

APRENDO
en
POSITIVO

LOS ANIMALES



+20
actividades

Para aprender jugando a
conocer y respetar el mundo animal

3-7
años



APRENDO EN POSITIVO

En Diset creemos en la educación positiva. Por eso hemos creado la línea de juegos "Aprendo en positivo", pensada para todas aquellas familias que desean acompañar el aprendizaje de sus hijos e hijas de manera positiva, afectuosa y respetuosa.

Montessori, Waldorf, Freinet, las inteligencias múltiples... Cada teoría tiene sus particularidades, pero todas coinciden en que los niños aprenden más y mejor mediante actividades positivas, que impliquen emoción y juego.

Siguiendo esta línea, los juegos educativos "Aprendo en positivo" están ideados para ofrecer a los más pequeños la posibilidad de aprender desde el respeto, de manera natural, autónoma y progresiva, sobre diversos ámbitos: matemáticas, letras, tiempo, animales, emociones y yoga.

Todo el material está pensado para ser utilizado de forma evolutiva, primero con acompañamiento de la familia y más adelante de forma individual.

Los 4 principios del aprendizaje en positivo

1. Los niños y niñas aprenden jugando. Por eso la colección "Aprendo en positivo" está basada en el juego, la experimentación y la manipulación. Diseñamos los materiales y las actividades a partir de los intereses del niño, potenciando así su deseo de investigar y aprender.

2. Los niños y niñas aprenden haciendo. Todos los materiales que proponemos son abiertos, para que los niños puedan darles diferentes usos, respetando así su tendencia innata a la imaginación y la creatividad.

3. Los niños y niñas aprenden a su ritmo. Cada niño tiene su propio reloj de desarrollo, cada uno aprende a una velocidad distinta y en un orden distinto. Nuestro papel como adultos ha de ser el de acompañantes del proceso, siendo el propio niño quien dirija el juego con sus intereses y preferencias.

4. Los niños y niñas aprenden en libertad. Ofrecemos materiales intuitivos, que el niño puede utilizar libremente y de forma autónoma para así desarrollar su autoconocimiento y experimentar con sus propios límites.

Aprendo en positivo - Animales

La caja de materiales ha sido diseñada para despertar el deseo natural de niños y niñas de investigar y aprender acerca de /sobre los animales y el entorno en el que habitan. Animamos a los niños a jugar libremente y a su propio ritmo con los materiales. Para descubrir las características de los diferentes animales, su hábitat natural, la geografía del planeta...

Objetivos de aprendizaje

- Conocer los animales del mundo.
- Conocer características de cada animal.
- Clasificar animales según diferentes criterios.
- Saber cuáles están en peligro de extinción.
- Conocer los principales hábitats del planeta.
- Ubicar los animales en su hábitat.
- Conocer los continentes.
- Saber qué animales habitan en ellos.
- Aprender la grafía de los nombres de los animales, de los continentes y de los hábitats.

Listado de material

- **80 fichas de animales** a doble cara:
 - 40 ilustraciones de animales adultos y su silueta.
 - 40 ilustraciones de las crías y detalle fotográfico.
- **4 fichas de clasificación:**
 - Mamíferos, aves, peces y reptiles.
- **6 láminas** a doble cara:
 - Hábitats: océano, sabana, desierto, selva tropical, bosque, hielo.
 - Continentes: África, Europa, Asia, América, Oceanía y Antártida/Región ártica.
- **7 etiquetas de continentes.**
- **Ruleta de los continentes**
- **Póster** a doble cara, con mapa del mundo y guía visual de contenido



JUEGOS Y ACTIVIDADES

A continuación presentamos 20 propuestas de actividades para guiar al niño o niña en un recorrido a través del mundo animal. Estas propuestas solo son una guía que cada niño y cada familia pueden adaptar a sus circunstancias.

¡Os animamos a crear vuestros propios juegos y actividades!

FAMILIARIZARSE CON EL MATERIAL

- 1. Descubrir y habituarse al material.** Extraer todo el material de la caja y permitir que el niño o niña manipule y juegue libremente.
- 2. Identificar y nombrar los materiales.** Colocar todo el material sobre la mesa. Extender el póster de la Guía visual y jugar a reconocer cada material en la foto, jugar a ordenar y agrupar el material con la ayuda de la guía visual.
- 3. Primeros juegos creativos.** Realizar actividades creativas sencillas. Inventar una historia con las fichas de animales, copiar algunas ilustraciones y colorearlas, hacer animales de plastilina, dibujar el mapamundi en una pizarra...

ANIMALES

- 4. Nombrar y describir los animales.** Examinar las fichas de animales una a una, poniendo atención al dibujo, describiéndolo y nombrando cada animal.
- 5. Dibujar animales y escribir sus nombres.** Coger una ficha de animal al azar (o dejar que el niño escoja una) y dibujarlo en un papel. Al copiar el dibujo, el niño integrará las características de cada animal. Podemos ir recopilando los dibujos y después graparlos para hacer un álbum. Con la ayuda de las fichas de animales, podemos también escribir sus nombres.
- 6. Relacionar animales adultos y sus crías.** Jugar a hacer parejas de fichas, juntando cada animal adulto con su correspondiente cría.
- 7. ¿Qué animal es? (observación).** Jugar a adivinar el animal mostrando solo la ficha de detalle fotográfico.
- 8. Relacionar animales y siluetas.** Jugar a hacer parejas de fichas, emparejando detalle fotográfico con la silueta del animal.

- 9. Animales en peligro de extinción.** Los animales en peligro de extinción aparecen marcados con una estrellita roja en la esquina (Fuente: UICN, Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza). Nombrarlos, comentar sus características y dibujarlos.



Queremos concienciar/ mostrar a los niños los animales más singulares y a la vez más amenazados del planeta. Un animal en peligro de extinción es una especie que sólo podrá sobrevivir por un corto período de tiempo a menos que se tomen medidas para protegerlo. Debemos respetar todos los animales ya que son únicos e imprescindibles.

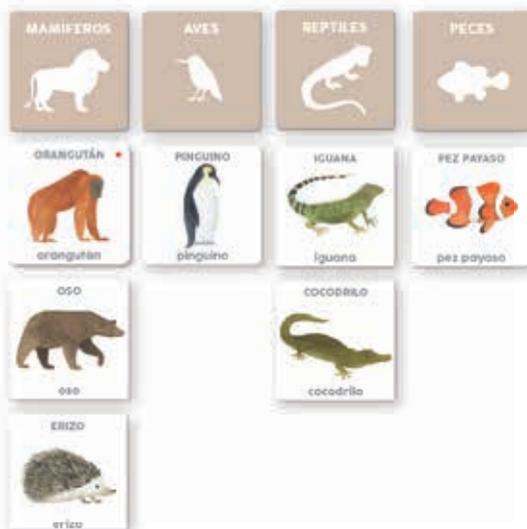
10. ¿Qué animal es? (mímica) Juego en grupo. El niño o niña escoge una ficha animal al azar sin que los demás jugadores vean cuál es. El niño debe imitar al animal con mímica hasta que el resto de jugadores adivinen de qué animal se trata.

11. ¿Qué animal es? (descripción) Juego en grupo. El niño o niña escoge una ficha animal al azar sin que los demás jugadores vean cuál es. Los demás jugadores deben hacer preguntas sobre el animal a las que el primer jugador deberá solo responder con sí o no, hasta adivinar de qué animal se trata.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES

12. Clasificar animales por tipo/especie.

Colocar sobre la mesa o el suelo las fichas de clasificación (mamíferos, aves, peces y reptiles). El niño debe colocar cada ficha de animal en uno de los grupos (puede hacerlo primero con la ilustración del animal adulto y más adelante, cuando los conozca bien, con la ficha detalle fotográfico).



13. Clasificar animales según su alimentación. Con las fichas de animales, hacer tres grupos de animales, según sean carnívoros (se alimentan de otros animales), herbívoros (se alimentan de cereales, frutas y verduras) u omnívoros (se alimentan de otros animales, de cereales, frutas y verduras).

14. Otras clasificaciones. Con las fichas de animales, agrupar animales según sus características. Animales que viven en el agua, animales con pelo, animales que corren, animales que viven en grupo, animales de sangre fría y sangre caliente, animales según el número de patas...

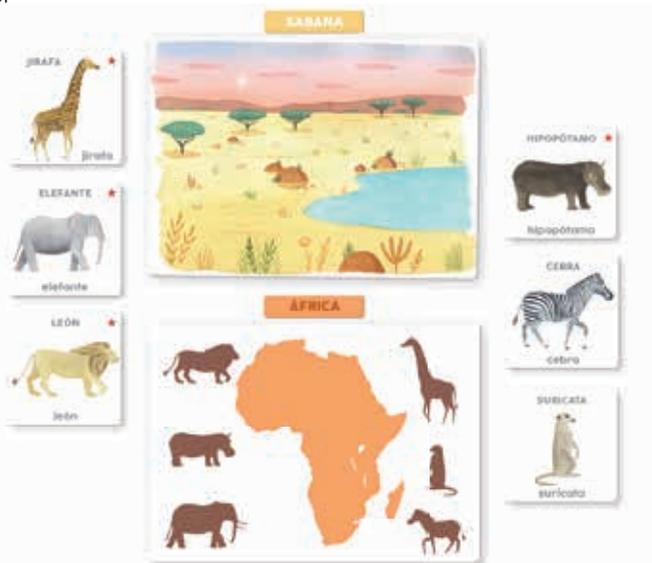
15. Minicuentos de animales. Coger al azar 3 fichas de animales e inventarse un cuento donde sean los protagonistas y donde se hable de algunas de las características de estos animales (Ej. La jirafa tenía el cuello tan largo que no podía agacharse a beber agua, y entonces la ardilla, como era tan pequeñita y tan ágil, decidió que podía ayudarla...) El niño puede explicar primero el cuento y dibujarlo después.

16. Relacionar ilustraciones de animales adultos con su ficha detalle fotográfico. Jugar a hacer parejas de fichas, juntando cada animal adulto con su correspondiente detalle: textura, boca, cola, pata...

ANIMALES Y SU ENTORNO

17. Hábitats. Con la ayuda del listado que aparece al final de la guía, jugamos a situar las fichas de animales en el hábitat correspondiente. Explicamos al niño las características básicas de cada hábitat.

18. Continentes. Colocamos las láminas de continente en la mesa o en el suelo, ayudando al niño a colocar la etiqueta del continente que corresponde a cada uno. De esta forma el niño o niña empezarán a reconocer sus nombres. Con la ayuda del listado que aparece al final de la guía, jugamos a situar las fichas de animales en el continente correspondiente.



19. Ubicar los animales en su continente. El niño o niña coloca el mapamundi en la mesa y hace girar la ruleta. Con las fichas de animales sobre la mesa, deberá escoger un animal que habite en el continente que marca la flecha. Pueden empezar colocando la ficha de animal sobre el mapamundi, ayudándose de los dibujos ilustrados en ella.

20. Ubicar continentes en el mapamundi. El niño hace girar la ruleta. Deberá buscar la lamina de continente correspondiente, su etiqueta nombre y señalar en el mapamundi donde se encuentra.

21. Nombrar animales típicos del continente. Como la actividad anterior, pero además jugamos a nombrar todos los animales perfilados en la lámina continente y buscamos su ficha correspondiente, que puede ser una o varias: adulto, cría, silueta o detalle fotográfico.

22. Ruleta de los animales: para varios jugadores. Se disponen al alcance de todos las fichas de animales adultos. El niño o niña giran la ruleta, que marcará un continente. Todos a la vez deben buscar un animal que corresponda a este continente. A continuación, con la ayuda de la lámina continente, los niños comprueban que han acertado, en cuyo caso conservan la ficha. De lo contrario la devuelven al centro. El primero en conseguir cinco animales es el ganador.



CLASIFICACIÓN DE LOS ANIMALES

A. Animales por clase

MAMÍFEROS	AVES	PECES	REPTILES
Ardilla	Águila calva	Pez payaso	Cocodrilo
Ballena azul	Búho real	Tiburón blanco	Iguana
Camello	Guacamayo		Serpiente de cascabel
Canguro	Pingüino		Tortuga marina
Cebra	Tucán		
Ciervo			
Elefante			
Erizo			
Foca			
Hipopótamo			
Jirafa			
Koala			
León			
Macaco			
Mapache			
Morsa			
Narval			
Orangután			
Orca			
Ornitorrinco			
Oso panda			
Oso pardo			
Oso polar			
Perezoso			
Reno			
Suricata			
Tigre de bengala			
Zorro			

B. Animales por continente

ÁFRICA	EUROPA	ASIA	AMÉRICA	OCEANÍA	ANTÁRTIDA	ÁRTICO
Cebra Cocodrilo Elefante Hipopótamo Jirafa León Suricata	Ardilla Búho real Ciervo Erizo Oso pardo Zorro	Camello Cobra real Macaco Orangután Oso panda Tigre de bengala	Águila calva Guacamayo Iguana Perezoso Tucán Serpiente de cascabel	Tortuga marina Canguro Koala Ornitorrinco Pez payaso	Ballena azul Foca Orca Pingüino	Narval Morsa Oso polar Reno

Notas:

- En el cuadro anterior, por las características del juego, hemos ubicado a los animales en un sólo continente, aunque hay algunos que podemos encontrarlos en varios, como es el caso por ejemplo del Oso Pardo, que también podemos encontrarlo en América del Norte y Asia.
- Animales como la ballena, la orca y la tortuga marina, en sus distintas especies, también podemos encontrarlos a lo largo de casi todos los océanos y mares del planeta.
- El Ártico o Región Ártica, no es propiamente un continente. Se le llama así a la región que engloba la parte más septentrional de Asia, América y Europa, así como el Océano Ártico, que en buena parte está helado todo el año.

C. Animales por hábitat

OCEANO	SABANA	DESIERTO	SELVA TROPICAL	BOSQUE	HIELO
Ballena azul Narval Orca Pez payaso Tiburón blanco Tortuga marina	Canguro Cebra Cocodrilo Elefante Jirafa Hipopótamo León Suricata	Camello Cobra real Serpiente de cascabel	Guacamayo Iguana Koala Macaco Orangután Perezoso Tigre de bengala Tucán Ornitorrinco	Águila calva Ardilla Búho real Ciervo Erizo Mapache Oso panda Oso pardo Zorro	Foca Morsa Pingüino Reno Oso polar

