

# Semillas esenciales

**Nota:** Las hojas completas de cada **envoltura de "semilla"** (cinco de la misma/página) están disponibles en [www.pwGrowingUpWILD.org](http://www.pwGrowingUpWILD.org).

## Instrucciones:

- 1 Copie las **envolturas de "semillas"** a la derecha en papel blanco. Es posible que desee encogerlas o agrandarlas dependiendo del tamaño de los objetos alrededor de los cuales piense envolverlas. Haga copias en múltiplos de cinco para que cada niño tenga cinco del mismo tipo de animal/semilla durante la simulación.
- 2 Dependiendo de la edad, el interés y las habilidades de sus estudiantes, puede pedirles que participen elaborando las "semillas" para la simulación, o puede elegir hacer todas las "semillas" usted mismo.  
Para hacer participar a los estudiantes en la elaboración de "semillas", reparta copias de **las envolturas de "semillas"** y permita que los niños colorean los animales y las semillas o frutos en cada una. Mientras los niños están coloreando, lea las oraciones juntas y explique la forma en que cada animal ayuda a dispersar las semillas de su planta alimenticia (vea la siguiente tabla). Puede animar a los niños a colorear el espacio blanco en las **envolturas de "semillas"** para que coincida con el color de los objetos (huevos de plástico o similares) que planea usar en la simulación. Esto aumentará la visibilidad de los objetos en el campo de juego.
- 3 Dependiendo de las habilidades de sus estudiantes, puede permitirles recortar las **envolturas de "semillas"** y pegarlas en los objetos que piense usar como semillas, o puede hacerlo usted mismo. Cada tipo de **envoltura de "semilla"** debe rodear objetos del mismo color (es decir, todas las envolturas de "oso" alrededor de objetos azules, todas las envolturas de "ardilla" alrededor de objetos rosas, etc.). **Esta codificación de colores es muy importante para la simulación.**

Animal	Método de dispersión de alimentos y semillas
Oso	Come bayas. Pasa las semillas en el excremento.
Ardilla	Come bellotas. Deja caer algunas. Entierra y olvida algunas.
Ratón	Come granos. Deja caer algunas. Almacena y olvida algunos.
Ciervo	Come hierbas. Puede aflojar las cabezas de las semillas. Algunas semillas pueden adherirse al pelaje.
Jilguero	Come semillas de diente de león, cardo y similares. Afloja las cabezas de las semillas. Deja caer algunas y a otras las arrastra y dispersa el viento.
Petirrojo	Come cerezas. Deja caer algunas. Carga algunas. Pasa las semillas en el excremento.

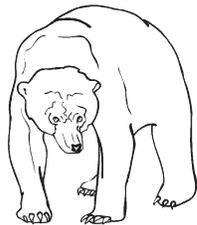
## Simulación de dispersión de semillas:

1. Seleccione un área abierta para que sirva como su campo de juego. Esto podría ser un campo de pasto cortado, un patio de recreo pavimentado, o incluso un espacio abierto en el interior. Elija el campo de juego para que las "semillas" sean claramente visibles en él después de dejarlas caer.
2. Prepare la simulación colocando todas las "semillas" del mismo tipo en una canasta etiquetada con el nombre y/o la imagen del arbusto, árbol, hierba o maleza de la que provienen. Debe haber seis canastas diferentes, cada una representando una planta diferente.
3. Reúna a los niños en el campo de juego. Pídales que cuenten del 1 al 6. Designe cada grupo de números como un animal: Osos negros, ardillas, ratones, ciervos, jilgueros y petirrojos. Permita que cada "animal" recoja cinco "semillas" (huevos de plástico o similares) del mismo color de la canasta apropiada. Tal vez quiera dar a los niños canastas pequeñas, bolsas u otros recipientes para ayudarlos a llevar sus semillas.
4. Toque un silbato y anime a los "animales" a moverse en cualquier dirección. Los osos deben saltar, las ardillas deben saltar sobre una pierna, los ratones deben gatear, los ciervos deben caminar, y los jilgueros y petirrojos pueden "volar"/correr. Después de unos 5 segundos (más o menos dependiendo de la velocidad de sus estudiantes y el tamaño de su campo de juego), toque el silbato dos veces. Todos los "animales" deben paralizarse (o "congelarse"). Cada uno debe dejar caer una "semilla" dondequiera que se detenga. Durante la simulación, puede advertir a los niños que eviten pisar o patear las "semillas" en el suelo.
5. Repita el paso 4 cinco veces, recordando a los estudiantes que pueden moverse en una dirección diferente cada vez.
6. Después de que caigan las últimas semillas, reúna a los estudiantes en una orilla para observar el campo. A juzgar por los colores esparcidos en el campo, ¿qué animal cubrió más territorio? ¿Cuál cubrió menos?

**Nota:** Se espera que las semillas esparcidas por las aves en esta simulación muestren la mayor dispersión, las semillas esparcidas por los ratones la menor dispersión y las semillas esparcidas por los otros animales tengan una dispersión intermedia.

Esta simulación tiene como único objetivo servir de ejemplo de la dispersión en la naturaleza. Las distancias reales de la dispersión pueden variar mucho dependiendo del tamaño de los rangos del hogar de cada animal y de muchos otros factores.

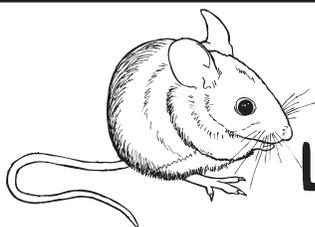
# Envolturas de “semillas”



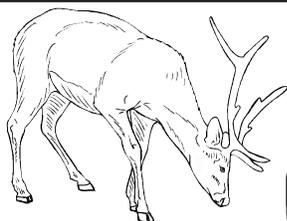
Los osos comen bayas.



Las ardillas comen bellotas.



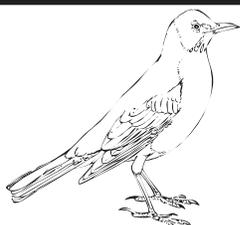
Los ratones comen granos.



Los ciervos comen hierbas.



Los jilgueros comen dientes de león.



Los petirrojos comen cerezas.

