

## PROPÓSITO:

Fortalecer los conocimientos de tablas y pictogramas de información por medio de actividades planteadas en la guía orientadas hacia la cotidianidad con el fin de potenciar las habilidades lógico-matemáticas y comunicativas.

\*Es importante destacar que alrededor de la sesión se observará a los niños y las niñas que a menudo participan poco.

## MOTIVACIÓN:

Comienza la sesión haciendo un repaso de las tablas y pictogramas con la pregunta ¿Cuáles son las formas de representar información numérica de una manera llamativa. Lo anterior se realizará por medio de un ejemplo que se hizo la clase pasada, pero esta vez mostrando un diagrama de barras y una **tabla**.

Ejemplo:

Se muestra dos imágenes de un paquete de frutas y oreo. A continuación, los vamos a invitar a que observen detenidamente las imágenes por 2 minutos y preguntarles lo siguiente: ¿Qué información les brinda estas imágenes? Dentro de sus respuestas esperamos que mencionan que las frutas tienen quince unidades y las galletas oreo seis. **EXPLICACIÓN:**

Página 67 del libro tablas y pictogramas

## EJERCICIOS:

Páginas 68 y 69

Actividad 4

## EVALUACIÓN:

Finaliza con el punto número seis en una introducción a la actividad propuesta para matemáticas en relación con el foco: "Los 007 matemáticos", en esta los niños y las niñas se convierten en agentes secretos que deberán cumplir una serie de misiones que se irán registrando en un tablero virtual parecido al de los juegos de mesa.

Antes de comenzar la misión, vamos a indagar sus conocimientos previos por medio de las siguientes preguntas: ¿Qué es una encuesta? ¿Para qué se usa una encuesta? ¿Qué tenemos que hacer para realizar una? Esperemos que respondan:

1. Debe haber una cantidad de personas a las que debo encuestar.
1. Deben contestar algunas preguntas.
2. La encuesta sirve para conocer a otras personas.
3. Se debe anotar la información recolectada.

## BIBLIOGRAFÍA:

quintero Luís. Prepárate para el saber grado 1°. los tres editores, 2018