

**J.I.N.Z. N°25 ESC. SATURNINO MARÍA DE LASPIUR - NIVEL INICIAL-
PLURISALA - ÁREAS INTEGRADAS**

GUÍA PEDAGÓGICA N° 3

- ESCUELA: JINZ N° 25 ESCUELA SATURNINO MARIA DE LASPIUR
- DOCENTE: ASTUDILLO EVELYN
- SALA: PLURISALA
- NIVEL: NIVEL INICIAL
- TURNO: TARDE
- AREA CURRICULAR: AREAS INTEGRADAS.
- TITULO: ¡MANOS A LA OBRA!

Actividad: Día n°1

Dimensión: Comunicativa y artística

Ámbito: Expresión corporal

Contenido: El cuerpo en movimiento.

- La docente envía distintos tipos de música, el niño debe escuchar y mover su cuerpo al compás,
Luego jugamos a quietud y movimiento: mientras bailan el adulto debe detener la música y el que se mueve pierde.
- La docente envía una coreografía de zumba kit, La consigna consiste en realizar el baile en familia, enviar la grabación.

Actividad:Día n°2

Dimensión: Comunicativa y Artística

Ámbito: Literatura Infantil

Contenido: Genero lirico adivinanzas

- La docente envía tres adivinanzas de animales por vía WhatsApp, luego el adulto debe transcribirlas en un papel, en familia leemos y adivinamos, una vez que adivinen los pequeños deben imitar al animal.
Variantes del juego, que los alumnos de cinco años realicen adivinanzas de animales, y digan sus cualidades para adivinar ejemplo (gallina, tiene plumas, tiene pico, y come maíz que es)

J.I.N.Z. N°25 ESC. SATURNINO MARÍA DE LASPIUR - NIVEL INICIAL- PLURISALA - ÁREAS INTEGRADAS

Variante del juego para alumnos de tres, cuatro y cinco años, luego una caja dejamos elementos que tengamos en casa y damos pistas ejemplo: sirve para beber, se le puede colocar agua ¿Qué será? (VASO).

Actividad: Día n°3

Dimensión: Juego

Ámbito: Juego tradicional

Contenido: Placer y disfrute por el juego

- El adulto debe armar un tejo tradicional con los números del 1 al 10 o del 1 al 8, según el tejo que conozcan y sepan jugar los adultos de la familia.
- Luego el adulto de la familia debe explicar al niño como se juega y cuáles son las reglas.
- Ahora todos a jugar.

Actividad: Día n°4

Dimensión: Comunicativa y artística

Ámbito: literatura infantil

Contenido: Reconstrucción de la historia

- La docente enviara un video con la dramatización del cuento los tres corderitos.
- Luego enviara imágenes desordenadas del cuento, los alumnos deberán dibujar y armar el cuento según corresponda (los alumnos de 4 y 5 años) en un soporte diferente como en cartón,
- Los alumnos de tres, cuatro y cinco años deben dramatizar el cuento o algún personaje del cuento. Ej.el lobo.

Actividad: Día n°5

Dimensión: juego

Ámbito: juegos motores: Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo.

Contenido: Diferentes formas de desplazamientos.

- La mamá tendrá que armar 2 recorridos en zig zag, con curvas, y que termine en caracol, en el patio. Al final del caracol tendrá diferentes objetos que hay que transportar. El alumno debe iniciar el juego y pasar el recorrido, luego la mamá o hermana, el que busque más elementos gana, una vez terminado el juego hay que contar cuantos elementos juntaron.

**J.I.N.Z. N°25 ESC. SATURNINO MARÍA DE LASPIUR - NIVEL INICIAL-
PLURISALA - ÁREAS INTEGRADAS**

- En un cartón o tapa de caja dibujan y arman los recorridos que jugaron y luego los recorren con un auto, o algún juguete pequeño.



DIRECTORA: PROFESORA VALERIA CONTRERAS