

Misión: ¡Agua!



¿De qué trata esta actividad?

¿Dónde encuentran los animales en una ciudad o pueblo agua fresca y saludable si han pasado días sin llover?

Usted y el niño harán de cuenta que son ardillas sedientas que buscan agua en un vecindario seco.

Megaconcepto científico: Los animales necesitan agua para sobrevivir.

SALGAN AL AIRE LIBRE

Necesitarán:

Un día seco (dos días o más después de haber llovido), pista secreta en papel en la que se lee: "El agua corre hasta el punto más bajo que pueda alcanzar", un reloj o cronómetro, una fruta jugosa (melocotón, manzana u otra), una lupa (opcional); cámara de video o cámara del teléfono (opcional)

- 1. Vean el video breve *Squirrel for a Day*** en el sitio web de PLUM LANDING en el que Brad sigue a una ardilla sedienta que encuentra agua en lugares sorprendentes. Luego hagan sonar la canción ***When Animals Are Thirsty***.
- 2. Apenas termine la canción, anuncie con dramatismo que empieza "Misión: ¡Agua!"... ¡Ya mismo!** Explique el plan: Siendo ardillas con mucha, mucha sed, usted y el niño tienen 10 (o 15) minutos para encontrar todas las fuentes de agua que puedan. Ponga en marcha el cronómetro.
- 3. Con mucho alarde tome una fruta y salga de la casa.** Dele al niño la pista secreta y léanla juntos. Pregúntese en voz alta: *¿Qué significa eso?*
- 4. Deje que el niño decida dónde en el vecindario han de buscar agua.** Preguntas orientadoras:
 - *¿Cuál es el sitio más probable para que se formen charcos? (sitios bajos, superficies duras, etc.)*
 - *¿Debemos buscar a la sombra o al sol? (El calor del sol seca los charcos muy pronto).*
 - *¿Hay agua que no esté en un charco? (Vuelva a hacer esta pregunta después de la misión).*
 - *¿Y el sol y el hielo? ¿Cómo los beben los animales? (Pueden lamer o morderlos, y así se van derritiendo).*
- 5. Cuente las fuentes de agua (¡con emoción!)** a medida que el niño las va encontrando. Anuncie el tiempo que queda después de cada éxito. **¡Apúrense!**

Exploramos tu mundo,
una misión a la vez

pbskids.org/plumlanding

Tema

hábitats, ciclo hídrico,
adaptación

Tipo de actividad

al aire libre (2 o más días después de que haya llovido o nevado, nublado o soleado, a cualquier temperatura)

Duración

15 a 30 minutos



6. Cuando se agoten los 10 [o 15] minutos, felicite al niño y estudie las fuentes de agua. Pregunte: *¿Qué significa “El agua corre hasta el punto más bajo que pueda alcanzar”?* (El agua fluye cuesta abajo hasta el nivel donde no puede seguir bajando. Los charcos se forman en puntos bajos). *¿Dónde más podría un animal sediento encontrar agua?* (Bebedores para pájaros, fuentes, huertos, etc.)

Para los niños mayores o más maduritos: Pregunte: *¿Dónde encuentras agua tú?* (Grifo, estanque, etc.)

7. La fruta es una pista. *¿Puede el niño descifrarla?* (Los animales, incluidos los seres humanos, obtienen agua de la comida que consumen: frutas, nueces, hojas y otras partes de plantas, y de la carne). Cuénten la fruta como otra fuente de agua más.

8. Regresen a un charco u otra agua acumulada y anime al niño a explorarla. *¿Qué tan clara es? ¿Qué está flotando en ella?* (hojas, polen verde o amarillo, algas, mugre, una capa fina de aceite, etc.). *¿A qué huele? ¿Tiene animalitos diminutos como larvas (bebés de insectos) animalitos que parecen lombricitas que se retuercen?* Si tienen una lupa, úsenla.

Para los niños mayorcitos: Pídeles que una mañana o una tarde hagan una serie de fotos en cámara rápida de un charco, siempre del mismo ángulo o distancia. Tomen una foto cada hora.

EXPLOREMOS MÁS

Aguas veloces

Si cerca hay un riachuelo, un río, un canal u otras aguas en movimiento, explórela con el niño: *¿Qué tan clara es el agua en comparación con los charcos? ¿Qué tan rápido está corriendo el agua?* Tiren una hoja de un árbol y observen qué tan rápido flota río abajo. *¿Pierde velocidad el agua en algún sitio?* Compare un cauce anchos con uno angosto y las partes planas con las que están inclinadas.



Juegos familiares al aire libre con el app de Plum

Este app anima a las familias a salir al aire libre a explorar el mundo. Cada día el app ofrece 5 misiones que ponen a todos a pensar y a hablar sobre la naturaleza y las ciencias que están a nuestro alrededor.

VISITEN pbskids.org/plumlanding para encontrar más apps, actividades, juegos y videos.



CONÉCTATE CON NOSOTROS



PLUM LANDING es una producción de WGBH Boston

CON AUSPICIO CLAVE DE



Auspicio clave de la National Science Foundation y el Kendeda Fund: promovemos los valores que aportan a tener un planeta saludable.