

FICHA 1 - A pegada secreta de DACI

Ola! Son DACI... e hoxe imos descubrir un truco secreto.

Primeiro, sairemos a buscar follas de árbores. Fíxate ben na súa forma, no seu contorno... todas son diferentes!

Cando volvamos á aula, coloca unha folla encima do teu papel. Coa túa cera Maxidacs, debuxa o contorno da folla. Despois, suxeita ben a folla cunha man... e coa outra pinta por encima, sen medo a saírte. Podes pintar forte, suave, cambiar de cor... proba!

Cando remates, chega a maxia: quita a folla... Sorpresa!! Apareceu a súa forma no papel.

Podes repetilo con diferentes follas ou mesmo usar outros obxectos persoais.

Cando terminemos, miramos os nosos debuxos:

- Todas as follas saíron igual?
- Cal che gustou máis?
- Que pasou ao pintar máis forte ou máis suave?

Obxectivo pedagóxico:

Desenvolver a exploración sensorial e a motricidade fina, traballando a relación entre forma, presión e resultado a través do descubrimento.

Material necesario: Cera Maxidacs

Exemplo de actividade:



FICHA 2 - O bosque máxico do Mundo Alpino

Hoxe saímos a explorar como auténticos aventureiros do Mundo Alpino, pero esta vez cunha misión especial: imos crear o mural de "O bosque máxico".

Para elaboralo, debemos ir ao exterior para buscar pequenos tesouros: follas, paus pequenos, pedriñas ou calquera elemento natural que nos chame a atención e que poida formar parte da nosa paisaxe. Cando volvamos á aula, o profesor colocará un mural moi grande e comezaremos a construír entre todos o noso bosque máxico.

Como o imos a facer?

Paso 1. Crear o fondo do bosque

Coas témperas sólidas Playcolor, pintaremos o fondo do mural: o ceo, o chan, camiños, ríos ou montañas.

Paso 2. Dar vida ao bosque con cor

Pintar sobre follas e materiais recolleitos para convertelos en elementos do bosque.

Paso 3. Construír a paisaxe

Colocar e pegar os materiais naturais sobre o mural.

Paso 4. Engadir detalles

Debuxar detalles como herba, pegadas, camiños, casas ou personaxes.

Organización do equipo

Pero atención! Cada un terá un rol importante:

Deseñadores da paisaxe:

Deciden como será o bosque

Responsables de materiais:

Organizan e reparten os elementos

Creadores de personaxes:

Debuxan e sitúan aos personaxes

Gardiáns da orde:

Axudan a manter o espazo organizado

Cando acabemos, miramos o mural e comentamos xuntos:

- Que parte do bosque axudaches a crear?
- Que materiais utilizaches e como os transformaches?
- Que conseguimos entre todos que non poderíamos facer sós?

Obxectivo pedagóxico:

Promover o traballo cooperativo, a planificación conxunta e a integración de elementos naturais nunha creación plástica colectiva, utilizando a cor como ferramenta de expresión.

Material necesario: Témperas sólidas Playcolor e pegamento en barra Instant

FICHA 3 - As cores secretas de MANI

Son **MANI**, o mestre do contraste, e gardo debuxos secretos que só aparecen cando sabemos como descubrilos. Primeiro imos pintar toda a folla de cores, sen deixar ningún espazo en branco. Despois pintaremos encima das cores coa cera negra, tapándoo todo e facendo que as cores desaparezan.

E agora vén a maxia: cun pequeno pau de madeira rascaremos suavemente o negro creando un debuxo sinxelo que represente un recordo feliz. Aos poucos, as cores volverán aparecer baixo o noso debuxo.

Cando terminemos, sentámonos en grupo e compartimos:

- Que recordo feliz debuxaches?
- Con quen e onde estabas nese momento?
- Que parte dese recordo faiche sentir mellor?
- Que cor representa mellor como te sentías ese día?

Obxectivo pedagóxico:

Explorar a técnica do esgrafado e favorecer a expresión emocional mediante a representación de experiencias positivas.

Material necesario: Ceras Manley

FICHA 4 - Memory do Mundo Alpino

Os personaxes do Mundo Alpino perderon ás súas parellas. Imos pintar dúas veces cada personaxe con coidado, fixándonos nas súas cores e nos pequenos detalles. Despois recortaremos as casas e xogaremos ao memory cos nosos compañeiros, intentando atopar as parellas iguais e lembrando onde se esconde cada un.

E este xogo pode ter unha misión extras: podemos usalo tamén na clase de inglés. Cada vez que levantemos unha carta, diremos en voz alta a cor que vemos –red, blue, yellow...– ou o material que representa o personaxe –pencil, crayon, paint, marker...–. Así, mentres xogamos, practicamos o vocabulario sen darnos conta.

O memory do Mundo Alpino non só serve para atopar parellas, senón tamén para aprender xogando.

Obxectivo pedagóxico:

Desenvolver a memoria visual, a atención sostida e a discriminación de detalles mediante o xogo regrado.

Material necesario: Ceras Manley e Tesoiras Alpino Kaicut

Exemplo de actividade:



FICHA 5 - Crea a túa historia en viñetas

Hoxe imos empezar unha historia... e ti vala a continuar. Pero cunha condición: o protagonista da túa historia debe ser un personaxe do Mundo Alpino.

Empeza así: "Cando saín do cole e cheguei a casa, fun directo ao meu cuarto..."

E agora o resto da historia está nas túas mans.

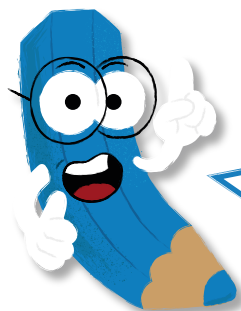
Debuxa cada escena en viñetas e escribe o que ocorre en cada momento. Podes inventar unha aventura divertida, sorprendente, tranquila ou chea de acción.

Cando terminemos, compartimos as nosas historias cos demais compañeiros e descubrimos como cada un fixo crecer o conto ao seu xeito.

Obxectivo pedagóxico:

Desenvolver a estrutura narrativa básica mediante a secuenciación de escenas e a integración de imaxe e texto.

Material necesario: Lapis de cores Alpino



FICHA 6 - Mundo Alpino en 3D

No Mundo Alpino, **ROTI**, o construtor creativo, non diseña caixas calquera: constrúe espazos que contan historias.

Hoxe converteraste en deseñador. Antes de empezar, pensa:

- Para que servirá a túa caixa?
- Será unha casa para un personaxe?
- Un lugar segredo?
- Un cofre de ideas?

Primeiro planifica como a vas a decorar, que cores utilizarás. Despois, decórraa cos teus rotuladores, recórtaa con coidado e móntaa pegando as solapas indicadas con "PEGAMENTO" ata que quede en tres dimensións. Cando estea lista, decide que gardarás dentro e por que é importante.

A túa caixa non é só unha caixa: é un pequeno mundo creado por ti.

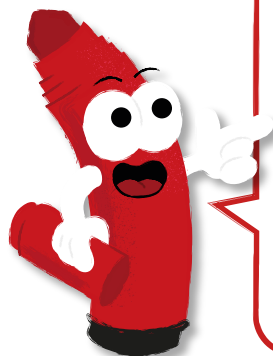
Cando terminemos, compartimos en grupo:

- Que función ten a túa caixa?
- Que historia conta o seu deseño?
- Que tiveches que pensar antes de montala?
- Que cambiarías se a volveses a facer?

Obxectivo pedagóxico:

Desenvolver o razoamento espacial, a planificación e a relación entre forma e función mediante a construción tridimensional.

Material necesario: Rotuladores Alpino, Pegamento en Barra Instant e Tesoiras Alpino Kaicut



FICHA 7 - Cor e calma no Mundo Alpino

No Mundo Alpino tamén hai momentos de calma. Hoxe imos a colorear o mandala con atención, elixindo as cores con coidado e seguindo un patrón... ou creando o noso propio. Respira amodo mentres pedresas e observa como aos poucos o debuxo vaise enchendo de cor.

Cando terminemos, organizámonos en grupos de cinco e poñeremos en común o que observamos:

- Que cores se repiten máis no voso grupo?
- Hai algunha cor que case ninguén usase?
- Seguistes patróns parecidos ou moi diferentes?
- Que mandalas teñen combinacións de cores similares?
- Se tivésedes que elixir un mandala que represente a "calma do grupo", cal sería e por que?
- Como te sentías antes e despois de terminar o mandala?

Entre todos, intentaremos descubrir que cousas temos en común e en que somos diferentes.

Obxectivo pedagóxico:

Favorecer a concentración, a autorregulación emocional e a toma de decisións estéticas mediante o pintorlado estruturado.

Material necesario: Rotuladores Alpino



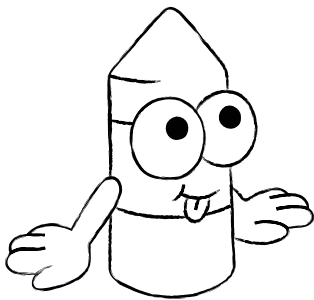
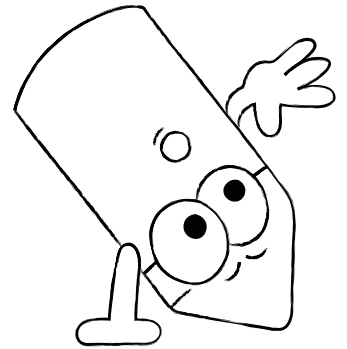
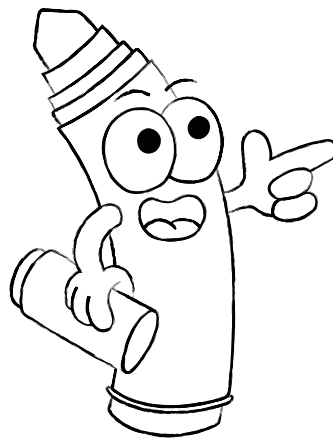
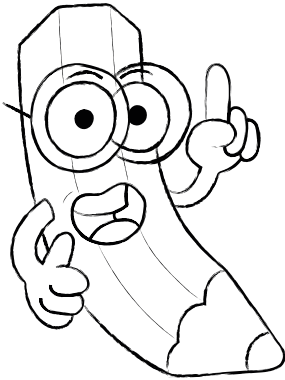
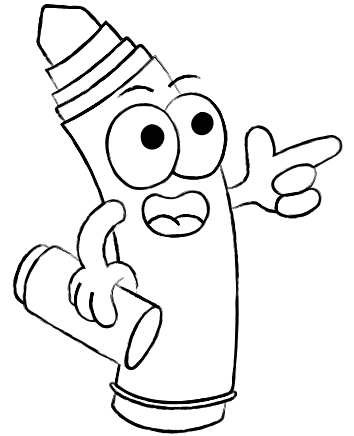
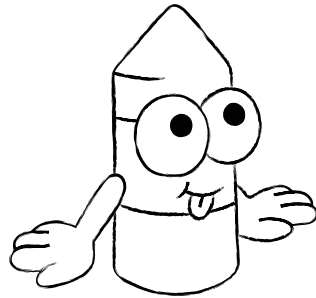
Hoxe saímos a explorar como auténticos aventureiros do Mundo Alpino, pero esta vez cunha misión especial: imos crear o mural de **“O bosque máxico”**.

Para elaboralo, debemos ir ao exterior para buscar pequenos tesouros: follas, palitos, piedritas ou calquera elemento natural que nos chame a atención e que poida formar parte da nosa paisaxe. Cando volvamos á aula, o profesor colocará un mural moi grande e comezaremos a construír entre todos o noso bosque máxico.

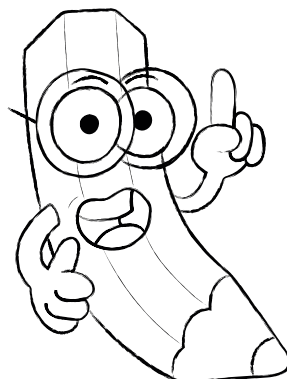
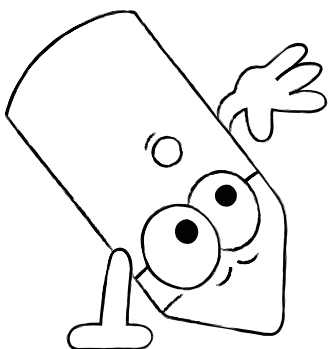
Pero atención! Cada un terá un rol importante: haberá deseñadores da paisaxe, que decidirán onde van os ríos, montañas ou camiños; responsables de materiais, que repartirán e coidarán os elementos recolleitos; creadores de personaxes, que debuxarán onde vive cada un; e gardiáns da orde, que axudarán a que todos traballemos en equipo.







ALPINO



ALPINO



The page is a blank comic book template with six panels. The panels are arranged in three rows. The top row has two panels: a large rectangular panel on the left and a smaller, tilted rectangular panel on the right. The middle row has three panels: a vertical rectangular panel on the left, a large horizontal rectangular panel in the center, and a vertical rectangular panel on the right. The bottom row has two panels: a vertical rectangular panel on the left and a large horizontal rectangular panel on the right. All panels are empty and outlined with a simple black border.

