

## **Animales y sus Habitares - Grado 3**

Creado por Jenny Willmer, Octubre 2006

Traducido por Rosi Mendoza

### **Michigan Referencia 5: Ecosistemas SCL.III.5.E.3**

Meta #1 El estudiante sabrá que hay muchas clases de seres vivos, que ellos son interdependientes e interactúan constantemente.

**Objetivo:** enseñe por dibujos (en dibujos) cómo seres vivos forman parte de sistemas que interactúan

Meta #2 El estudiante sabrán que organismos tienen necesidades básicas y usan alimento para energía.

#### **Objetivos:**

- a. Saber que un lugar donde un animal vive es llamado un hábitat.
- b. Preste declaración de diferentes habitares en describiendo una variedad de animales y sus habitares y cómo ellos son diferentes del uno al otro.

Artes del idioma (Ingles): estudiantes extenderán su vocabulario y lo pondrán en práctica en pedazos descriptivos de escritura.

Proceso de ciencia: clasifica, observa, identifica, infiere, y comunica.

**Objetivo:** Los estudiantes aprenderán que hay muchas diferentes habitares. Ellos describirán un hábitat específico y explicarán cómo un animal interactúa con su ambiente.

### **Enfoque**

¿Quién vive aquí? ¿Por qué es esto un buen hábitat para un animal particular?

### **Lección**

En grupo, discute las características de un hábitat, utilizando el conocimiento previo.

Asegúrese que el refugio, espacio, agua y alimento son mencionados. Genere una lista de habitares. Mire los retratos de varios habitares de Tides. Mire también los habitares del sitio Web de [Jaguar Species Survival Plan website](#). Use retratos, carteles, libros y otros recursos para poner en común en este momento para idear/pensar en muchos habitares como posible.

Discuta con el grupo quien viviría en los varios habitares, y por qué.

### **La actividad**

Ponga los niños en grupos cooperativos. Cada grupo va a:

- 1) Hacer un retrato de un hábitat en una tarjeta grande
- 2) Dibujara en 4 pequeñas tarjetas separadas cosas que se encuentran en ese hábitat particular (i.e. planta/animal/piedra). Estos luego serán utilizados como pedazos de juego.
- 3) Produzca una lista de palabras descriptivas para su hábitat
- 4) Escribe 1 hecho acerca de su hábitat y 1 ejemplo de interacción entre el animal y hábitat.

Cuándo los niños hayan completado eso, regresen como un grupo entero a compartir. Mezcle los pedazos del juego. Anuncie (sitúe) las tarjetas grandes hechas por los grupos del hábitat. Trepe/mezcle los pedazos del juego y permita que los estudiantes manipulen los pedazos para emparejar con los habitares. Agregue los pedazos creados por algún maestro del animal/ambiente. Vea si el grupo puede clasificar y explicar por qué animales "quedan" con su

ambiente. Algunos animales pueden quedar en múltiples hábitats. Discuta por qué. La clase podría crear una Venn Diagram [Esquemas] para comparar 2 hábitats. Como/en clase, usted podrá querer trazar/graficar sus conclusiones. Un ejemplo está incluido.

Sintetice las palabras descriptivas para los niños a una lista grande de la clase y lo anuncia/sitúa para que los estudiantes lo utilicen como una caja de resonancia con su escritura descriptiva.

### **Reiteración/las Actividades de Extensión**

Dé a los niños un descubridor de tesoro o sinónimo. Mándelos buscar algunas de sus palabras descriptivas para ensanchar sus selecciones de palabra descriptivas.

Tome una excursión de estudios al patio de recreo, a la charca, o al bosque para la observación/grabación de hábitats, o de un viaje al zoológico. Escriba acertijos del hábitat o juegue 20 preguntas y que los niños resuelven el hábitat que usted tiene en mente.

Añadiendo a los datos reunidos, introduzca los conceptos de animales depredadores/presas, productor/consumidor y las cadenas alimenticias.

### **Materiales:**

Retratos de Hábitats de Texas Tides

Ejemplo de Venn Diagram

Ejemplo de un Grafique de Hábitat

**NOMBRE:**

**TEMA**

**TITULO**

**TITULO**

**TITULO**

