

El ambiente en que se desenvuelve el estudiante al participar activamente en el salón de clase en una actividad de enseñanza-aprendizaje, es la fuente directa y la labor del docente constituye el instrumento clave en la evaluación. La recolección es la mayoría de las veces verbal y el análisis de los resultados se da más de manera inductiva.

Ejemplo: evaluaciones de diagnóstico, formativas, trabajos individuales, tareas, lecciones.

Planificación curricular anual para 5°. grado de EGB

LOGO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	AÑO LECTIVO

PLAN CURRICULAR ANUAL

1. DATOS INFORMATIVOS

Área:	Matemática	Asignatura:	Matemática
Docente(s):			
Grado/curso:	5°. grado	Nivel educativo:	Básica media

2. TIEMPO

Carga horaria semanal	N° Semanas de trabajo	Evaluación del aprendizaje e imprevistos	Total de semanas clases	Total de períodos
7	40	4	36	252











3. OBJETIVOS









Objetivos generales del área	Objetivos del grado o curso
<p>OG.M.1. Proponer soluciones creativas a situaciones concretas de la realidad nacional y mundial, mediante la aplicación de las operaciones básicas de los diferentes conjuntos numéricos, y el uso de modelos funcionales, algoritmos apropiados, estrategias y métodos formales y no formales de razonamiento matemático, que lleven a juzgar con responsabilidad la validez de procedimientos y los resultados en un contexto.</p> <p>OG.M.2. Producir, comunicar y generalizar información, de manera escrita, verbal, simbólica, gráfica y/o tecnológica, mediante la aplicación de conocimientos matemáticos y el manejo organizado, responsable y honesto de las fuentes de datos, para así comprender otras disciplinas, entender las necesidades y potencialidades de nuestro país, y tomar decisiones con responsabilidad social.</p> <p>OG.M.3. Desarrollar estrategias individuales y grupales, que permitan un cálculo mental y escrito, exacto o estimado; y la capacidad de interpretación y solución de situaciones problemáticas, del medio.</p> <p>OG.M.4. Valorar el empleo de las TIC para realizar cálculos y resolver, de manera razonada y crítica, problemas de la realidad nacional, argumentando la pertinencia de los métodos utilizados y juzgando la validez de los resultados.</p> <p>OG.M.5. Valorar, sobre la base de un pensamiento crítico, creativo, reflexivo y lógico, la vinculación de los conocimientos matemáticos con los de otras disciplinas científicas y los saberes ancestrales, para así plantear soluciones a problemas de la realidad y contribuir al desarrollo del entorno social, natural y cultural.</p> <p>OG.M.6. Desarrollar la curiosidad y la creatividad a través del uso de herramientas matemáticas al momento de enfrentar y solucionar problemas de la realidad nacional, demostrando actitudes de orden, perseverancia y capacidades de investigación.</p>	<p>O.M.3.1. Utilizar el sistema de coordenadas cartesianas y la generación de sucesiones con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, como estrategias para solucionar problemas del entorno, justificar resultados, comprender modelos matemáticos y desarrollar el pensamiento lógico-matemático.</p> <p>O.M.3.2. Participar en equipos de trabajo, en la solución de problemas de la vida cotidiana, empleando como estrategias los algoritmos de las operaciones con números naturales, decimales y fracciones, la tecnología y los conceptos de proporcionalidad.</p> <p>O.M.3.3. Resolver problemas cotidianos que requieran del cálculo de perímetros y áreas de polígonos regulares; la estimación y medición de longitudes, áreas, volúmenes y masas de objetos; la conversión de unidades; y el uso de la tecnología, para comprender el espacio donde se desenvuelve.</p> <p>O.M.3.4. Descubrir patrones geométricos en diversos juegos infantiles, en edificaciones, en objetos culturales, entre otros, para apreciar la Matemática y fomentar la perseverancia en la búsqueda de soluciones ante situaciones cotidianas.</p> <p>O.M.3.5. Analizar, interpretar y representar información estadística mediante el empleo de TIC, y calcular medidas de tendencia central con el uso de información de datos publicados en medios de comunicación, para así fomentar y fortalecer la vinculación con la realidad ecuatoriana.</p>









4. EJES TRANSVERSALES:





Son los determinados por la institución educativa, en concordancia con los principios del Buen Vivir y aquellos que se relacionan con la identidad, misión y contexto institucionales.














5. DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN


Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
Unidad 1 Números hasta el 10 000	<ul style="list-style-type: none"> M.3.1.4. Leer y escribir números naturales en cualquier contexto. <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias comunicacionales</p> <p> Competencias socioemocionales M.3.1.5. Reconocer el valor posicional de números naturales de hasta nueve cifras, basándose en su composición y descomposición, con el uso de material concreto y con representación simbólica. <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales M.3.1.8. Aplicar las propiedades de la adición como estrategia de cálculo mental y la solución de problemas. <p> Competencias matemáticas</p> </p></p>	<ul style="list-style-type: none"> Generar espacios de socialización de saberes previos a través de la indagación con preguntas generadoras particulares a cada momento y contenido específico. Elaborar actividades de observación, identificación y reconocimiento de los números naturales. Potenciar el uso de la creatividad a través de la realización de actividades prácticas y el uso de los números naturales. Resolver situaciones problémicas sencillas que involucren la aplicación de los conocimientos construidos. Orientar actividades y ejercicios prácticos que permitan reforzar los procesos de cálculo mental y estimación como el redondeo. Aplicar estrategias de memorización basadas en el refuerzo y aprendizaje de las tablas de multiplicar. 	<p>CE.M.3.1. Emplea de forma razonada la tecnología, estrategias de cálculo y los algoritmos de la adición, sustracción, multiplicación y división de números naturales, en el planteamiento y solución de problemas, la generación de sucesiones numéricas, la revisión de procesos y la comprobación de resultados; explica con claridad los procesos utilizados.</p> <p>I.M.3.1.1. Aplica estrategias de cálculo, los algoritmos de adiciones, sustracciones, multiplicaciones y divisiones con números naturales, y la tecnología en la construcción de sucesiones numéricas crecientes y decrecientes, y en la solución de situaciones cotidianas sencillas.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias comunicacionales</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <p> Competencias digitales</p> <p>CE.M.3.2. Aprecia la utilidad de las relaciones de secuencia y orden entre diferentes conjuntos numéricos, así como el uso de la simbología matemática, cuando enfrenta, interpreta y analiza la veracidad de la información numérica que se presenta en el entorno.</p>















Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
<p>Unidad 1 Números hasta el 10 000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.29. Aplicar el redondeo como estrategia de cálculo mental.  Competencias matemáticas • M.3.1.9. Reconocer términos y realizar multiplicaciones entre números naturales, aplicando el algoritmo de la multiplicación.  Competencias digitales • M.3.1.11. Realizar divisiones entre números naturales.  Competencias digitales • M.3.1.12. Calcular productos y cocientes de números naturales por 10, 100 y 1000.  Competencias matemáticas  Competencias socioemocionales • M.3.1.6. Establecer relaciones de secuencia y orden en un conjunto de números naturales de hasta nueve cifras, utilizando material concreto.  Competencias matemáticas • M.3.1.6.  Competencias matemáticas 		<p>I.M.3.2.2. Selecciona la expresión numérica y estrategia adecuadas (material concreto o la semirrecta numérica), para secuenciar y ordenar un conjunto de números naturales, fraccionarios y decimales, e interpreta información del entorno.</p> <p> Competencias matemáticas</p>












Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
<p>Unidad 2 Sistemas de numeración. Adiciones y sustracciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.8. Aplicar las propiedades de la adición como estrategia de cálculo mental y la solución de problemas.  Competencias matemáticas • M.3.1.29. Aplicar el redondeo como estrategia de cálculo mental.  Competencias matemáticas • M.3.1.7. Reconocer términos de la adición y calcular la suma de números naturales.  Competencias matemáticas • M.3.1.10. Aplicar las propiedades de la multiplicación en el cálculo escrito y mental, y la resolución de ejercicios y problemas.  Competencias matemáticas • M.3.1.28. Calcular, aplicando algoritmos y la tecnología, sumas y restas con números naturales.  Competencias matemáticas  Competencias digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciar espacios de discusión y reflexión acerca de los procesos matemáticos en el contexto de la resolución de problemas matemáticos del entorno. • Reforzar los procesos de cálculo mental aplicando fichas con operaciones sencillas de adición, sustracción y multiplicación. • Orientar la resolución de problemas sencillos que involucren la aplicación de los conocimientos matemáticos construidos. • Desarrollar actividades de trabajo colaborativo que fortalezcan los valores de solidaridad, compañerismo, respeto y confianza entre los compañeros de grupos. • Generar actividades de exposición y comunicación de los resultados obtenidos en la resolución de problemas matemáticos. 	<p>CE.M.3.1. Emplea de forma razonada la tecnología, estrategias de cálculo y los algoritmos de la adición, sustracción, multiplicación y división de números naturales, en el planteamiento y solución de problemas, la generación de sucesiones numéricas, la revisión de procesos y la comprobación de resultados; explica con claridad los procesos utilizados.</p> <p>I.M.3.1.2. Formula y resuelve problemas que impliquen operaciones combinadas; utiliza el cálculo mental, escrito o la tecnología en la explicación de procesos de planteamiento, solución y comprobación.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p>








Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
<p>Unidad 2 Sistemas de numeración. Adiciones y sustracciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.13. Resolver problemas que requieran el uso de operaciones combinadas con números naturales e interpretar la solución dentro del contexto del problema.  Competencias matemáticas  Competencias socioemocionales • M.3.1.7. Reconocer términos de la sustracción y calcular la diferencia de números naturales.  Competencias matemáticas • M.3.1.25. Leer y escribir cantidades expresadas en números romanos hasta 1000.  Competencias matemáticas 		


















Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
<p>Unidad 3 Multiplicación y división de números naturales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.9. Reconocer términos y realizar multiplicaciones entre números naturales, aplicando el algoritmo de la multiplicación.  Competencias digitales • M.3.1.10. Aplicar las propiedades de la multiplicación en el cálculo escrito y mental, y la resolución de ejercicios y problemas.  Competencias matemáticas • M.3.1.11. Reconocer términos y realizar divisiones entre números naturales con residuo, con el dividendo mayor que el divisor, aplicando el algoritmo correspondiente.  Competencias digitales • M.3.1.13. Resolver problemas que requieran el uso de divisiones con números naturales e interpretar la solución dentro del contexto del problema.  Competencias matemáticas  Competencias socioemocionales • M.3.1.12. • M.3.1.14.  Competencias matemáticas  Competencias socioemocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer actividades lúdicas basadas en el juego de roles, para representar situaciones de compra y venta de productos, en las que se apliquen los conocimientos y se refuercen los procesos de cálculo mental y escrito. • Coordinar actividades de aprendizaje dinámico en las que se resuelvan ejercicios prácticos en forma grupal e individual. • Fomentar el uso consciente de la calculadora como herramienta de resolución de ejercicios y problemas matemáticos del entorno. 	<p>CE.M.3.1. Emplea de forma razonada la tecnología, estrategias de cálculo y los algoritmos de la adición, sustracción, multiplicación y división de números naturales, en el planteamiento y solución de problemas, la generación de sucesiones numéricas, la revisión de procesos y la comprobación de resultados; explica con claridad los procesos utilizados.</p> <p>I.M.3.1.1. Aplica estrategias de cálculo, los algoritmos de adiciones, sustracciones, multiplicaciones y divisiones con números naturales, y la tecnología en la construcción de sucesiones numéricas crecientes y decrecientes, y en la solución de situaciones cotidianas sencillas.</p>  Competencias matemáticas  Competencias comunicacionales  Competencias socioemocionales  Competencias digitales <p>I.M.3.1.2. Formula y resuelve problemas que impliquen operaciones combinadas; utiliza el cálculo mental, escrito o la tecnología en la explicación de procesos de planteamiento, solución y comprobación.</p>  Competencias matemáticas  Competencias socioemocionales

Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
<p>Unidad 4 Medidas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M.3.2.14. Realizar conversiones simples entre unidades de medida, en la solución de problemas cotidianos.  Competencias matemáticas  Competencias socioemocionales • M.3.2.18. Relacionar las unidades de medida convencionales con las de la localidad, a partir de experiencias concretas y del uso de instrumentos de medida.  Competencias matemáticas • M.3.2.22. Utilizar la hora y las medidas de tiempo para interpretar información del entorno.  Competencias matemáticas • M.3.2.19. Realizar conversiones simples entre el kilogramo, el gramo y la libra en la solución de problemas cotidianos.  Competencias matemáticas • M.3.2.12.  Competencias matemáticas • M.3.2.20  Competencias matemáticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer actividades en las que los participantes observen objetos del entorno, midan sus longitudes y resuelvan problemas cotidianos con las unidades de medida. • Orientar la elaboración de los ejercicios de refuerzo propuestos en el texto escolar. • Proponer actividades de identificación de las características de las figuras geométricas para relacionarlas con las caras de objetos del entorno. • Proyectar videos tutoriales para la construcción de figuras geométricas a través del plegado de papel, respetando las propiedades de estas. • Aprovechar el uso de material concreto para la construcción de los aprendizajes y fomentar la cultura del reciclaje de materiales plásticos, entre otros. • Sistematizar los saberes construidos aplicando actividades de evaluación grupal e individual. 	<p>CE.M.3.7. Explica las características y propiedades de figuras planas y cuerpos geométricos, al construirlas en un plano; utiliza como justificación de los procesos de construcción los conocimientos sobre posición relativa de dos rectas y la clasificación de ángulos; resuelve problemas que implican el uso de elementos de figuras o cuerpos geométricos y el empleo de la fórmula de Euler.</p> <p>I.M.3.7.1. Construye, con el uso de material geométrico, triángulos, paralelogramos y trapecios, a partir del análisis de sus características y la aplicación de los conocimientos sobre la posición relativa de dos rectas y las clases de ángulos; soluciona situaciones cotidianas.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <p>I.M.3.7.2. Reconoce características y elementos de polígonos regulares e irregulares, poliedros y cuerpos de revolución; los relaciona con objetos del entorno circundante; y aplica estos conocimientos en la resolución de situaciones problema.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <p>CE.M.3.9. Emplea, como estrategia para la solución de problemas geométricos, los procesos de conversión de unidades; justifica la necesidad de expresar unidades en múltiplos o submúltiplos para optimizar procesos e interpretar datos y comunicar información.</p> <p>I.M.3.9.2.</p> <p> Competencias matemáticas</p>

Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
<p>Unidad 5 Fracciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.33. Leer y escribir fracciones a partir de un objeto, un conjunto de objetos fraccionables o una unidad de medida. <p> Competencias matemáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.38. Establecer relaciones de orden entre fracciones, utilizando material concreto, la semirrecta numérica y simbología matemática (=, <, >). <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.31. Resolver y plantear problemas de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones con fracciones, e interpretar la solución dentro del contexto del problema. <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.39. Calcular sumas y restas con fracciones obteniendo el denominador común. <p> Competencias matemáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.40. <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <p> Competencias comunicacionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar actividades que permitan relacionar la distribución de cantidades con los números fraccionarios. • Reforzar los procesos de multiplicación y división favoreciendo el uso de la estimación y el cálculo mental. • Analizar en grupos los problemas planteados y buscar en consenso las estrategias de resolución más adecuadas al tipo de problema evaluado. • Comparar y ubicar en orden fracciones, decimales y números naturales usando material concreto y la semirrecta numérica. 	<p>CE.M.3.5. Plantea problemas numéricos en los que intervienen números naturales, decimales o fraccionarios, asociados a situaciones del entorno; para el planteamiento emplea estrategias de cálculo mental, y para su solución, los algoritmos de las operaciones y propiedades. Justifica procesos y emplea de forma crítica la tecnología, como medio de verificación de resultados.</p> <p>I.M.3.5.1. Aplica las propiedades de las operaciones (adición y multiplicación), estrategias de cálculo mental, algoritmos de la adición, sustracción, multiplicación y división de números naturales, decimales y fraccionarios, y la tecnología, para resolver ejercicios y problemas con operaciones combinadas.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <p> Competencias digitales</p> <p>I.M.3.5.2. Formula y resuelve problemas contextualizados; decide los procedimientos y las operaciones con números naturales, decimales y fraccionarios a utilizar; y emplea propiedades de las operaciones (adición y multiplicación), las reglas de redondeo y la tecnología en la interpretación y verificación de los resultados obtenidos.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p>

Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
<p>Unidad 6 Cuerpos y figuras</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M.3.2.12. Clasificar poliedros y cuerpos geométricos de acuerdo a sus características y elementos.  Competencias matemáticas • M.3.2.7. Construir, con el uso de una regla y un compás, paralelogramos fijando medidas de lados y/o ángulos.  Competencias matemáticas • M.3.2.7. Construir, con el uso de una regla y un compás, triángulos, fijando medidas de lados y/o ángulos.  Competencias matemáticas • M.3.2.9. Calcular, en la resolución de problemas, el perímetro y área de polígonos regulares, aplicando la fórmula correspondiente.  Competencias matemáticas • M.3.2.11. Reconocer los elementos de un círculo en representaciones gráficas, en la resolución de problemas.  Competencias matemáticas  Competencias socioemocionales • M.3.2.1. • M.3.2.8.  Competencias matemáticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos y características de figuras y cuerpos del entorno, para clasificarlos. • Reconocer que los lados de las figuras geométricas son rectas que se intersectan para formar la figura. • Proponer debates grupales en los que se planteen preguntas generadoras que refuercen los conceptos geométricos construidos. • Elaborar cuerpos geométricos a partir de desarrollos o plantillas propuestos en el libro de texto. • Identificar las actividades más atractivas para los estudiantes y generar propuestas significativas basadas en las dinámicas ya conocidas. 	<p>CE.M.3.7. Explica las características y propiedades de figuras planas y cuerpos geométricos, al construirlas en un plano; utiliza como justificación de los procesos de construcción los conocimientos sobre posición relativa de dos rectas y la clasificación de ángulos; resuelve problemas que implican el uso de elementos de figuras o cuerpos geométricos y el empleo de la fórmula de Euler.</p> <p>I.M.3.7.1. Construye, con el uso de material geométrico, triángulos, paralelogramos y trapecios, a partir del análisis de sus características y la aplicación de los conocimientos sobre la posición relativa de dos rectas y las clases de ángulos; soluciona situaciones cotidianas.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <p>I.M.3.7.2. Reconoce características y elementos de polígonos regulares e irregulares, poliedros y cuerpos de revolución; los relaciona con objetos del entorno circundante; y aplica estos conocimientos en la resolución de situaciones problema.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p>

Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
<p>Unidad 7 Proporcionalidad: procedimientos y tablas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.31. Resolver y plantear problemas de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, e interpretar la solución dentro del contexto del problema. <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.44. Reconocer las magnitudes directa o inversamente proporcionales en situaciones cotidianas; elaborar tablas y plantear proporciones. <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p> <ul style="list-style-type: none"> • M.3.1.48. Resolver y plantear problemas con la aplicación de la proporcionalidad directa o inversa, e interpretar la solución dentro del contexto del problema. <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los conocimientos matemáticos en la resolución de problemas matemáticos del entorno. • Proponer situaciones de aprendizaje significativo, valorando el uso y aplicación de los saberes previos sobre proporcionalidad directa e inversa. • Analizar las estrategias de resolución más adecuadas para aplicarse en las actividades educativas. 	<p>CE.M.3.6. Formula y resuelve problemas de proporcionalidad directa e inversa; emplea, como estrategias de solución, el planteamiento de razones y proporciones provenientes de tablas, diagramas y gráficas cartesianas; y explica de forma razonada los procesos empleados y la importancia del manejo honesto y responsable de documentos comerciales.</p> <p>I.M.3.6.1. Explica situaciones cotidianas significativas relacionadas con la localización de lugares y magnitudes directa o inversamente proporcionales, empleando como estrategia la representación en gráficas cartesianas con números naturales, decimales o fraccionarios.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p>I.M.3.6.3. Plantea y resuelve problemas de proporcionalidad, y justifica procesos empleando representaciones gráficas; verifica resultados y argumenta con criterios razonados la utilidad de documentos comerciales.</p> <p> Competencias matemáticas</p> <p> Competencias socioemocionales</p>

Número y título de la unidad de planificación	Contenidos (Destrezas)	Orientaciones metodológicas	Criterio de evaluación/ Indicadores de evaluación
<p>Unidad 8 Datos y sucesos cotidianos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M.3.3.6. Calcular la probabilidad de que un evento ocurra, gráficamente y con el uso de fracciones.  Competencias matemáticas  Competencias socioemocionales • M.3.3.4. Realizar combinaciones simples de hasta tres por tres elementos para explicar situaciones cotidianas.  Competencias matemáticas  Competencias comunicacionales  Competencias socioemocionales • M.3.3.1. Analizar y representar en tablas de frecuencias, diagramas de barra, datos discretos recolectados en el entorno. Emplear programas informáticos para tabular y representar datos discretos estadísticos obtenidos del entorno. • M.3.3.2.  Competencias matemáticas  Competencias comunicacionales  Competencias socioemocionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Recolectar, organizar e interpretar información del entorno inmediato, para resolver problemas. • Elaborar tablas de datos y frecuencia con los datos recolectados del entorno. • Validar el análisis de la información del entorno a través de discusiones grupales que favorezcan el desarrollo del pensamiento crítico en cada uno de los participantes. 	<p>CE.M.3.10. Emplea programas informáticos para realizar estudios estadísticos sencillos; formular conclusiones de información estadística del entorno presentada en gráficos y tablas; y utilizar parámetros estadísticos, como la media, mediana, moda y rango, en la explicación de conclusiones.</p> <p>I.M.3.10.1. Construye, con o sin el uso de programas informáticos, tablas de frecuencias y diagramas estadísticos, para representar y analizar datos discretos del entorno.</p>  Competencias matemáticas  Competencias comunicacionales  Competencias socioemocionales <p>I.M.3.10.2. Analiza, interpreta información y emite conclusiones a partir del análisis de parámetros estadísticos (media, mediana, moda, rango) y de datos discretos provenientes del entorno, con el uso de medios tecnológicos.</p>  Competencias matemáticas  Competencias comunicacionales  Competencias socioemocionales <p>CE.M.3.11. Emplea combinaciones simples y el cálculo de probabilidades como estrategia para resolver situaciones cotidianas; explica y justifica de forma crítica y razonada los procesos y resultados obtenidos en el contexto del problema.</p> <p>I.M.3.11.1. Resuelve situaciones cotidianas empleando como estrategia las combinaciones simples.</p>  Competencias matemáticas  Competencias comunicacionales  Competencias socioemocionales