

Ponte el Sombrero, Quitate el Sombrero

Actividad: Los niños participaran/actuarán en la dramatización de una historia.

Objetivo

Los niños entrarán en un centro o escenario de juego para participar en una actividad grupal de compañeros.

Estándares Principales

III. Desarrollo Socio-Emocional

III.C.2.a. Juega con sus compañeros de manera coordinada, incluyendo la asignación de roles, materiales y acciones.

http://www.floel.org/standardsresource/standards.html#d=III&a=four_year_olds

Evaluación de lo Aprendido

Los niños describirán oralmente su experiencia de juego en el área de la "granja."

Apoyo al Aprendizaje

- Niños que no están listos para el juego cooperativo: establezca el área de "granja" y permita que los niños jueguen en paralelo; brinde apoyo según sea necesario.
- Niños listos para el juego cooperativo: haga una lluvia de ideas con los niños sobre cómo crear un área de "granja"; déles a los niños tiempo y materiales para establecer la "granja" y dramatizar el cuento.

Extender lo Aprendido

- Secuencia y movimiento: con una máscara de animal, los niños pueden ordenarse tal y como aparecen los animales en el libro, y luego combinar la prenda de vestir correspondiente a cada animal.
- Arte: Lea libros sobre erizos reales. Configure el área de arte con plastilina, fideos de espagueti secos, ojos de google, etc.; los niños pueden hacer su propio erizo (observe mientras comparten materiales, herramientas, etc.)
- Música y movimiento: lea el libro, *The Magic Hat* de Mem Fox. Los niños cantan y juegan "sombrero musical" (similar a la papa caliente) Dondequiera que el sombrero aterrice, ese niño se convierte en el animal. El niño elige a otro niño como su compañero y se mueven y hacen ruidos como el animal en el que se convierten.



Materiales Necesarios

Barril de basura de plástico (para decorar como la guarida de Hedgie)

Guantes

Calcetines

Gorro

Suéter

Calzoncillos largos

Bufanda y chaleco

Dos (2) percheros

Cuerdas y pinzas para la ropa

Máscaras de personajes (siete o más animales)

Libro: *The Hat* de Jan Bret

Ponte el Sombrero, Quitate el Sombrero

Actividad: Los niños participaran/actuarán en la dramatización de una historia.



Estándares Principales

III. Desarrollo Socio-Emocional

III.C.2.a. Juega con sus compañeros de manera coordinada, incluyendo la asignación de roles, materiales y acciones.

http://www.floel.org/standardsresource/standards.html#d=III&a=four_year_olds

Procedimiento

Planificación Previa: *lea el libro, identifique el vocabulario nuevo y las ilustraciones; establezca un área de juego dramático (u otra área) similar a una "granja"; incluya máscaras de animales, accesorios, un tendedero, una casa de granja, una casa de erizo (contenedor, barril o túnel) y otras áreas identificadas en el cuento; consulte la lista de Materiales Necesarios.*

Durante la actividad:

1. Reúna a los niños y presente el libro, *The Hat* de Jan Brett. Presente el dilema de Hedgie (calcetín atorado en sus puas, la reacción de los animales y la respuesta de Hedgie).
2. Lea el libro y tómese el tiempo para hablar sobre las ilustraciones y anime a los niños a predecir lo que sucederá después.
3. Tenga en cuenta conectar el vocabulario nuevo con las palabras conocidas y hacer preguntas que requieran respuestas extensas.
4. Involucre a los niños en una discusión sobre el problema de Hedgie y cómo lo resolvió (cómo abordó los comentarios de los animales).
5. Dígalos a los niños que el área dramática se ha transformado en una granja y que tendrán la oportunidad de jugar allí. Presente los accesorios disponibles. Coloque el libro (*The Hat* de Jan Brett) en el área de la granja (para que los niños puedan consultarlo).
6. Revise las expectativas de comportamiento y uso de materiales en el área de la granja. Luego de la actividad de grupo permita a los niños hacer la transición a los centros.
7. **Tome un papel activo:**
 - a. Observe a los niños jugando en el área de la "granja". ¿Cómo interactúan los niños entre ellos? ¿Qué roles han asumido? ¿Cómo se relacionan desde la perspectiva de su rol elegido?; En papel, anote el nombre de cada niño y el rol asumido (esta información se usará durante la "recuperación").
 - b. Interactúe con los niños: comente y haga preguntas sobre lo que se está observando; hacer sugerencias para estimular el juego y ayudar a los niños a extender el juego de roles (según sea necesario.)
 - c. Apoye el juego de los niños: modele estrategias de iniciación (habilidad para iniciar actividades o conversaciones), estilos cooperativos de interacción (turnos, intercambio, etc.).
8. Permita que los niños tengan la oportunidad de entrar y salir de el centro de la "granja". Continúe observando las interacciones de los niños.
9. Transición de los centros: brinde instrucciones para la transición de la actividad.

Tiempo de revisión:

1. La maestra reúne las máscaras del centro de la "granja" y se sienta con los niños en un grupo pequeño.
2. Pídales a los niños que compartan sobre sus roles durante el juego en el centro de la "granja" (pueden usar las máscaras para recordar el papel, etc.).
3. Revise las habilidades sociales observadas (entrada / iniciación, mantenimiento, resolución de problemas) con los niños.