

**J.I.N.Z N°38
SALA 4
ARTES VISUALES**

Escuela: JINZ N° 38

Docentes: Gallardo, Edda Jimena-
Quiroga Romina

Nivel Inicial- Sala: 4 años

Turno: Mañana y tarde

Área Curricular: Artes Visuales

Título de la propuesta: **“Nos divertimos a través del arte”**

Actividad N°1

Inicio

Se les explicará que realizaremos lectura de imagen, consiste en una serie de preguntas que realizará el docente, mientras van observando la imagen, y así irán respondiendo lo que ven.

Preguntas dirigidas: ¿Qué colores identifican?, ¿Qué reconocen?, ¿Cómo lo habrá hecho?, ¿Qué formas ven? ¿En qué lugar lo realizó? ¿Habría colocado la artista los círculos?

Yayoi Kusama (Jardin de las delicias)



Directora: Sonia Karina López

Vice director: María Verónica Petrignani

Docentes: Jimena Gallardo- Romina Quiroga

Página 1

J.I.N.Z. Nº38
SALA DE 4
ARTES VISUALES

Contenido

Identificación de los colores primarios

Desarrollo

Con la ayuda de tus padres recorta círculos de diferentes tamaños, respetando los colores primarios (rojo amarillo azul) utilizando papel revistas. Luego en una hoja blanca pégalos sobre la superficie.

Mientras realizas la actividad puedes colocar música, dejamos algunos links para que ingreses.

<https://www.youtube.com/watch?v=8xCxkY6ZNi0>

https://www.youtube.com/watch?v=HgppDfQWbT_c

Actividad N°2

Inicio

Recordaremos a la artista Yayoi Kusama, y comentarán lo realizado la clase anterior. Si es necesario visualizaremos nuevamente la Imagen.

Desarrollo

Realizarán el juego “**memoria**” Con la ayuda de tus padres recortarán 6 círculos. Luego pintarán con lápices de colores: dos de color amarillo, dos rojo y dos azul. Cuando hayas terminado podrás comenzar a jugar.



Instrucciones de juego

Para comenzar la partida, mezcla todas las cartas y colócalas boca abajo, de manera que el color no se vea. El primer jugador dará la vuelta a dos cartas, si son iguales se las lleva, sino las vuelve a esconder. Luego, le toca hacer lo mismo al siguiente jugador, y etc... El objetivo es lograr memorizar la ubicación de las diferentes cartas con el fin de voltear sucesivamente las 2 cartas idénticas que formen pareja, para llevárselas. La partida se terminará cuando estén todas las parejas encontradas. El jugador que más cartas haya conseguido llevarse, ganará la partida.