

Hábitat, dulce hábitat



Exploremos tu mundo
una misión a la vez
pbskids.org/plumlanding

¿Qué vamos a hacer?

Cuando tienes hambre, vas a la cocina y meriendas algo. ¿Sed? Sacas una bebida del refrigerador. ¿Cansado? Vas directo al dormitorio. Pero ¿qué hacen los animales cuando tienen hambre, sed o cansancio? Lo descubrirás todo en esta actividad.



Tema
hábitats,
biodiversidad

Tipo de actividad
Adentro
y al aire libre

Duración
60 minutos

ACTIVIDAD

Parte A

Lo que necesitarás

- Palitos para hacer manualidades
- Cuaderno
- Lápiz
- Crayones o marcadores
- Surtido de suministros (limpiapipas, pompones, papel, cinta adhesiva y pegamento)
- Volante *Tarjetas de animales*
- Hilo

Adivina quién vive en este hábitat

Hable con el niño acerca de todas las cosas que nos suministran el hogar y el vecindario: comida, agua, dónde dormir y un refugio contra la lluvia y la nieve. Los animales necesitan todo eso también, pero ¿dónde lo encuentran? Juntos, hagan un dibujo del patio y del vecindario, e indiquen los sitios donde creen que los animales encuentran cómo satisfacer sus necesidades, o sea, su *hábitat*.

Luego, recorten las tarjetas de animales y dibujen lo que creen será el aspecto de sus animales ficticios. También podrán usar el surtido de suministros para hacer modelos tridimensionales. O si lo prefieren, inventen animales de su imaginación. Describan lo que comen, cómo encuentran su comida y dónde permanecen todo el tiempo. Pueden hacer dibujos o hacer modelos con los suministros para hacer manualidades.



CONÉCTATE CON NOSOTROS



PLUM LANDING es una
producción de WGBH Boston

PATROCINIO



THE
Kendeda
FUND

PATROCINIO ADICIONAL



Búsqueda de hábitats

Salgan al patio de atrás o a un parque cercano con crayones, marcadores, papel de manualidades, cinta adhesiva, suministros incluyendo palitos de modelar. Lleven consigo los dibujos que han hecho.

Van a explorar. Van a buscar un lugar que podría ser un buen hábitat para cada animal.



Luego:

- Hagan un afiche del hábitat que muestre dónde el animal encuentra comida y refugio.
- Denle al hábitat un nombre descriptivo y divertido como Avenida de asfalto, Peñasco de las penas, Selva salvaje.
- Use la cinta para pegar el aviso del nombre a un palo de modelar y clávenlo en el suelo, en la ubicación del hábitat.
- Peguen el dibujo del animal en otro palo de modelar. Ubiquen el hábitat de este animal. Si se posa en un árbol, por ejemplo, pídale al niño que recueste el palito en la bifurcación de dos ramas del árbol o que lo ate al árbol con hilo.

Pregunte:

- ¿Qué otros animales podrías encontrar en tu hábitat?
- ¿Qué otros hábitats crees que podrías encontrar en el patio de atrás o en el vecindario?

EXPLOREMOS UN POCO MÁS

El teatro de los animales

Actúen una breve obra de teatro en la que muestran cómo los animales se relacionan unos con otros y cómo usan diferentes partes del hábitat durante el día y de noche. Por ejemplo, ¿es uno depredador y el otro presa? Imagínate cómo la presa se ocultaría del depredador y cómo el depredador acecharía a la presa. Usa tus modelos de animales para actuar esas relaciones. Si el niño tiene figuras de acción de animales u otras criaturas, incorpórenlas también a la obra teatral.



¿Quién está en este hábitat?

Dé al niño cuatro tramos de hilo, cada uno de un pie y medio de longitud, y salgan al aire libre. Usen el hilo para demarcar un cuadrado en cualquier parte del patio o del vecindario: en el pasto, bajo un árbol, incluso a lo largo de la acera. Anoten cuántas plantas y animales hay dentro del cuadrado. Recuerden: los invertebrados (hormigas, lombrices y chanchitos de tierra) también son animales. No hay que contar cada brizna de pasto, solo los distintos **tipos** de plantas y animales que vean. Repitan el ejercicio en diferentes lugares y anoten todos los hallazgos en el cuaderno. Luego, comparen. ¿Dónde hallaron la mayor cantidad de seres vivos diferentes? ¿La menor cantidad? ¿Cómo se podrían explicar estas diferencias?

Para descubrir más acerca de este increíble planeta que es nuestro hogar, visita **PLUM LANDING** en pbskids.org/plumlanding. Ahí hallarás juegos, videos y por supuesto también estará ¡Plum!

Cositas en tarjetas



Exploremos tu mundo
una misión a la vez
pbskids.org/plumlanding

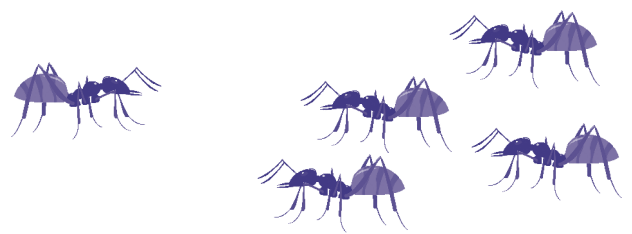
Rodohipoxis

- Prefiere estar a la sombra
- Le encanta comer florecitas
- Chupa agua de los tallos de plantas
- Tiene seis patas, cuatro alas y dos antenas



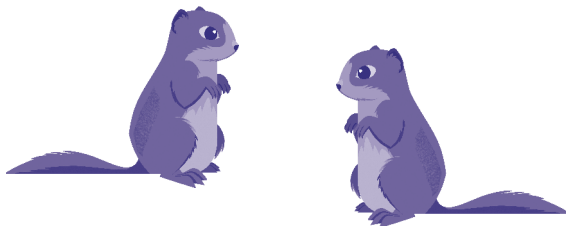
Boujala

- Casi no se ve por ser del color de la acera
- Recoge gotas de lluvia en la coronilla
- Piensa que las hormigas son deliciosas
- Mide 12 pulgadas de alto



Yargo de nariz azul

- Se sienta en lo alto para divisar su territorio
- Es tan grande como un gato casero
- Tiene alas y sabe volar
- Se alimenta de ratones y ardillas



Florpio

- Es del tamaño de un ratón
- Usa pasto para hacer su nido
- Tiene cuatro patas y es de hocico largo
- De postre come lombrices



PLUM LANDING es una producción
de WGBH Boston

PATROCINIO



PATROCINIO
ADICIONAL



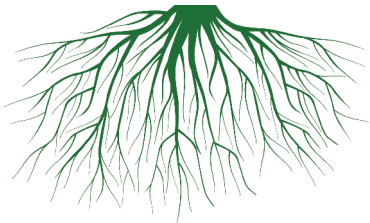
Cositas en tarjetas



Exploremos tu mundo
una misión a la vez
pbskids.org/plumlanding

Bandicún

- Su guarida es subterránea
- Se alimenta de raíces
- Gracias a sus uñas largas puede cavar sin dificultad
- Su pelaje es suave y agradable al tacto



Yucopaco

- Es muy hábil para trepar
- Come hojas y palitos a toda hora
- Absorbe agua por la piel
- Es ojigrande y por eso ve bien de noche



Esnico pechiamarillo

- Permanece oculto bajo arbustos y ahí hace su nido cavando un hueco
- Le gusta masticar frutas pequeñas
- Bebe las gotas de rocío del pasto y las hojas



PLUM LANDING es una producción
de WGBH Boston

PATROCINIO



THE
Kendeda
FUND

PATROCINIO
ADICIONAL

