

4ª EDICIÓN

LIGA
SALUDABLE



FICHAS EXPLICATIVAS DOCENTES

PRIMARIA 3º y 4º - 2º CICLO



Financiado por
la Unión Europea



LA UNIÓN EUROPEA APOYA
CAMPAÑAS QUE FOMENTAN PRODUCTOS
AGRÍCOLAS DE ALTA CALIDAD

ENJOY
IT'S FROM
EUROPE



Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.



AVENTURA 5

UNA EXCURSIÓN INESPERADA



SINOPSIS

La escena se ubica en una plantanera. Tras ver el mensaje del móvil, este indica que hay que leer la nota que está sobre el mueble.

PRESENCIA DE INSANUS

En esta última aventura, los mensajes del móvil informan al usuario que debe recolectar plátanos para luchar contra Insanus; el periódico que está en el suelo recoge varios testimonios que informan de los ataques de Insanus.

OBJETIVO DIDÁCTICO

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

VINCULACIÓN CURRICULAR

CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL



SABERES BÁSICOS 2° Y 3° CICLO PRIM.

C. Sociedades y territorios

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

RETOS

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

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

A TENER EN CUENTA

- En cada escenario, la situación y contexto se explican en los mensajes del móvil.
- En cada escenario, se podrán obtener un máximo de 3 pistas descritas en los mensajes de móvil: hacer clic en el signo de interrogación que está en el móvil.
- En cada escenario hay que buscar las estrellas (2) que sumarán puntuación en el ranking de juego y torneo interescolar.



SUB RETO 1 **ABRIR LA CANCELA DE LA PLANTACIÓN**

1. Recoger, antes de nada, los 4 trozos de mapa desperdigados por el suelo y camuflado en una planta, 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 1,2,3 (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.
4. 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.)



SUB RETO 2 **ABRIR EL ARMARIO PARA COGER LO NECESARIO PARA LAS PLAGAS**

1. 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, 195 (Pista 1).
2. 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 1 **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 2

RECOGER LAS PIÑAS DEL PLÁTANO

1. Abrir primero el maletín rojo. El código se corresponde con el número de bichos que tiene cada trampa (pista 2).
2. El código de apertura es el 325 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 3

ACTIVAR EL RIEGO POR GOTEO

1. 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 objeto.
2. El símbolo equivalente al 2 se halla en la maceta roja; el símbolo del 8 se ubica en un póster amarillo, y el símbolo del 6 en el camión azul.
3. El código de activación del riego es 286: 2 (rojo), 8 (amarillo) y 6 (azul).
4. Activar el riego varias veces hasta que se pueda coger la llave del camión, necesaria para el siguiente reto.



RETO 4

CARGAR EL CAMIÓN

1. Clicar sobre el camión y la llave, para que se abra la trasera del camión y se puedan introducir las cargas de plátanos.
2. El último reto consiste en ordenar las bolsas, siguiendo la silueta de cada hueco.
3. Antes de que finalice el juego, aparece de nuevo el móvil con los mensajes que se han intercambiado los alumnos de la excursión, con un último mensaje: ¿Continuará?



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 EL MONTAJE DEL CIRCUITO



- 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.

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.