

Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

ETAPA 1 – (Resultados esperados)

Resumen de la Unidad:	En esta unidad, el estudiante comprende la compleja e interdependiente red de la vida en la Tierra. Cada lazo en la cadena alimentaria es importante porque cada ser vivo depende de otros para sobrevivir, no importa cuán grande o cuán pequeño. El estudiante comprende el concepto de la cadena alimentaria y cómo las plantas, los animales y los humanos están conectados ecológicamente. Investiga cómo las plantas dependen de los animales para la polinización y poder transportar las semillas de un lado a otro. El estudiante clasifica los animales dependiendo de su tipo de alimentación.
Conceptos transversales e ideas fundamentales:	<ul style="list-style-type: none"> • Causa y efecto • Energía y materia • Estructura y función • Ética y valores en las ciencias
Integración de las ciencias, la ingeniería, la tecnología y la sociedad con la naturaleza:	<ul style="list-style-type: none"> • El conocimiento científico se basa en evidencia empírica. • Las ciencias responden a preguntas sobre el mundo que nos rodea.

Preguntas Esenciales (PE) y Comprensión Duradera (CD)

PE1 ¿Cómo se polinizan las plantas?

CD1 Los animales tienen una función en la polinización de las plantas y en esparcir las semillas.

PE2 ¿Cómo las plantas obtienen su alimento?

CD2 Las plantas son seres vivos que producen su propio alimento por medio de la fotosíntesis.

PE3 ¿Cómo se agrupan los animales?

CD3 Los animales se clasifican en diferentes maneras a base de características específicas, entre estas están las formas en que se alimentan.

Objetivos de Transferencia (T) y Adquisición (A)

T1. Al terminar esta unidad, los estudiantes aprenden el rol de los animales en esparcir las semillas y polinizar las plantas. Utilizan su conocimiento de la cadena alimentaria para comprender que las plantas son productores que producen su propio alimento por medio de la fotosíntesis. Los estudiantes también aprenden a clasificar los animales de acuerdo a su alimentación.

El estudiante adquiere destrezas para...

A1. Comprender que los animales ayudan a las plantas a esparcir las semillas.

A2. Describir las cadenas y redes alimentarias.

A3. Clasificar a los animales a base de su alimentación.

Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

Los Estándares de Puerto Rico (PRCS)	
Estándar(es):	Interacciones y energía
Área de Dominio:	Relaciones interdependientes en los ecosistemas
Expectativa:	B.CB2: Ecosistemas: Interacciones, energía y dinámicas
<p>Relaciones interdependientes en los ecosistemas: Las plantas, los animales y otros seres vivos comparten el ambiente que los rodea. Los seres vivos no pueden sobrevivir en un ambiente donde no existen otros seres vivos y factores físicos como el aire, el agua y la luz, que son elementos del ambiente. El ambiente constituye un lugar, un espacio en donde todas las formas de vida interactúan. Las plantas dependen del agua y de la luz para crecer. Las plantas dependen de los animales, el aire y el agua para la polinización o para transportar sus semillas. <i>La polinización es el paso del polen desde el aparato masculino floral (estambre) de las plantas hasta el aparato femenino floral (pistilo). Los principales polinizadores son las abejas. También son polinizadores los abejorros, las avispas, las mariposas, las polillas, las moscas, los colibrís, algunos murciélagos y otros organismos.</i></p>	
Indicadores:	
Interacciones y energía	
2.B.CB2.IE.2	Desarrolla un modelo simple que demuestra la función que tienen los animales al dispersar semillas o polinizar plantas.
2.B.CB2.IE.3	Reconoce las cadenas alimentarias y describe la función de las plantas en ellas (cadenas alimentarias). <i>Las plantas son productores ya que producen su propio alimento —un tipo de azúcar (glucosa)— por medio del proceso de fotosíntesis.</i>
2.B.CB2.IE.4	Clasifica animales de acuerdo con su alimentación: Los herbívoros se alimentan de plantas; entre estos, el frugívoro se alimenta de frutas y los folívoros comen hojas especialmente; los carnívoros se alimentan de la carne de otros animales; y los omnívoros son los organismos que comen de todo tipo de alimento. <i>Hay otros tipos de organismos (bacterias y hongos) que son descomponedores en la cadena alimentaria. Los descomponedores son organismos que se alimentan de tejidos o células muertas llamadas detritos; estos cumplen una función importante en el ecosistema.</i>
Procesos y destrezas (PD):	
PD2	Desarrolla y usa modelos: Se incluye el uso y desarrollo de modelos (<i>ej. diagramas, dibujos, réplica física, diorama o maqueta y dramatización, entre otros</i>) para representar objetos, máquinas, eventos concretos, relaciones en el mundo natural o crear soluciones. Se desarrolla un modelo simple basándose en evidencia. Los modelos son representaciones y, por lo tanto, tienen limitaciones.
PD3	Planifica y lleva a cabo investigaciones: Se estimula a los estudiantes a planificar y realizar experimentos e investigaciones simples, con el propósito de desarrollar destrezas que le permitan obtener información para poder contestar preguntas. Las experiencias se trabajan de manera colaborativa. Estas deben proveer datos para apoyar las explicaciones o diseñar soluciones, responder a una pregunta científica o hacer comparaciones. El uso de los sentidos es importante para obtener información de los objetos al usar correctamente instrumentos tales como: lupa, regla, termómetro y reloj, entre otros. Se comunican ideas oralmente de acuerdo con la evidencia recopilada y se practica el uso correcto de las reglas de seguridad en el laboratorio.



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

ETAPA 1 – (Resultados esperados)			ETAPA 2 – (Evidencia de assessment)		ETAPA 3 – (Plan de aprendizaje)
Alineación de Objetivos de Aprendizaje	Enfoque de Contenido (El estudiante...)	Vocabulario de Contenido	Tareas de desempeño	Otra evidencia	Actividades de aprendizaje sugeridas y Ejemplos para planes de la lección
<p>PRCS: 2.B.CB2.IE.2</p> <p>PD: PD2 PD3</p> <p>PE/CD: PE1/CD1</p> <p>T/A: A1</p>	<ul style="list-style-type: none"> Describe la relación entre los polinizadores y las flores o plantas que polinizan. Comprende las maneras en las cuales los animales esparcen las semillas. 	<ul style="list-style-type: none"> Esparce Espiritrompa Estambre Pétalo Pistilo Polen Polinización Sépalo 	<p><i>¿Cómo se polinizan las plantas?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Introduzca los diferentes polinizadores, mostrando imágenes de abejas, mariposas y polillas. Permita a los estudiantes crear y ponerse un par de alas para que se disfracen. Dé la opción de hacer sus propias alas de abeja, mariposas o polilla. Una vez que todos estén usando sus alas, provea a cada uno de los estudiantes un sorbeto y dígalos que es su probóscide (apéndice alargado y tubular situado en la cabeza de un animal, en este caso insecto). También ponga cinta adhesiva de dos caras (<i>mounting tape</i>) en los brazos de los estudiantes ya que el polen tendrá que pegarse a ellos). El maestro debe ponerse una diadema con pétalos para demostrar que es una flor. El maestro debe tener vasos llenos de jugo de manzana para representar el néctar de la flor. La mitad de los estudiantes se alinean delante del maestro y la 	<p><i>Diario reflexivo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Luego de la actividad de polinización, se les pedirá a los estudiantes que escriban de 1 - 2 oraciones en sus diarios de ciencia o libretas sobre la polinización. Los estudiantes pueden usar dibujos en sus descripciones o pueden ilustrar sus ejemplos. <p><i>Repaso de la unidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Exhiba las siguientes preguntas y haga que los estudiantes las contesten para repasar las lecciones en esta unidad: <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué necesita polen la flor? ¿Por qué necesita la flor a las abejas para obtener polen? ¿Qué obtiene la abeja de la polinización? <p><i>Boleto de salida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Luego de la lección de esparcimiento de semillas, se le pedirá a los estudiantes que escriban de 1-2 oraciones sobre 	<p><i>Repaso de las partes de la flor</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Para comenzar la actividad, enséñeles a los estudiantes una lámina de una flor. Pregunte: ¿Alguien conoce cualquiera de las partes de una flor y su función? Lleve a cabo una lluvia de ideas con la clase de las partes de la planta y las funciones que ellos sepan. Luego, muestre un diagrama de una flor. Repase las partes que los estudiantes no hayan nombrado tales como el sépalo, el pistilo, el pétalo y el estambre. <p><i>Información de polinización</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Con la exhibición del diagrama de la flor, pida a los estudiantes que hablen con su compañero de al lado sobre el polen y la polinización. Explique a los estudiantes que cuando una abeja melífera aterriza en una flor, utiliza su lengua en forma de un tubo largo (llamada espiritrompa) como un sorbeto para beber el dulce néctar dentro de la flor. Este néctar eventualmente se transforma en miel por las abejas en la colmena. Mientras la abeja estaba ocupada bebiendo,



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

			<p>otra mitad en frente de un estudiante designado por el maestro. Los estudiantes utilizarán su “probóscide” para tomar un sorbo del néctar. Una vez que los estudiantes han “bebido” el maestro les pegará una bola de algodón en la cinta en sus brazos, diciéndoles que el polen se pegó a ellos. Discuta con los alumnos lo que significa tener el polen de la flor pegado a ellos. Pida a los estudiantes que predigan cómo el polen de una flor pondría moverse de una flor hacia otra flor. Pida a los estudiantes que dibujen el proceso de polinización, etiquetando claramente cómo los polinizadores viajan de una planta a la otra para obtener el néctar, moviendo el polen y produciendo más flores</p> <ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes deben escribir en sus diarios sobre la experiencia e identificar el proceso de una abeja polinizando una flor.	<p>cómo viajan las semillas. Los estudiantes pueden usar dibujos en sus descripciones o pueden ilustrar sus ejemplos.</p>	<p>pequeños granos de polen se le pegan frecuentemente. Esos granos de polen provienen de la parte masculina de la flor, el estambre. Cuando una abeja vuela a una flor diferente para obtener más néctar, algunos de los granos de polen se caen de la abeja y caen encima de la nueva flor. Si aterrizan en el pistilo de la flor (la parte femenina de la flor) entonces la planta se poliniza y será capaz de producir una fruta y semilla. ¡La planta provee néctar a las abejas y las abejas ayudan a que las flores se reproduzcan! Los pájaros, las mariposas, las polillas, los murciélagos y las moscas también pueden polinizar flores en adición a las abejas. Algunas flores también se pueden polinizar por el viento (las flores verdes usualmente se polinizan por el viento). Explique que las abejas melíferas no recolectan polen intencionalmente, solamente se le pega por “accidente” al arrastrar polen en sus vellos, pies o patas.</p> <p><i>Información de esparcimiento de semillas</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Hay cinco maneras en las cuales se esparcen las semillas: viento, agua, animal, explosiones y fuego. Abajo hay algunos de los roles que los animales juegan. Divida a los
--	--	--	---	---	--



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

					<p>estudiantes en grupos de cuatro. Haga que investigan uno de los animales y que dibujen una de las maneras en las cuales las semillas se esparcen para poder crecer.</p> <ul style="list-style-type: none">○ Esparcimiento por viento – Algunas semillas tienen alas o estructuras parecidas a vellos o plumas que les permiten ser transportadas por el viento a un lugar nuevo (flores, gramas, vainas de semilla)○ Animales que cargan y entierran – Los animales a menudo entierran las nueces para almacenarlas para el invierno. Si el animal no vuelve para comerse las nueces, estas pueden germinar (bellotas, pistachos)○ Animales comen semillas y se descartan en su excremento – Los animales se comen las frutas o las bayas con la semilla dentro. Luego cuando descartan su excremento la semilla se deposita en el mismo lugar y puede germinar en donde cayó.○ Autoestopistas – Algunas semillas tienen púas que se enredan en el vello del animal. Luego cuando el
--	--	--	--	--	--



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

					<p>animal se quita la semilla esta ha sido trasportada a un lugar nuevo (semilla de púas).</p> <p><i>Los animales y las semillas</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Divida a los estudiantes en cuatro grupos. Cada grupo va a aprender una manera diferente en la cual los animales propagan las semillas. Los estudiantes van a suponer que son animales y van a propagar las semillas. Algunos grupos pueden necesitar cinta adhesiva o velcro. Se pueden utilizar frutas o nueces reales para esta actividad.
--	--	--	--	--	--



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

ETAPA 1 – (Resultados esperados)			ETAPA 2 – (Evidencia de assessment)		ETAPA 3 – (Plan de aprendizaje)
Alineación de Objetivos de Aprendizaje	Enfoque de Contenido (El estudiante...)	Vocabulario de Contenido	Tareas de desempeño	Otra evidencia	Actividades de aprendizaje sugeridas y Ejemplos para planes de la lección
<p>PRCS: 2.B.CB2.IE.3</p> <p>PD: PD2</p> <p>PE/CD: PE2/CD2</p> <p>T/A: A2</p>	<ul style="list-style-type: none"> Repasa conceptos relacionados a las cadenas alimentarias y las construye. Identifica las plantas como productores. Explica cómo las plantas producen su propio alimento por medio de la fotosíntesis. 	<ul style="list-style-type: none"> Cadenas alimentarias Fotosíntesis Predadores Presa Productores 	<p><i>Pila de vasos de cadena alimentaria</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Haga un juego de la cadena alimentaria con 5 vasos de espuma de poliestireno colocados boca abajo. Cada vaso tendrá un rótulo en la base (búho, serpiente, ratón, grillo, grama y una lámina). Distribuya los vasos que están rotulados y láminas a 5 estudiantes en la clase. Los estudiantes que forman la audiencia trabajarán juntos para resolver la cadena alimentaria que se presenta por medio de determinar la secuencia de la cadena (el búho se come la serpiente, la serpiente se come el ratón, el ratón se come el grillo, el grillo se come la grama). 	<p><i>Resumen de la unidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Exhiba las siguientes preguntas para que los estudiantes las contesten: <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué se llama productores a las plantas verdes? (Elas hacen su propio alimento.) ¿Por qué se le considera consumidores a los animales? (ellos obtienen su alimento de las plantas u otros animales.) ¿Qué es un predador? (Un animal que come otros animales.) ¿Qué es una presa? (El animal-“un consumidor”- que es devorado por otro.) 	<p><i>Menú para los animales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Lea un libro sobre cadenas alimentarias o redes alimentarias (sugerencias al final del mapa). Haga que los estudiantes seleccionen cinco animales (estos pueden ser animales locales o animales que se conectan por su ecosistema) y que investiguen el alimento que los animales consumen. Los estudiantes pueden diseñar menús fingidos para al menos dos de los animales. Motive a los estudiantes a que le pongan nombre al restaurante que crearon y nombres descriptivos a los platos en el menú diseñado. Pregunte: ¿Cómo se vería un menú para los productores? ¿Qué come la grama? Dígales que las plantas son capaces de producir su propio alimento en un proceso que se llama fotosíntesis. Imprima y lamine fotos en color del ciclo de vida de cuatro plantas diferentes (semilla, planta, flor y fruta). En grupos pequeños, haga que los estudiantes pareen las cuatro etapas correctas con el nombre correcto de la planta.



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

					<p><i>Dientes: Animales que comen plantas versus animales que comen carne</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Antes de comenzar esta actividad, el maestro necesita preparar los siguientes materiales: bloques de madera, removedor de grapa, láminas de diferentes animales (recopilados de revistas o la Internet), nueces en sus cáscaras y carne deshidratada.• Discuta con los estudiantes que los animales que comen plantas tienen dientes diferentes a los animales que comen carne. Haga que los estudiantes usen los removedores de grapa y los bloques de madera para determinar cuál forma de diente sería mejor para moler las plantas y cuál sería mejor para arrancar carne. Las nueces pueden representar plantas y la carne deshidratada puede representar carne, para demostrar cuál material (el bloque de madera o el removedor de grapa) funciona mejor para sostener o procesar el alimento. La carne deshidratada se muele mejor con el removedor de grapa, mientras que el bloque de madera debe moler el maní más fácilmente.• Se pueden usar dibujos de animales para describirlos. Los removedores de grapa representan los dientes largos y afilados (dientes caninos) de los
--	--	--	--	--	--



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

					<p>carnívoros, que se utilizan para apuñalar y matar a su presa. Los bloques de madera representan los dientes anchos y planos (molares) de los herbívoros que se utilizan para moler gramas, semillas, hojas, las cortezas de árboles y otras plantas que comen (ver la sección “Recursos adicionales”).</p>
--	--	--	--	--	---



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

ETAPA 1 – (Resultados esperados)			ETAPA 2 – (Evidencia de assessment)		ETAPA 3 – (Plan de aprendizaje)
Alineación de Objetivos de Aprendizaje	Enfoque de Contenido (El estudiante...)	Vocabulario de Contenido	Tareas de desempeño	Otra evidencia	Actividades de aprendizaje sugeridas y Ejemplos para planes de la lección
<p>PRCS: 2.B.CB2.IE.4</p> <p>PD: PD3</p> <p>PE/CD: PE3/CD3</p> <p>T/A: A3</p>	<ul style="list-style-type: none"> Distingue entre productores y consumidores. Clasifica los componentes vivos en el ecosistema como: consumidores y productores. Identifica los animales como: omnívoros, herbívoros y carnívoros según el tipo de alimentación que consumen. 	<ul style="list-style-type: none"> Carnívoros Consumidor Descomponedores Digerir Ecosistema Herbívoros Omnívoro Productor 	<p>Clasificación de animales</p> <ul style="list-style-type: none"> En una tienda de todo a dólar o algún otro lugar con juguetes baratos probablemente podría encontrar etiquetas adhesivas con dibujos de animales, animales plásticos pequeños que se utilizan como recordatorios de fiestas o alguna otra representación de animales. Consiga una colección de estos y luego deje que los estudiantes los clasifiquen de acuerdo a si son herbívoros, omnívoros o carnívoros. Si son tridimensionales, los estudiantes pueden clasificarlos y ponerlos en cajas rotuladas. Si son etiquetas adhesivas o láminas, los estudiantes los pueden poner en pedazos rotulados de cartulina y explicarán su clasificación al grupo dando detalles del tipo de alimentación que consumen: Si es herbívoro ¿Es frugívoro (se alimenta de frutas) o folívoro (se alimenta de hojas) 	<p>Juego de herbívoro, carnívoro, omnívoro: ¿Puedes adivinar quién soy?</p> <ol style="list-style-type: none"> Produce suficientes tarjetas de dibujos de animales para cada estudiante de la clase. Coloque una tarjeta en la espalda de cada estudiante sin que vea su contenido y sujétela con cinta adhesiva o velcro. El maestro llama a un estudiante para que se pare en frente del salón. El estudiante deberá adivinar qué animal es por medio de preguntas de si o no al resto de la clase. Por ejemplo: <ol style="list-style-type: none"> ¿Soy un carnívoro? ¿Soy más grande que una ardilla? ¿Tengo una boca grande? <p>Encuentra la definición correcta</p> <ul style="list-style-type: none"> Provea a los estudiantes las definiciones de los conceptos herbívoros, carnívoros y omnívoros. El estudiante deberá identificar el concepto correcto a partir de cada definición y proveer un ejemplo de un animal bajo cada 	<p>Clasificando animales a base de lo que consumen</p> <ul style="list-style-type: none"> Pida a los estudiantes que lleven a cabo una lluvia de ideas de cómo los animales obtienen su alimento. Luego, pregunte: ¿Cómo las plantas obtienen su alimento? ¿Van al supermercado? Explique que las plantas producen su propio alimento por fotosíntesis. Las plantas se llaman productores porque producen su propio alimento. Algunos animales comen plantas mientras que otros comen carne. Pregunte a los estudiantes si saben el nombre de estos tipos de animales (herbívoros y carnívoros). Pida ejemplos de cada tipo. <p>Juego sobre la cadena alimentaria</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de comenzar esta actividad, el maestro tiene que obtener láminas de animales (incluyendo al menos un carroñero) y seis latas de aluminio vacías (de sopa o vegetales funciona mejor). Cubra las latas con papeles de diferentes colores y pegue a las latas los seis diferentes animales que el



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

			<ul style="list-style-type: none"> • Si es carnívoro ¿De qué otros animales se alimenta? • Si es omnívoro ¿De qué plantas y de qué animales se alimenta? 	<p>categoria.</p>	<p>carroñero come. Dé un valor de puntuación distinta a cada lata (un ratón porque es más pequeño y más difícil de encontrar ganará más puntos que un venado muerto). Posicione las latas en una figura triangular colocando las latas de menor puntuación en la base del triángulo y la lata con mayor puntuación en la punta del triángulo. Haga que los estudiantes tiren un pinche de tender ropa o una bola pequeña hacia el juego desde cierta distancia y que ganen puntos cada vez que su carroñero encuentre una fuente de alimento (cada vez que la bola cae dentro de una lata). Los estudiantes toman turnos con este juego, sumando sus puntuaciones. Cada vez que la bola caiga dentro de una lata, haga que los estudiantes digan 'herbívoro' 'carnívoro' u 'omnívoro' dependiendo de lo que el carroñero acaba de comer.</p> <p><i>Consumidor o productor</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Provea una lámina de una planta o un animal a cada estudiante para que la cuelguen alrededor de sus cuellos con un pedazo de estambre o cuerda o que los sujeten en sus camisas con un pinche de tender ropa. Haga que el grupo se ponga en pie y forme un
--	--	--	--	-------------------	--



Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

					<p>círculo. Un estudiante sostiene el extremo de una bola de hilo que rueda hacia un estudiante que tiene una tarjeta de algo que el animal del primer estudiante puede comer o que puede ser devorado por ese animal. Haga que los estudiantes digan las palabras “productor” y “consumidor” cuando rueden el hilo.</p>
--	--	--	--	--	--

Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

ETAPA 3 – (Plan de aprendizaje)

Conexiones a la literatura sugeridas

- **Dona Herweck Rice**
 - *Cómo crecen las plantas*
- **Bobbie Kalman**
 - *Qué son las redes y las cadenas alimentarias*
- **Pam Kapchinske**
 - *Oye, Tirin-Tin-Tin: A jugar con la red trófica*
- **Molly Aloian**
 - *Cadenas alimentarias del bosque tropical*
- **Pedro Pablo Sacristán**
 - *Las semillas*: <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/las-semillas>
 - *La planta carnívora y el carnicero*: <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-planta-carnivora-y-el-carnicero>
 - *El girasol tardón*: <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-girasol-tardon>
- **Gary Larson**
 - *Hay un Vello en mi Mugre*
- **Joanna Cole**
 - *La Guagua Escolar Mágica Conoce al Escuadrón de la Putrefacción*
- **Bang, M. and Chisolm, P**
 - *Luz de Sol Viva: Como las Plantas le Dan Vida a la Tierra*
- **Patricia Lauber**
 - *Quién Come Qué*

Recursos adicionales

- Pirámide Alimentaria: http://kidshealth.org/kid/stay_healthy/food/pyramid.html
- Polinización: <http://gardenatschool.wordpress.com/2012/06/16/pollination-games/>
- Polinización: <http://www.cca.org.mx/cca/ninos/html/tomo7/28.htm>
- Polinización: <http://inocenciosasasegundo.blogspot.com/2013/03/un-video-sobre-la-polinizacion-de-las.html>
- Polinización: <http://biodiversidadfcou.wikispaces.com/file/view/Unidad+did%C3%A1ctica+polinizaci%C3%B3n.pdf>

Unidad 2.6: La interacción entre los seres vivos y su ambiente

Ciencias

3 semanas de instrucción

- Esparcimiento de semilla: <http://beaconheights.slcschools.org/documents/seedandseeddispersal.pdf>
- Cadena alimentaria: <http://www.stemmom.org/2012/10/food-chain-activity-worm-unit.html?m=1>
- Cadena alimentaria: <http://www.cserc.org/Spanishmain/games/buildafoodchain/>
- Cadena alimentaria: http://www.primaria.librosvivos.net/archivosCMS/3/3/16/usuarios/103294/9/eslabones_cadenalimentaria_cono5EP_ud5/cadena_alimentaria.swf
- Juego sobre la Cadena Alimentaria, Fuente: <http://www.lessonplanet.com/teachers/worksheet-who-eats-what--2>
- Alimento que comen los animales: http://lrrpublic.cli.det.nsw.edu.au/lrrSecure/Sites/LRRView/7397/applets/Living_Things_Database/livingthings/pdf/ltlesson8.pdf
- Lo que comen los animales:
http://www.coreknowledge.org/mimik/mimik_uploads/lesson_plans/453/Animal%20Classifications%20and%20Food%20Chains%20So%20Whats%20Eating%20You.pdf
- Lo que comen los animales: <http://www.pbslearningmedia.org/resource/tdc02.sci.life.colt.eat/what-do-animals-eat/>
- Pila de vasos de cadena alimentaria, Fuente: <http://www.stemmom.org/>
- Información de esparcimiento de semillas, Fuente: <http://beaconheights.slcschools.org/documents/seedandseeddispersal.pdf>
- Dientes: Animales que comen plantas versus animales que comen carne, Fuente: <http://www.discoverycube.org/lesson/grade-lesson-plan-plant-eaters-meat-eaters/>