

Grado 2
Unidad: Aventuras de plantas
Misterio 5: “¿Dónde crecen mejor las plantas?”

TRANSCRIPCIÓN DEL VIDEO EN ESPAÑOL

VIDEO DE EXPLORACIÓN 1

Imagínate que tienes un tío que te paga cien dólares para que cuides su casa durante el verano. Aceptas, por supuesto. El único problema es que no se trata de una casa, es en realidad una granja y la granja es enorme. Te ha dejado una cantidad de plantines diferentes dentro de la casa. Tu trabajo es plantarlos a todos afuera en donde les corresponde para que crezcan. Significa que tendrás que pensar como un jardinero. Tendrás que pensar acerca del sol y del agua necesarios para las plantas. Por fortuna, sabes que no todas las plantas necesitan la misma cantidad de agua y de sol. Algunas plantas, como por ejemplo las orquídeas, necesitan mucha agua pero poco sol. Es por eso que las orquídeas se contentan al crecer sobre el suelo del bosque y a la sombra. Si colocamos una orquídea en un sitio con mucho sol seguramente morirá. Fíjate que sus hojas se ponen amarillas. Ahora piensa en un cactus, a ellos les gusta mucho el sol pero necesitan poca agua. Si colocas un cactus en un lugar con mucha agua, podrías matarlo. En efecto el cactus podría partirse de esta manera. Es por eso que si vas a cultivar plantas, el conocer sus necesidades resulta importante. Cuando los jardineros o los granjeros se disponen a cultivar deben ser muy cuidadosos en el lugar de plantado. Tienen que preguntarse cuánta agua necesita cada planta y cuánto sol necesita cada planta. Aquí tienes una pregunta para ponerte en tema. Imagínate que estás en el suelo de un

bosque y a la sombra, que está cubierto por helechos y sacas un helecho y lo colocas en una maceta como ésta . Luego te pido que lo plantes en tu casa. ¿Dónde colocarías el helecho para asegurarte que tenga lo que necesita?

VIDEO DE ACTIVIDAD 1

Ahora que sabes que diferentes plantas necesitan diferentes cantidades de luz y agua, jugaremos un juego donde utilizarás tu nuevo conocimiento. El juego se llama Sobreviviente de plantas. Así funciona. Eliges una tarjeta de planta, luego te mostraremos un mapa marcado con posibles lugares para plantar. Elegirás un punto donde creas que tu planta crecerá mejor. Luego adelantaremos el tiempo para mostrarte cómo le va a tu planta después de un año. Si conoces tus plantas, eliges un lugar muy bueno, y si tienes un poco de suerte, tu planta crecerá y obtendrás diez puntos. Si eliges con menos sabiduría, o con un poco de mala suerte, a tu planta no le irá tan bien. Lástima por tu planta y lástima por ti también, pues no obtendrás ningún punto. Haremos tres rondas para que tengas oportunidad de aprender de tus errores. Para jugar, necesitas un lápiz y una tarjeta de planta. Ahora, tu maestro repartirá las tarjetas. Cuando tengas una, asegúrate de leerla con cuidado. Al terminar este paso, presiona la flecha a la derecha.

VIDEO DE ACTIVIDAD 2

Está bien, ¿estás listo? Primera ronda. Tu trabajo es encontrar la mejor área para tu planta en este mapa. Puedes colocar tu planta en el bosque sombreado donde alguien ha instalado un aspersor, o en la ladera seca, o en el pasto con los árboles jóvenes, observa que alguien también ha instalado un aspersor aquí. O por aquí, en el patio soleado con un grifo que gotea. Podrías plantar en el huerto. O incluso dentro de la casa. Antes de decidir dónde colocar tu

planta, aquí hay algunas cosas para pensar. ¿Cuánta luz solar necesita tu planta? ¿Cuánta agua necesita tu planta? ¿Podría cambiar el área que elijas con el tiempo? Una vez que hayas elegido lo que crees que es una buena área para tu planta, escribe aquí el número de esa área en tu tarjeta de planta. Cuando hayas terminado este paso, presiona la flecha a la derecha.

VIDEO DE ACTIVIDAD 3

¿Preparado? Veamos cómo le ha ido a tu planta después de un año. Esos árboles jóvenes en el césped, se hicieron más altos, proyectando sus sombras sobre el pasto. En lugar de recibir luz solar brillante, este césped tenía muy poca luz solar. El grifo que goteaba en el patio soleado seguía goteando, lo que creó un gran charco. Esta era un área excelente para las plantas que necesitan mucha agua. Y aquí hay una sorpresa. ¡Oh, no! Las cabras, las cabras, descubrieron cómo abrir la puerta. Entraron en el huerto de vegetales y se comieron todas las plantas del jardín, incluyendo la tuya si la plantaste en el área dos. Estas plantas tenían mucha luz brillante y mucha agua, pero muchas cabras, así que desafortunadamente, las cabras destruyeron cualquier cosa buena que estaba plantada en el huerto. Si tu planta estaba en el huerto, tu planta no sobrevivió, lástima. Y si plantaste en el área dos, continúa y toma tu tarjeta de planta y encierra con un círculo "No". Tu planta muere, intenta nuevamente. Ahora, si tienes suerte y no plantaste en el huerto, en un momento, verás el mapa y verás estas dos preguntas en tu tarjeta. ¿Tu planta recibió la cantidad de luz que necesita? Y luego ésta. ¿Tu planta obtuvo la cantidad de agua que necesita? Lo que tendrás que hacer es verificar el mapa y luego señalar "Sí" o "No" a estas preguntas, dependiendo de cómo le fue a tu planta. Muy bien, aquí está el mapa. Verifica y ve cómo le fue a tu planta. Mira el área en el mapa donde plantaste. ¿Tenía esa área lo que tu planta necesitaba? Encierra en un círculo las respuestas correctas en tu tarjeta. Cuando hayas terminado este paso, presiona la flecha a la derecha.

VIDEO DE ACTIVIDAD 4

Ahora sumemos cómo le fue a tus plantas. Si elegiste “Sí” para ambas preguntas, tus plantas sobrevivieron. ¡Felicidades!, ganaste 10 puntos. Así que, aquí abajo rodearás “¡Sí!”, 10 puntos. Si la respuesta fue un “No” para cualquier pregunta, tu planta ha muerto, lo siento. Rodea “No”. Intenta de nuevo. Cuando hayas terminado este paso, presiona la flecha a la derecha.

VIDEO DE ACTIVIDAD 5

Creo que es hora de la segunda ronda. ¿Qué opinas, cabra? Hemos regresado el reloj para poner todo tal y como estaba. Las cabras están de vuelta en su corral. Los arbolitos son pequeños otra vez. Vas a comenzar todo nuevamente, con un pequeño cambio. El jardinero ha puesto un seguro en el corral de las cabras para mantener encerradas a las cabras esta vez. Mira tu nueva tarjeta de planta y piensa en las mismas tres preguntas que te hicimos. ¿Cuánta luz de sol necesita tu planta? ¿Cuánta agua necesita tu planta? ¿El área que eliges podría cambiar con el tiempo? Entonces, ahora es tiempo de decidir, ¿dónde pondrás tu planta? Cuando hayas terminado este paso, presiona la flecha a la derecha.

VIDEO DE ACTIVIDAD 6

¿Estás listo? Cabra, ¿estás lista? Muy bien, esto es lo que sucedió durante el año pasado. Una vez más, esos pequeños árboles del jardín crecieron y crearon una sombra sobre el pasto. Y, una vez más, la manguera con fugas al costado del jardín siguió goteando, creando un charco grande. Quizá esperabas todo esto. Pero ¿esperabas esto? En el jardín, todo debió seguir sin problemas, ¿cierto? Las cabras estaban encerradas en la cerca. Pero alguien dejó el tractor en la jaula de las cabras. Las cabras usaron este tractor para romper la cerca y entraron al jardín

de vegetales. Las cabras se comieron todas las plantas en el huerto, incluyendo las tuyas, si plantaste algo ahí. Así que si tu planta estaba en el huerto, no sobrevivió. Mala suerte.

Entonces, así es como se ve el mapa. Es momento de revisar cómo le fue a tu planta. Mira el área del mapa donde plantaste y responde las preguntas de tu tarjeta de planta. Cuando hayas terminado este paso, presiona la flecha a la derecha.

VIDEO DE ACTIVIDAD 7

Bien, es hora de la tercera ronda, ronda final. Necesitas una nueva tarjeta de planta. Ahora que tienes tu tarjeta de planta, puedes estar pensando en las mismas tres preguntas que preguntamos antes. Y tal vez necesites pensar en otra pregunta. ¿Qué hay de las cabras? Así que tenlo en mente. Una vez más, hemos rebobinado el tiempo para poner todo de nuevo como estaba. Las cabras, de vuelta en el corral. Los árboles jóvenes, pequeños otra vez. El jardinero ha construido una cerca más alta y una reja más fuerte para el corral de cabras y ha encerrado el tractor para que las cabras no puedan alcanzarlo. Es hora de elegir dónde plantarás esta vez. Cuando hayas terminado este paso, presiona la flecha a la derecha.

VIDEO DE ACTIVIDAD 8

¿Estás listo? Esto es lo que sucedió durante el año pasado. Ahora, espera un momento. Mientras ves esto, podrías estar pensando, "¿Qué le sucedió al huerto? ¿Qué le sucedió al área 2? ¿Qué pasó con las cabras?" Por suerte, esta vez las cabras se quedaron en su jaula y comieron comida para cabras, no hubo vegetales para ellas. Pero si plantaste algo en el huerto, no estás a salvo. Esta vez el jardinero salió y desyerbó el huerto, eliminando cualquier planta que no fuera un vegetal. Ahora dirás, "oye, espera, mi planta no era una hierba". Bueno, las hierbas son cualquier planta que el jardinero no quiera en su jardín. Este jardinero solo quiere

vegetales en ese jardín. Así que si plantaste en el área 2, lamento decirte que tus plantas no sobrevivieron. Así es como se ve el mapa entero. Así que busca el área del mapa donde plantaste. Averigüa si tu planta obtuvo lo que necesitaba, y selecciona los lugares correctos de tu tarjeta de planta. Y luego sumaremos todos los puntos. Cuando termines este paso, presiona la flecha a la derecha.

VIDEO DE ACTIVIDAD 9

Llegó el momento de la verdad. Suma los puntos que obtuviste en las tres rondas. Quien tenga más puntos, ¡felicidades! Tienes la planta sobreviviente.