



SESION DE APRENDIZAJE

AREA: MATEMÁTICA

Planeta: Agua

3

Tercer Grado



Sesión de Aprendizaje - Matemática

"LINDOS DISEÑOS PARA APRENDER SIMETRÍA EN EL APLICATIVO VILLAPLANET"

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :
 Docente :
 Área :
 Grado y sección :
 Fecha :

II. PROPOSITO



En esta sesión se espera que los estudiantes resuelvan problemas en los que identifiquen figuras simétricas con uno o más ejes de simetría jugando en el aplicativo VillaPlanet.

III. PLANIFICACION

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Papelote con la situación problemática, elaborar imágenes con diseños de un tejido incaico. • Elaborar fichas de aplicación y lista de cotejo. • Tener los materiales en el aula de CRT o AIP a disposición para su utilización del aplicativo VillaPlanet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones, papelotes, colores, hojas bond, tijeras, recorte de hojas cuadrículadas. • Papelote con la información • Computadora, proyector multimedia • Laptop XO y/o Tablet • Lista de cotejo • Ficha de aplicación
Tiempo: 90 minutos	



IV. APRENDIZAJES QUE QUEREMOS LOGRAR

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. 	Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de los objetos y personas del entorno, y los expresa en un gráfico, teniendo a	Identifica en dibujos la forma adecuada de trazar un eje de simetría	Lista de cotejo

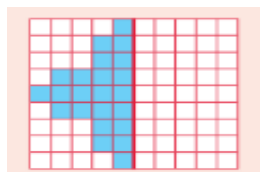


<ul style="list-style-type: none"> • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas 	los objetos fijos como puntos de referencia, asimismo considera el eje de simetría de un objeto o una figura.		
SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos 	Navega en entornos virtuales y selecciona aplicaciones y recursos digitales de distintos formatos según un propósito definido cuando desarrolla aprendizajes de las áreas curriculares.	Desarrolla ejercicio N° 56 y 57 del nivel B del planeta Agua del aplicativo VillaPlanet, utilizando la laptop XO.	Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES Enfoque: Orientación al bien común	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.		

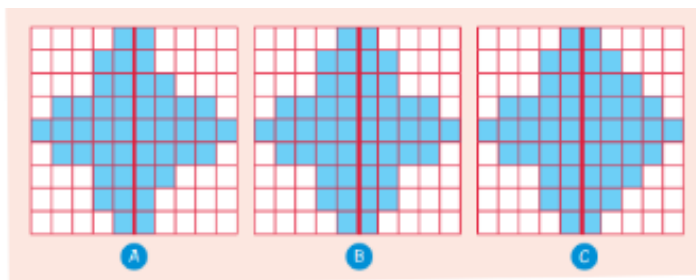
V. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO 15 min
<ul style="list-style-type: none"> • Recoge los saberes previos. Presenta a los estudiantes las imágenes que reuniste y pídeles que las observen y que te comenten en qué se parecen entre sí. Pregunta: ¿qué característica común tienen los diseños que estamos observando? <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> • Escucha sus respuestas y coméntalas. Esta información te permitirá saber qué tanto conocen los estudiantes sobre la simetría y qué términos utilizan coloquialmente para referirse a ella. • Dialoga con ellos sobre el origen de estos diseños y tejidos en los que se apreciaban figuras que tienen la característica de ser simétricas. • Comunica el propósito de la sesión: En esta sesión vamos a aprender cómo son las figuras simétricas • Recuerda a los estudiantes las normas de convivencia que les permitirán trabajar en un clima afectivo favorable.
DESARROLLO 65 min
<ul style="list-style-type: none"> • Presenta el siguiente problema:

Rafael dibujó el siguiente diseño, pero su hermano menor borró parte de su dibujo. Rafael necesita completar su diseño para elaborar su trabajo.



- Para que Rafael no se molestara, su hermano completó el diseño. ¿Cuál de los siguientes diseños es el que hizo el hermano de Rafael?

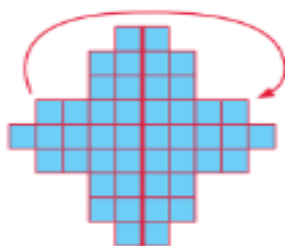


Familiarización con el problema

- Realiza preguntas para asegurar la comprensión del problema: ¿qué tienes que hacer?, ¿cómo es el diseño de Rafael?, ¿qué te puede ayudar a completar este diseño para averiguar cuál es el diseño correcto?, ¿cómo puedes utilizar las cuadrículas?
- Indica que de forma individual cada uno piense en una forma de resolver la situación y la presenten en su cuaderno para luego comentarla en parejas.

Búsqueda y ejecución de estrategias

- Acompaña el proceso de búsqueda de estrategias que los estudiantes propongan para la resolución de la situación. Proporciona recuadros de cuadrículas a los estudiantes para que representen el diseño de Rafael.
- Pregunta: ¿qué pueden hacer para completar el diseño y averiguar cuál es el diseño correcto? Algunos estudiantes pueden sugerir doblar el recuadro de cuadrículas y recortar la silueta del diseño en ambas hojas.



- Dialoga con los estudiantes y pregunta: ¿cómo se llama la línea que divide a la figura en dos partes iguales?, ¿habrá otras líneas que dividan la figura en dos partes iguales?
- Indica que experimenten con la silueta elaborada y la doblen por otras líneas de forma que vean si hay otras líneas que la dividen en dos partes iguales. Pregunta a los estudiantes: ¿cómo podemos demostrar que las otras figuras no corresponden al diseño completo de Rafael?
- Escucha sus respuestas, algunos estudiantes pueden sugerir que se copie los diseños en las cuadrículas y que se doble por la línea roja cada figura. De esta forma se vería que no hay una correspondencia entre las siluetas superpuestas.

Socialización de representaciones

- Socializa las soluciones propuestas, pide que expliquen cómo hicieron para construir el lado simétrico de la figura.
- Concluye que para resolver la situación propuesta cada uno realizó diferentes procedimientos para llegar a la respuesta y que esto permite que se verifique con uno u otro procedimiento la respuesta señalada como correcta por los estudiantes.

Reflexión y socialización

- Para formalizar los conocimientos construidos, recoge con preguntas lo que los estudiantes entienden por figura simétrica y cómo la han construido. Pídeles ensayar la respuesta a la pregunta: ¿cómo le explicarías a tu compañero qué es una figura simétrica?, ¿cómo se la puede reconocer? Construye con ellos lo siguiente:
- Una figura simétrica es aquella que tiene uno o más ejes de simetría. Al dividirla por el eje de simetría, una pieza es como el reflejo de la otra.
- Fomenta la reflexión con las siguientes preguntas: ¿es útil considerar el eje de simetría para completar la figura?, ¿hallaron otros ejes de simetría en la figura dada?, ¿todas las figuras son simétricas?, etc. Pide que observen los objetos del aula y ubiquen objetos que sean simétricos.

Planteamiento de otros problemas

- Plantea otros problemas, propón la resolución de la situación propuesta en la ficha de aplicación.
- Pide que cada estudiante ingrese a su cuenta de VillaPlanet desde sus XO.
- Con ayuda del proyector presenta el ejercicio N° 56 del nivel B del cuadernillo de matemática del planeta Agua.
- Indica a los niños que observen las imágenes que se muestran en el ejercicio y tracen el eje de simetría, arrastrando la línea correspondiente sobre ellas.
- Al finalizar el ejercicio los niños deben presionar sobre el botón evalúame para que verifiquen sus respuestas.
- Indica que avancen al ejercicio N° 57 del mismo cuadernillo



- Motiva y felicita la participación de los niños en el ejercicio para trazar los ejes de simetría de las figuras mostradas.

CIERRE 10 min

- Revisa conjuntamente con los estudiantes el logro del propósito de la sesión.
- Cierra la sesión correctamente del aplicativo VillaPlanet para guardar los ejercicios resueltos en esta sesión de aprendizaje.
- Dialoga con los estudiantes por el buen trabajo realizado, también por su participación y desempeño en las actividades realizadas.
- Revisa el cumplimiento de las normas de convivencia acordadas y cómo pueden mejorar .



Telefónica
FUNDACIÓN



Fundación Bancaria
"la Caixa"

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Del docente:

Nuevo diseño curricular (2017) Lima: Ministerio de Educación.

Del alumno:

Libro y cuaderno de trabajo de matemática, MED

<http://VillaPlanet.educared.fundaciontelefonica.com.pe/#/login>

.....
Docente de aula

.....
Sub directora



ANEXO

VILLAPLANET

PLANETA AGUA – MATEMÁTICA – NIVEL B

Telefónica FUNDACIÓN Aporta VILLAPLANET

56. Traza el eje de simetría de las siguientes figuras. Arrastra la línea.

EVALÚAME

Telefónica FUNDACIÓN Aporta VILLAPLANET

57. Traza los ejes de simetría en las siguientes figuras con las líneas disponibles. Arrastra la línea.

EVALÚAME



LISTA DE COTEJO

COMPETENCIAS:

1. RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN
2. SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC

Nº	Nombres y apellidos de los niños	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Identifica en dibujos la forma adecuada de trazar un eje de simetría	Desarrolla ejercicio N° 56 y 57 del nivel B del planeta Agua del aplicativo VillaPlanet, utilizando la laptop XO
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			

NIVEL DE LOGRO:

✓Sabe hacerlo sin nuestra ayuda.

- Sabe hacerlo, pero con nuestro apoyo.

X Para hacerlo necesita ayuda (Necesita ayuda para mejorar)