

SESIÓN DE REFUERZO ESCOLAR

SEGUNDO GRADO

MATEMÁTICA

**Encontrando
figuras
escondidas**

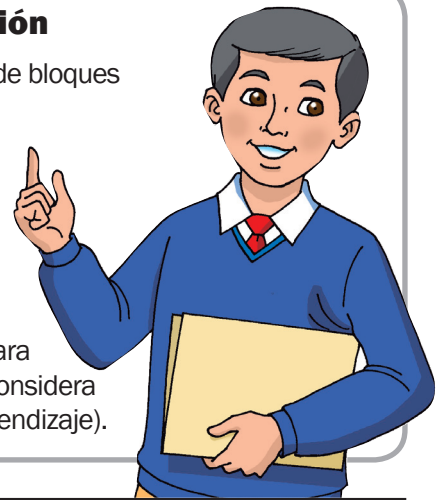
**NÚMERO
DE SESIÓN
1**

En esta sesión se espera que los niños y niñas comprendan que los objetos están incluidos unos en otros, que pertenecen a clases y subclases, que se juntan y se separan por semejanzas y diferencias.



Antes de la sesión

- Dispón de una caja de bloques lógicos.
- Prepara tarjetas con los atributos de estos bloques lógicos (ver anexo 2) y ponlas en sobres.
- De las 8 consignas, elije por lo menos 6 para preparar los sobres (considera ritmos y estilos de aprendizaje).



MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Lápiz, una hoja de papel, borrador, etc.
Materiales del área de matemática: caja de bloques lógicos (concreto), tarjetas con atributos para los bloques lógicos (ver anexo 2), un dado.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia, capacidad e indicador a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
CAPACIDAD	Comunica y representa.
INDICADOR	Representa con dibujos y gráficos las características o agrupación de objetos según el color, la forma, el tamaño y atributos negativos.

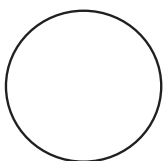
MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: 15 minutos

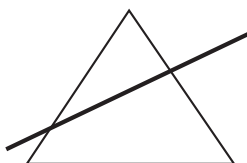
■ Dales la bienvenida. Manifiéstales que estás muy contenta de ser su maestra, que van a empezar un trabajo que les ayudará a lograr buenos aprendizajes y donde se sentirán muy bien compartiendo.

■ Muéstrales la caja de bloques lógicos (material del MINEDU) u otro material que esté al alcance. Recoge **saberes previos**. Hazles las siguientes preguntas: ¿Conocen estos materiales? ¿Recuerdan el nombre de alguno de ellos? ¿De cuántos colores hay? ¿Qué formas tienen? ¿De qué tamaño son?

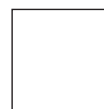
Además, pide que observen algunas tarjetas de atributos que has preparado previamente y has pegado en la pizarra. Pregúntales: ¿Qué observan? ¿En qué se parecen a las de la caja? ¿Por qué creen que el triángulo y el cuadrado tienen esa línea cruzada? Diles que estas figuras se leen “no triángulo” y “no cuadrado”.



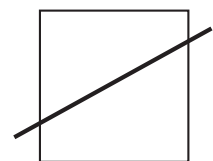
Círculo grande



no triángulo grande

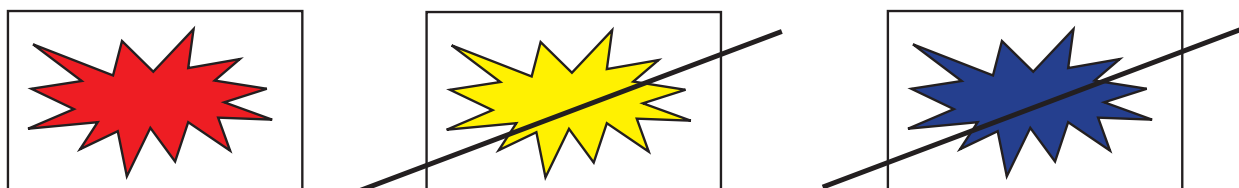


cuadrado pequeño

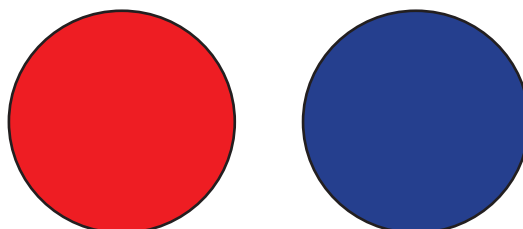


no cuadrado grande

■ También preséntales estas tarjetas y pégalas en la pizarra (ver imagen), preguntándoles: ¿Qué colores observan? ¿Estos colores se parecen a los de los bloques lógicos? ¿Cuáles son? ¿Qué indicara que las tarjetas de color amarillo y azul tengan esa línea al medio? ¿Cómo se leen?, confirma sus supuestos y diles: “no amarillo” y “no azul”.



■ Pide a un niño que escoja una tarjeta con las formas geométricas presentadas y una tarjeta que indica color. Por ejemplo, puede escoger un círculo y la tarjeta que indique no amarillo. Entonces, la consigna será: círculo grande - no amarillo. Luego, retira las demás tarjetas de la pizarra. Motiva a los niños a que se acerquen a la caja de bloques lógicos y escojan el bloque según la consigna: círculo rojo, círculo azul.



■ **Comunica el propósito** de la sesión diciéndoles, por ejemplo: Hoy aprenderán a representar características de las figuras geométricas, tomando en cuenta su forma, color, tamaño y atributos negativos.

■ Acuerda con los niños y las niñas algunas **normas de convivencia**

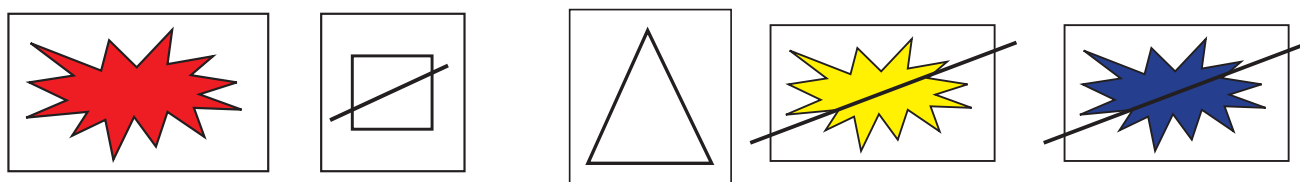
- Esperar su turno para jugar
- Levantar la mano para participar

Desarrollo: 40 MINUTOS

■ Organiza a los niños y niñas en dos grupos, que se ubiquen frente a frente en una mesa, en el centro ubica la caja de bloques lógicos, también coloca los sobres con las figuras que has preparado con anterioridad (ver anexo 2). Elige por lo menos 6.

- Sobre N° 1: Triángulo grande - círculo grande - azul
- **Sobre N° 2: No rojo - no cuadrado pequeño**
- **Sobre N° 3: Triángulo grande - n - no azul**
- Sobre N° 4: Azul - no cuadrado grande - no rectángulo pequeño
- Sobre N° 5: Triángulo pequeño - amarillo - rojo
- Sobre N° 6: No rojo - no azul - círculo grande- círculo pequeño
- Sesión N° 7: No círculo pequeño - no cuadrado pequeño - no amarillo
- Sesión N° 8: No azul- no rojo - no triángulo grande

Ejemplo del contenido de los sobres, los demás debes prepararlos viendo el anexo 2.



Tarjetitas del sobre N° 2

Tarjetitas del sobre N° 3

■ Comunica a las niñas y niños que vamos a realizar un juego muy divertido, para el cual deben estar muy atentos para comprender lo que tienen que realizar. Para ello necesitamos de los siguientes materiales:

- ➔ Una caja de bloques lógicos.
- ➔ Tarjetas de atributos de los bloques lógicos (ver anexo 2) en sobres.
- ➔ Un dado.
- ➔ Una hoja para anotar los puntos.

■ Preséntales el juego y ayúdalos, primero, a vivenciarlo.

JUGAMOS A ENCONTRAR PIEZAS ESCONDIDAS

¿Cómo jugaremos?

- Un representante de cada grupo lanzará el dado. Empieza el grupo que obtiene mayor puntaje.

- Un integrante del grupo ganador saca un sobre de la mesa, extrae las tarjetas del sobre y en voz alta da lectura al significado de dichas tarjetas (si le es difícil leerlas, la docente le ayuda). Luego, las coloca sobre la mesa, donde están sentados los dos grupos frente a frente.

- El mismo niño o niña del grupo ganador u otro integrante va escogiendo de la caja de los bloques lógicos, la pieza o piezas que corresponde al contenido del sobre.

- En cada jugada gana el grupo que más rápido ubique la pieza escondida, según las características que lee el niño o la docente,. La pieza será junta-da en un taper y/o bolsita (en algunos casos habrá más de una pieza y deberán juntar las que puedan).

- Gana un punto adicional si explica y fundamenta por qué ha elegido la pieza. Asimismo, si el equipo contrario fundamenta también ganará un punto adicional, aun si no está en su turno.

- Nuevamente un participante del grupo que le toca el turno, coge otro sobre y lee el significado de las tarjetas (si tiene complicaciones, la docente le ayuda). Así sucesivamente se repite todo el proceso, hasta terminar con todos los sobres. Los puntos serán registrados en una hoja, para el conteo final.

■ Oriéntalos en la **comprensión** del juego haciéndoles las siguientes preguntas: ¿Qué necesitamos para jugar? ¿Qué se debe hacer para determinar qué grupo empezará primero? ¿Pueden decir que contienen los sobres? ¿Para qué nos servirán las tarjetas que están en los sobres? ¿Qué deben hacer con la caja de los bloques lógicos? ¿Qué grupo ganará el punto en cada juego? ¿Cuándo el grupo gana un punto adicional?

■ Dialoga con ellos sobre las **estrategias** que van a utilizar para ganar el juego. Pregúntales: ¿Qué necesitan saber para ganar? ¿En qué les ayuda la comprensión correcta de las tarjetas que están en los sobres? ¿Qué deben hacer para ubicar la pieza o piezas correctas de la caja de bloque lógicos? Nuevamente motívalos a que estén muy atentos a la lectura de las tarjetas, para que puedan ganar muchos puntos.

■ Durante el juego, invítalos a que justifiquen por qué han elegido tal o tales piezas, por ejemplo, con el sobre N° 2 puedes preguntar: ¿Si no es rojo, qué colores debes elegir? ¿Si no es cuadrado pequeño, puedes elegir un cuadrado grande? ¿De qué colores puede ser este cuadrado grande? ¿Puedes elegir otras formas? ¿Cuáles? ¿Por qué? Con el sobre N° 3 puedes preguntar: ¿Qué tamaño de triángulo elegirás? ¿Por qué? ¿De qué colores no puede ser el triángulo que elijas? ¿Por qué? ¿De qué color es el triángulo que has elegido? Observa que en este caso sólo es una pieza la que cumple las condiciones: triángulo grande - rojo.

■ Orienta a los niños a comprender que algunas restricciones no limitan la posibilidad de elegir varias piezas de la caja, por ejemplo, en el caso de las tarjetas del sobre N° 2 hay varias posibilidades.

Puedes tomar el ejemplo del sobre N° 2. Si la tarjeta indica “no rojo”, entonces incluye todos los demás colores:

grupo de los amarillos y grupo de azules. Además, si solo la restricción es que no se elija el cuadradito pequeño, entonces queda la posibilidad de elegir todas las demás piezas: círculos grandes y pequeños (azules y amarillos), triángulos grandes y pequeños (azules y amarillos), rectángulos grandes y pequeños (azules y amarillos) y, finalmente, solo cuadrados grandes (azules y amarillos), porque el cuadradito pequeño está restringido.

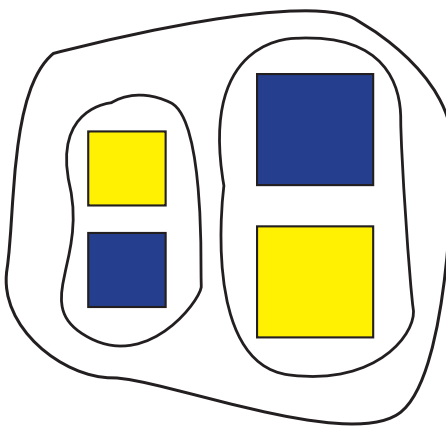
De esta manera puedes ir guiándolos en cada turno del juego, cuando se abren los sobres. Felicita a todos por sus aciertos. Rescata la idea de cuántos puntos hubieran hecho si habrían elegido todas estas piezas. Pide que dibujen todas las fichas que han logrado recolectar y las agrupen de acuerdo a sus criterios.

■ En base a lo trabajado, guía a los niños en la **formalización** lo aprendido. Concluye junto con los estudiantes que “cuando tenemos más de una característica en común dentro de un grupo, podemos formar subgrupos y representarlos mediante líneas curvas cerradas”.

Pega con limpiatipo en la pizarra, las siguientes agrupaciones con material concreto y pide que verbalicen.

CLASE CUADRADOS:
Subclase: grandes – amarillos y azules
Subclase: pequeños – amarillos y azules

CLASE AMARILLOS:
Subclase: cuadrados - grandes y pequeños
Subclase: círculos - grandes y pequeños
Subclase: rectángulos - grandes y pequeños
Subclase: triángulos - grandes y pequeños



Todos son cuadrados, grandes y pequeños, amarillos y azules

■ Conversa y **reflexiona** con ellos, preguntando: ¿Les gustó el juego? ¿Les fue fácil o difícil ganar puntos? ¿Qué les parecieron las tarjetas que tienen una línea que cruza la figura? ¿Son difíciles de leer? ¿Cuántos grupos de figuras identifican en la caja de los bloques lógicos? ¿Cuántos grupos de colores hay? ¿Qué tamaños tienen estas piezas? ¿Este juego les ha ayudado a conocer mejor estas características? ¿Podemos juntar grupos de las mismas formas y colores?

■ **Plantéales otros problemas:**

Junta todas las tarjetas de los sobres y solicita a un niño que saque 3 tarjetas, pégalas en la pizarra y pide a todos que verbalicen el significado de las tarjetas. Los niños y niñas deberán acercarse en orden a la caja de los bloques lógicos para seleccionar la pieza o piezas que dice la lectura de las tarjetas. Invítalos a que identifiquen el grupo al que pertenece la pieza o piezas elegidas, explicando las semejanzas y diferencias entre ellas.

Cierre: 05 MINUTOS

■ Valora el aprendizaje de los estudiantes a partir de estas preguntas: ¿Creen que jugando también podemos aprender? ¿Qué aprendieron? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo las superaron? ¿Para qué les servirá lo aprendido?

ANEXO 1

Segundo grado – Sesión 1

Matemática

LISTA DE COTEJO

Grupo : _____ Grado: _____

Área: _____ Fecha: _____

COMPETENCIA: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	CAPACIDAD:	COMENTARIOS / OBSERVACIONES
		Comunica y representa.	
		INDICADOR:	
		Representa con dibujos y gráficos las características o agrupación de objetos según el color, la forma, el tamaño y atributos negativos.	
01			
02			
03			
04			
05			
06			

Lo hace.
 Lo hace con apoyo.
 No lo hace.