



Tareas a enviar:
Matemáticas: 1
Valores: 1

Un nuevo martes nos espera. Mucho ánimo, energía y alegría para disfrutarlo.
Ya queda poco para las vacaciones!!!!
Para el día de hoy te proponemos las siguientes tareas.

✚ MATEMÁTICAS

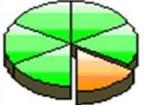
Hoy hablaremos de la “probabilidad”.

Antes de ello y para mejor comprender la pregunta, debemos repasar algunas cosas de las fracciones que ya hemos visto en clase.

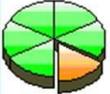
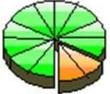
Una fracción está formada por dos términos: numerador y denominador. Como observamos en la imagen, el **numerador** es el número de partes que se toman y el **denominador** el número de partes en que se divide la unidad.

Las fracciones

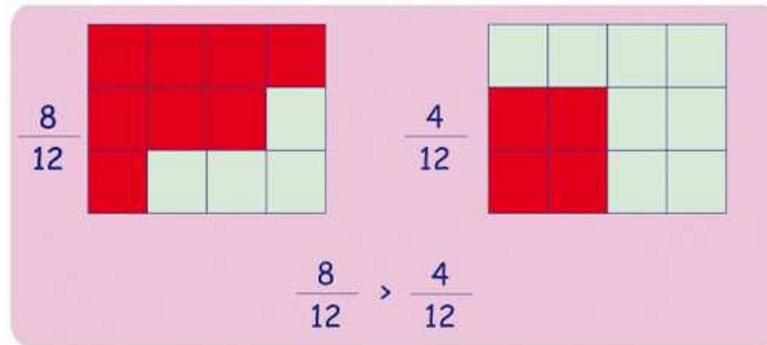
- ✓ Los términos de una fracción son el **numerador** y el **denominador**.
- ✓ El **denominador** indica el número de partes iguales en que se divide la unidad.
- ✓ El **numerador** indica el número de partes que se toman de la unidad.

 $\frac{1}{6}$ ← **numerador**
 $\frac{1}{6}$ ← **denominador**

✓ Dos **fracciones** son **equivalentes** cuando representan la misma parte de la unidad.

 $\frac{1}{6}$  $\frac{2}{12}$

También hablábamos de la ordenación de fracciones con el mismo denominador. Si recuerdas, es mayor la fracción que tiene un mayor numerador o menor la que tiene menor el numerador. Fíjate:



Si ya recordamos esto de las fracciones, ya estaremos en condiciones de comprender la pregunta de hoy, que como ya dije, era la **“Probabilidad”**.

Os dejo dos vídeos. Es necesario ver los dos para comprender mejor lo que tratamos de explicar.

<https://www.youtube.com/watch?v=xYco67hkECs>

EN UNA URNA HAY 4 BOLAS ROJAS, 2 AZULES Y UNA AMARILLA. SI SE SACA UNA BOLA AL AZAR ¿CUÁL ES LA PROBABILIDAD DE:

1. SACAR UNA BOLA ROJA?
2. SACAR UNA BOLA AZUL?
3. SACAR UNA BOLA NEGRA?
4. SACAR UNA BOLA AMARILLA O AZUL?

$P_{(A)} = \frac{\text{NÚMERO DE CASOS FAVORABLES}}{\text{NÚMERO DE CASOS POSIBLES}}$

https://www.youtube.com/watch?v=6BlaRMzvh_E

AL LANZAR UN DADO CUAL ES LA PROBABILIDAD DE:

1. SACAR 3 $\frac{1}{6} = 0,166 = 16,6\%$
2. SACAR MENOS DE 4 $\frac{1}{2} = 0,5 = 50\%$
3. SACAR MAS DE 7 $P_{(>7)} = \frac{1}{6}$

$P_{(A)} = \frac{\text{Nº CASOS FAVORABLES}}{\text{Nº DE CASOS POSIBLES}} = \frac{1}{6}$

Espero que hay quedado claro lo que es ya la probabilidad.
Nosotros **expresaremos** el resultado solamente en términos de fracción. No es necesario que calculemos ni el porcentaje ni el número decimal.

En cualquier caso, la fórmula de la probabilidad es:

$$P = \frac{\textit{casos favorables}}{\textit{casos posibles}}$$

(Haz un recuadro con esta fórmula y por favor apréndetela)

Y como siempre, que hay fórmula, cuando tengamos que calcular la probabilidad de algún caso, lo primero que debemos poner será la fórmula, después sustituir la fórmula por los números correspondientes y por último expresar el resultado final.



Por ejemplo: ¿Cuál es la probabilidad de sacar una bola amarilla del bombo)

$$P = \frac{\text{N}^\circ \text{ casos favorables}}{\text{N}^\circ \text{ casos posibles}}$$

$$P = \frac{3}{8}$$

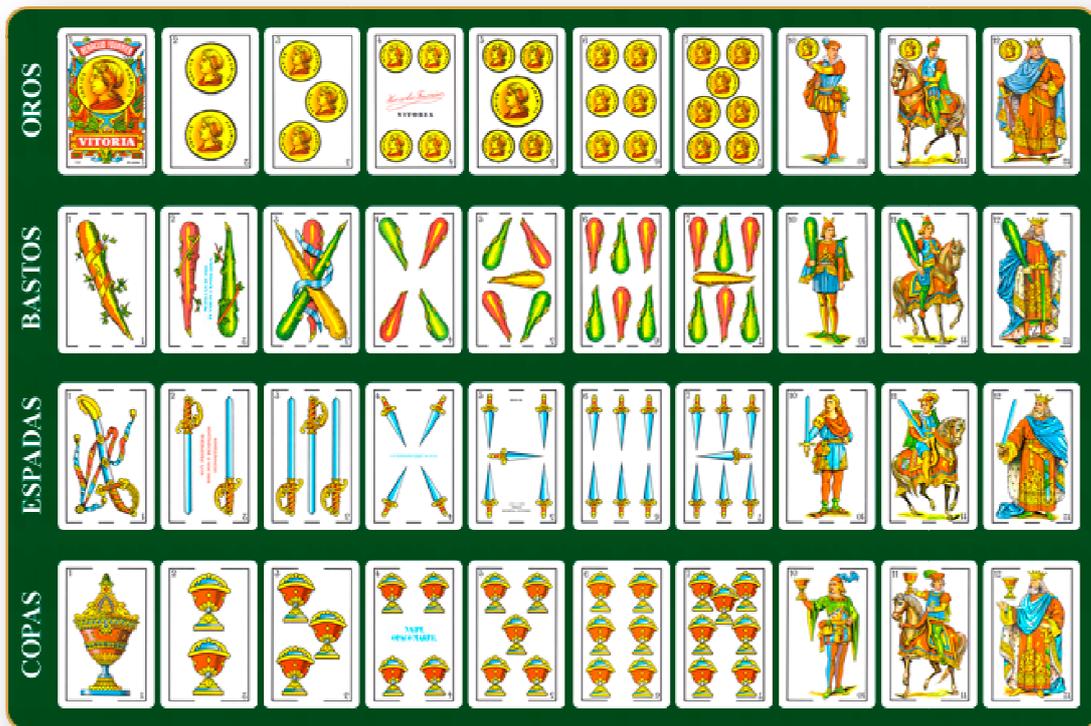
3/8 es la probabilidad de sacar una bola amarilla.

Vamos a realizar los siguientes ejercicios para comprobar que lo comprendiste:
Como en la clase de ayer, los ejercicios tienen enunciados muy largos. No hay que copiarlos. Solamente responder a las diferentes preguntas.

Pág. 244 y 245.

- N° 1.
- N° 2.
- N° 3. No es necesario que calques. Es suficiente con que dibujes un croquis.
- N° 4.
- N° 5.
 - Para hacer el primer problema necesitáis conocer la baraja española. Alguna vez en clase ya lo hemos comentado y alguno de vosotros no conoce dicha baraja. Por favor, pedirla a vuestra familia, así la conoceréis y podréis realizar correctamente este ejercicio. No obstante, abajo te dejo yo la imagen.

- Para hacer el segundo problema no tendrás ningún problema. [Mándame este segundo problema al correo electrónico.](#)



✚ LENGUA

Hoy dedicarás la clase para repasar las unidades 5, 6, 7 y 8.



RELIGIÓN

Buenos días. Ahora ya sí que están llegando las vacaciones.

*****Quiero agradeceros el trabajo realizado con vuestros hijos durante estos 3 meses. Seguro que habéis tenido momentos difíciles, pero con esfuerzo, se puede llegar a la meta.**

***** Y a mis queridos niñ@s, enhorabuena por el gran trabajo y esfuerzo que habéis hecho durante todo este tiempo, os habéis ganado merecidamente las vacaciones.**

Por ser la última clase, vamos a hacer actividades diferentes: Un juego y una manualidad para compartir con Amigos y Familia este verano....

EL JUEGO DE LA OCA Y UN PULPO COMEBOLAS.  (podéis hacer una o las dos actividades, A ELEGIR).

****No es necesario enviármelas.**

- **EL JUEGO DE LA OCA**

Os paso el tablero del Juego para imprimir y pintar y las instrucciones del Juego.

alegóricos a conceptos de clase de religión.

Puede hacerse grupos de 4, 5 o 6 alumnos.

En su turno, cada jugador, tira dos dados que le indica el número de casillas que debe avanzar

Lo gana el primer jugador que llegue a la casilla 43, donde le espera la figura de Jesús.

Origen

Existen tres versiones sobre el origen de está juego:

- Podría ser una creación de los griegos durante el asedio a Troya. Esta teoría se basa en el disco de Pasitos, que data del año 2000 a.C. y podría ser un tablero de juego.
- Otros piensan que nació en la Florencia de los Médicis y que luego se extendió por las cortes europeas...
- La última teoría afirma que lo crearon los templarios en el siglo XI inspirándose en el camino de Santiago.

Explicación de las casillas

Cada casilla hace referencia a un contenido dado en clase de tercero o cuarto.

Se trata de un buen juego para hacer un repaso o para ir asentando y recordando conceptos.

Numero de casilla y contenido

1. Paloma
2. Abraham
3. Moisés
4. Antiguo Testamento
5. Mateo
6. Marcos
7. Paloma
8. Lucas
9. Juan
10. Nuevo Testamento
11. María
12. Paloma
13. Niños enfadados
14. Bautismo
15. Confirmación
16. Eucaristía
17. Paloma
18. Penitencia
19. Matrimonio
20. Catedral
21. Paloma
22. Orden sacerdotal
23. Unción de los enfermos
24. Niño con una admiración
25. Niños riñendo
26. Paloma
27. Sacerdote
28. Niño con interrogante

29. Templo
30. Paloma
31. Navidad
32. Pascua
33. Pentecostés
34. Varias palabras: racismo, insolidaridad, injusticia, violencia, etc
35. Obispo
36. Paloma
37. Sacerdote
38. Religiosa
39. Guerra
40. Paloma
41. Solidaridad
42. Amor
43. Jesús de Nazaret engrande

Casillas especiales

El profesor antes de jugar explicará el recorrido para que los niños repasen-aprendan conceptos y valores.

La Paloma:

Es símbolo del Espíritu Santo. Cuando se cae en una de estas casillas se avanza hasta la siguiente Paloma y se vuelve a tirar. Al avanzar se dice: "El Espíritu de Jesús, hace siempre avanzar"

Antiguo y Nuevo Testamento

Están dibujados en la casilla 4 y 10. Cuando se cae en una de estas casilla se avanza o retrocede hasta el otro Testamento y se vuelve a tirar. Se dice: "De Testamento a Testamento, porque están unidos"

Niños enfadados

En la casilla 13. Cuando se cae en esta casilla se pierde un turno. Ahí quietos hasta que se pase el enfado.

Niños riñendo

En la casilla 25. ¿Pero esto qué es?. Cuando se cae en esta casilla no se pueden volver a tirar los dados hasta que otro jugador caiga en esta casilla y acabe la pelea.

El Obispo y su catedral

En las casillas 20 y 35. Cuando se cae en una de estas dos casillas se avanza o retrocede a la otra y se vuelve a tirar. Se dirá "El obispo a su catedral" o "Una catedral para cada obispo"

El niño con el interrogante

En la casilla 28. Cuando se cae en esta casilla se está obligado a retroceder a la casilla 24. Hay que intentar resolver los interrogantes de la vida.

Palabras feas

En la casilla 34. Cuando se cae en esta casilla se pierden tres turnos. Ya está bien de dejarse llevar por palabras feas.

La guerra

En la casilla 39. Cuando se cae en esta casilla se vuelve a la casilla 1. ¿A estas alturas guerras? ¡Ni hablar! Ni grandes ni pequeñas: ni en el mundo, ni en casa, ni en el cole, ni con los amigos...

- EL PULPO COMEBOLAS

Con cartón y rollos de papel higiénico.

Solo os dejo una muestra, cada uno lo puede pintar y dibujar como quiera.



+ VALORES

Como hoy es el último día de la clase de valores pues el próximo martes será día 23 y es cuando damos las vacaciones, aprovecharemos para despedir el curso haciendo un pequeño repaso de todo lo que hemos visto y trabajado a lo largo del curso.

Te propongo que hagas un pequeño trabajo. Y es hacer una pequeña redacción escribiendo todas aquellas cosas de las que te acuerdes que hemos trabajado. También puedes comentar todo aquello de lo que te acuerdes como anécdotas o cosas que te hayan ocurrido en esta clase, así como las cosas que te hayan gustado más o menos. También puedes poner que cosas mejorarías en tu clase de valores.

Así que coge tu cuaderno de valores y ya puedes ver lo que hemos realizado en clase para posteriormente escribir en un folio DINA-4 tu redacción.

Como máximo puede ocuparte la cara de un folio. Y como en otras ocasiones, respeta los márgenes de 2 cm a la izquierda, y 1 cm en el resto; escribe con bolígrafo azul, utiliza la plantilla de renglones, busca un título y coloréalo, escribe con bolígrafo azul y añade un dibujo a tu trabajo.

Cuando termines debes **mandar el trabajo al correo electrónico.**

LOS VALORES HUMANOS

1. Amor 
2. Amistad 
3. Bondad 
4. Confianza 
5. Cooperación 
6. Justicia 
7. Libertad 
8. Solidaridad 
9. Paz 
10. Respeto 
11. Responsabilidad 
12. Tolerancia 



EDUCACIÓN FÍSICA

Ya sabes que puedes realizar tus trabajos para este trimestre o entrar en las actividades que tus profesores han preparando para ti.

Blog→ <https://efalbaceipsantateresa.blogspot.com/>

Actividades y más recursos→

http://ceipsantateresaalbadetormes.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_item=16

[7&wid_seccion=24](http://ceipsantateresaalbadetormes.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_item=167&wid_seccion=24)



+ INGLÉS

Accede al blog de Encarna en el siguiente enlace.

<https://ceipsantateresaenglishcorner.blogspot.com/p/fifth-grade.html>





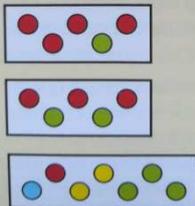
CORRECCIÓN DE MATEMÁTICAS (Lunes 15.6.2020)

- 1 • Sacar una bola sin mirar de la bolsa A y que sea de color rojo.
- Sacar una bola sin mirar de la bolsa B y que sea de color azul (o cualquier color que no sea verde ni amarillo).
- Lanzar una moneda al aire y que salga cruz (o cara).

- 1
- Salir el color rojo es más probable que salir el color verde.
 - Salir el color verde es igual de probable que salir el color morado.
 - Salir el color amarillo es menos probable que salir el color morado.
 - El color amarillo es el color menos probable y el rojo es el color más probable.
 - Sacar una ficha azul es menos probable que sacarla amarilla.
 - Sacar una ficha amarilla es más probable que sacarla roja.
 - Sacar una ficha azul es el suceso menos probable.
 - Sacar una ficha amarilla es el suceso más probable.

- 2
- Es más probable coger un cuadrado morado que verde.
 - Es menos probable coger un triángulo morado que verde.
 - Es más probable coger un triángulo rojo que un cuadrado verde.
 - Es más probable coger una pieza de color rojo.
 - Es menos probable coger un triángulo.

3 Respuestas posibles:



- 4
- Pablo debería elegir la caja 2, porque es la caja que tiene más tabletas y, por tanto, donde es más probable sacar una tableta. No es seguro que saque la tableta, porque en la caja también hay teléfonos y cámaras.
 - Jon debe elegir la caja 1, porque es donde hay más móviles. No es seguro que logre obtener el móvil, porque en la caja también hay tabletas y cámaras.
 - Angie debería elegir la caja 3, porque es donde hay más cámaras de fotos. No es seguro que consiga la cámara, porque en la caja también hay tabletas y teléfonos.
 - Es menos probable sacar un móvil en la caja 3, y una cámara en la caja 2. Es menos probable sacar una tableta en las cajas 1 y 3.

15

FICHA 1

Más probable y menos probable

1 Cuenta las bolas y completa.



- Número total de bolas ► 15
- Número de bolas rojas ► 6
- Número de bolas verdes ► 3
- Número de bolas azules ► 2
- Número de bolas amarillas ► 4

- ¿Qué es más probable, sacar una bola roja o una bola azul?
Es más probable sacar una bola roja.
- ¿Qué es menos probable, sacar una bola verde o una bola amarilla?
Es menos probable sacar una bola verde.

2 Lee y colorea las bolas. R. M.

Hay bolas rojas y bolas verdes.
Coger una bola roja es menos probable que coger una bola verde.



Hay bolas azules y amarillas.
Coger una bola azul es más probable que coger una bola amarilla.



3 Lee y resuelve.

- En una bolsa hay 5 bolas con un número par y 4 bolas con un número impar. Eduardo gana si saca un número par y Ester gana si saca un número impar. ¿Quién tiene más probabilidad de ganar? ¿Por qué?
Tiene más probabilidad de ganar Eduardo porque hay más bolas con un número par.
- En una caja hay 20 palillos de colores. Hay 6 rojos, 4 verdes, 7 azules y 3 amarillos. Emilio gana si saca un palillo rojo o verde, y Paula gana si saca uno azul o amarillo. ¿Tienen los dos la misma probabilidad de ganar? ¿Por qué?
Tienen los dos igual probabilidad de ganar porque:
azules + amarillos = rojos + verdes



CORRECCIÓN DE LENGUA (Lunes 15.6.2020)

| Actividades | Soluciones |
|-------------|---|
| 1 | Un redactor de EFEverde. |
| 2 | R. M.: Trata de una investigación sobre la capacidad de los elefantes de distinguir voces y olores. |
| 3 | Grupo de personas con afinidades de raza, lengua, cultura... Masái y kamba. |
| 4 | En el Parque Nacional de Amboseli (Kenia). En la revista <i>Proceedings of the National Academy of Sciences</i> . |
| 5 | Manifestaron miedo y comportamiento agresivo. Fueron menos violentos. / Manifestaron más miedo. Manifestaron menos miedo. / Les provoca un comportamiento más agresivo. |
| 6 | Las de los hombres masái. Porque al oírlos los elefantes manifestaron miedo y un comportamiento más agresivo. |
| 7 | Los elefantes jóvenes los aprenden de la hembra que manda en la manada. |
| 8 | Colectivas: familia, manada. Gentilicios: inglesa, africano. |
| 9 | Elefantes, miedo, olor, prendas, hombres, olor, ropas, hombres. Miedo. |
| 10 | Complicada. R. M.: Investigación: interesante, larga, sencilla. Elefante: dócil, inteligente, torpe. |
| 11 | Más agresivo / ante las voces de niños y mujeres. Más miedo / al olor de las ropas de los hombres masái. |
| 12 | R. M.: una investigación, el lenguaje humano. |

| | |
|----|--|
| 13 | Revista: no lleva tilde porque es una palabra llana que termina en vocal. Étnicos: lleva tilde porque es una palabra esdrújula y siempre llevan tilde. |
| 14 | R. L. |

CORRECCIÓN DE NATURALES (Lunes 15.6.2020)

2. Respuesta libre.

Charles Coulomb (1736-1806) descubrió la ley que establece la fuerza entre cargas eléctricas; esta fuerza es proporcional a las cargas e inversamente proporcional al cuadrado de la distancia entre ellas.

Alessandro Volta (1745-1827) fabricó uno de los primeros prototipos de pila química, que transforma la energía derivada de una reacción química en energía eléctrica.

Michael Faraday (1791-1867) descubrió la ley de inducción electromagnética, que establece cuantitativamente la relación entre la electricidad y el magnetismo.

3. El aerogenerador consta de:

- Un motor eléctrico que en este caso funciona como dinamo.
- Una pieza circular con ocho aspas recortadas, de plástico o cartón.
- Una bombilla pequeña con su casquillo.
- Dos cables.
- Una arandela metálica con dos tornillos.
- Una pieza metálica cilíndrica que permite acoplar las aspas al eje del motor.
- Una estructura de madera en la que se apoya el motor y la bombilla.

Si sustituimos la bombilla por una pila, el motor se pondrá en marcha y el conjunto funcionará como un ventilador.

1. La bola de plastilina no flotará en ningún caso, pues la densidad de la plastilina es mayor que la del agua. La pieza en forma de taza, si no tiene fisuras y está bien moldeada, sí puede flotar, igual que flotan los barcos, pues contiene mucho espacio hueco que hace que la densidad global del cuerpo sea menor que la del agua.

3. a. Los imanes se repelen, porque se han acercado dos polos del mismo tipo.

b. Los imanes se atraen, porque se han acercado dos polos de distinto tipo.

Esta fuerza actúa a distancia.

4. Porque no se deforma con facilidad, es decir, porque tiene mayor rigidez y es más estable.

5. Alejandro está utilizando la escoba como una palanca de 2.^a clase, pues está aplicando la fuerza en un extremo de la barra, en el otro extremo se encuentra el punto de apoyo y entre ambos está colocada la carga.