

## JINZ N°25 Esc. Albergue Tte. Cnel. Álvarez Condarco-Plurisala-Áreas Integradas.

**Escuela:** JINZ N°25-Escuela Albergue Teniente Coronel Álvarez Condarco.

**Docente:** Stella Mary Quijano.

**Nivel Inicial:** Plurisala.

**Turno:** Único.

**Título:** “Arrule, arrule en casa me quedé”

**Área Curricular:** Integradas.



### Día 1

**Dimensión:** Comunicativa y Artística.

**Contenido:** Creación de movimientos, sonidos y juegos corporales para acompañar canciones y melodías.

**Actividad N°1:** Sala de 4 y 5

El adulto que acompaña propondrá al pequeño escuchar y jugar con la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir.”

Cuando la mamá cante los alumnos deben realizar las acciones que indicará canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”.( Todos aplauden).

Luego irán incorporando más acciones, movimientos y sonidos como por ejemplo si tú tienes muchas ganas de gritar. Finalizamos invitando a la familia a cantar y realizar los movimiento o acciones que el niño les marque.

### Día 2

**Dimensión:** Comunicativa y Artística.

**Contenido:** Goce fonológico.

**Actividad N°2:** Sala de 4 y 5

La mamá propone al pequeño/a escuchar las rimas que le recitará. Luego, juntas la recitarán para memorizarlas y recitarlas a la familia con la ayuda de mamá. Finalizamos dramatizando los animales de las rimas.

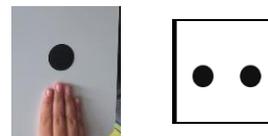


**Profesores Responsables:** Stella Mary Quijano y Brian Ibazeta.

**Día 3**

**Dimensión:** Ambiente Natural y Socio-Cultural.

**Contenido:** Recitado de la sucesión ordenada de números.



**Actividad N°3:** Sala de 4 y 5

El adulto que acompaña al pequeño/a invitará a jugar a las “Carreras”. El juego consiste en preparar una pista (sobre cartón, hoja o cualquier soporte papel) con dos carriles y cada carril estará dividido para sala de 5 años en 20 partes iguales y en sala de 4 años dividido en 10 partes iguales.

También deben realizar 10 tarjetas para sala de 5 años realizarán y escribirán en cada tarjeta un número hasta el 10; en sala de 4 años realizarán 5 tarjetas y en cada una dibujarán círculos que indica la cantidad hasta 5. Luego, buscarán autitos o lo dibujarán uno en un papel, cada auto se para en su carril y el juego comienza. Cada jugador sacará una tarjeta y moverá en su carril el auto según la cantidad que indique la tarjeta, termina cuando uno de los jugadores llega al final de la pista. Lo pueden repetir cuantas veces lo deseen.

1

**Día 4**

**Actividad N°4:** Sala de 4 y 5

La mamá propone convertirse nuevamente en científico “Colores comunicante”. Preparan un lugar previamente y juntas buscaran los elementos: 3 vasos transparentes, pintura para el agua (temperas, condimento de comida (polluelo) o cualquier otro que se pueda diluir en agua y de color, servilletas de papel y agua. Comenzarán con el experimento, llenarán cada vaso por la mitad del agua, disolver las pinturas de diversos colores en el agua, luego debe enrollar la servilleta y cada punta debe colocarse dentro de un vaso. La punta de la servilleta debe tocar el fondo del vaso.

Repetir el procedimiento con otra servilleta, colocando uno de sus puntas en uno de los vasos ya utilizado y la otra punta en otro en el vaso que quedó libre. ¡Ahora...sí!! juntas observamos como la servilleta se va tiñendo con los colores utilizados. Para terminar, dejamos secar las servilletas y luego las usamos para enmarcar un cuadro, retratando el momento compartido.



**Día 5**

**Actividad n° 5**

**Dimensión: Formación Personal y Social**

**Ámbito : Educación Física**

**Contenido:** “Los juegos motores”

- Juegos individuales y grupales que promuevan la exploración de habilidades motor

**Elementos:**

- + Sogas
- + Tiras de diario
- + Medias



**Desarrollo:**

- + Colocar la soga o las tiras de diario o las medias en el suelo, formando un camino.
- + La familia se va a dividir en dos; y se van a colocar cada grupo en una de las puntas de la soga; y al sonido del aplauso de otra persona van a salir los dos al mismo tiempo, sobre la soga realizando equilibrio, hasta que se encuentren los dos jugadores; y jueguen piedra, papel o tijera.  
El que gane seguirá el camino y el que pierde volverá a la fila; una vez que un jugador pierde un compañero del mismo equipo saldrá a jugar.

**Directora: Prof. Valeria Contreras.**