


PROGRAMACIÓN ACTIVIDAD

| | |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Actividad: Lechuzas y topillos | Fecha elab.: 23/09/2019 |
| Autor/ Proveedor: Lucía M ^a Montilla González | Cód.: LMG |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Tipo actividad: Juegos ambientales | Localización: Interior y exterior |
| Agrupación: Control biológico | Duración: 30 – 40 minutos |
| Edad Participantes: Ed. Primaria | Nº Participantes: +8 |
| Tiempo preparación: 5 minutos | Nº Monitores: Indiferente |
| Espacio necesario: Tan amplio como lo requieran las características del grupo | Presupuesto: Ninguno |

| | | |
|------------------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Proyecto relacionado: Control biológico | Cód.: CB | Imagen de la Actividad:  |
| Fecha prevista desarrollo: Indiferente | Horario: Indiferente | |

| |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Descripción abreviada: Juego de roles y actividad física para comprender el funcionamiento e importancia del Control biológico de plagas. |
| Objetivos: Activarnos física y mentalmente. Concepto de relaciones tróficas depredadores-presa. |
| Desarrollo: Primera fase: - Dividimos al grupo en dos roles: Brotos. Topillos. El reparto será equitativo en lo posible. Segunda fase: |

PROGRAMACIÓN ACTIVIDAD

- Dividimos al grupo en cuatro roles:

Topillos

Brotes

Rapaces

Veneno (este grupo podrá ser menos numeroso que el resto).

Ejemplo para grupo de 25 participantes:

Topillos: 10 participantes.

Brotes: 6 participantes.

Rapaces: 6 participantes.

Veneno: 3 participantes.

Tercera fase:

- Dividimos al grupo en tres roles equitativos:

Brotes.

Topillos.

Rapaces.

- Las características de cada rol son las siguientes:

✓ Los brotes han de permanecer inmóviles (son plantas) y de pie.

Siempre que les toque un topillo, deberán sentarse y comenzar a crecer de nuevo, hasta llegar a estar de pie, pero lentamente como las plantas, por lo que pasarán de estar sentados a estar de cuclillas y finalmente de pie.

Si les toca el veneno, deberán sentarse y sólo podrán crecer hasta estar en cuclillas o de rodillas.

✓ Los topillos se moverán rápidamente por la zona comiendo brotes, es decir, tocándolos. Si se envenenan, deberán quedar inmóviles con los brazos en X (para diferenciarle de los brotes).

✓ Las rapaces cazan topillos tocándolos, pero se pueden morir si comen topillos envenenados, si les toca el veneno o si no tienen nada que comer.

✓ Veneno puede matar a topillos y rapaces tocándolos y debilitar a los brotes.

Procedimiento:

Tras la primera fase, se verá que los topillos arrasan con los brotes. Se parará el juego cuando veamos que hay mayoría de brotes sentados para que sea más visual la explicación de la problemática de la plaga con el cultivo.

Tras la segunda fase, se verá que el veneno ha arrasado con todo, se podrá explicar también la problemática del consumo humano de esos brotes débiles por veneno.

Tras la tercera fase, se verá que se ha podido controlar la plaga y proteger el cultivo con las rapaces.

Evaluación:

¿ Qué opinan de lo que ha pasado durante las fases del juego?, ¿cómo están los brotes tras la última fase?, ¿sobreviven las especies?

Variantes:

PROGRAMACIÓN ACTIVIDAD

| |
|------------------------------------------------------|
| Palabras clave (separadas por comas): |
| Control biológico, topillos y lechuzas |
| Materiales (Productos y recursos necesarios): |
| Ninguno |