

## ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Actividades	
<b>Actividades iniciales →</b>	<p><b>Diferenciar suceso aleatorio y suceso determinista.</b>            Antes de empezar directamente con las actividades, el alumno puede realizar sucesivas tiradas en la ruleta para familiarizarse con el entorno y, guiado por el profesor, diferenciar experimento aleatorio de determinista, intentando predecir que color saldrá en cada jugada.</p>
<b>Actividades de desarrollo (1)→</b>	<p><b>Frecuencia absoluta y relativa.</b>            Esta actividad pretende introducir los conceptos de frecuencia absoluta y relativa. Antes de realizar la comprobación el profesor puede pedir al alumno que cambie el número de tiradas y repetir los cálculos hasta que se familiaricen con estos conceptos.</p>
<b>Actividades de desarrollo (2, 3)→</b>	<p><b>Ley de los grandes números.</b>            Jacob Bernoulli observó que al realizar un experimento un elevado número de veces, la frecuencia relativa de cada suceso tendía a estabilizarse en torno a un número al cual llamó probabilidad de un suceso.            Básicamente el teorema establece que la frecuencia relativa de los resultados de un cierto experimento aleatorio, tienden a estabilizarse en cierto número, que es precisamente la probabilidad, cuando el experimento se realiza muchas veces. Este es el objetivo de este ejercicio aumentar el número de tiradas para que se pueda comprobar esta ley.</p>
<b>Actividades de desarrollo (4) →</b>	<p><b>Suceso seguro.</b>            Definir el suceso seguro y el imposible y asociarlos a sus respectivas probabilidades. Este sería un buen momento para que el profesor enunciara las propiedades de la probabilidad, cuáles son sus valores máximos y mínimos, etc.</p>
<b>Actividades de desarrollo (5,6) →</b>	<p><b>Simulación de otros juegos de azar.</b>            Configurar la ruleta para que simule otros juegos de azar, en este caso la tirada de una moneda con sesgo y sin sesgo, con el fin de capacitar al alumno a analizar los juegos justos de los que no lo son. También puede hacerse lo mismo con los dados.</p>
<b>Actividades de síntesis →</b>	<p><b>Creatividad.</b>            Como actividad final se puede pedir a los alumnos que pongan en marcha su capacidad creativa para diseñar su propio juego y definir las reglas del mismo en condiciones de igualdad.            La puesta en común de esta actividad sería un buen tema de discusión en clase.</p>