



# Complementos a los aprendizajes Superpoderes Fase 3

## Campo formativo:

Saberes y Pensamiento Científico

## Nombre del proyecto:

Exploradores y descubridores de animales, plantas y figuras en el mundo

## Pregunta generadora:

¿Cómo reconocemos las interacciones entre plantas y animales con el entorno y de qué manera valoramos la importancia de establecer una relación armónica con el ambiente?

Nombre del alumno (a): \_\_\_\_\_

# Índice

Presentación.....	2
Superpoder 01.....	3
Superpoder 02.....	5
Superpoder 03.....	7



## Presentación

Los complementos a los aprendizajes son actividades didácticas cuyo objetivo principal es que practiquemos, reforcemos, consolidemos o incrementemos algunos aprendizajes específicos correspondientes a las disciplinas que integran el campo formativo propio del proyecto integrador.

Se han diseñado especialmente para cada proyecto y respetan un enfoque adecuado a la edad, debido a ello para la fase tres de aprendizaje se denominan Superpoderes, para la fase cuatro se les llama Refuerzos y para la fase cinco se les nombra Prácticas.

Podemos decidir enriquecer los momentos de trabajo con los complementos a los aprendizajes que aparecen en la ficha didáctica instruccional y/o incorporar ejercicios, actividades u otros recursos que mejoren nuestro proceso de aprendizaje.

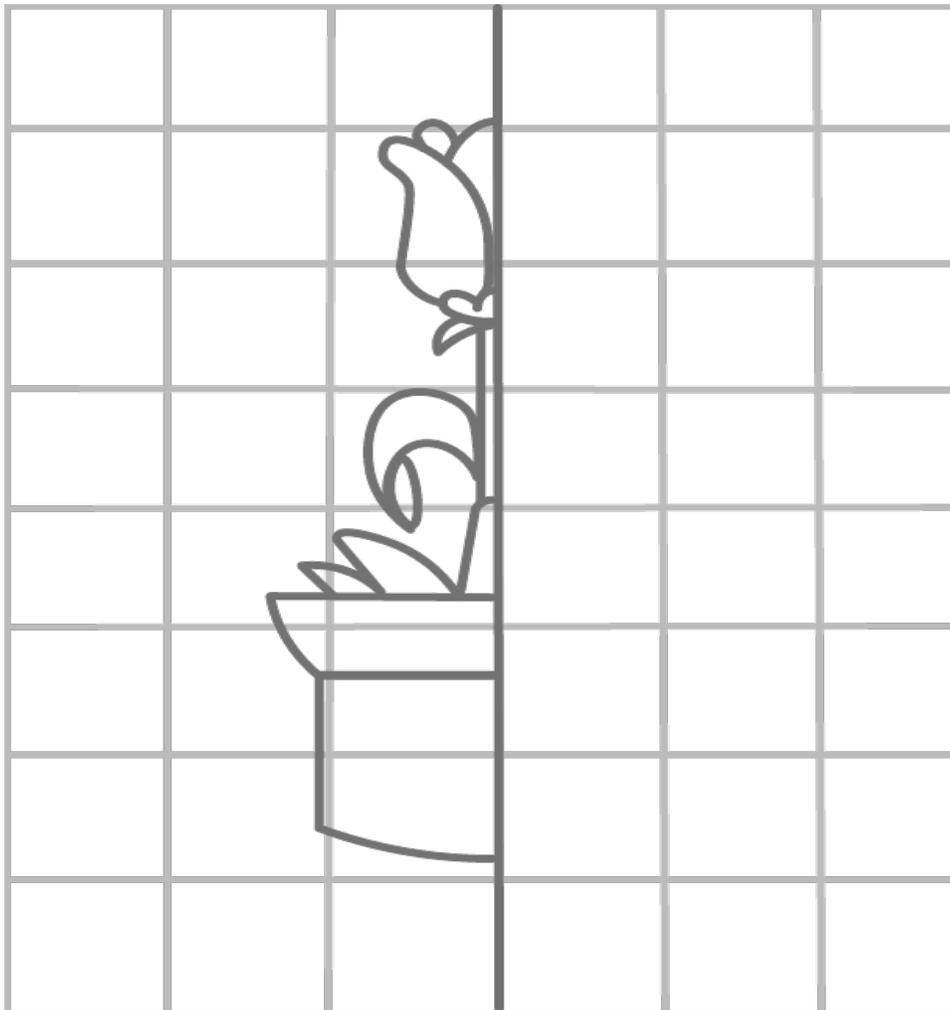
Este material es nuestro, saquemos el mejor provecho de él y esperemos que se convierta en el punto de partida para diseñar los propios.

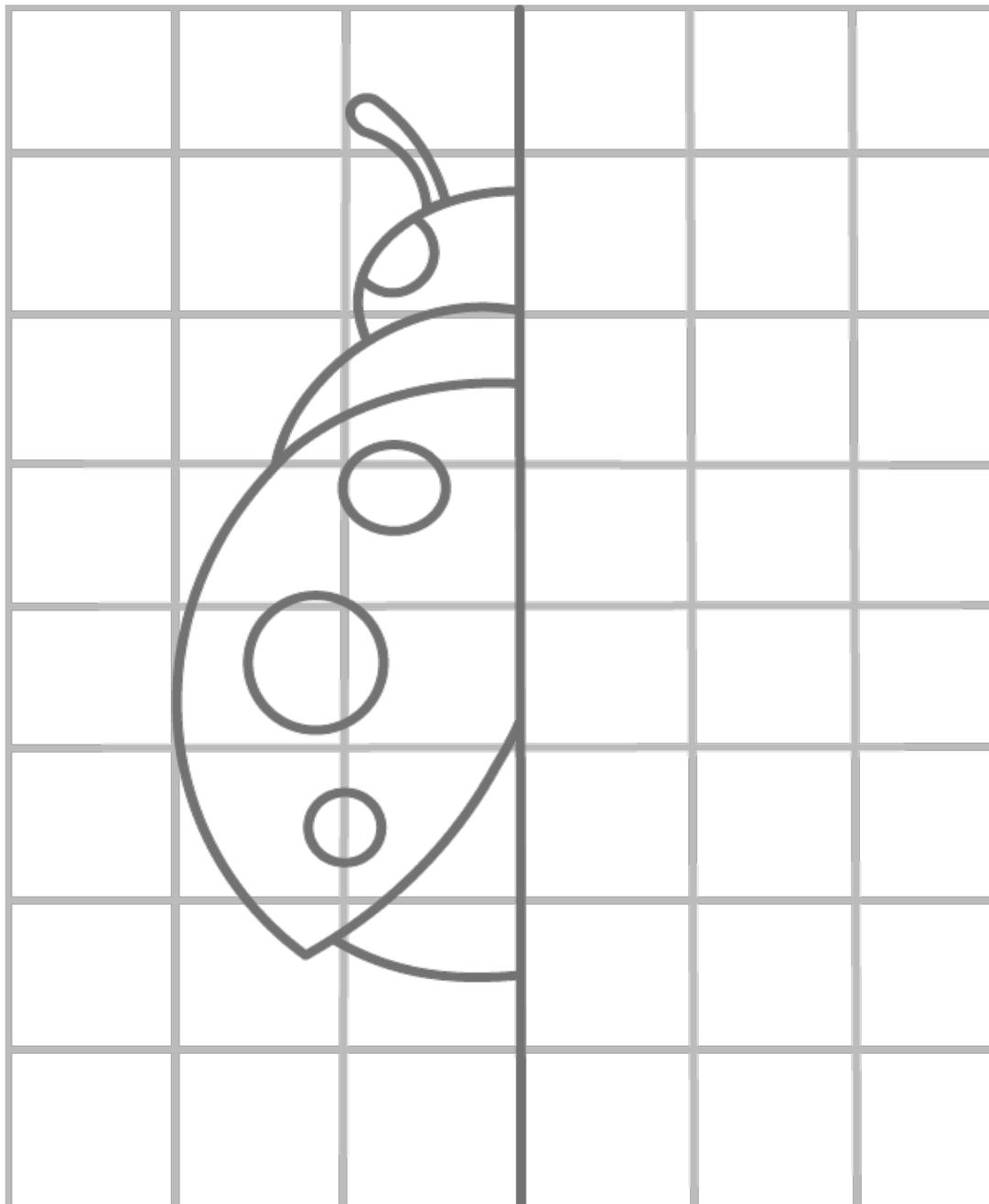
### Superpoder 01.

Fecha: \_\_\_\_\_

Lee atentamente el siguiente recuadro de información y realiza los siguientes ejercicios.

Un **eje de simetría** es una línea que corta una figura exactamente por la mitad. Esto significa que, si tuvieras que doblar la forma a lo largo de la línea, ambas mitades coincidirían exactamente. Del mismo modo, si colocara un espejo a lo largo de la línea, la forma permanecería sin cambios.





## Superpoder 02.

Fecha: \_\_\_\_\_

Recortemos el recurso de la Ficha 02. Tangram y leamos con atención lo siguiente.

¿Qué es el **Tangram**?

El juego **Tangram** es un juego de rompecabezas de formas geométricas, de origen chino. Se trata de un juego muy antiguo formado por siete piezas. Por este motivo, este juego chino es también llamado: “Los siete tableros de astucia”. Las piezas que lo componen también se denominan “tans “

Este juego se compone de siete piezas o figuras geométricas. Las **siete piezas** son:

- 5 triángulos de diferentes tamaños (dos grandes, uno mediano y dos pequeños)
- 1 cuadrado
- 1 romboide

1. Reproduce las siguientes figuras con las siete piezas de tu Tangram. Después de armarlas, elige tu preferida y pégala.



Pato



Gato



Pega aquí la figura que armaste con el Tangram



### Superpoder 03.

Fecha: \_\_\_\_\_

Lee con atención y sigue las instrucciones.



Papel Picado utilizando tijeras

Materiales:

- Tijeras, papel de China de colores
- Hilaza
- Pegamento en barra

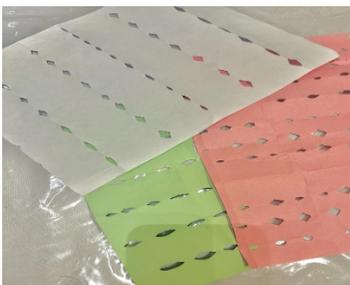


Dobla el papel de china a la mitad; vuelve a doblar a la mitad y repite este paso hasta que tengas 2 dobleces.



Toma las tijeras y comienza a cortar diferentes formas hojas pétalos en el papel de china doblado.

Puedes cortar las figuras que tú quieras.



Desdobra el papel de china.  
Pégalos en la hilaza para hacer tiras.