









#### Documento para el profesorado

#### actividades

#### **Objetivos:**

 Conocer una muestra de los artrópodos más importantes o llamativos de nuestro entorno.

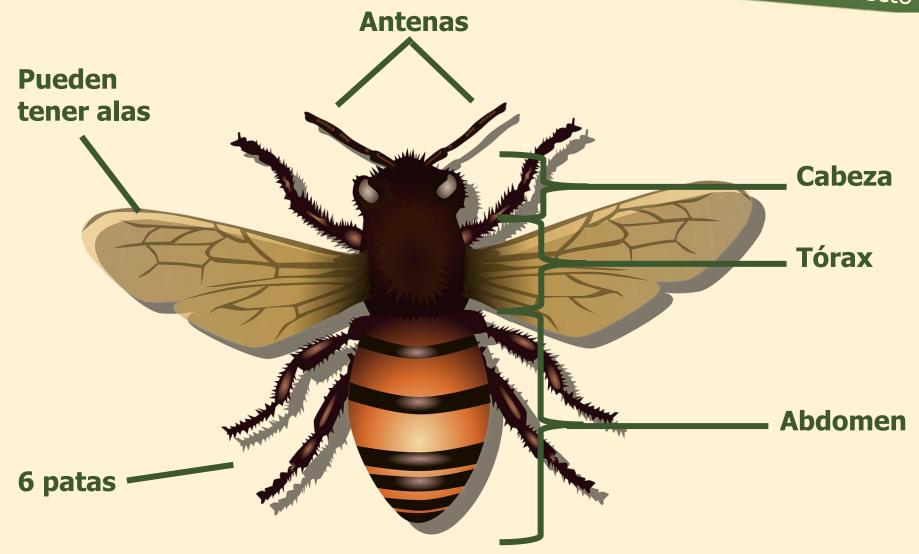
#### Metodología:

- 1. Identificar las diferentes partes del cuerpo de un insecto y sus diferencias con los arácnidos u otros artrópodos.
- 2. Conocer algunas curiosidades llamativas sobre algunos insectos y otros artrópodos.
- 3. Jugar a un juego de cartas para divertirse mientras conocemos mejor esta muestra de pequeños artrópodos y descubren las habilidades que puede tener cada uno.

Temporalización: 1 hora lectiva

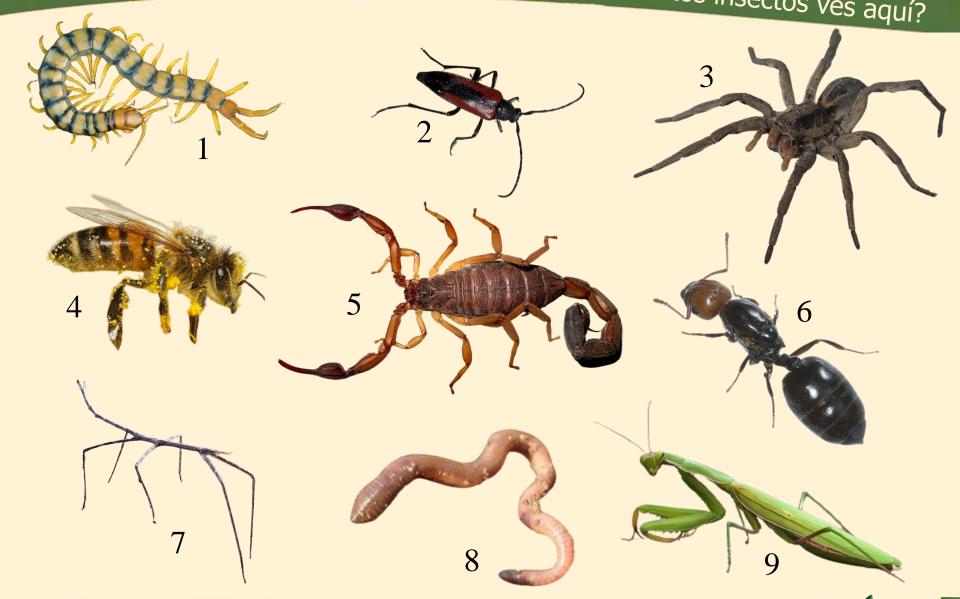
Participantes: Primaria o secundaria.





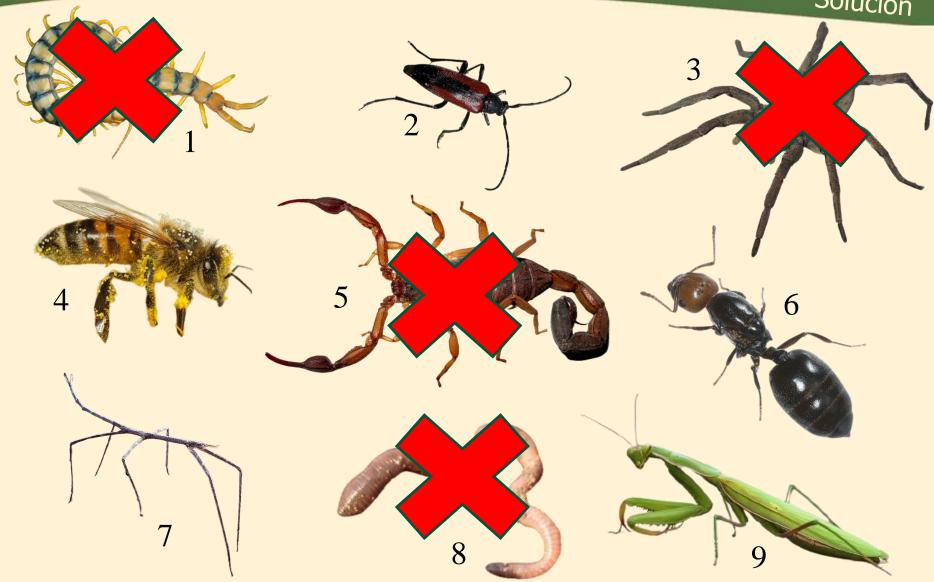


# ¿Cuántos insectos ves aquí?





### Solución



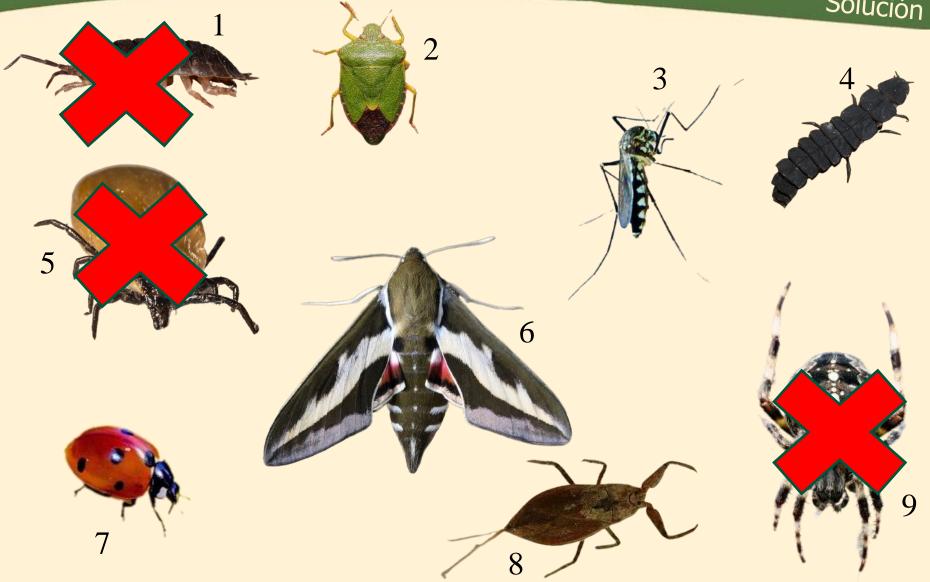


# ¿Cuántos insectos ves aquí?



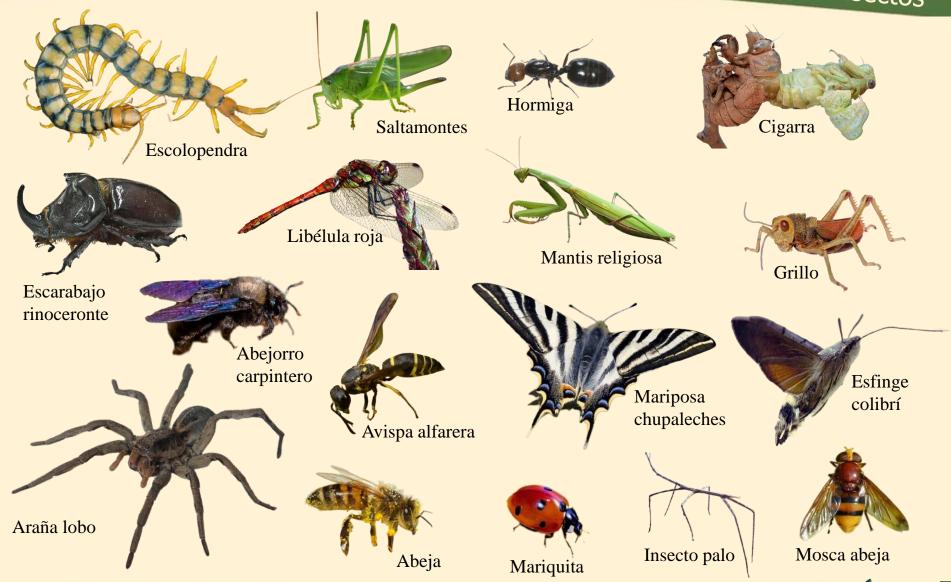


### Solución





Docendo Discimus





### **ABEJORRO** CARPINTERO

Lengua larga y mandíbula fuerte

Son polinizadores

La hembra tiene aguijón, pero no es agresiva

Hace tabiques en

la madera para

poner sus huevos









Tiene dos círculos que parecen ojos para distraer depredadores

Nace siendo oruga y después se convierte en crisálida y se transforma en mariposa

Una de las

más grandes





Se camufla muy bien

Mueve sus alas 85 veces por segundo, parecido al colibrí

Trompa larga para

succionar néctar









Hacen sonido con sus patas traseras





Gran capacidad de movilidad

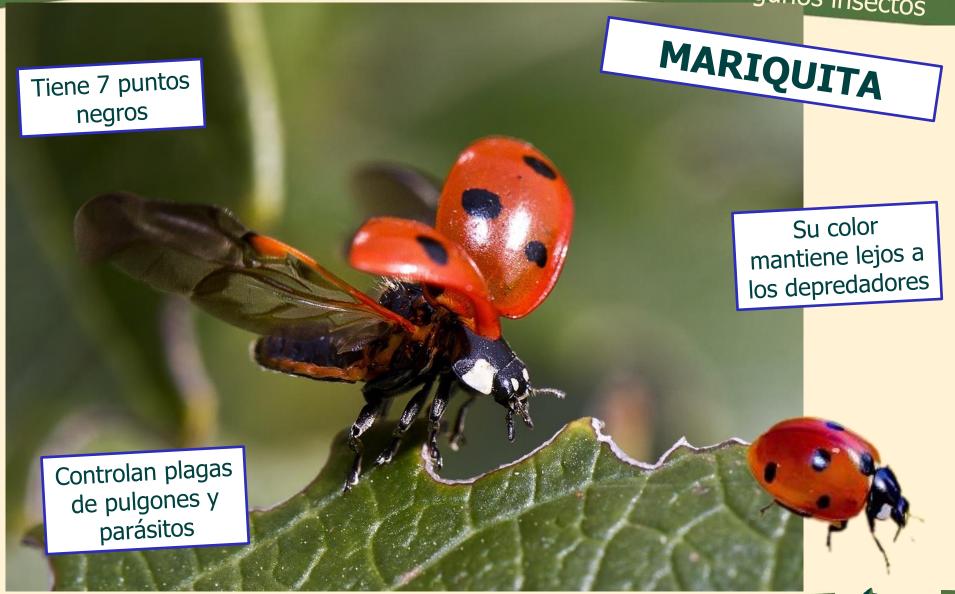
MOSCA ABEJA

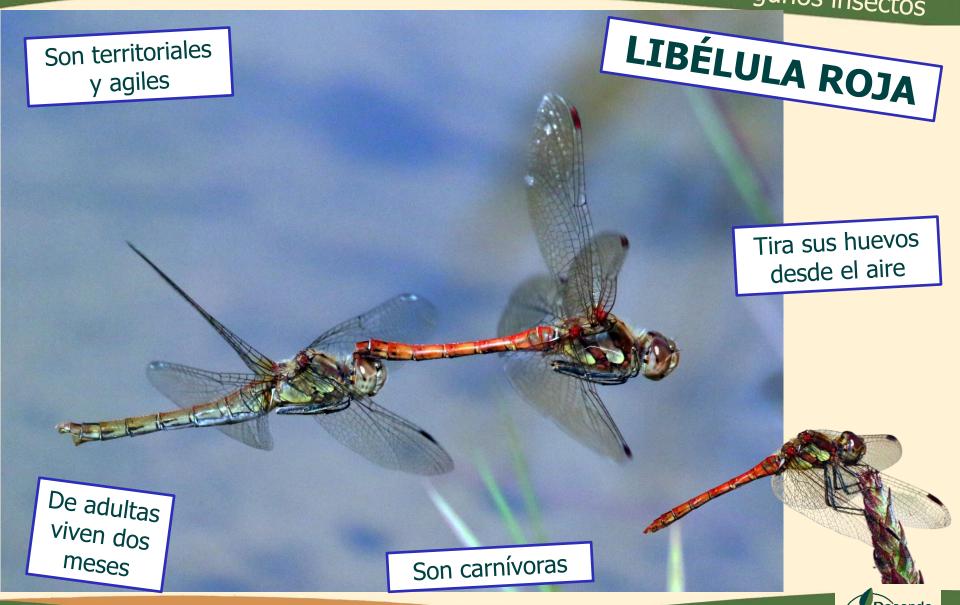
Son polinizadores

Se disfrazan para confundir depredadores













### AVISPA ALFARERA

Construyen vasijas de barro para las larvas

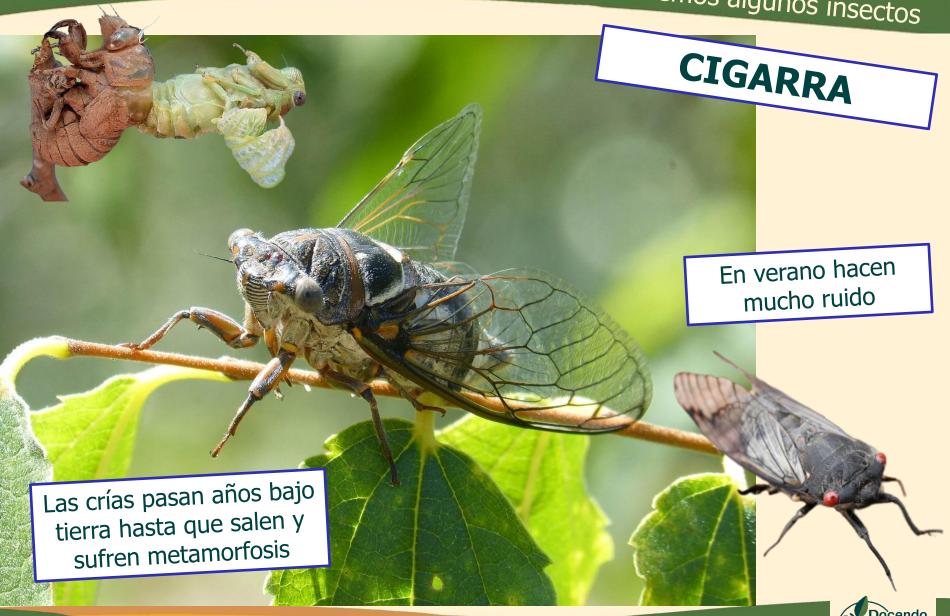
Si no las molestamos son inofensivas

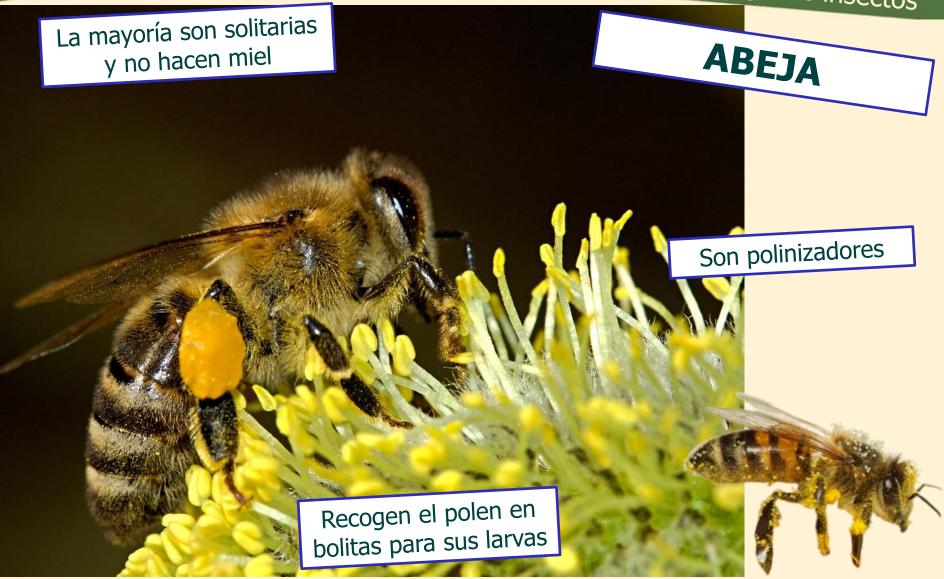
Son polinizadoras



Docendo Discimus

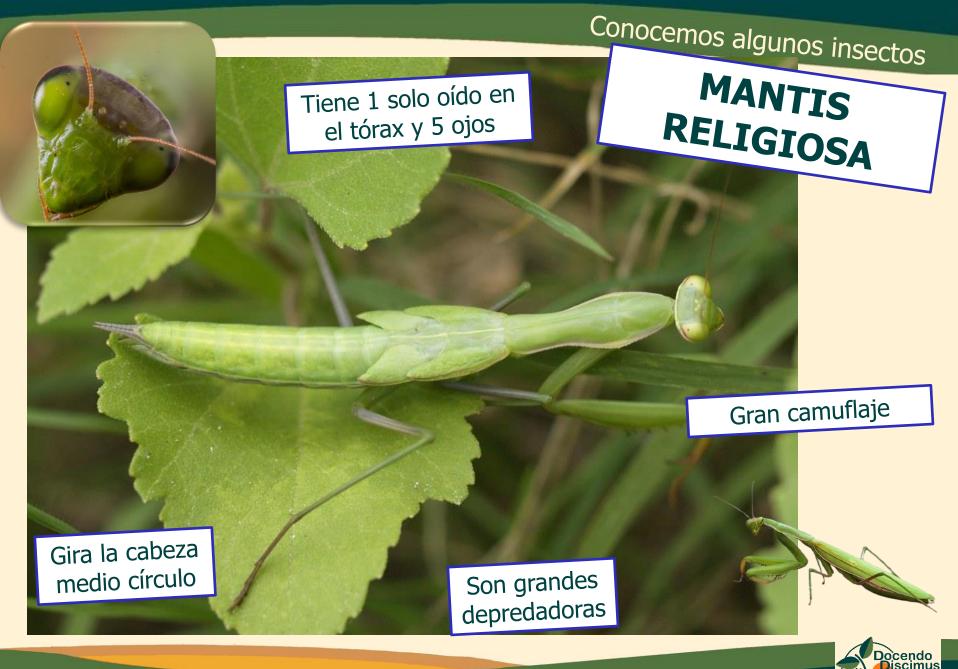


















Vamos a jugar a las cartas





#### Partes de la carta

Imagen del insecto

Fuerza

Habilidades especiales de cada insecto



Nombre del insecto

Vida

Las habilidades pueden aportar puntos extra de vida o fuerza



#### **INSTRUCCIONES**

#### Preparación general:

- 1. Imprimir las cartas que podrán encontrar en las últimas diapositivas.
- 2. Se reparten 4 cartas a cada niño.
- 3. Ellos recortan cada carta.
- 4. Para hacerlas más resistentes se puede pegar cada carta sobre cartulina.
- 5. Ponemos el nombre de cada artrópodo.

#### Opción A: fácil

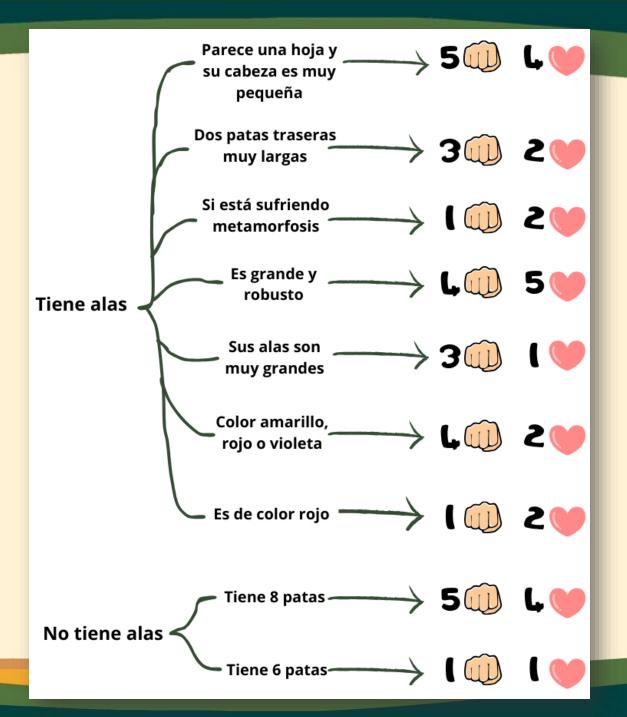
- 1. Imprimir cartas de las dispositivas 35 y 36
- 2. Cada carta viene con la fuerza y vida que tiene cada insecto.

#### Opción B: avanzado

- 1. Imprimir cartas de las dispositivas 37 y 38
- 2. Los participantes deben poner la fuerza y vida de la que dispone cada insecto siguiendo la clave de la siguiente diapositiva.



VIDA Y FUERZA (Opción B)





#### **ELEGIMOS HABILIDADES**

- Cada insecto puede aprender 2 habilidades a elegir. Podrán encontrar las habilidades disponibles en las siguientes diapositivas.
- Las habilidades verdes otorgan fuerza extra, las naranjas otorgan vida extra y las moradas pueden dar fuerza o vida según elija el participante.
- Cada habilidad tiene indicado a la derecha qué insectos son capaces de aprenderla.





Por ejemplo, la abeja puede aprender estas 4 habilidades. De estas hay que elegir dos.





#### **HABILIDADES**













VUELO +3 6 0 +1 Todos los que tengan alas











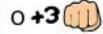




















TELARAÑA +L 🕕 🧪







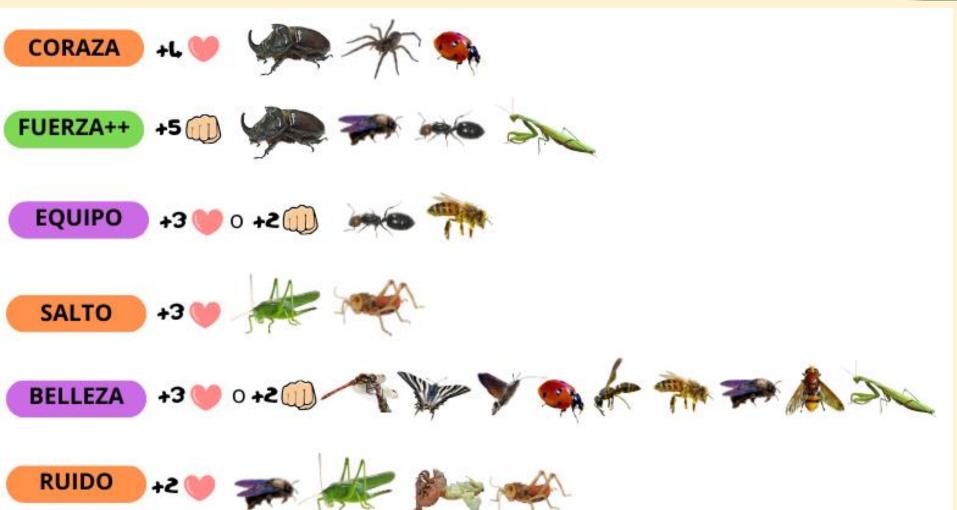








#### **HABILIDADES**





#### **INSTRUCCIONES PARA LA PELEA**

- Se juega por parejas.
- Cada participante elige un primer insecto y lo muestran a la vez.
- Empieza a pelear el insecto con mayor fuerza.
- Si su fuerza es mayor o igual que la vida del otro insecto, este quedará eliminado.
- Si la fuerza del que empieza no consigue matar al otro, el primero queda eliminado.
- Si tienen la misma fuerza, gana el que tenga más vida.
- Si hay empate de fuerza y vida, quedan ambos eliminados.
- En la siguiente ronda enfrentarán otros dos insectos diferentes, que deben mostrar al mismo tiempo
- Gana el que más insectos hayan sobrevivido.



En este caso la abeja tiene la misma fuerza que la vida del insecto palo (8). Por lo que, gana la abeja.



#### **Poque-insectos legendarios**

#### Jefe final:

• Por último, tenemos una carta legendaria: la escolopendra. Esta carta la tiene el monitor porque es demasiado poderoso. Los alumnos tendrán que hacer equipo entre varios para poder derrotarlo con diferentes insectos.



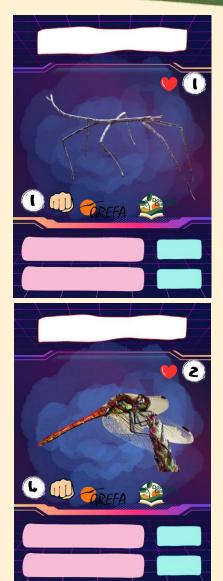


### Cartas Opción A





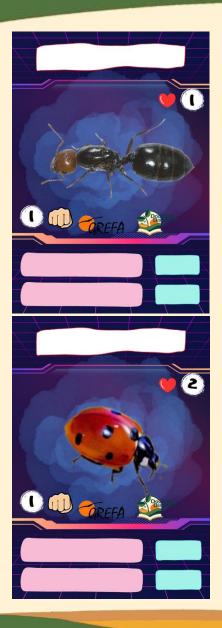








### Cartas Opción A







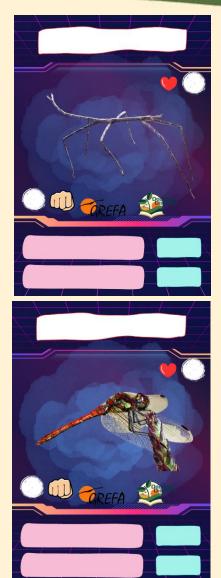




### Cartas Opción B











### Cartas Opción B



















