



Actividades para Primer Ciclo de Primaria

Lo que dicen los colores

La actividad consiste en acompañar a las niñas y niños por las salas del museo y conseguir que su primer contacto con él sea divertido y positivo. Los colores nos irán enseñando pequeñas historias que iremos descubriendo a través de las pinturas prehistóricas, de cuadros e incluso de obras hechas de madera incidiendo en la energía que nos aporta el rojo, la fuerza que da el amarillo o la emoción del color azul.

Tras recorrer algunas de las salas se realizará en el taller un mural con los colores primarios. Se dividirán en tres grupos y cada uno hará un mural de emociones solo con el color primario que le haya tocado. Si quisieran conseguir un color secundario tendrían que hablar con otro grupo para conseguir ese color.

¡Exploradores!

Una manera diferente de ver el museo es mediante un juego de pistas. Nos vamos a convertir en exploradores cuya función será la de explorar las salas del museo en busca de animales. Unos son más fieros que otros, pero todos tienen ganas de ser nuestros amigos. Algunos de ellos viven en una feria, ¡otros son de oro! o tienen dueños que realizaron pequeñas hazañas en la historia. Se descubrirán con ayuda de la educadora del museo que irá dando una serie de pistas e indicaciones siempre adaptadas a la edad del grupo, para terminar con una sorpresa.

Al finalizar se realizará un taller donde niñas y niños se llevarán un recuerdo del museo hecho por ellos mismos.

Un museo para los cinco sentidos

¿A qué huele un museo?, ¿a qué sabe un cuadro?, ¿qué se escucha en un palacio real?, ¿qué se ve en un retrato?, ¿qué se siente al tocar la prehistoria?

Estos y muchos más son los secretos que guarda la colección del Museo de Huesca y que nosotros con los cinco sentidos iremos descubriendo para poder sentir emociones.

Al terminar la visita por las salas se realizará un taller donde la pintura y la música serán protagonistas.

¡Hola arquitecto!

El museo está compuesto por multitud de formas, unas grandes, otras pequeñas, unas cuadradas y otras redondas. Nosotros como pequeños arquitectos vamos a hallar mediante la observación y el juego las formas que conforman la colección del museo. Para ello nos ayudaremos de nuestros “planos” que serán unas transparencias con formas geométricas sencillas que se corresponderán con determinadas obras del museo.

Al finalizar se realizará un taller de bloques de construcción hechos con material de reciclaje.

Objetivos

- Familiarizarnos con el museo
- Acercamiento al arte a través del juego
- Estimular los sentidos
- Potenciar la creatividad
- Aprendizaje de la teoría del color

Objetivos

- Familiarizarnos con el museo
- Acercamiento al arte a través del juego
- Estimular la curiosidad
- Impulsar y estimular la capacidad de observar

Objetivos

- Familiarizarnos con el museo
- Estimular los sentidos
- Potenciar la creatividad
- Desarrollar las habilidades necesarias para que los materiales y técnicas plásticas se conviertan en un medio de expresión y comunicación

Objetivos

- Familiarizarnos con el museo
- Acercamiento al arte a través del juego
- Potenciar la creatividad
- Diferenciar formas básicas
- Trabajar los contrarios



Actividades para Primer Ciclo de Primaria

¡Qué suene la música!

Los personajes que habitan en el Museo de Huesca han vivido en diferentes épocas donde la música les ha acompañado en momentos alegres y en momentos tristes. La música al igual que un cuadro o una escultura nos puede transmitir sentimientos y emociones. ¿Quieres conocer qué caja de música tenía en casa Ramón Acín?, ¿qué partituras tocarían para el conde de Aranda?, ¿qué ópera escucharía la reina María Luisa de Parma?, ¿qué danza medieval bailarían la princesa Petronila? Descubre la música en el museo.

Al finalizar se realizará un taller donde se creará un mural con pintura de dedos, pero en esta ocasión pintarán con los pies al son de la música que se les ponga.

¿Cómo vas vestido?

Nos introducimos en el mundo de la confección y la moda a lo largo de la historia de una manera dinámica y divertida. Un taller de alta costura nos ha confeccionado unos trajes para diferentes personajes del museo. Nosotros debemos buscar esos personajes y descubrir a qué época de la historia pertenecen y qué tipo de ropa se les ha hecho, cómo se ha hecho y para qué se ha hecho.

Finalizaremos con un taller de costura donde renovaremos el vestuario de nuestra dama Paula de Melzi y del conde de Aranda.

Jugando a través de la historia

¿Quieres jugar en un museo? La niña y el niño como mejor aprenden es a través del juego. Es por ello que viajaremos en el tiempo para conocer la historia del juego, veremos cómo los niños y niñas del siglo XVIII se divertían, conoceremos un juego de nuestro siglo al que ya por entonces jugaban los romanos, incluso descubriremos si el hombre de Cromañón sabía jugar.

Al finalizar el recorrido los grupos realizarán en un taller su propio juego de mesa con masa blanca de modelar para luego decorarla en el aula.

La aventura de la prehistoria

Se trata de una actividad centrada solo en las salas de prehistoria donde entre todos descubriremos el mundo de la Edad de Piedra y la Edad de los Metales.

¿Cómo? A través de una caja que nos ha dejado un arqueólogo. Entre todos descubriremos para qué servían los objetos hallados por dicho arqueólogo... pero ¡ajo!, para ello nos tendremos que poner en la piel de un pequeño Cromañón.

Tras viajar en el tiempo, realizaremos un taller relacionado con el arte rupestre en el que “dejaremos huella”.

Historia de la escritura

¿Cuándo comenzó el ser humano con el arte de la escritura? Por medio de diferentes técnicas y soportes observaremos su evolución desde la escritura íbera hasta los “whatsapp” de Ramón Acín a Conchita Monrás.

Objetivos

- Experimentar sentimientos y sensaciones a través de la música y la danza
- Estimular y desarrollar los sentidos
- Potenciar la observación y la escucha activa
- Valorar el orden y el silencio
- Potenciar la imaginación y la creatividad
- Desarrollar la comunicación y la cooperación

Objetivos

- Conocer la colección del museo a través del juego
- Trabajar la evolución del pensamiento, las corrientes estéticas, las modas y los gustos
- Reflexionar sobre la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana
- Estimular y desarrollar los sentidos
- Potenciar la imaginación y la creatividad
- Desarrollar el sentido del orden, la participación, la cooperación y la comunicación

Objetivos

- Relacionar el arte con el juego, la recreación y el sano espacio para la diversión, pues representa en la infancia el mejor escenario para el aprendizaje, el descubrimiento, la exploración y el desarrollo integral tanto de las emociones y el pensamiento como apertura ante la vida y la razón.

Objetivos

- Conocer la colección de arqueología del Museo de Huesca a través del juego
- Descubrir las diferentes etapas de la prehistoria, así como sus costumbres y arte
- Estimular y desarrollar los sentidos
- Potenciar la imaginación y la creatividad
- Desarrollar la comunicación y la cooperación

Objetivos

- Identificar la evolución de la escritura por medio de la colección del museo
- Distinguir los diferentes soportes de la escritura
- Apreciar las diferentes lenguas y la evolución de nuestro lenguaje
- Incentivar la curiosidad y la creatividad