

Educación plástica Esc. N° 298

Actividades para Primer Ciclo

Grados: 1ro 2da - 2do 2da - 3ro 2da

Turno Mañana

Hola familias! Hola niños y niñas!! Espero que se encuentren todos muy bien. Llegamos al final de nuestro recorrido artístico en este año tan particular. No puedo negar que han realizado en cada hogar un trabajo arduo e inigualable, con el apoyo y el aporte de todas las familias.

Es por esto que quiero proponerles a modo de cierre, como homenaje y agradecimiento a tanto trabajo realizado en casa, montar una muestra anual en sus hogares. Esta será una manera de exponer en la virtualidad y de tener un registro de las bellezas que han logrado crear.

La forma de realizarla será armando un lugar en casa donde puedan mostrar y colgar todos los trabajos realizados en el año y sacar una foto, o grabar un pequeño video de un minuto mostrándolas y luego me lo pueden enviar por mail o WhatsApp como lo vienen haciendo hasta ahora. Pueden colocar en un cartel su nombre, grado, escuela y año o agregárselo luego en la foto. Sería maravilloso tener este registro para luego poder mostrar en la página de la escuela lo que han avanzado este año y que el arte nos ha acompañado y ofrecido recursos creativos para superar distintos momentos.

Les dejo algunas ideas de ejemplo, pero ustedes son libres de armarla como quieran:



ULTIMA ACTIVIDAD DEL AÑO!! HORA DE JUGAR!!

Ya se acercan nuestras merecidas vacaciones y es por esto que en esta última propuesta del año construiremos algunos juegos para que nos queden para compartir en familia y entretenernos en este tiempo.

Pueden elegir alguno para comenzar, pero también realizarlos todos de a poco durante las vacaciones.

1. CARRERA DESAFÍO POMPÓN:

El objetivo del juego es hacer que el pompón pase por todas las piezas numeradas en el orden correcto.

Modificaciones: También pueden etiquetar los rollos con letras, formas o colores según la edad de los niños o para trabajar diferentes habilidades.

Juego en acción: https://youtu.be/n2Kmn_lQym0



Materiales necesarios:

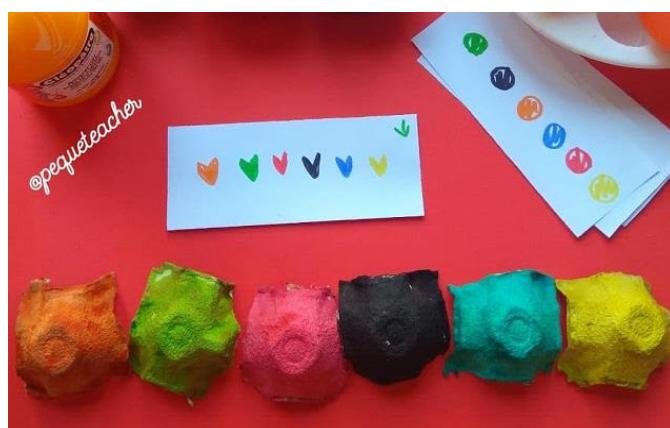
- Una tapa de caja de cartón
- Tubos de rollo de papel
- Tijera, pegamento, marcador
- Un pompón mediano

Actividad:

- Comiencen cortando los rollos de toallas de papel en secciones de aproximadamente 4 o 5 cm.
- Una vez que hayan cortado 10 piezas, colóquenlas al azar dentro del recipiente de cartón. Asegúrense de dejar suficiente espacio para que el pompón pueda rodar entre las piezas.
- Luego levanten cada pieza y coloquen una pequeña gota de pegamento debajo de ella y vuelvan a colocarla en el mismo lugar del recipiente.
- Dejen que el pegamento se seque durante aproximadamente una hora. Una vez que el pegamento esté seco, escriban los números del 1 al 10 en la parte superior de las piezas en orden aleatorio.
- Finalmente, coloquen el pompón en el recipiente y luego podrán comenzar el juego.

2. JUEGOS CON HUEVERAS RECICLADAS: (Speed Cups)

La dinámica del juego es sencilla, cada jugador/a pone sobre la mesa su juego de tapas de huevera, se barajan las tarjetas y se ponen en el medio, se cuenta hasta tres y se da vuelta la primera tarjeta. Las tarjetas nos muestran diferentes patrones para ordenar nuestras tapas, apilándolas u ordenandolas una al lado de la otra. Una vez ordenadas según lo que indica la tarjeta hay que avisar “Listo” y el primero/a que avisa es el que gana y se queda con la tarjeta. El juego termina cuando se acaban las tarjetas y gana el que más haya conseguido, es decir, el más rápido.



Materiales necesarios:

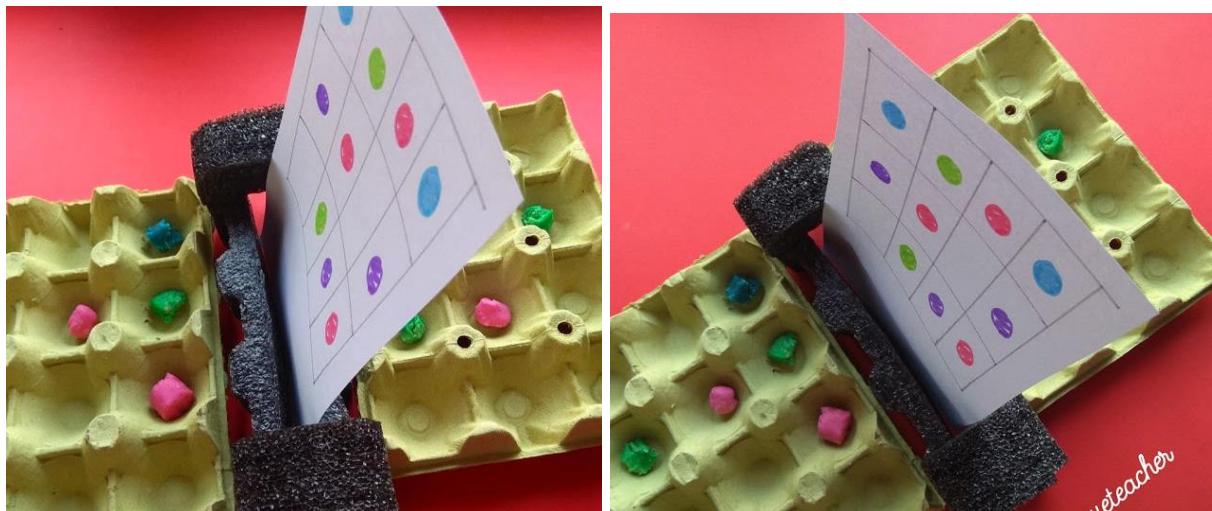
- Hueveras de cartón
- Tijera
- Pinturas, pinceles
- Papel blanco, marcadores de colores

Actividad:

- En primer lugar recorten cada hueco de forma individual de la huevera, serán los vasitos.
 - A continuación colorean cada uno de un color. Recortar la cantidad necesaria y repetir los colores según la cantidad de jugadores para los que quieran preparar el juego.
 - Después corten tarjetas de papel blanco y colorean todas las series que quieran crear, empleando los mismos colores que usaron para pintar las formas de la huevera. Las que están en vertical se ponen una encima de otra y se indican con una flecha hacia arriba  y en horizontal una al lado de la otra con una flecha de costado. 
- (Como indica la foto)

3. JUEGOS CON HUEVERAS RECICLADAS: "Copiar la plantilla"

Es un juego competitivo en el que cada jugador/a debe copiar el modelo de la plantilla en su "campo de juego" por detrás el otro/a jugador/a tiene la misma plantilla. Quien antes la complete de forma correcta se lleva un punto, se puede poner un timbre y quien acabe que lo pulse en señal de que ha terminado. Si se comprueba que ha fallado se continúa con la misma plantilla hasta que alguien la realice correctamente.



Materiales necesarios:

- Hueveras de cartón (2 Iguales) De 6, de 12 o de 30 espacios, según la complejidad que quieran
- Tijera
- Papel blanco, marcadores de colores
- Piezas del juego (Pueden ser cuentas, tapitas, bollos de plastilina, figuras de papel)
- Algo que permita poner en el centro de las hueveras las plantillas (podría ser un marco, goma espuma, una pinza... Para evitar que se vean entre sí. Imaginación al poder).

Actividad:

- Cortar las 2 hueveras del mismo tamaño, con la misma cantidad de espacios.
- Preparar las plantillas dibujando la misma cantidad de espacios que tienen las hueveras, trazando una cuadrícula. Pintar los casilleros que quieran con diferentes colores para armar las plantillas. (Pueden dejar casilleros en blanco). Debe haber 2 iguales para pegar una atrás de la otra.

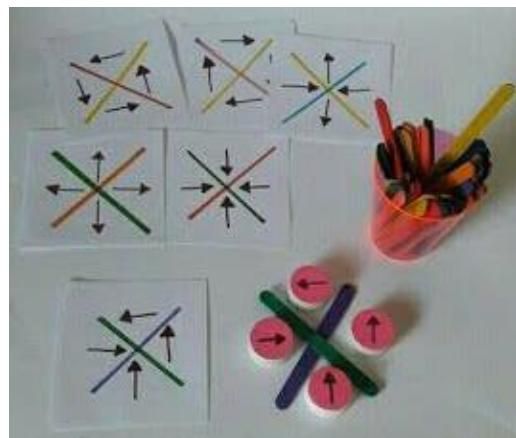
Armen todas las plantillas que quieran variando las combinaciones y la complejidad para poder jugar muchas veces. (Recuerden que siempre se pintan 2 iguales para pegar una atrás de la otra)

- Preparen toda la cantidad de piezas del juego que necesiten con los mismos colores que usaron para pintar las plantillas. Empleen los materiales que tengan en casa, tapitas, bolitas de plastimasa, figuritas de papel, cuentitas, ladrillitos plásticos, etc.

Los más pequeños de la casa pueden jugar individualmente también copiando las plantillas:



Al estilo de este tipo de juego de memoria y habilidad visual también se pueden crear tarjetas para jugar con tapitas y palitos de helado. Dibujando flechas en la parte superior de tapitas plásticas y combinando orientaciones o recorridos si se quiere de mayor complejidad:



4. CAMINITOS DE VELOCIDAD:

El objetivo del juego es desplazar una pelota de ping pong soplando para realizar todo el recorrido creado del camino.

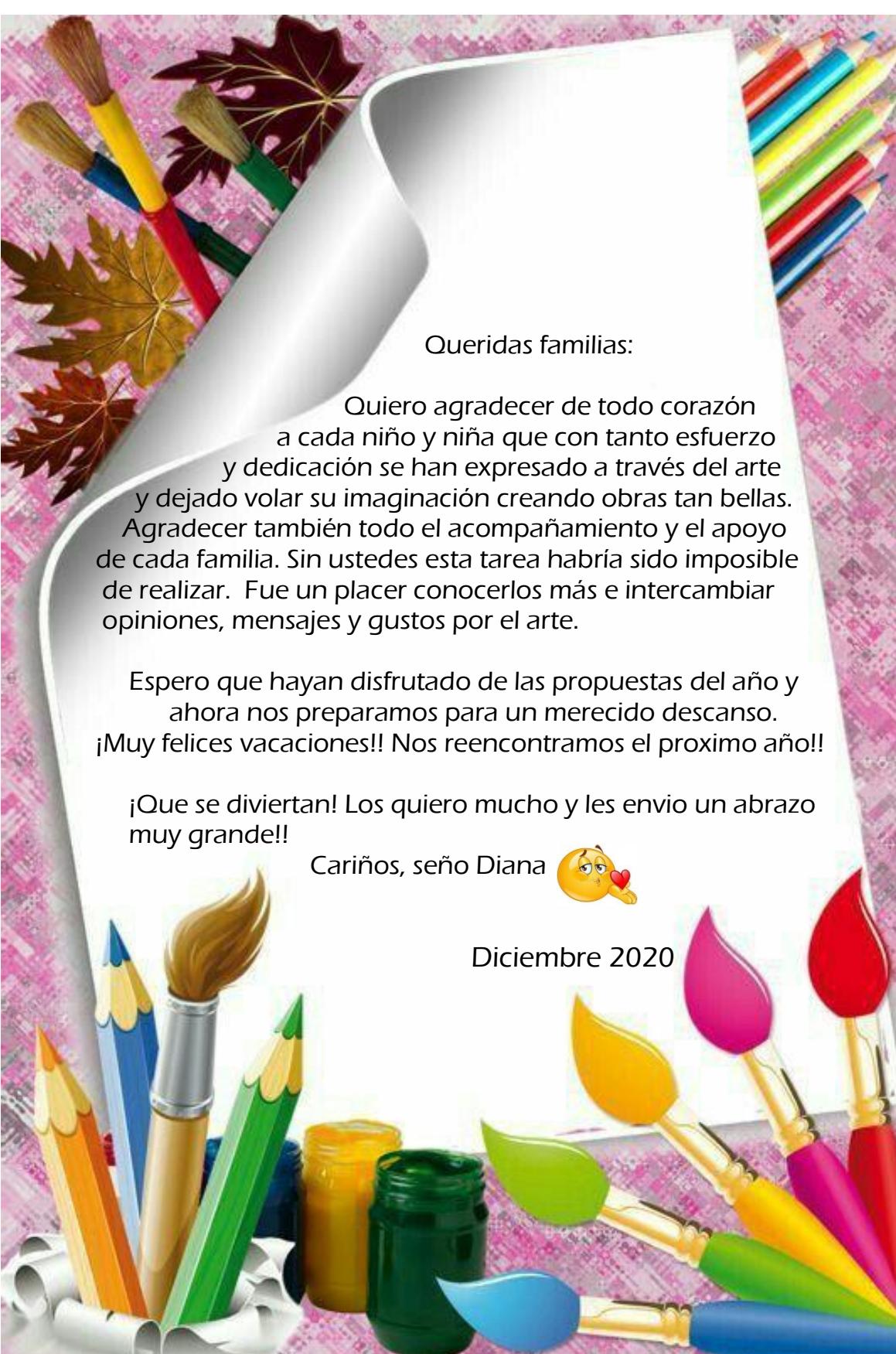


Materiales necesarios:

- Plastimasa
- Pelota de ping pong o pompon de lana
- Sorbete

Actividad:

- Preparar plastimasa en cantidad necesaria para armar recorridos de caminitos del largo y forma que quieran, amasando choricitos largos.
- Cuando esté armado el recorrido soplar con el sorbete la pelota para completar el camino sin salirse.



Queridas familias:

Quiero agradecer de todo corazón a cada niño y niña que con tanto esfuerzo y dedicación se han expresado a través del arte y dejado volar su imaginación creando obras tan bellas. Agradecer también todo el acompañamiento y el apoyo de cada familia. Sin ustedes esta tarea habría sido imposible de realizar. Fue un placer conocerlos más e intercambiar opiniones, mensajes y gustos por el arte.

Espero que hayan disfrutado de las propuestas del año y ahora nos preparamos para un merecido descanso.
¡Muy felices vacaciones!! Nos reencontramos el próximo año!!

¡Que se diviertan! Los quiero mucho y les envío un abrazo muy grande!!

Cariños, señora Diana 

Diciembre 2020