

## FICHA CURRICULAR

Objetivos	Contenidos	Competencias básicas	Criterios de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Incorporar las formas de expresión probabilística al lenguaje y a los modos de argumentación habituales en los contextos de experimentación aleatoria.</li> <li>2. Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas en términos probabilísticas, analizarlas y emplear distintas estrategias para abordarlas.</li> <li>3. Identificar los elementos probabilísticos presentes en el entorno, con el fin de analizar críticamente las situaciones en las que intervienen.</li> <li>4. Utilizar de forma adecuada los recursos tecnológicos para realizar aplicaciones de las matemáticas y como ayuda en el aprendizaje.</li> <li>5. Proceder ante problemas que se plantean en la vida cotidiana de forma reflexiva, contrastar apreciaciones intuitivas, la exploración sistemática.</li> <li>6. Simular experimentos aleatorios cotidianos.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimento aleatorio. Suceso seguro y suceso imposible. Sucesos equiprobables y no equiprobables.</li> <li>• Utilización de la cantidad aleatoria para realizar simulaciones.</li> <li>• Frecuencia relativa de un suceso. Estabilidad de la frecuencia relativa. Probabilidad de un suceso.</li> <li>• Asignación de probabilidades a sucesos de forma experimental por simulación.</li> <li>• Probabilidad en sucesos equiprobables. Regla de Laplace.</li> <li>• Utilización de la probabilidad para tomar decisiones fundamentadas en diferentes contextos. Reconocimiento y valoración de las matemáticas para interpretar, describir y predecir situaciones inciertas.</li> </ul>	<p><u>COMPETENCIA MATEMÁTICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar el lenguaje matemático para cuantificar los fenómenos aleatorios.</li> <li>• Integrar los conocimientos adquiridos para comprender situaciones en las que interviene el azar, que provienen de la propia experiencia o de los medios escritos o audiovisuales.</li> <li>• Desarrollar la capacidad para analizar situaciones valorando los factores que han incidido en ellas y las consecuencias que pueden tener.</li> </ul> <p><u>TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y</u></p> <p><u>COMPETENCIA DIGITAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar las nuevas tecnologías para simular experimentos aleatorios.</li> </ul> <p><u>COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simular situaciones aleatorias de forma autónoma que le sirvan para analizar diversas situaciones de incertidumbre en las que interviene el azar.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hacer predicciones sobre la posibilidad de que un suceso ocurra o no a partir de información obtenida experimentalmente.</li> <li>2. Diferenciar un suceso aleatorio de uno determinista.</li> <li>3. Utilizar con precisión los términos probabilísticos.</li> <li>4. Aplicar los conocimientos adquiridos para estimar la probabilidad con la que un suceso puede ocurrir.</li> <li>5. Evaluar un juego y analizar críticamente si éste es justo o no, expresando su razonamiento en términos numéricos y conceptos matemáticos.</li> </ol>