

29 de abril **Día del Animal**

MEMOTEST ANIMALES

DÍA DEL ANIMAL

En Argentina, esta fecha se celebró por primera vez el 2 de mayo de 1908 por iniciativa del presidente de la Asociación Protectora de Animales, Ignacio Lucas Albarracín, junto con el director del Jardín Zoológico, Clemente Onelli y el presidente del Consejo Nacional de Educación, Dr. Ponciano Vivanco, quienes propusieron realizar en Buenos Aires una Fiesta del Animal motivado por el Domingo del Animal que se realizaba en Londres. En principio, la celebración se organizó para el 29 de abril de 1908, sin embargo ese día llovió y la fiesta tuvo que ser reprogramada, por esa única vez, para el 2 de mayo, cuando sí pudo llevarse a cabo.

Sin embargo, decidieron respetar la fecha pautaada inicialmente para los siguientes años. Actualmente en nuestro país se celebra el 29 de abril, coincidentemente con el fallecimiento de Ignacio Lucas Albarracín, pionero en el país en la lucha por los derechos de los animales. Esta coincidencia de fechas ha dado lugar a algunas dudas o acepciones erradas respecto de la fecha en que se celebra el Día del Animal aquí en Argentina. Lo cierto es que el festejo llevaba alrededor de veinte años en ser celebrado antes del fallecimiento de Albarracín.

A nivel mundial, esta fecha es celebrada el 4 de octubre. Para esta conmemoración, escuelas, municipios y diferentes entidades y organizaciones realizan actos y festejos con el objetivo de generar conciencia sobre el cuidado y respeto que los animales merecen como seres vivos y habitantes de este mundo. En Argentina, sin embargo, se festeja el 29 de abril, fecha establecida hace más de cien años y que, como se dijo, coincide con la muerte de Albarracín.



Créditos

Fotos: Tiburón, Hipopótamo, Lemur, Ciervito, Llama, Ñandú, Cisne Negro, Tapir, Raya, Lobo Marino, Búfalo, Ciervo, Delfín, Pingüino Rey, Tortuga Marina, Orca, Flamenco, Mono Carayá, Perro, Zorrino Común, Coatí, Llama - **Mundo Marino**

Foto Mulita - ecoregistros.org / **Ricardo Fernandez Chaves**

Foto Oso hormiguero - **Internet**

Foto Yaguarete - **Internet**

Foto Venado de las Pampas - tr.wikipedia.org / **Fernando da Rosa**

Foto Caballo - **Internet**

Foto Vaca - **Internet**

MEMOTEST ANIMALES

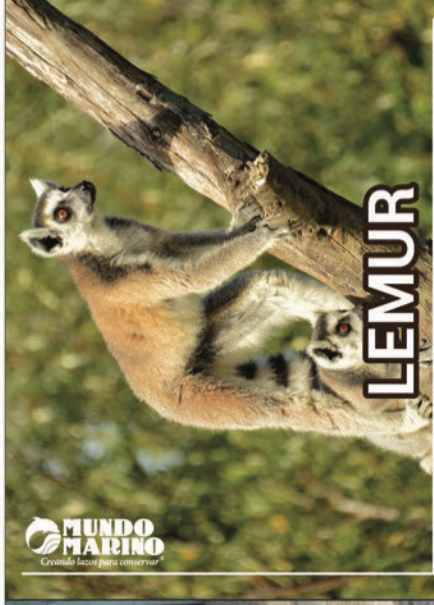
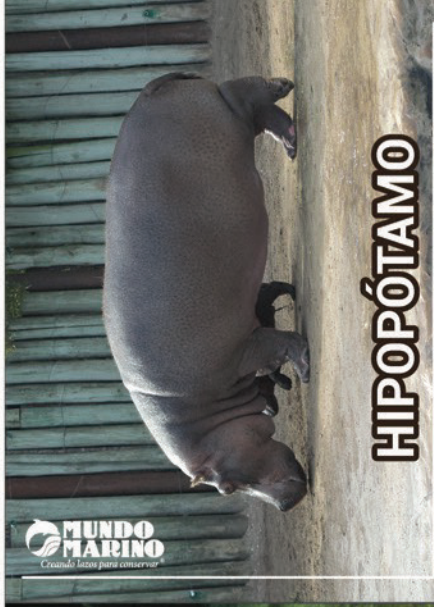
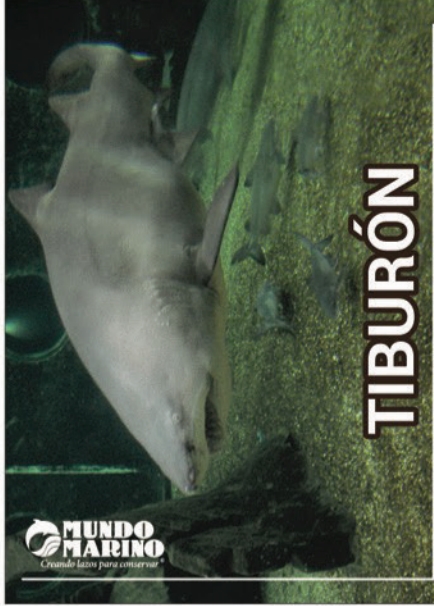
INSTRUCCIONES

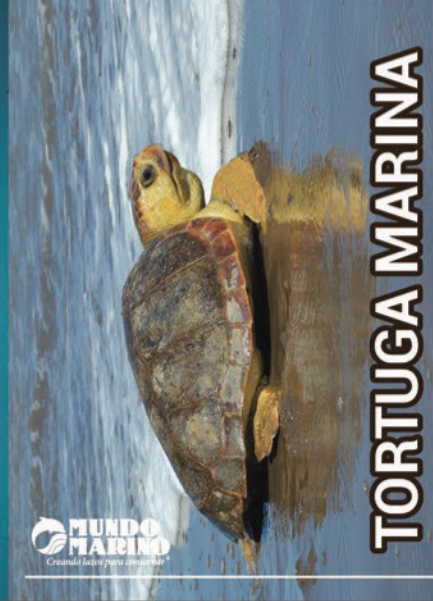
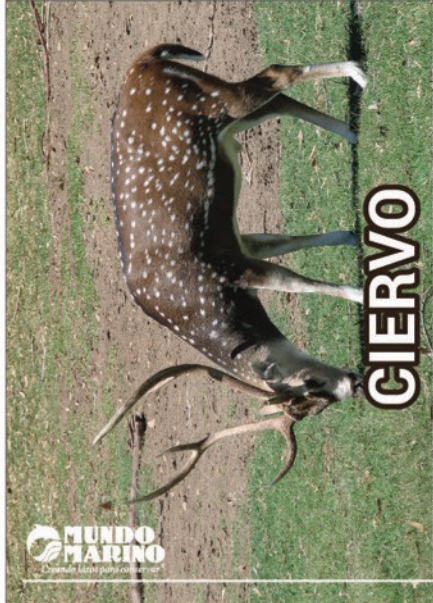
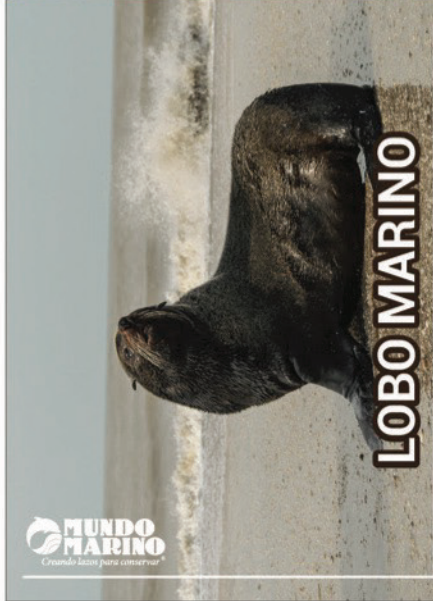
1. Imprimir las hojas que contienen las fichas del memotest. Pueden pegarlas en cartulinas o cartón o simplemente recortar cada ficha.
2. Para comenzar la partida, mezclar todas las fichas y colocarlas boca abajo, de manera que las imágenes no se vean.
3. El primer jugador dará la vuelta a dos fichas, si son iguales se las lleva y sigue jugando, sino las vuelve a esconder.
4. Luego, le toca hacer lo mismo al siguiente jugador, y así sucesivamente.
5. El objetivo es lograr memorizar la ubicación de las diferentes fichas con el fin de voltear sucesivamente las 2 fichas idénticas que formen pareja, para llevárselas. La partida se terminará cuando estén todas las parejas encontradas.
6. El jugador que más ficha haya conseguido llevarse, ganará la partida.

¿PARA QUE SIRVE JUGAR MEMOTEST ANIMAL?

- Los niños conocerán la apariencia de animales que nunca han visto.
- Es una oportunidad de ampliar el vocabulario.
- El juego didáctico ayuda en mejorar la concentración, la atención y la memoria a corto plazo.
- Se pueden emplear para trabajar la clasificación de los animales en base a ciertas características semejantes o diferentes.







MEMOTEST HUELLA ANIMAL

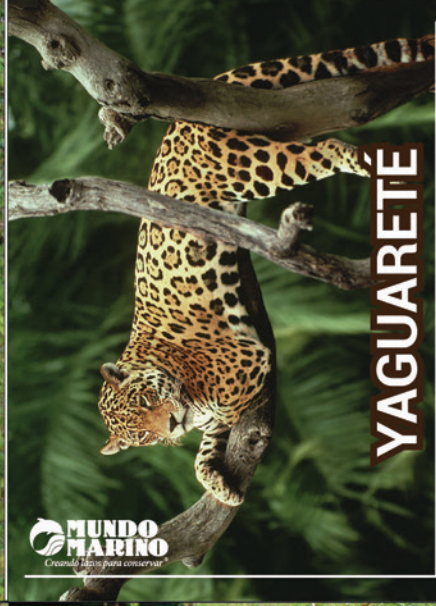
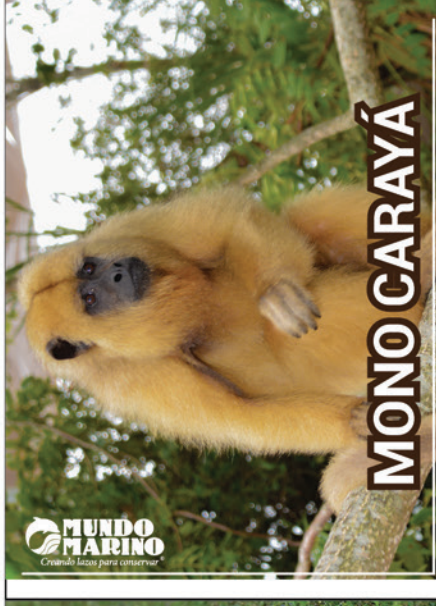
INSTRUCCIONES

1. Imprimir las hojas que contienen las fichas del memotest. Pueden pegarlas en cartulinas o cartón o simplemente recortar cada ficha.
2. Para comenzar la partida, mezclar todas las fichas y colocarlas boca abajo, de manera que las imágenes no se vean.
3. El primer jugador dará la vuelta a dos fichas, buscando encontrar el animal con su huella correspondiente. Si coincide el animal con sus huellas, se las lleva y sigue jugando, sino las vuelve a esconder.
4. Luego, le toca hacer lo mismo al siguiente jugador, y así sucesivamente.
5. El objetivo es lograr memorizar la ubicación de las diferentes fichas con el fin de voltear sucesivamente las 2 fichas que formen pareja, para llevárselas. La partida se terminará cuando estén todas las parejas encontradas.
6. El jugador que más fichas haya conseguido llevarse, ganará la partida.

¿PARA QUE SIRVE JUGAR MEMOTEST HUELLA ANIMAL?

- Los niños conocerán la apariencia de animales que nunca han visto y se familiarizarán con sus huellas, y la importancia de las mismas para la identificación de especies.
- Es una oportunidad de ampliar el vocabulario.
- El juego didáctico ayuda en mejorar la concentración, la atención y la memoria a corto plazo.
- Se pueden emplear para trabajar la clasificación de mamíferos según sus huellas (plantígrados, digitígrados o ungulados).



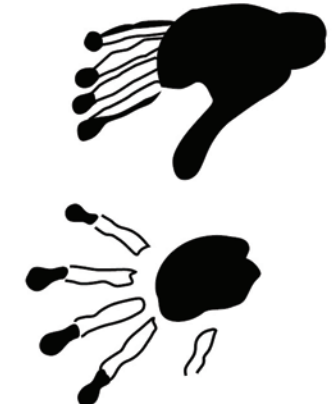




MULITA



OSO HORMIGUERO



MONO CARAYÁ



PERRO



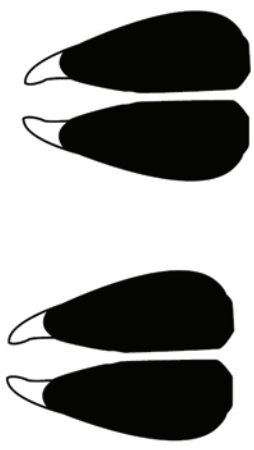
YAGUARETÉ



ZORRINO COMÚN



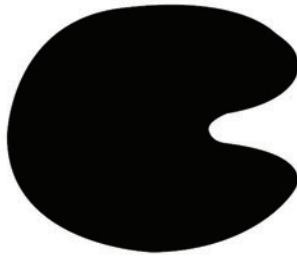
COATÍ



LLAMA



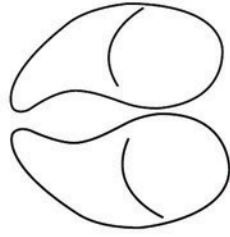
VENADO DE LAS PAMPAS



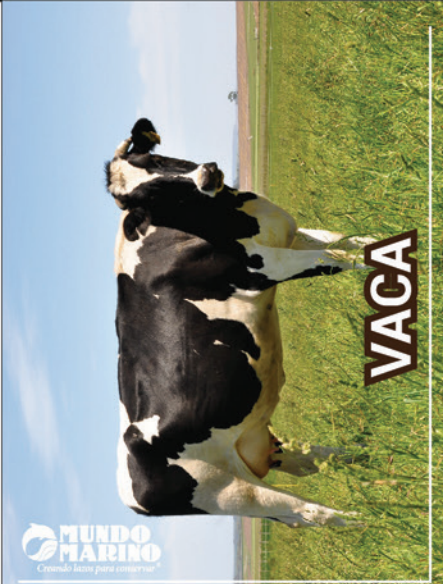
CABALLO



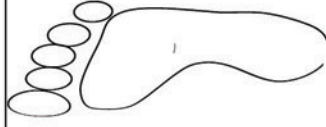
CABALLO



VACA



VACA



HUMANO



HUMANO