

5^a EDICIÓN



FICHAS 
EXPLICATIVAS
DOCENTES



PRIMARIA 5º y 6º - 3^{er} CICLO



ÚNETE A
LA LIGA SALUDABLE
Y LUCHA CONTRA INSANUS

CONTEXTO NARRATIVO

En esta última aventura, llegamos por fin a las Islas Canarias, gracias al billete de avión encontrado en la aventura anterior. El cielo está cubierto, el viento sopla con fuerza y la entrada a las plataneras está cerrada. En la puerta hay un cartel grande que dice: "Acceso restringido. Alerta por temporal y riesgo de plaga."

Se ve un cartel con la imagen de Pedri y un mensaje escrito por él... Desde su móvil, Vicky recibe la fotografía de la nota de Pedri y confirma al grupo de La Liga Saludable que es la letra de Pedri... ¡Es su forma de comunicarse! Hay que encontrar la manera de entrar en las plataneras, pues Vicky está convencida de que Insanus está dentro... y Pedri también.



SINOPSIS

La escena se ubica en una platanera. Los mensajes de Vicky en el móvil indican que hay que leer el cartel con la imagen de Pedri que está pegada al poste de madera.

PRESENCIA DE INSANUS

En esta última aventura, el periódico que está en el suelo recoge una preocupante noticia: una nube morada ha cubierto las islas y desatado una plaga que amenaza los cultivos de plátanos.

PRESENCIA DE VICKY LÓPEZ

Los mensajes de Vicky, en el chat del móvil, avisan de que hay que seguir las pistas que ayuden a salvar las plataneras.

PRESENCIA DE PEDRI

Aparece en el cartel situado en el poste, con el siguiente mensaje escrito por él: "La mayor fuente de energía es la buena alimentación. Si desaparece...estamos acabados".

2 STICKERS ESCONDIDOS

Estos elementos mejoran la puntuación. En esta aventura hay que localizar las imágenes de 2 contenedores (azul y marrón) con el logo del reciclaje. Cada vez que se encuentra el Sticker, se pega al móvil.

OBJETIVO DIDÁCTICO

Conocer los procesos de **producción sostenibles** y el **uso eficiente del agua**.

VINCULACIÓN CURRICULAR

CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

C. Sociedades y territorios



SABERES BÁSICOS 3º CICLO PRIM.

- **Conciencia ecosocial.** El consumo y la producción responsables, el uso eficiente del agua y la energía.

RETOS

El mensaje del móvil advierte de que hay que buscar la nota que está sobre el mueble y que indica los retos a resolver:

- Abrir la cancela (reto 1)
- Controlar la plaga (reto 2 y 3)
- Activar el riego por goteo (reto 4)
- Recoger las piñas de plátanos (reto 5)
- Cargar el camión (reto 6)

A TENER EN CUENTA

- En cada escenario, la situación y contexto se explican **en los mensajes del móvil**.
- En cada escenario, se podrán obtener **todas las pistas que se soliciten**, apareciendo pistas del reto secundario una vez se hayan dado todas las pistas de los retos principales.
- En cada escenario habrá un reto secundario de buscar dos elementos escondidos en el escenario que sumarán **puntuación en el ranking de juego y torneo interescolar**.



RETO 1 ABRIR LA CANCELA DE LA PLANTACIÓN

1. Recoger, antes de nada, los 3 trozos de mapa desperdigados por el suelo y escondidos tras las plantas y la maceta, el disco de arcilla que cuelga de la pared y el panfleto informativo. Estos elementos guardados en la barra de inventario se usarán en los retos.
2. Abrir la cancela que da acceso a la plantación. Para ello, hay que fijarse en unas inscripciones, junto a la cancela, que muestran los números 371 (la inscripción son los 3 números dibujados por un eje simétrico)
3. Completar el mapa de la plantación. Coger de la barra de inventario los 3 trozos de mapa y encontrar el que falta, que está guardado en el armario con huellas (Pista 2).
4. Abrir el armario que tiene las huellas dibujadas. Para ello, hay que fijarse en el texto del panfleto informativo en el que se indica el valor de la huella de carbono por un kilo de plátanos: es de 195.
5. Ordenar los trozos del mapa hasta completar el mapa. Tras esto, se puede acceder a la zona de la platanera y proseguir con los siguientes retos (controlar la plaga, regar, etc.)



RETO 2 ABRIR EL ARMARIO PARA COGER LO NECESARIO PARA LAS PLAGAS.

1. Sacar del armario los elementos necesarios para resolver el reto de la plaga: **tres sobres de feromonas que habrá que introducir en 3 trampas amarillas.**



RETO 3 CONTROLAR LAS PLAGAS

1. Este reto se inicia en el momento en que se ha completado el mapa, ya que se abre una nueva pantalla de juego.
2. Coger, de la barra de inventario, los 3 sobres de feromonas y combinarlas con las 3 trampas amarillas.



RETO 4 ACTIVAR EL RIEGO POR GOTEO

3. Abrir el candado de 3 colores que bloquea el riego: buscar los símbolos que aparecen en el disco de arcilla en algunos de los objetos del escenario, y asociar cada símbolo con su número, y a su vez, con el color del candado.
4. El símbolo equivalente al 1 se halla en la caja de herramientas roja; el símbolo del 4 se ubica en un póster amarillo, y el símbolo del 5 en el camión azul.
5. El código de activación del riego es 145: 1 (rojo), 4 (amarillo) y 5 (azul).
6. Activar el riego varias veces hasta que se pueda coger la llave del camión, necesaria para el siguiente reto.
7. En ese momento aparece Pedri para librarse de una batalla con Insanus. Una vez que le derrota, hay que seleccionar la llave de la barra de inventario para abrir el camión y seguir con el siguiente reto que consiste en cargar las 3 bolsas de plátanos.



RETO 5 RECOGER LAS PIÑAS DEL PLÁTANO

1. Abrir primero el maletín rojo. El código se corresponde con el número de bichos que tiene cada trampa.
2. El código de apertura es el 426 y del maletín se saca la hoja de podona para poder podar los plataneros.
3. Desde la barra de inventario, combinar la hoja de podona con el mástil para poder tener la herramienta completa y cortar las 3 piñas de plátanos.
4. Se guardan de forma automática en la barra de inventario.



RETO 6 CARGAR EL CAMIÓN

5. Clicar sobre el camión y la llave, para que se abra la trasera del camión y se puedan introducir las 3 cargas de plátanos.
6. El último reto consiste en ordenar las bolsas, siguiendo la silueta de cada hueco, empezando por las esquinas (Pista 3)
7. Al completar el puzzle, el camión se aleja y aparece de nuevo el móvil con mensajes de Vicky felicitando al usuario/a por haber logrado derrotar a Insanus, con un último mensaje: ¿Continuará?



RETO SECUNDARIO ENCONTRAR LOS 2 ICONOS DE RECICLAJE

1. Como misión extra, se pueden encontrar elementos que faltan en el cartel de división de basuras. El azul de papel en el stand azul y el marrón de restos en la madera del soportal.



ACTIVIDAD DE AULA SUGERIDA

Os dejamos este **juego grupal** para hacer en el patio, en clase de **Educación Física**, que asemeja el proceso de cultivo y recolección de los plátanos de Canarias.

Se trata de un **circuito de relevos**, en el que cada parada representa una fase de la producción.

Los alumnos y alumnas, organizados por equipos, tendrán que pasar de parada en parada y pasarse el testigo hasta completar el circuito.

En cada parada tendrán que realizar una serie de ejercicios y pasar el testigo (abono, agua, plátano) al siguiente alumno/a hasta completar el circuito.

Gana el equipo que más plátanos recoja.



MATERIALES NECESARIOS PARA LA DINÁMICA



- 4 postes, uno por parada: cartulinas de colores o banderines, conos, etc.
- Señalización de las zonas de salida de cada equipo: aros de colores colocados en el suelo, cubos de plástico, cuerdas enrolladas, etc.
- Testigo “Abono”: conos, banderines, etc.
- Testigo “Agua”: botella de plástico o cualquier elemento de pequeño tamaño.
- Testigo “Plátano”: pelotas de tenis, de pequeño tamaño o similar.



PROCEDIMIENTO Y DESARROLLO

Reparte, por las 4 esquinas del patio las 4 paradas: terreno; riego; recolección y transporte.

Sitúa, entre medias, las zonas de salida de cada equipo dónde estarán ubicado el espacio de recogida de los plátanos.

En función del número de alumnos y alumnas, forma equipos de juego y pide que se repartan entre las paradas, ya que es una carrera de relevo.

DISPOSICIÓN DE LAS PARADAS Y LOS EQUIPOS DE JUEGO



Reparte, por las 4 esquinas del patio las 4 paradas: terreno; riego; recolección y transporte.

Sitúa, entre medias, las zonas de salida de cada equipo dónde estarán ubicado el espacio de recogida de los plátanos.

En función del número de alumnos y alumnas, forma equipos de juego y pide que se repartan entre las paradas, ya que es una carrera de relevo.

EJERCICIOS FÍSICOS EN CADA PARADA



- **Preparación del terreno:** El alumnado, en esa parada, da saltos o correr sin moverse durante 2 minutos.
- **Elemento Abono:** el/la alumno/a, tras efectuar la serie de ejercicios, entrega el testigo al compañero/a que sigue hacia la siguiente parada.
- **Riego de las plataneras:** El alumnado hace una serie de 10 saltos hacia arriba y 10 flexiones de piernas hasta quedarse en cuclillas.
- **Elemento Agua:** el/la alumno/a, tras efectuar la serie de ejercicios, entrega el testigo al compañero/a que sigue hacia la siguiente parada.
- **Recolección:** El alumnado estira los brazos hacia arriba, a los lados y por delante durante 2 minutos. 
- **Elemento Plátano:** el/la alumno/a, tras efectuar la serie de ejercicios, entrega el testigo al compañero/a que sigue hacia la siguiente parada.
- **Transporte:** El alumnado corre hasta su zona de salida y deposita el plátano. Finaliza el circuito.