

# BABY HABITAT

El dispositivo didáctico-educativo está formado por 12 parejas de progenitores y cachorros que relacionar entre ellas y, gracias a las tarjetas con encajes verticales, también con el ambiente en el que viven y se resguardan. Facilitados por el color del fondo y por las ilustraciones de las tarjetas de los puzles, los niños aprenderán a completar los 12 puzles y a reconocer los animales y las 12 ambientaciones de una forma lúdica y divertida.

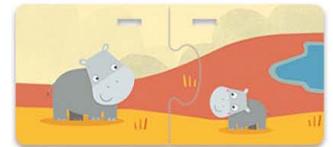


## COMPETENCIAS

Desarrollo del pensamiento lógico: relacionar y comparar;  
Desarrollo de la motricidad

## PRESENTAMOS LAS FAMILIAS DE LOS CACHORROS

Colocamos el material sobre la mesa y usamos las tarjetas del puzle de los animales, mostrándoselas a los niños y pronunciando el nombre de cada sujeto en voz alta: «¡Este es el perro!», «¡Este es su cachorro!»; «¡Esta es la yegua!», «¡Este es el potro, su hijo!»; «¡Este es el zorro!», «¡Este es su cachorro!».



De esta manera, poco a poco, presentamos todos los personajes de las familias y hacemos que los niños memoricen sus nombres. Primero presentamos los puzzles con los animales "progenitores" y después relacionamos los puzzles con sus respectivos cachorros, estimulando al niño a observar tanto las parejas progenitor/cachorro, como los objetos representados en la ambientación y las acciones que los personajes están llevando a cabo, describiéndolos en voz alta: «¿Qué hace mamá pingüino?», «¿Qué hace la ardillita?», «¿Dónde está la mamá del perrito?», «¿Sobre qué caminan la mamá pingüino y su pequeño?».

## ¿DÓNDE VIVEN?

Ahora añadimos las tarjetas de encaje vertical que representan los ambientes en los que viven y se resguardan los animales del juego. Colocamos los 12 ambientes sobre la mesa y se los presentamos a los niños según los vamos relacionando con la pareja progenitor/cachorro, pronunciando el nombre de cada ambiente con un tono de voz claro: «Este es el iglú en el que se resguardan el pingüino y su pequeño», «Este es el nido, donde duerme el pajarito», «Este es el box en la cuadra donde el potrillo descansa con su mamá».

Tras completar las familias y asociar las ambientaciones, continuamos la actividad de juego interactuando con los niños a través de las siguientes preguntas: «¿Dónde está el potro?», «¿Y su mamá dónde está?», «¿Dónde descansan?», «¿Qué comen?». Hacemos que los niños respondan pidiéndoles que señalen las imágenes correctas con el dedo, favoreciendo de esta manera el reconocimiento de los sujetos y la memorización de las palabras, sobre todo de los términos nuevos. Los niños completan los sencillos puzzles de 3 piezas y reconocen todos los animales que forman parte de ellos y los ambientes (madrigueras, casetas, establos).



## ¡JUEGA CON MAMÁ O PAPÁ!

Colocamos todas las tarjetas de los puzzles sobre una superficie de juego y las separamos, de tal manera que el adulto tenga todas las tarjetas de los animales adultos delante de sí boca abajo, mientras que el niño tiene delante las tarjetas de los cachorros. Robamos una carta y la miramos sin enseñársela al niño. Entonces intentamos imitar al animal robado reproduciendo su sonido o copiando una de sus características. Por ejemplo, podemos ladrar para imitar al perro o caminar con los pies "a las diez y diez" para imitar la forma de caminar del pingüino. El niño, después de entender de qué animal se trata, tiene que encontrar entre sus tarjetas el cachorro correspondiente y decir su nombre.

