

Duración de la lección: 45 minutos (se puede ajustar eliminando elementos * a 15-30 minutos, según las necesidades del estudiante)



Consulte el Perfil de aprendizaje y alfabetización de SC del niño listo para el jardín de infantes

Objetivo/Breve descripción: ¿Qué es un problema? ¿Alguna vez has tenido un problema que necesitas ayuda para resolver? ¿Te han dicho que uses tus palabras para resolver un problema? ¿Qué palabras podrían ayudarnos a resolver un problema? Síguenos. Las vacas de Farmer Brown aprenden a usar sus palabras para resolver su problema.

Materiales proporcionados:

Sombrero o pañuelo de granjero
Cartas de granjero marrón escritas por las vacas y el pato
(7) Cartas de granjero marrón a las vacas (1)
Manta o sábana (x 2) Teclado Sombreros de vaca
Sombreros de pollo pato de goma

INTRODUCCIÓN

Los estudiantes se sientan en sus propias áreas o en grupo, frente al lector. Muestre a los estudiantes la portada del libro.

•Guía de discusión para hablar sobre la acción de las Vacas:

¿Has visto alguna vez vacas que sepan escribir a máquina? ¿Por qué querrían escribir? ¿Crees que tiene algo que ver con el establo? ¿Qué sonido crees que hace una máquina de escribir? ¿Qué sonido hacen las vacas?

El objetivo de la discusión:

Resaltar palabras: clic, clac, muuu, clic, clac, muuu, cuac.

Sugiera: "Imagina que estás en un granero". "Cierra los ojos y cuando los abras, ¿qué ves?"

Enumera las cosas que se encuentran en un granero.



INTRODUCIR MATERIALES PARA LA ACTIVIDAD

Teclado, letras, gorro/pañuelo de granjero, colas de vaca, pato de goma, La manta/sábana

¡VAMOS A MOVERNOS!

El instructor se pone el sombrero/pañuelo de granjero y pregunta a los estudiantes qué tipo de animal vive en una granja.

Pida a los estudiantes que actúen como una variedad de animales de granja según sus sugerencias.

Pregúntales: "¿Qué sonidos hacen? ¿Cómo te moverías como este animal?" "¿Dónde viven estos animales? ¿Adentro o afuera?" Imagina ser un granjero y escuchar a los animales, y pídeles leche, huevos, etc.

El viejo MacDonald tenía una granja con movimientos de animales.*

TRANSICIÓN

¿Crees que los animales podrían tener algún problema? ¿Cómo crees que sería vivir en un granero o en un estanque?

¿Pasarías frío si vivieras al aire libre?

¿Alguna vez has utilizado tus palabras para resolver un problema?

Pasen el teclado y pídanle a los estudiantes que escriban. ¿Qué se siente al escribir? ¿Oyen algún sonido?

LEA LA HISTORIA:

Lea el libro Click, Clack, Moo, Cows that Type de Doreen Cronin.

Señale las palabras "click, clack, muu y clickety, clack, muu" y pida a los estudiantes que las digan con usted mientras lee la historia.

IDENTIFICAR EL PROBLEMA Y CÓMO SOLUCIONARLO

Preguntas para guiar la discusión:

¿Qué problema tenían las vacas?

¿Cuál era el problema del granjero Brown?

¿Qué problema tenían los demás animales?

¿Qué hicieron para solucionar sus problemas?



PREPÁRATE PARA REPRESENTAR LA HISTORIA.

PERSONAJES: Los estudiantes seleccionan un personaje animal para la historia. Comenten los diferentes personajes y sus deseos. Pidan a los estudiantes que se pongan un disfraz de animal.

ESCENARIO: Los estudiantes y el profesor preparan diferentes áreas del salón para que sean el granero, la casa y el estanque de los patos.

UTILERÍA: El maestro muestra un teclado, una manta y carteles y explica que estos son utilería (objetos que podemos sostener en nuestras manos durante una obra de teatro).

REPRESENTAR LA HISTORIA

El profesor lee el cuento interpretando al Granjero Brown. Los alumnos representan su papel como los animales, usando los accesorios y las diferentes ubicaciones.

Las vacas se quedan temblando. Encuentran una máquina de escribir (con teclado) y le escriben una nota al granjero Brown. Una vaca pega la nota en la puerta del granero. El granjero Brown la ve, se va a casa y se duerme. Se despierta por la mañana y no encuentra leche ni huevos. Los alumnos se ríen mucho cuando el profesor se muestra frustrado y enfadado por no tener leche ni huevos. Continúen la acción. Pueden hacer que los patos finjan nadar en el estanque mientras esto sucede. Las gallinas pueden picotear por fuera del granero.

Cuando el granjero les da la manta, los estudiantes pueden acurrucarse debajo para simular que duermen. Al final del cuento, los patos pueden saltar de un bloque pequeño o una silla resistente una vez que tengan su trampolín para el estanque.

También puedes hacer que todos los estudiantes hagan los tres animales si lo prefieres.

FIN DE CLASE:

¿Cómo solucionamos el problema del frío en los animales y la necesidad del granjero Brown de leche y huevos? ¿Qué otro problema podríamos resolver con nuestras palabras?

Organiza una fiesta en el granero con animales bailando y haciendo sus sonidos.

