

¡Conociendo a los Amigos de la Granja!

Ciencias Naturales | Medio Ambiente | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren y aprendan sobre los animales que habitan en la granja. A través de actividades lúdicas, sensoriales y participativas, los estudiantes reconocerán las características básicas de estos animales, relacionarán sus sonidos y hábitos, y clasificarán sus elementos en un contexto cercano y significativo para ellos.

El propósito es que los niños desarrollen curiosidad y respeto por la naturaleza, comprendan la importancia de los animales en su entorno y mejoren habilidades cognitivas y sociales, como la observación, la asociación y la comunicación. Este aprendizaje se conecta con su vida cotidiana ya que muchos niños han visto o escuchado sobre animales de granja, y pueden compartir estas experiencias con su familia y comunidad.

El plan integra el Diseño Universal para el Aprendizaje 3.0 para atender la diversidad en el aula, asegurando que todos los estudiantes tengan múltiples formas de acceder, expresar y comprometerse con el contenido. Además, se aplican principios de mediación cognitiva de Feuerstein y estrategias de diferenciación de Tomlinson para potenciar el aprendizaje activo y significativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y nombrar los animales más comunes de la granja mediante imágenes, sonidos y juegos.
- Asociar características básicas y sonidos específicos a cada animal de la granja.
- Seleccionar y relacionar animales con sus hábitats y productos que proporcionan.
- Imitar sonidos y movimientos de los animales para fortalecer la comprensión y expresión.
- Clasificar y ubicar animales de la granja en categorías simples según su función y características.

Recursos Necesarios

- Figuras y juguetes de animales de granja (mínimo 2 por cada especie: gallina, cerdo, vaca, caballo, oveja)
- Tarjetas ilustradas con imágenes y sonidos de animales (pueden ser digitales o impresas)
- Libro ilustrado sobre animales de la granja adaptado para preescolar
- Reproductor de audio o tablet con grabaciones de sonidos de animales
- Cartulinas, crayones, pegatinas y papel para actividades manuales
- Alfombra o espacio amplio para juegos de imitación
- Pizarra blanca o rotafolio con plumones
- Mapa cognitivo impreso o digital con imágenes de animales y categorías
- Lista de cotejo para observación docente

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de atención y participación grupal
- Capacidad para escuchar y responder a instrucciones simples
- Experiencias previas de contacto visual o auditivo con animales domésticos o de granja, aunque sea en medios audiovisuales o visitas
- Reconocimiento básico de imágenes y símbolos

Actividades

Plan de 5 clases para Animales de la Granja

Clase 1: Reconociendo a los animales de la granja

Objetivo de aprendizaje:

Reconocer y nombrar los animales más comunes de la granja mediante imágenes y sonidos.

Habilidades e indicadores:

- Indicador: Identifica visualmente animales de la granja (Reconocimiento)
- Indicador: Escucha y reconoce sonidos de animales (Reconocimiento)

Contenidos:

- Animales: gallina, vaca, cerdo, oveja y caballo
- Sonidos característicos
- Elementos visuales de los animales (color, tamaño, forma)

Inicio (10 minutos)

Docente: Saluda a los niños con entusiasmo. Muestra una imagen grande y colorida de un animal de granja (ejemplo: vaca) y pregunta: “¿Quién sabe qué animal es este? ¿Alguien lo ha visto antes?”.

Estudiantes: Responden con ayuda del docente, comparten si conocen el animal.

Motivación: El docente reproduce el sonido del animal (muu) y pide que intenten imitarlo.

Desarrollo (45 minutos)

- **Actividad 1: “El Baúl de los Animales” (15 min)**

Objetivo: Asociar imágenes con nombres y sonidos.

Instrucciones:

- El docente presenta un baúl o caja con figuras de animales y reproduce sonidos.

- Los niños sacan una figura y nombran el animal (docente ayuda si es necesario).
- Luego escuchan el sonido y deben decir si corresponde al animal que sacaron.

Organización: grupos de 3-4 niños.

Evidencia: figuras correctamente nombradas y sonidos asociados.

Rol docente: guía, pregunta “¿Qué animal es? ¿Qué sonido hace? ¿Lo reconoces?”

• **Actividad 2: “Canción de la Granja” (15 min)**

Objetivo: Reconocer y reproducir sonidos de animales.

Instrucciones:

- En círculo, el docente canta una canción simple con los sonidos de cada animal.
- Los niños imitan con gestos y sonidos cada animal cuando se menciona.

Organización: plenaria.

Evidencia: participación activa en imitación.

Rol docente: modela sonidos y movimientos, motiva la participación.

• **Actividad 3: “Libro Vivo de Animales” (15 min)**

Objetivo: Reconocer imágenes y sonidos en contexto.

Instrucciones:

- Docente lee libro ilustrado mostrando cada animal.
- Preguntas del mediador: “¿Qué animal es este? ¿Dónde vive? ¿Qué sonido hace?”
- Niños responden en grupo.

Organización: plenaria.

Evidencia: respuestas orales, atención.

Rol docente: estimula, reformula preguntas para todos.

Cierre (5 minutos)

Síntesis: En grupo, repasan los animales vistos y hacen un dibujo colectivo con los animales preferidos.

Docente pregunta: “¿Qué animal les gustó más? ¿Cuál sonido fue divertido?”

Retroalimentación: El docente felicita la participación y hace énfasis en el respeto por los animales.

Clase 2: Asociando animales con sus sonidos y características

Objetivo de aprendizaje:

Asociar características básicas y sonidos específicos a cada animal de la granja.

Habilidades e indicadores:

- Indicador: Asocia sonidos con animales correctos (Asociación)
- Indicador: Reconoce características físicas de animales (Asociación)

Contenidos:

- Sonidos y características distintivas
- Colores y texturas de los animales

Inicio (10 minutos)

Docente: Muestra imágenes grandes de animales y pregunta “¿Cómo creen que se siente la piel de esta vaca? ¿Y la de la oveja?”.

Estudiantes: Tocan muestras táctiles (peluche, tela) y describen sensaciones.

Desarrollo (45 minutos)

• Actividad 1: “Sonidos para emparejar” (20 min)

Objetivo: Asociar sonidos con animales.

Instrucciones:

- Se reproducen sonidos aleatorios de animales.
- Los niños eligen la figura o imagen que corresponde al sonido.
- Docente pregunta: “¿Qué animal hace ese sonido? ¿Cómo lo sabes?”

Organización: parejas.

Evidencia: pares correctos de sonido-imagen.

Rol docente: observa, sugiere pistas, pregunta para reforzar significado.

• Actividad 2: “Texturas y colores” (25 min)

Objetivo: Identificar características físicas.

Instrucciones:

- Se les entrega a los niños tarjetas con distintos materiales que representan piel, pelaje o plumas.
- Relacionan la textura con la imagen del animal correspondiente.
- Explican en palabras o gestos qué sienten.

Organización: grupos de 3.

Evidencia: correspondencia textura-animal.

Rol docente: guía la exploración, pregunta “¿Por qué crees que la oveja tiene este pelaje?”

Cierre (5 minutos)

Síntesis: Juego rápido de “¿Quién soy?” donde cada niño imita un sonido y los demás adivinan el animal.

Reflexión: “¿Qué sonidos fueron fáciles de reconocer? ¿Y las texturas?”

Retroalimentación: El docente valora la atención y participación, refuerza el aprendizaje con elogios.

Clase 3: Seleccionando animales y sus productos

Objetivo de aprendizaje:

Seleccionar y relacionar animales con sus hábitats y productos que proporcionan.

Habilidades e indicadores:

- Indicador: Selecciona productos comunes de animales de granja (Selección)
- Indicador: Relaciona animales con su entorno (Selección)

Contenidos:

- Productos: leche, huevos, lana, carne
- Entorno: granja, establo, corral

Inicio (10 minutos)

Docente: Muestra recipientes con productos (botella de leche, huevos falsos, lana de oveja) y pregunta: “¿De dónde creen que vienen estos productos?”

Estudiantes: Responden con ayuda y manipulan objetos.

Desarrollo (45 minutos)

• Actividad 1: “¿Qué animal da esto?” (20 min)

Objetivo: Relacionar producto con animal.

Instrucciones:

- Se colocan imágenes de productos y animales en una mesa.
- Los niños emparejan producto con animal correspondiente.
- Docente realiza preguntas: “¿Quién da la leche? ¿Dónde vive esta gallina?”

Organización: grupos de 3-4.

Evidencia: parejas correctas producto-animal.

Rol docente: guía, hace preguntas para profundizar el significado.

• Actividad 2: “Construyendo la granja” (25 min)

Objetivo: Ubicar animales en su entorno.

Instrucciones:

- Con figuras y tarjetas, niños colocan animales en lugares correctos de una maqueta o dibujo grande de la granja.
- Explican por qué colocaron cada animal en ese lugar.

Organización: plenaria o grupos pequeños.

Evidencia: mapa cognitivo con animales ubicados.

Rol docente: pregunta “¿Por qué pusiste la oveja en el corral? ¿Qué hace ahí?”

Cierre (5 minutos)

Síntesis: En círculo, repasan cada producto y el animal que lo da.

Reflexión metacognitiva: “¿Qué producto te gustó más? ¿Sabes de dónde viene?”

Retroalimentación: El docente felicita el esfuerzo y motiva a compartir con familia.

Clase 4: Imitando sonidos y movimientos

Objetivo de aprendizaje:

Imitar sonidos y movimientos de los animales para fortalecer la comprensión y expresión.

Habilidades e indicadores:

- Indicador: Relaciona sonidos con gestos (Relación/Imitación)
- Indicador: Reproduce movimientos característicos de animales (Relación/Imitación)

Contenidos:

- Sonidos y movimientos corporales de animales de granja
- Expresión corporal y vocal

Inicio (10 minutos)

Docente: Presenta un video corto con animales de la granja moviéndose y haciendo sonidos.

Estudiantes: Observan y escuchan atentamente.

Desarrollo (45 minutos)

• Actividad 1: “El juego del eco” (20 min)

Objetivo: Imitar sonidos.

Instrucciones:

- El docente emite un sonido de animal y los niños repiten en coro.
- Se alterna para que algunos niños sean el “sonido líder”.

Organización: plenaria.

Evidencia: participación vocal.

Rol docente: modela sonidos, anima a niños tímidos.

• Actividad 2: “Movimiento animal” (25 min)

Objetivo: Imitar movimientos.

Instrucciones:

- El docente invita a los niños a moverse como cada animal (caminar como caballo, saltar como oveja).
- Se realizan rondas y juegos de imitación.

Organización: grupos pequeños o plenaria.

Evidencia: movimientos y expresiones corporales.

Rol docente: guía, corrige suavemente, motiva expresión libre.

Cierre (5 minutos)

Síntesis: Juego final “¿Quién soy?” donde un niño imita y los demás adivinan.

Reflexión: “¿Cuál sonido fue más divertido? ¿Qué movimiento les gustó más?”

Retroalimentación: El docente destaca la creatividad y esfuerzo.

Clase 5: Clasificando y ubicando animales de la granja

Objetivo de aprendizaje:

Clasificar y ubicar animales de la granja en categorías simples según función y características.

Habilidades e indicadores:

- Indicador: Clasifica animales según su función (clasificación)
- Indicador: Ubica animales en un mapa o esquema (ubicación)

Contenidos:

- Categorías: animales que dan leche, carne, huevos, o lana
- Mapa cognitivo de la granja

Inicio (10 minutos)

Docente: Repasa con imágenes las categorías: “¿Quién da leche? ¿Y quién pone huevos?”.

Estudiantes: Responden y comentan.

Desarrollo (45 minutos)

• Actividad 1: “Clasificación con tarjetas” (25 min)

Objetivo: Clasificar animales según función.

Instrucciones:

- Se entregan tarjetas con imágenes de animales y productos.
- Los niños colocan tarjetas en categorías señaladas en cartulinas (leche, carne, huevos, lana).
- Docente pregunta: “¿Por qué pusiste la vaca aquí? ¿Qué da la gallina?”

Organización: grupos pequeños.

Evidencia: tarjetas correctamente clasificadas.

Rol docente: ofrece pistas, promueve diálogo.

• Actividad 2: “Mapa cognitivo de la granja” (20 min)

Objetivo: Ubicar animales en el mapa.

Instrucciones:

- Con un mapa grande de la granja, los niños colocan figuras de animales en su lugar correspondiente.
- Explican en voz alta dónde ubicaron cada animal y por qué.

Organización: plenaria.

Evidencia: mapa con animales ubicados.

Rol docente: formula preguntas de trascendencia “¿Qué pasa si un animal no está en su lugar?”

Cierre (5 minutos)

Síntesis: Recapitulación grupal con preguntas: “¿Qué aprendimos de los animales? ¿Cómo podemos cuidar de ellos?”

Reflexión metacognitiva:

- ¿Puedo decir el nombre de cada animal?
- ¿Sé qué producto da cada uno?
- ¿Puedo ubicar dónde viven en la granja?

Retroalimentación: El docente felicita y entrega una pegatina o diploma simbólico a cada niño por su participación.

Transferencia: Motiva a que cuenten a sus familias lo aprendido y observen animales en su comunidad o visitas.

Evaluación

Estrategia de Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la clase 1, a través de preguntas y observación de reconocimiento de animales.
- **Formativa:** Durante todas las clases, mediante observación directa, listas de cotejo y productos (figuras, libros vivos, mapas cognitivos, juegos de imitación).
- **Sumativa:** Al final de la clase 5, usando actividades de clasificación y mapa cognitivo para verificar logro de objetivos.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra correctamente al menos 4 animales de la granja.
- Asocia sonidos y características básicas con su animal correspondiente.
- Relaciona productos con animales y ubica los animales en su entorno.
- Imita sonidos y movimientos de animales con expresividad.
- Clasifica y ubica animales en categorías básicas de función y ubicación.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa en cada actividad
- Rúbrica simple para valorar participación y precisión en actividades de clasificación y ubicación
- Portafolio con evidencias: dibujos, mapas, fotografías de participación
- Autoevaluación guiada con preguntas sencillas para los niños en la última clase

Evidencias de aprendizaje:

- Figuras e imágenes correctamente nombradas y asociadas a sonidos
- Participación activa en canciones y juegos de imitación
- Mapas cognitivos con animales ubicados adecuadamente
- Clasificación correcta de animales y productos
- Respuestas y reflexiones orales durante las actividades y cierre

Retroalimentación:

Se ofrece retroalimentación inmediata durante las actividades con elogios, correcciones suaves y preguntas que fomentan la reflexión. Al final de cada clase se resumen logros y se promueve la autoevaluación con preguntas adaptadas al nivel.