



## Ficha de Planificación Integrada Sendero Educativo en Parque Katalapi

<b>Nombre de la actividad</b>	Arácnidos, los héroes silenciosos
<b>Nivel o grupo etario</b>	1ero medio
<b>Objetivo EA</b>	Conocer, valorar y respetar a los arácnidos y su ecosistema.
<b>CN 1M OA 04 (Biología)</b>	Investigar y explicar cómo se organizan e interactúan los seres vivos en diversos ecosistemas, a partir de ejemplos de Chile. <a href="#">1º Medio - Currículum Nacional. MINEDUC. Chile.</a>
<b>LE 1M OA12</b>	Aplicar flexiblemente y creativamente las habilidades de escritura adquiridas en clases como medio de expresión personal y cuando se enfrentan a nuevos géneros. <a href="#">1º Medio - Currículum Nacional. MINEDUC. Chile.</a>
<b>Actividad previa</b>	Ver el documental “El mundo secreto de los arácnidos”, video creado por el FPA 24 Arácnidos, los héroes silenciosos. <a href="#">El mundo secreto de los arácnidos - YouTube</a>
<b>Actividad posterior</b>	Creación de una obra artística o literaria sobre un arácnido favorito.

### Descripción de la actividad

TIEMPOS	FACILITADOR	Materiales
Inicio (30 min)	<p>Se da la bienvenida al grupo en la terraza techada. Se dan a conocer los espacios del Parque que se utilizarán (baños, terraza, sala de clases). Se entrega la Guía del Estudiante (GE) a cada participante junto a un lápiz. La GE deberán leerla y plegarla para que tome su forma de fanzine.</p> <p>Se les invita a la pampa para que formen un círculo y se arman los equipos de forma aleatoria. Los equipos representarán a estos 4 arácnidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Araña de rincón</li> <li>-Araña Sicario</li> <li>-Viuda Negra</li> <li>-Tarántula</li> </ul> <p>Una vez formados los equipos, se camina hasta el inicio del sendero y se les explica que durante el recorrido iremos deteniéndonos en 11 estaciones, de las cuales 10 representan los hábitats de 10 especies de arácnidos y una que nos muestra los refugios artificiales creados por el proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Palos de colores.</li> <li>-GE por persona</li> <li>-Lápiz grafito por persona</li> </ul>
Desarrollo (2 hrs)	<p><b><u>Estación 1 (Chauras)</u></b> <b><u>Arañas tejedoras comunitarias</u></b></p> <p>Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que pueden completar su GE. Completan el mapa, escribiendo el nombre del arácnido en el espacio correspondiente y esto lo repiten en cada estación.</p> <p>Los equipos representarán a las arañas tejedoras, tejiendo sobre las chauras. Cada equipo escoge un representante, a quien se le pasa un rollito de lana. Este debe tejer una telaraña entre los dedos del resto del equipo, la cual debe permitir atrapar los insectos plásticos que deberá lanzar posteriormente. Estos son</p>	<p><u>Mat. E1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-4 rollos de cordel</li> <li>-16 Insectos plásticos</li> </ul> <p><u>Mat.E2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-1 Insecto plástico grande</li> </ul> <p><u>Mat.E3</u></p>

lanzados a 3 pasos de distancia. Los que quedan atrapados en la tela, los guarda un encargado de cada equipo, quien será el responsable de ir juntándolos hasta el final del recorrido.

### **Estación 2 (sobre hojas, troncos)**

#### **Araña saltarina**

Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que puedan completar su GE.

Los equipos representarán a las arañas saltarinas activando el gran sentido de la visión que tienen.

Se ordenan en cuatro filas en el sendero de los “sabores” detrás de la línea indicada. En la entrada del bosque hay solo un insecto escondido entre las plantas.

Los primeros de cada fila deben correr juntos, buscar el insecto en 4 seg, tomarlo o sino volver hasta su equipo. Una vez que regresan a su equipo, se colocan al final de la fila y los primeros vuelve a salir en búsqueda del insecto. Una vez que se encuentre, se acaba.

### **Estación 3 (en Orificios)**

#### **Araña Tubito**

Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que puedan completar su GE.

Los equipos vivenciarán la sensibilidad de las telas que teje la araña tubito para cazar a sus presas.

Al centro de una “Telaraña” armada con cuerdas, hay 8 insectos. Formando cuatro filas, los primeros de cada equipo deberán organizarse para llegar a los insectos sin hacer sonar el cascabel que estará colgado en la telaraña. Si uno hace sonar el cascabel, pierden todos los equipos y pasan los siguientes cuatro. Si los cuatro llegan a los insectos, todos los equipos ganan. Tienen solo una pasada cada persona. Si no logran llegar a los insectos, pasamos a la siguiente estación.

### **Estación 4 (Debajo de troncos)**

#### **Escorpión**

Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que puedan completar su GE.

Los equipos reconocerán el lugar donde encontrar los escorpiones en el bosque. Cada equipo deberá escoger un tronco que vean a la orilla del sendero, apostando que ahí encontrarán un escorpión. El equipo moverá el tronco e iluminará con una luz UV para facilitar su búsqueda. Si lo haya, ganan el escorpión de plástico.

### **Estación 5 (Sobre las hojas)**

#### **Araña Fantasma**

Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que puedan completar su GE.

Los equipos reconocerán el lugar donde encontrar a las arañas fantasmas en el bosque.

-8 insecto de plástico  
-1 Cascabel  
-Rollo de cáñamo.

#### **Mat.E4**

-Luz UV  
-4 escorpiones de plástico

#### **Mat.E5**

-1 araña de plástico

#### **Mat.E6**

-16 insectos plásticos  
-8 flores de papel/madera

#### **Mat.E7**

-4 insectos de plástico  
-6 Vendas  
-4 amarras

#### **Mat.E8**

-4 trozos de Lana (1 metro)  
-4 insectos de plástico

#### **Mat.E9**

-Luz UV

#### **Mat.E11**

-Refugios artificiales

Todos los equipos deberán encontrar la araña de plástico que está escondida en una hoja de un árbol a 6 pasos a la redonda de donde está instalada la lámina del arácnido. La persona que lo encuentra gana un arácnido de plástico para su equipo.

### **Estación 6 (Sobre las flores)**

#### **Araña Cangrejo**

Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que puedan completar su GE.

Los equipos reconocerán el lugar donde encontrar a las arañas cangrejo en el bosque.

Se ordenan en cuatro filas en el “sendero de la erosión”. Deberán encontrar 8 insectos escondidos sobre 8 flores artificiales. Los primeros de cada fila correrán en busca de un insecto o flor, lo tomarán y volverán a su equipo para que salga el siguiente a buscar. Una vez recolectados los 8 insectos y las 8 flores se termina. Las flores solo pueden ser recolectadas si ya fue recolectado el insecto que estaba sobre ella.

### **Estación 7 (En árboles grandes, altura)**

#### **Araña del Boldo**

Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que puedan completar su GE.

Deberán atrapar insectos que estarán colgando en el sendero, pero con la vista tapada, representando la caza nocturna de la araña del boldo. Los equipos sortearán quién parte escogiendo un representante que jugará al cachipún. El equipo debe formar una fila y vendarse los ojos, pero menos el primero y el último, quienes serán los que guiarán a su equipo. Se toman de los hombros y caminan por el sendero. Una vez que estén pasando por debajo del arco donde están colgados los insectos, los vendados deberán elevar sus manos y sin dejar de caminar, atraparlos. Una vez cruzado el portal, se detienen y es el turno de los demás equipos. Solo hay 4 insectos, por lo que los equipos de los turnos posteriores al primero, podrían quedar sin captura.

### **Estación 8 (zonas medias entre árboles)**

#### **Araña Austrochilidae**

Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que puedan completar su GE.

Los equipos representarán la tela tipo sabana que tejen las arañas austrochilidae. Con una lana circular, los equipos deberán tejer una telaraña entre sus manos, pero usando solo una mano por persona. Esta deberá sostener un insecto hasta la próxima estación. Si el insecto se cae, se detienen y lo vuelven a colocar en la tela para continuar.

### **Estación 9 (sobre troncos, huecos en troncos)**

#### **Opilion**

	<p>Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que puedan completar su GE.</p> <p>Los equipos reconocerán el lugar donde encontrar a los opiliones en el bosque. Se revisan los refugios de tejuelas en busca de opiliones y se alumbran con luz ultravioleta. Se invita a los estudiantes a sostenerlo en sus manos con mucho cuidado para no dañarlos.</p> <p><b><u>Estación 10 (Orillas de agua)</u></b>  <b><u>Araña lobo</u></b>          Se muestra la lámina del arácnido, se lee y se les indica que puedan completar su GE.</p> <p>Se arman dos filas y se realiza un “camina y conversa” con el compañero(a) de al lado. Hablan sobre cómo se sienten luego de la excursión y qué fue lo que más les gustó. Serán guiados por el facilitador hasta la estación 11, representando a la mamá araña lobo que transporta a sus crías sobre su abdomen.</p> <p><b><u>Estación 11</u></b>  <b><u>Refugio Artificial para invertebrados</u></b>          Se les enseñan los refugios y se les pregunta.          ¿por qué creen que uno está más arriba que el otro?          ¿Qué importancia pueden tener estos refugios en la ciudad?</p>	
<p>Cierre (30 min)</p>	<p>Se les pide a los equipos mostrar los invertebrados de plástico y se reflexiona sobre el rol ecológico de los arácnidos, como controladores biológicos a través de la siguiente pregunta:          ¿Por qué creen que el proyecto se llama “Arácnidos, los héroes silenciosos?”</p> <p>Se camina hasta la terraza techada y se les da tiempo para completar la GE.</p>	<p>-GE -Lápiz grafito</p>

## Mapa de la Ruta

