

**Guía Pedagógica N° 7**

**ESCUELAS:** JINZ N° 26 Escuela Virginia M. de Parkes y Maestro Argentino.

**DOCENTES:** Patricia Reta y Pizarro Vanesa.

**NIVEL INICIAL:** salas integradas de 4 y 5 años.

**TURNO:** Mañana y Único.

**ÁREA CURRICULAR:** Ciencias sociales.

**CAPACIDADES:**

- Resolución de problemas.
- Trabajo con otros.

**DIMENSIÓN:** Formación personal y social - Ambiente natural y socio-cultural.

**ÁMBITO:** Autonomía - Ambiente Natural.

**NÚCLEO:** Cuidado de sí mismo - Seres vivos y su ambiente.

**CONTENIDOS:**

- Reconocimiento de pautas sociales relacionadas con el cuidado de la salud, de la seguridad personal y de los otros.
- Historia provincial. Pueblos originarios.

**PROPÓSITO:**

- Trabajar de manera colaborativa con las familias en realizar actividades que permitan prevenir y evitar el contagio y propagación del dengue.
- Favorecer un acercamiento por parte de los niños a la historia provincial.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Mi San Juan ayer y hoy”**

Y al comenzar el mes de junio, mes en el cual cumple un aniversario más nuestra querida provincia, se trabajará en torno a una de las principales culturas, como lo es la “cultura huarpe” para conocer y descubrir nuestras raíces.

**DIMENSIÓN:** Ambiente natural y socio-cultural.      **ÁMBITO:** Ambiente Natural.

**NÚCLEO:** Seres vivos y su ambiente.

**ACTIVIDAD N° 1** Teniendo en cuenta los acontecimientos actuales, la pandemia del coronavirus, y el dengue en nuestra provincia,, se presenta el plan de continuidad pedagógica, buscando desarrollar actividades que permitan a los docentes y alumnos seguir en contacto, aprendiendo y creciendo juntos, luchando para prevenir y evitar que estas enfermedades nos afecten.

En familia escuchamos el cuento “El mosquito Lito” el cual se enviará en formato de video por whatsapp [https://www.youtube.com/watch?v=YAj9\\_gGT3fQ](https://www.youtube.com/watch?v=YAj9_gGT3fQ)

Al finalizar el video, el adulto que acompañe a los pequeños con las tareas les podrá hacer las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamaba el mosquito? ¿Donde le gusta vivir? ¿Qué podemos hacer para evitar que se quede en nuestra casa?

**DIMENSIÓN:** Ambiente natural y socio-cultural. **ÁMBITO:** Ambiente Natural

**CONTENIDO:** Paisajes y sus características.

**ACTIVIDAD N°2** En familia se dialogará acerca de cómo se llama la provincia en la cual vivimos, si tuvieras que pintar a nuestra provincia ¿De que color la pintarias? y ¿porque?

en familia salir al patio de la casa y observar alrededor, prestando atención a lo que se puede visualizar (árboles, montañas, fincas, etc.) luego en una hoja con colores suaves pintamos el paisaje como fondo de hoja. al terminar con ayuda de una persona mayor se escribirá el nombre de nuestra provincia (SAN JUAN) y decoramos las letras con lo que tengamos en casa (palitos, lanas, fideos, pelotitas de papeles, etc.)

**DIMENSIÓN:** Ambiente natural y socio-cultural. **ÁMBITO:** Ambiente social .

**NÚCLEO:** Historias personales, de la localidad y la comunidad.

**CONTENIDO:** Historia provincial. Pueblos originarios.

**ACTIVIDAD N° 3** Conversar con la familia acerca de los pueblos originarios que habitaron y habitan nuestra Provincia. Se realizarán preguntas tales como: ¿saben quiénes habitaban hace mucho, mucho tiempo nuestra tierra?, ¿Cómo se llamaban?

Observar el video que enviará la docente :

<https://www.youtube.com/watch?v=r55btsyylQw>

**DIMENSIÓN:** Ambiente natural y socio-cultural **ÁMBITO:** Ambiente Natural.

**NÚCLEO:** Seres vivos y su ambiente.

**CONTENIDO:** Animales.(desplazamientos, alimentación, partes del cuerpo. mamíferos, reptiles, aves).

**ACTIVIDAD N° 4** Observar imágenes de diversos animales originarios, se recordará brevemente el lugar que ocupaban dentro de la cultura aborígen (alimentación, vestimenta)

Se propondrá diferenciar a los animales según sus características, se presentará una cuadrilla de comparación la cual estará compuesta horizontalmente en la parte superior por las características (texturas), Plumos, pelos, picos, hocico, lana, cuernos y pieles.

En forma vertical se encontrarán las imágenes y/o los nombres de los animales: guanaco, vicuña, zorro, puma, mara, vizcacha, comadreja, quirquincho, hurón, pecarí, coipo, chinchilla grande y armadillos. La trucha, pejerrey, bagre y carpa, son algunos de peces que habitan en los ríos.

La consigna será ubicar correctamente una cruz o un tilde según coincida o no el animal y la característica.

	Plumas	pelos	picos	hocico	lana	cuernos	pieles
guanaco							
vicuña							
zorro							

**Dimensión:** Comunicativa y Artística

**Ámbito:** Literatura Infantil

**NÚCLEO:** de contextualización

**CONTENIDO:** Genero narrativo: Leyenda

**ACTIVIDAD N° 5** Se comenzará narrando la “leyenda del viento zonda” a través de un video, una vez finalizado el relato se les harán algunas preguntas a los niños, tales como: ¿Quién era Gilanco? ¿Que hacía? ¿A quien hizo enojar? ¿Cuál fue el castigo de Gilanco? etc

En familia se hablará de cómo es el viento zonda y cómo nos hace sentir. Pensar en qué otro castigo le hubieran impuesto a Gilanco.

Para finalizar, en una hoja dibujamos la parte de la historia que más nos gustó.

**DIMENSIÓN:** dimensión comunicativa y artística **ÁMBITO:** Artes visuales Plástica

**NÚCLEO:** de producción

**CONTENIDO:** Construcción

**ACTIVIDAD N° 6** Realizar con la familia un pesca mágic casero.Observamos el video que manda la señorita a través de whatsapp para su realización.Link

<https://www.youtube.com/watch?v=xqjW3eIrCU0>

Materiales necesarios:

- ❖ Goma eva de colores
- ❖ Varilla de madera o ramita
- ❖ Piola o lana
- ❖ Clips



**DIMENSIÓN:** Ambiente Natural y socio\_cultural    **ÁMBITO:** Matemática

**NÚCLEO:** Número y sistema de numeración.

**CONTENIDO:** Lectura de números-números para comparar cantidades-Los números como etiquetas.

**ACTIVIDAD N° 7** Juego de pesca: Pescando truchas.

Se colocará los peces sobre una tela celeste o en una palangana con agua. Se podrá jugar de a dos o más participantes según la cantidad de peces y cañas que realicen.

El juego consiste en tratar de pescar la mayor cantidad posible de peces .El juego termina cuando no haya más peces que pescar, gana quien tenga más peces.

Variante: Se puede complejizar el juego colocando números a los peces y pescar el número que salga en el dado.

**Dimensión:** Comunicativa y Artística    **Ámbito:** Artes visuales

**NUCLEO:** Producción    **CONTENIDO:** Construcción.

**ACTIVIDAD N° 8** Los aborígenes que habitaban este suelo sanjuanino, eran un pueblo muy habilidoso, fabricaban vasijas y utensilios, además de ser muy buenos tejedores, ahora es nuestro turno y junto a nuestra la familia buscamos una ramita, que sea maleable para hacer un aro o una horqueta, lanas o cintas de colores, plumas, semillas etc. Todo esto nos servirá para hacer un atrapa sueños para decorar nuestro hogar

Una vez que se tengan todos los elementos, los niños deberán cruzar lanas de diferentes colores y entretejerlas libremente en el aro hecho con la rama y luego la podrán decorar con los demás elementos.



**ÁREA CURRICULAR:** Educación Física      **Docente:** Bisignano Nicolás

**CONTENIDO:** EL CUERPO, Y LOS OBJETOS EN EL ESPACIO Y EN EL TIEMPO.

**ACTIVIDAD N°1:** Entrada En calor al ritmo de la canción “Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de sus cola “.

Jugaremos con globos: Cada participante debe tener un globo inflado.

Lo tiramos hacia arriba y lo atrapo antes de que se caiga.

Lo levanto por encima de la cabeza, lo deajo caer y lo atrapo antes de que toque el piso.

Pasar el globo por encima de la mesa y el niño pasa por debajo de la misma, atrapando el globo por el otro lado.

Lo tiro hacia atrás, giro y trato de atraparlo antes de que se caiga al piso.

**ACTIVIDAD N°2:** Se colocan 2 cuerdas atadas a una silla:

Pasar por debajo de la cuerda con el globo. Luego bajamos la altura de la cuerda y pasamos por arriba de la misma, siempre con el globo en la mano.

Hacemos lo mismo pasando de costado (a un lado y otro), y por último pasar hacia adelante y atrás.

**JUEGO:** En pareja de a 2, trasladar el globo entre los 2 sosteniendo el mismo con las espaldas, hasta una línea, ubicada a 5 metros. Gana el juego, la pareja que llegue primero. Vuelta a la calma, me convierto en un soldadito de plomo, me hago grande tomando aire por la nariz y luego me convierto en pluma tirando todo el aire por la boca.



**ÁREA CURRICULAR:** Educación musical

**Docente:** Brian Becerra

**Dimensión:** Comunicativa y artística

**Ámbito:** Educación musical

**Título de la propuesta:** “El auto musical”

**Contenido:** Acción e inhibición del sonido. Fuentes sonoras: timbre. Canciones que incorporen juegos corporales. Forma: estructura formal.

#### **ACTIVIDAD 1**

- Sentados en una silla, con los ojos cerrados, escuchar los sonidos del entorno. Nombrar los sonidos escuchados. ¿Se escucharon sonidos producidos por un auto o vehículo similar? ¿Qué sonidos puede hacer un coche? ¡A pensar! Realizar los sonidos con la voz (arranque, bocina, acelerar, frenar).
- Escuchar la canción “Auto camaleón” de Kuofequín, enviada por el docente a través de whatsapp. ¿Por qué se llamará así la canción? ¿Qué instrumentos escuchaste? (respuesta: los instrumentos que suenan en la canción) ¿Te animás a cantar el estribillo? Dice así: “En un auto que cambia de color, yo me voy, me voy a pasear”.

#### **ACTIVIDAD 2**

- Sentados en una silla, escuchar nuevamente la canción “Auto camaleón”. Volver a escuchar para repasar el estribillo. Buscar un plato de plástico para utilizar como fuera el volante de un auto.
- Escuchar una vez más la canción, en los estribillos cantar y mover el plato como si fuera el volante de un auto.
- Escuchar el segundo audio de la canción “Auto camaleón” (con los silencios) enviado por el docente a través de whatsapp, desplazándose libremente por el espacio mientras movemos el plato como si fuera el volante de un auto. Cuando la música se detiene, nos quedamos quietos en el lugar. Cuando la música vuelve a sonar, retomamos la marcha.

**EQUIPO DE CONDUCCIÓN:** Directora, Sra. Erica Fernández.