

Exploradores de la Granja: Descubriendo los Animales que Nos Cuidan

Ciencias Naturales | Medio Ambiente | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren, reconozcan y clasifiquen los animales de la granja de manera lúdica e interactiva. A través de actividades variadas como el uso de un libro interactivo, cajas misteriosas, tarjetas, dados y un tapete gigante, los alumnos desarrollarán habilidades fundamentales para identificar características y sonidos de los animales, así como su función en el entorno rural. El propósito es conectar el aprendizaje con la experiencia cotidiana, fomentando el respeto por la naturaleza y la importancia de cuidar a los animales que nos proveen alimentos y otros recursos.

El enfoque pedagógico está fundamentado en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA 3.0), que garantiza múltiples formas de representación, expresión y motivación para atender la diversidad en el aula. Además, se integran los criterios de mediación cognitiva de Feuerstein y la diferenciación instruccional de Tomlinson para favorecer el aprendizaje significativo y activo. La estructura del plan en cinco sesiones permite una progresión lógica desde el reconocimiento hasta la clasificación de animales, asegurando una experiencia rica y accesible para todos los estudiantes.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y nombrar los animales comunes de la granja mediante actividades sensoriales y visuales.
- Identificar las características físicas y sonidos de los animales de la granja.
- Clasificar animales según sus características y funciones en la granja.
- Expresar sus ideas y conocimientos sobre los animales de la granja utilizando soportes variados.
- Participar activamente en actividades colaborativas y reflexionar sobre la importancia de los animales en la vida cotidiana.

Recursos Necesarios

- Libro interactivo "Animales de la Granja" con imágenes, sonidos y textos simples (1 por grupo de 3-4 niños).
- Cajas misteriosas con figuras o juguetes de animales de granja (5 cajas, una para cada sesión).
- Tarjetas con imágenes y nombres de animales (set de 20 tarjetas).
- Dados grandes con imágenes de animales en cada cara (2 dados).
- Tapete gigante ilustrado con escenas de la granja (1 tapete).
- Materiales para dibujo y coloreado: crayones, lápices de colores y hojas blancas.

- Reproductor de audio para sonidos de animales.
- Lista de cotejo para observación y evaluación formativa.

Requisitos Previos

- Experiencia previa con identificación básica de animales comunes (domésticos y silvestres) en el entorno familiar.
- Habilidades motrices básicas para manipular objetos y materiales lúdicos.
- Capacidad para escuchar y seguir instrucciones sencillas.
- Interacción previa en actividades grupales y expresión oral básica.

Actividades

Sesión 1: Conociendo a los Animales de la Granja

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a descubrir los animales que viven en la granja y conoceremos su nombre y sonido.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes de animales domésticos y pregunta: “¿Quién ha visto alguna vez una vaca o una gallina? ¿Cómo suena?”
- **Estudiantes:** Responden con palabras o sonidos, compartiendo experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta una caja misteriosa y dice: “Vamos a descubrir qué animal hay dentro. ¿Quién quiere escuchar el sonido que hace?”
- **Estudiantes:** Participan con entusiasmo para descubrir el animal.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con la vida cotidiana: “Estos animales nos ayudan en la granja y también nos dan alimentos como leche y huevos. Por eso es importante conocerlos y cuidarlos.”

Estudiantes: Relacionan con su entorno y familiares que trabajan o viven en lugar con animales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el libro interactivo y muestra imágenes y sonidos de 5 animales (vaca, cerdo, gallina, caballo y oveja), usando lenguaje claro y repetitivo.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Libro Interactivo “Conozcamos los Animales”

- **Objetivo:** Reconocer y nombrar animales de la granja.
- **Instrucciones:** En grupos pequeños, los niños manipulan el libro, escuchan sonidos, repiten nombres y señalan las imágenes.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto/Evidencia:** Participación verbal y reconocimiento visual.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa participación, formula preguntas: “¿Qué animal es? ¿Qué sonido hace?” Estimula la repetición y la asociación.

• Actividad 2: Cajas Misteriosas

- **Objetivo:** Identificar animales de la granja a través de sentidos táctiles y auditivos.
- **Instrucciones:** Un niño por grupo introduce la mano en la caja misteriosa y describe lo que siente, luego escucha un sonido y adivina el animal.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto/Evidencia:** Descripción oral y reconocimiento correcto del animal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilita turnos, guía con preguntas: “¿Qué textura tiene? ¿Es grande o pequeño?” y da retroalimentación positiva.

• Actividad 3: Juego con Dados de Animales

- **Objetivo:** Expresar con palabras o sonidos la identificación de animales.
- **Instrucciones:** Por turnos, los niños lanzan un dado y deben decir el nombre del animal y hacer su sonido.
- **Organización:** Plenaria o grupos pequeños según número.
- **Producto/Evidencia:** Participación activa, emisión de sonidos y palabras.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Modera el juego, corrige pronunciaciones y alienta la participación.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Crear una tarjeta personalizada del animal favorito dibujándolo y nombrándolo.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Uso de tarjetas con pictogramas y apoyo para repetir nombres y sonidos.

Transiciones:

El docente conecta la actividad del dado con la próxima sesión diciendo: “Mañana veremos dónde viven estos animales en nuestro tapete gigante.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada niño nombre un animal y haga su sonido en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué animal te gustó más y por qué?
- ¿Pudiste reconocer el sonido del animal?
- ¿Te gustaría aprender más sobre estos animales?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios positivos y específicos: “Muy bien, hiciste el sonido de la vaca perfecto. Eso muestra que estás aprendiendo mucho.”

Transferencia:

Invita a los niños a observar animales en su entorno y contar a sus familias lo aprendido.

Sesión 2: Ubicando a los Animales en la Granja

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy aprenderemos dónde viven nuestros animales y cómo moverse en la granja.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Recuerdan qué animales vimos ayer? ¿Saben dónde viven estas vacas, gallinas o cerdos?”
- **Estudiantes:** Responden con ayuda de imágenes o palabras.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta el tapete gigante y dice: “¡Vamos a jugar a poner los animales en su lugar!”
- **Estudiantes:** Se muestran entusiasmados y prestan atención.

Contextualización:

Docente: Explica que en la granja cada animal tiene un lugar especial donde vive y se siente seguro.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Muestra el tapete gigante con zonas como establo, gallinero, corral y pradera, usando lenguaje simple y repetitivo.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Juego “Coloca al Animal en su Hogar”**
 - **Objetivo:** Clasificar animales según su lugar en la granja.
 - **Instrucciones:** Cada niño recibe una tarjeta de animal y debe colocarla en el lugar correcto del tapete gigante.
 - **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
 - **Producto/Evidencia:** Colocación correcta y verbalización del lugar.
 - **Tiempo:** 20 minutos.
 - **Rol docente:** Observa, pregunta: “¿Dónde vive la oveja? ¿Por qué?” y da retroalimentación inmediata.
- **Actividad 2: Caminata Sonora**
 - **Objetivo:** Reconocer sonidos y relacionarlos con el lugar del animal.
 - **Instrucciones:** Los niños caminan por el tapete; al sonar un audio, deben ir al lugar donde vive ese animal.
 - **Organización:** Plenaria.
 - **Producto/Evidencia:** Participación activa y correcta ubicación.
 - **Tiempo:** 15 minutos.
 - **Rol docente:** Modera el juego, motiva la participación y corrige errores con preguntas guía.
- **Actividad 3: Dibujo Guiado en Parejas**

- **Objetivo:** Expresar creatividad y comprensión del lugar de los animales.
- **Instrucciones:** En parejas, los niños dibujan un animal y su hogar en la granja.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto/Evidencia:** Dibujo y explicación oral conjunta.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Facilita materiales, motiva la descripción y fomenta la colaboración.

Diferenciación:

- Para alumnos avanzados: Invitar a explicar características del hábitat del animal.
- Para alumnos con apoyo: Usar tarjetas con imágenes del hábitat para emparejar con animales.

Transiciones:

Docente: “Ahora que sabemos dónde viven, mañana aprenderemos qué comen y cómo se cuidan.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Reúne al grupo y pregunta: “¿Dónde vive la vaca? ¿Y la gallina?” mientras señala el tapete.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Pudiste colocar bien a los animales en su lugar?
- ¿Qué lugar te gustó más de la granja?
- ¿Qué aprendiste hoy sobre los animales?

Retroalimentación:

El docente destaca logros individuales y grupales con frases alentadoras y específicas.

Transferencia:

Invita a observar en casa o entorno local si conocen animales y dónde viven.

Sesión 3: Características y Sonidos de los Animales de la Granja

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy exploraremos cómo son físicamente los animales y qué sonidos hacen para comunicarse.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra tarjetas con imágenes y pregunta: “¿Qué partes del cuerpo puedes ver en esta vaca? ¿Cómo suena?”
- **Estudiantes:** Responden usando palabras o sonidos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Reproduce sonidos de animales y reta a los niños a imitarlos con gestos y movimientos.
- **Estudiantes:** Imitan sonidos y movimientos con entusiasmo.

Contextualización:

Docente: Explica que conocer estas características ayuda a cuidar mejor a los animales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta tarjetas ampliadas con partes del cuerpo y sonidos, usando lenguaje claro y apoyos visuales.

Actividades de aprendizaje activo:

• **Actividad 1: Tarjetas de Partes del Cuerpo**

- **Objetivo:** Identificar y nombrar partes visibles de los animales.
- **Instrucciones:** En grupos, los niños manipulan tarjetas y señalan partes del cuerpo en el tapete o figuras.
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto/Evidencia:** Señalización correcta y repetición verbal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Formula preguntas guía: “¿Dónde están las orejas? ¿El cuello? ¿Qué función tiene?”

• **Actividad 2: Imitando Sonidos y Movimientos**

- **Objetivo:** Expresar sonidos y movimientos característicos de los animales.
- **Instrucciones:** Juego en círculo donde cada niño elige una tarjeta, hace el sonido y movimiento del animal.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto/Evidencia:** Imitación sonora y motriz.
- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol docente:** Observa participación, refuerza y corrige amablemente.

• **Actividad 3: Dibujo Sensorial**

- **Objetivo:** Representar características físicas aprendidas.
- **Instrucciones:** Los niños dibujan su animal favorito destacando partes del cuerpo y colores.
- **Organización:** Individual.
- **Producto/Evidencia:** Dibujo finalizado y explicación oral.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Motiva la expresión creativa y hace preguntas para profundizar.

Diferenciación:

- Para niños avanzados: Pedir que expliquen la función de alguna parte del cuerpo.
- Para niños con apoyo: Uso de modelos tridimensionales para manipular y explorar partes.

Transiciones:

Docente: “Mañana aprenderemos qué comen estos animales y cómo nos ayudan.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada niño nombre una parte del cuerpo de un animal y haga su sonido.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte del animal te pareció más interesante?
- ¿Puedes hacer el sonido de algún animal?
- ¿Recuerdas para qué sirve alguna parte del cuerpo?

Retroalimentación:

Comentarios positivos y específicos individualizados.

Transferencia:

Invita a observar animales en casa o en videos y tratar de imitar sus sonidos y movimientos.

Sesión 4: Funciones y Cuidados de los Animales de la Granja

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy veremos cómo los animales nos ayudan y cómo debemos cuidarlos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué alimentos vienen de estos animales? ¿Cómo los cuidas?”
- **Estudiantes:** Responden con palabras o ejemplos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes de productos como leche y huevos y dice: “Estos vienen de nuestros amigos los animales.”
- **Estudiantes:** Se interesan y participan.

Contextualización:

Docente: Explica la importancia del cuidado para que los animales estén sanos y felices.

Fase de Desarrollo**Tiempo estimado:**

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Usa tarjetas y el libro interactivo para mostrar funciones y cuidados básicos (alimentación, agua, limpieza).

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Clasificación con Tarjetas “Qué Come y Cuidados”**
 - **Objetivo:** Clasificar animales según su alimentación y cuidados.
 - **Instrucciones:** En grupos, los niños emparejan tarjetas de animales con tarjetas de alimento y cuidado.
 - **Organización:** Grupos de 3-4.
 - **Producto/Evidencia:** Clasificación correcta verbalizada.
 - **Tiempo:** 25 minutos.
 - **Rol docente:** Formula preguntas: “¿Qué come la oveja? ¿Cómo la cuidamos?” y apoya con pistas visuales.
- **Actividad 2: Juego “Cuidemos a los Animales” con Tapete Gigante**
 - **Objetivo:** Expresar acciones de cuidado hacia los animales.
 - **Instrucciones:** Simulan dar alimento, agua y limpieza usando figuras en el tapete.

- **Organización:** Plenaria.
- **Producto/Evidencia:** Participación activa y verbalización de cuidados.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Modera, pregunta “¿Qué hacemos para cuidar a la vaca?” y da retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Explicar por qué es importante cada cuidado.
- Para estudiantes con apoyo: Uso de pictogramas de cuidados para facilitar la clasificación.

Transiciones:

Docente: “El próximo día jugaremos a combinar animales y sus características.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Revisión rápida de cuidados y funciones con preguntas interactivas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué cuidado es más importante para los animales?
- ¿Sabes qué alimentos comen?
- ¿Puedes decir cómo ayudar a cuidar a un animal?

Retroalimentación:

Refuerza con ejemplos concretos y aliento.

Transferencia:

Invita a practicar cuidados en casa o en visitas a granjas.

Sesión 5: Clasificando y Jugando con los Animales de la Granja

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a jugar y clasificar todo lo que aprendimos sobre los animales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repaso con preguntas: “¿Qué animales vimos? ¿Dónde viven? ¿Qué comen?”
- **Estudiantes:** Responden brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un reto: “Usaremos dados, tarjetas y el tapete gigante para jugar y mostrar todo lo que sabemos.”
- **Estudiantes:** Se muestran motivados y atentos.

Contextualización:

Docente: Explica que jugarán para mostrar cómo se clasifican los animales según características, sonidos y lugares.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica reglas del juego integrador donde los niños lanzan dados, seleccionan tarjetas y colocan animales en el tapete según características.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Juego Integrador “Dados, Tarjetas y Tapete”**
 - **Objetivo:** Clasificar animales según atributos aprendidos: lugar, sonido, alimentación.
 - **Instrucciones:**
 - Por turnos, niños lanzan dado que muestra un animal.
 - Eligen tarjeta con característica (ej. sonido, alimento, lugar).
 - Colocan el animal en el tapete según la característica seleccionada y explican su elección.
 - **Organización:** Grupos de 4.
 - **Producto/Evidencia:** Participación activa, clasificación correcta y explicación oral.
 - **Tiempo:** 35 minutos.
 - **Rol docente:** Facilita el juego, formula preguntas mediadoras: “¿Por qué pusiste la gallina aquí? ¿Qué come?”
Da retroalimentación descriptiva y refuerza el aprendizaje con ejemplos.
- **Actividad 2: Mapa Cognitivo Colectivo**
 - **Objetivo:** Sintetizar y consolidar la información en un organizador visual.

- **Instrucciones:** En plenaria, el docente guía a los niños para construir un mapa con dibujos y palabras simples que relacionan animales, sonidos, lugares y cuidados.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto/Evidencia:** Mapa cognitivo visual y verbalizaciones grupales.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Registra aportaciones, motiva la participación y refuerza conceptos claves.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Elaboración de una tarjeta extra con un animal no visto y su característica.
- Para estudiantes con apoyo: Apoyo individualizado para seleccionar tarjetas y explicar con ayuda de pictogramas.

Transiciones:

Docente: Finaliza diciendo: “Recuerden que conocer y cuidar a los animales nos ayuda a vivir mejor.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Repaso con preguntas rápidas sobre animales, sus sonidos, lugares y cuidados usando el mapa cognitivo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendimos sobre los animales de la granja?
- ¿Cómo podemos cuidar a los animales?
- ¿Qué fue lo que más te gustó aprender?

Retroalimentación:

Reconocimiento individual y grupal con comentarios alentadores y descriptivos.

Transferencia:

Invita a compartir con sus familias lo aprendido y observar animales en su entorno.

Tarea o reto:

Observar un animal en casa o en la comunidad y contar qué come y dónde vive en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Evaluación formativa durante todas las sesiones en las fases de desarrollo y cierre.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra correctamente al menos 5 animales de la granja (Objetivo 1).
- Identifica características físicas y sonidos de los animales (Objetivo 2).
- Clasifica animales según lugar, alimentación y cuidados (Objetivos 3 y 4).
- Participa activamente y expresa ideas con apoyo visual y verbal (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante actividades.
- Registro anecdótico de participación y respuestas orales.
- Evaluación de productos como dibujos, mapas cognitivos y colocación de tarjetas.
- Autoevaluación guiada con preguntas simples en la reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas correctas en identificación y clasificación de animales.
- Participación en actividades orales y motrices (imitación de sonidos y movimientos).
- Dibujos y mapas cognitivos que reflejan comprensión.
- Interacciones positivas en juegos colaborativos y explicaciones orales.

Preguntas mediadoras frecuentes para retroalimentación:

- ¿Puedes mostrarme dónde está la cabeza de la vaca?
- ¿Qué sonido hace este animal?
- ¿Por qué pusiste este animal en ese lugar?
- ¿Qué necesitas para cuidar bien a este animal?

Retroalimentación descriptiva: Se enfoca en reforzar logros específicos, por ejemplo: “Muy bien, reconociste la oveja y dijiste su sonido claramente. Eso ayuda a que todos sepamos más.”

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

En esta primera sesión, conectaremos a los niños y niñas con el maravilloso mundo de los animales de la granja a partir de sus propias experiencias cotidianas y cercanas. Muchos de ellos posiblemente han visto animales como gallinas, vacas o conejos en parques, visitas familiares o en imágenes de sus libros y programas favoritos. Además, muchos disfrutan de alimentos como huevos, leche o queso que provienen justamente de estos animales, lo que permite vincular el aprendizaje con su vida diaria y familiar.

Para preparar emocionalmente a los estudiantes, iniciaremos con una pequeña charla en círculo donde cada niño podrá compartir si ha visto algún animal de la granja o si tiene algún animal favorito. La docente mediará para que se sientan

escuchados, valorados y motivados a explorar y descubrir más sobre estos animales que “nos cuidan” y nos ayudan diariamente. Este clima afectivo positivo facilitará la atención y la disposición al aprendizaje.

Así, la sesión se abrirá con una invitación a convertirse en “exploradores de la granja”, despertando la curiosidad y el interés natural de los niños, y conectando el conocimiento con su entorno inmediato y afectivo.

Estructura Detallada de la Sesión 1

Elemento	Detalle
Objetivo de Aprendizaje (OA)	Reconocer los animales de la granja y su importancia en la vida cotidiana.
Objetivo Observable	Los niños identifican y nombran al menos tres animales de la granja y mencionan un alimento o producto que provenga de ellos.
Habilidades	Observación, expresión oral, atención, memoria visual.
Contenidos	Animales de la granja comunes (vaca, gallina, cerdo), productos que brindan, sonidos y características básicas.
Duración	60 minutos
Materiales	Libro interactivo con imágenes y sonidos, tarjetas ilustrativas, tapete gigante con imágenes de la granja.

Mapa Cognitivo

- Conexión con experiencias previas (animales vistos, alimentos consumidos)
- Reconocimiento visual y auditivo de animales de la granja
- Asociación animal-producto
- Expresión oral para compartir y nombrar

Estructura de la Sesión

Fase	Actividades y Rol Estudiante	Rol Docente	Tiempo
Inicio	• Charla en círculo: compartir experiencias con animales de granja. • Escuchar sonidos de animales en el libro interactivo.	• Guiar la conversación con preguntas abiertas. • Presentar el libro interactivo y reproducir sonidos. • Fomentar participación y validar aportes.	15 min

Desarrollo	• Explorar el tapete gigante para ubicar imágenes de animales. • Uso de tarjetas para identificar animales y relacionarlos con productos.	• Facilitar la manipulación de tarjetas y tapete. • Realizar preguntas para fomentar la observación y asociación. • Aplicar andamiaje cognitivo según criterios de Feuerstein (modulación, mediación intencional).	30 min
Cierre	• Participar en una breve ronda para nombrar animales y productos. • Expresar qué animal les gustó más y por qué.	• Realizar preguntas mediadoras para evaluación formativa: • ¿Qué animal vimos hoy? ¿Qué alimento nos da? • Dar retroalimentación descriptiva valorando respuestas y participación.	15 min

Aplicación explícita del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA 3.0), Criterios de Feuerstein y Modelo de Tomlinson

- **DUA 3.0:** Se ofrecen múltiples formas de representación (imágenes, sonidos, objetos táctiles), expresión (nombrar, señalar, contar) y compromiso (elección de actividades en tapete y tarjetas).
- **Feuerstein:** Mediación intencional para promover la atención, modulación emocional para mantener interés y el uso de andamiaje para facilitar el aprendizaje (ej. preguntas sencillas, apoyo visual).
- **Tomlinson:** Diferenciación en contenido (diversidad de materiales visuales y auditivos), proceso (actividades grupales y en parejas) y producto (respuestas orales, señalizaciones, elecciones en tapete).

Evaluación Formativa

Tipo	Evidencia	Preguntas Mediadoras	Retroalimentación
Observación directa	Participación en actividades, nombrar animales y productos.	¿Cuál es este animal? ¿Qué nos da?	“Muy bien, recordaste que la vaca nos da leche. ¡Excelente!”
Interacción oral	Respuestas durante la ronda y uso del libro interactivo.	¿Qué sonido hace la gallina? ¿Te gusta ese animal?	“Escuchaste bien el sonido, eso ayuda a reconocer a la gallina.”

Distribución Progresiva de los 11 Indicadores (Sesión 1)

- Indicador 1: Identifica y nombra animales comunes de la granja.
- Indicador 2: Reconoce los sonidos característicos de los animales de la granja.
- Indicador 3: Relaciona animales con algunos productos que nos brindan (leche, huevos).

Estos indicadores iniciales se trabajan en esta sesión para sentar la base del reconocimiento y la asociación simple, preparando el terreno para indicadores posteriores que involucran clasificación y comparación en las siguientes sesiones.