





### **Proyecto:**

### Origami del ecosistema marino

"Ningún instrumento vale por sí mismo si no se enseña a pensar..."

Stella Ricotti (profesora santafesina especialista en educación matemática, premiada por su libro *Origami y geometría*).

### **Fundamentación**

El niño representa de diversas maneras el mundo que lo rodea y sus acciones sobre ese mundo por la necesidad de acercarse a él, aprehenderlo, conocerlo y comunicarse sintiendo satisfacción al plasmarla. Representar una imagen mediante el origami permitirá acercarlos al arte geométrico de plegar y crear figuras de papel reconocibles, sin usar cortes ni pegamento, porque al hacer un modelo se cumplen deliberada o intuitivamente ciertas propiedades que responden a axiomas específicos de la geometría. Al doblar papeles con miras a lograr una figura o un cuerpo, se deben seguir secuencias lógicas; la observación detallada, la coordinación de los movimientos, la movilización del pensamiento intuitivo y la representación mental se ponen en juego inevitablemente.

### **Objetivo**

#### Que los niños:

- Se inicien en el conocimiento de la técnica del origami.
- Desarrollen habilidades y destrezas motoras y mentales.
- Conozcan otras maneras de representar animales de forma tridimensional.

### **Contenidos**

- Representación tridimensional.
- Destreza de la motricidad fina.
- Coordinación óculo-manual (visomotora).
- Resolución de problemas de ubicación, orientación y distribución de espacios.
- Construcción y manipulación de las representaciones mentales en el espacio.
- Representaciones materiales con papel.
- Concentración.
- Ecosistemas: relaciones entre animales de un mismo hábitat.
- Cadena alimenticia.







### **Actividades**

### **Actividad 1**

Confección de figuras simples de origami.

- 1. Realizá las figuras de modo que los niños observen atentamente y dales tiempo para que ellos las vayan haciendo.
- 2. Leé en voz alta las instrucciones intercalando con la construcción. A medida que realizás los pasos, esperá que te imiten... No comiences un paso hasta que todos los niños hayan finalizado el anterior.
- 3. Repetí el procedimiento recurriendo a la memoria de las instrucciones. Hacé esto con cada figura (grulla, cangrejo, pez, caballito de mar, pingüino).

A continuación te sugerimos otras propuestas para que los niños creen objetos decorativos con las figuras que aprendieron con el Set El Nene de Origami, independientemente del ecosistema.

### **Actividad 2**

Uso de las grullas.

Guialos para que representen el deseo de paz, que transmite la historia de Sadako, combinado con un símbolo universal.

- 1. Tomá una hoja El Nene y pegala sobre un cartón.
- 2. Dibujá con lápiz negro el símbolo de la paz.
- 3. Recortalo por el contorno del dibujo y calá los espacios interiores, usando una tijera.
- 4. Perforá en la parte superior central, como muestra el modelo, de modo que quede un agujero de un tamaño adecuado para pasar una cinta bebé o una lana, que servirá para colgarlo una vez terminado. Debés realizar un símbolo para cada niño.
- 5. Entregale a cada niño un símbolo y pegamento para que lo cubran con muchas grullas de variados colores como muestra la imagen.











## Toller de Origomia Complemento

### **Actividad 3**

Escritura de un mensaje de paz.

- Presentales y leeles este mensaje 1.
- 2. Pediles que digan palabras relacionadas con la paz. A medida que ellos dicen las palabras, escribilas de modo que todos vean la lista. Por ejemplo:

| AMOR,SONRISA,  |
|--|
| Proponeles armar una frase con las palabras de la lista. |
| <br>   |



### **Actividad 4**

Uso de los cangrejos. Representación de un cangrejal.

- Pediles que traigan un frasco de boca ancha, que esté bien limpio y seco. 1.
- Ofreceles arena para que llenen ¼ del frasco. 2.
- Indicales que introduzcan cangrejos de distintos tamaños, la cantidad que quieran. 3.



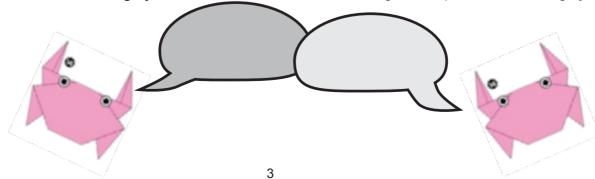




### **Actividad 5**

Crear un diálogo como chiste.

Ofreceles estas imágenes con globos de diálogos para completar e intervení preguntando: 1. ¿Qué le dice un cangrejo al otro? Escriban dentro de cada globo lo que dice cada cangrejo.









### **Actividad 6**

Uso del pez, la ballena y el caballito de mar. Representación del hábitat marino.

En esta actividad se aplica el mismo procedimiento usado en la anterior.

- 1. Pediles que traigan un frasco.
- 2. Ofreceles sal fina e indicales que coloquen ¼ de sal adentro del frasco.
- Rallá tiza azul y entrégasela para que la coloquen adentro del frasco con sal. Deciles que 3. le pongan la tapa al frasco y lo sacudan. De este modo la sal va a quedar de color azul.
- Ahora, pediles que introduzcan las figuras de origami de los animales que viven en el mar, 4. ubicándolas sobre la sal. Así, harán la representación tridimensional más bella que havan logrado.









### **Actividad 7**

Uso del pingüino. Representación de una costa rocosa.

Con el mismo procedimiento que la actividad anterior, en un frasco pueden hacer una costa rocosa para los pingüinos de origami.

- Pediles que traigan un frasco de vidrio, de boca ancha, como el del modelo, y piedritas, si 1. son de forma redondeada, ¡mucho mejor!
- Indicales que coloquen piedras hasta llenar ¼ del frasco. 2.
- Explicales que deben poner los pingüinos sobre las piedras; la cantidad que permita el 3. ancho del frasco.













### **Actividad 8**

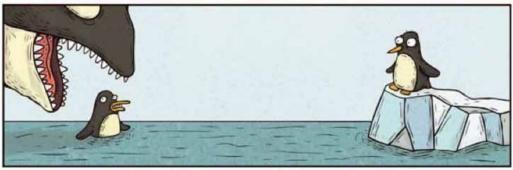
Creación y escritura de chistes.

De la representación tridimensional a las palabras escritas... Podés guiar a los niños para que combinen personajes y que imaginen historias en las que los personajes cuentan sus experiencias...

- 1. Para motivarlos, mostrales la historieta y leé qué dicen los personajes. Antes de leer, podés explicarles:
  - "Aquí un pingüino le dice al otro antes que la ballena se lo coma."













# Complemento Talles de Origania

- 2. Y ahora es el turno de crear. Incentivá la creación de este modo: ¿Qué personaje le dice a qué otro? De los personajes confeccionados pediles que elijan dos y que imaginen una conversación entre ambos.
- 3. Mostrales los diseños de globo y preguntales: ¿Dónde escribirán las palabras? ¿Qué dice un personaje? ¿Qué le contesta el otro?

