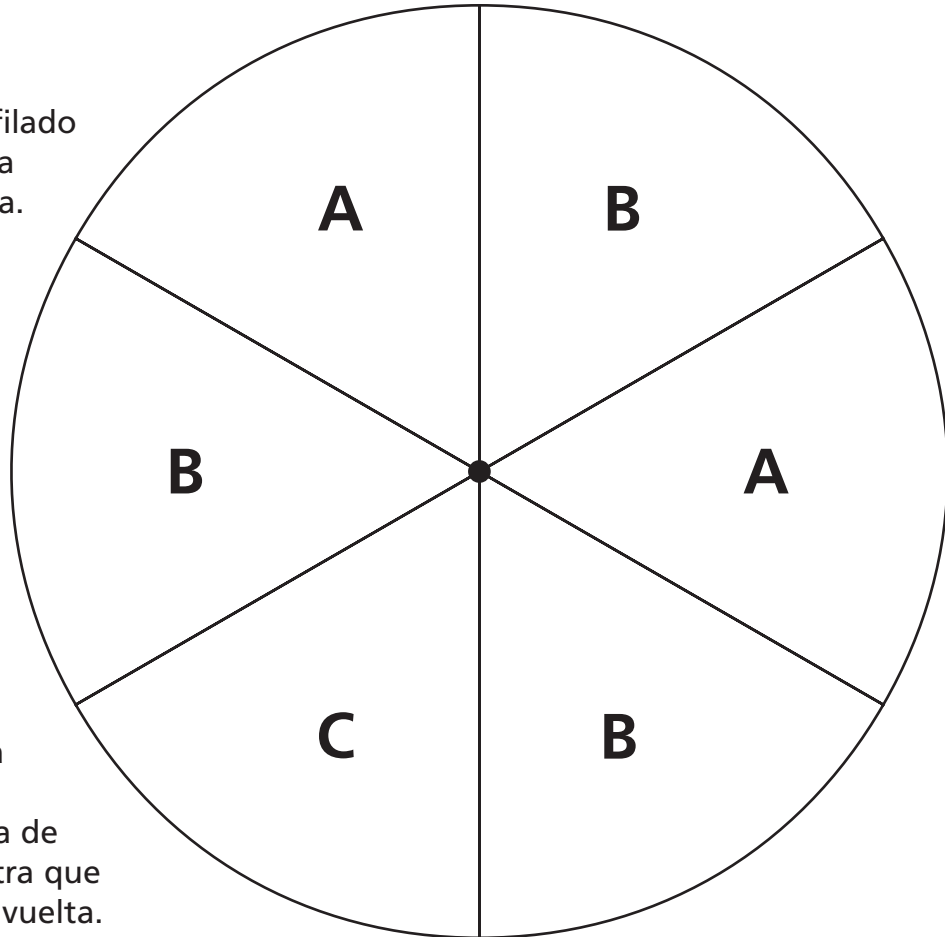
# El juego del abecedario .....

**Diversión**  
en familia

El objetivo de este juego es predecir cuántas veces caerá la flecha giratoria en cada letra. Cada jugador predice en secreto cuántas veces caerá la flecha giratoria sobre A, B y C. Escriban sus predicciones sin mostrar el papel. Jugarán 30 rondas.

## Preparados

Necesitarán un lápiz afilado y un sujetapapeles para hacer la flecha giratoria. Coloquen la punta del lápiz en el centro de la rueda. Ajusten el sujetapapeles alrededor del lápiz y déjenlo caer sobre la rueda.



## Cómo se juega

- Por turnos, hagan girar la flecha giratoria. Anoten el resultado de cada giro en una tabla. Coloquen una marca de conteo junto a la letra que corresponda a cada vuelta.
- Hagan girar la flecha 30 veces. Luego, comparen sus predicciones con los resultados reales. Gana el jugador que haya hecho la predicción más cercana al resultado real.

Letra	Marcas de conteo
A	
B	
C	