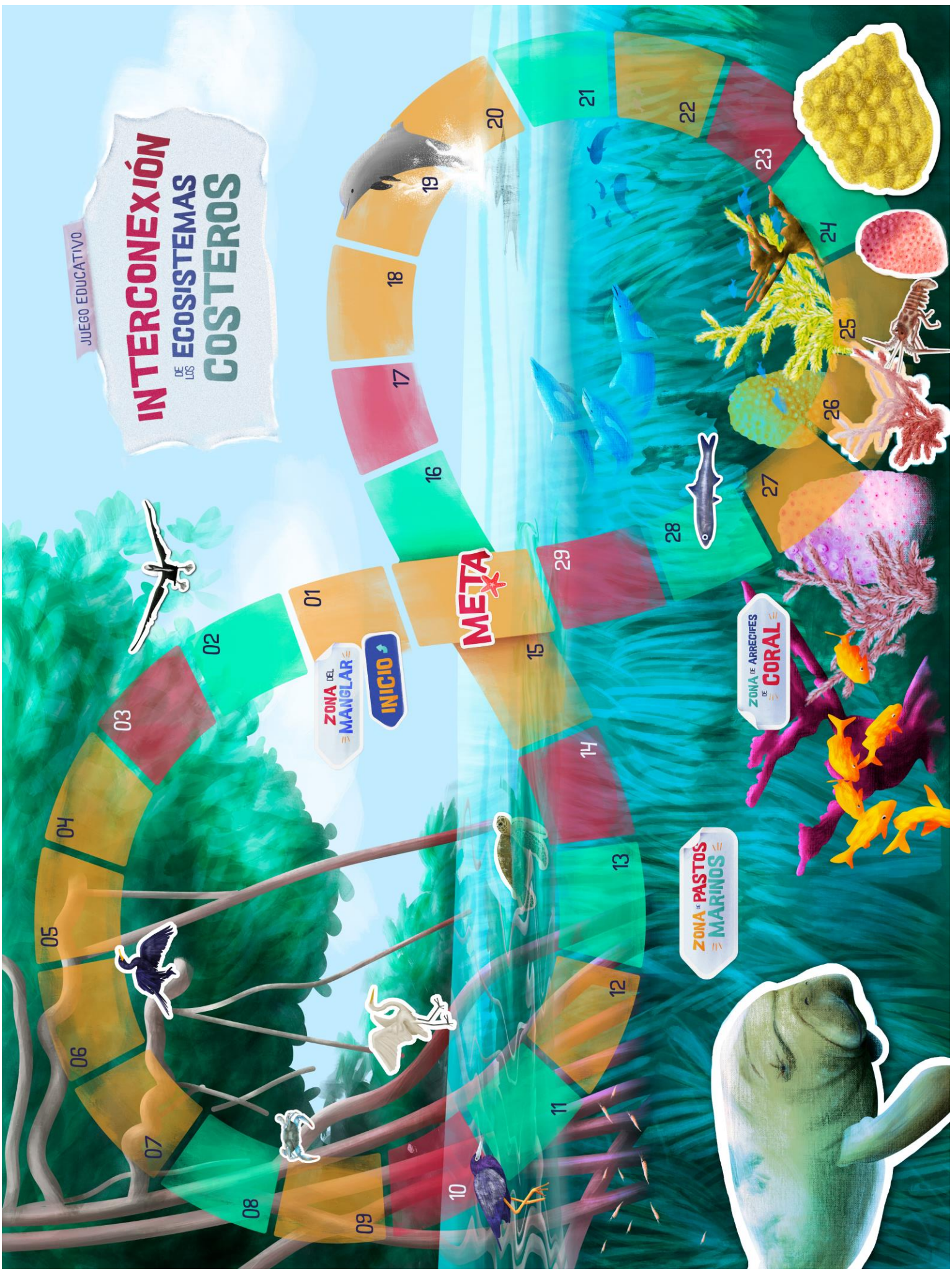


JUEGO EDUCATIVO

# INTERCONEXIÓN DE LOS ECOSISTEMAS COSTEROS



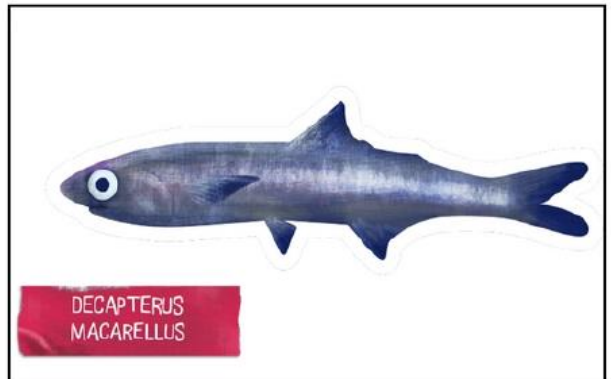
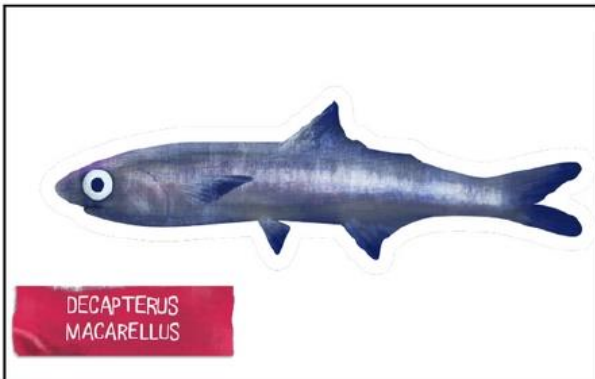
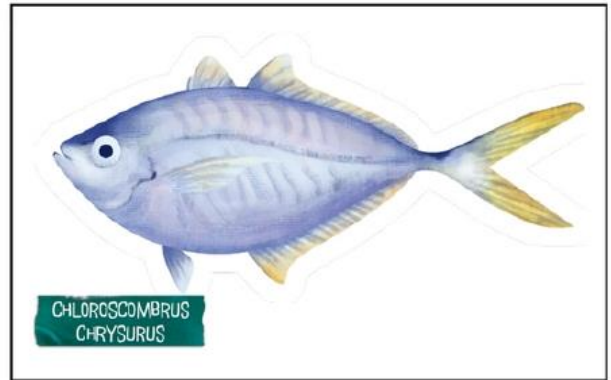
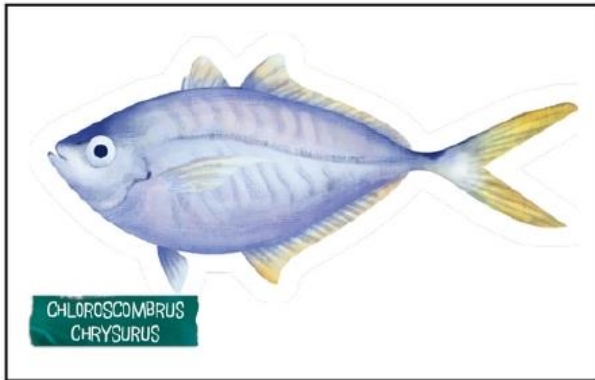
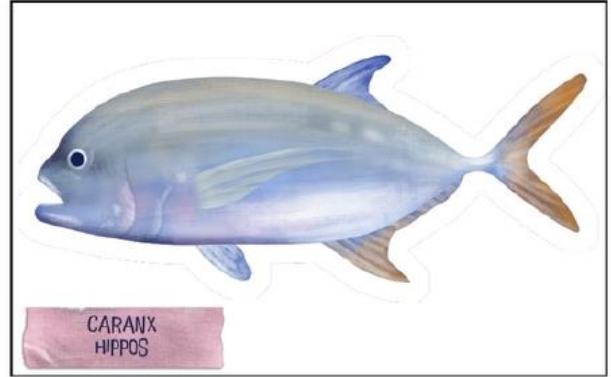
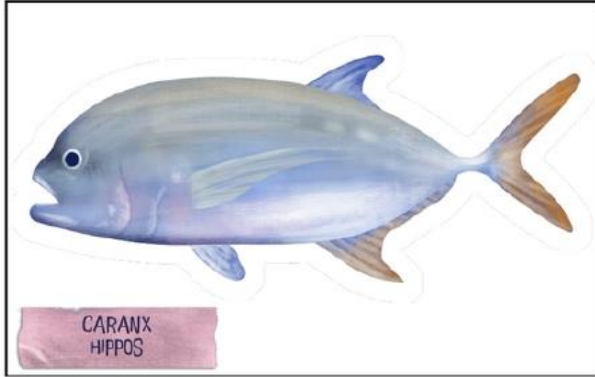
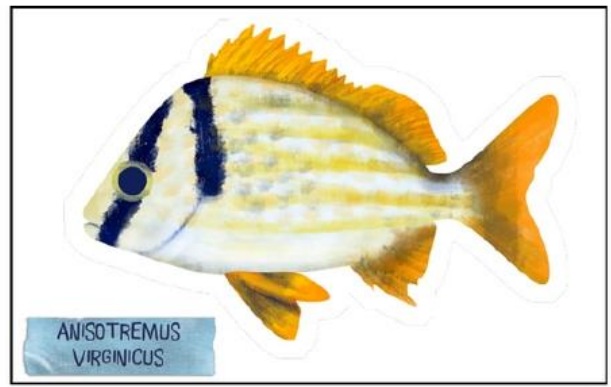
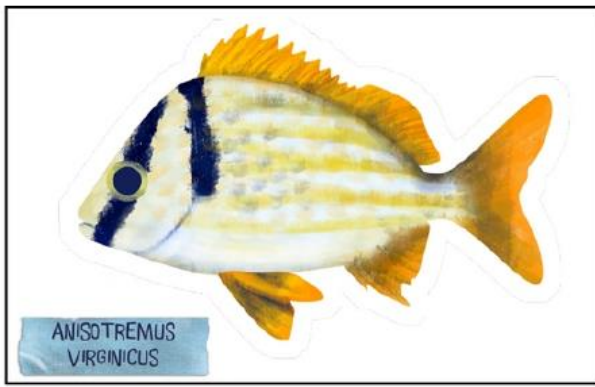
ZONA DEL MANGLAR  
INICIO

META

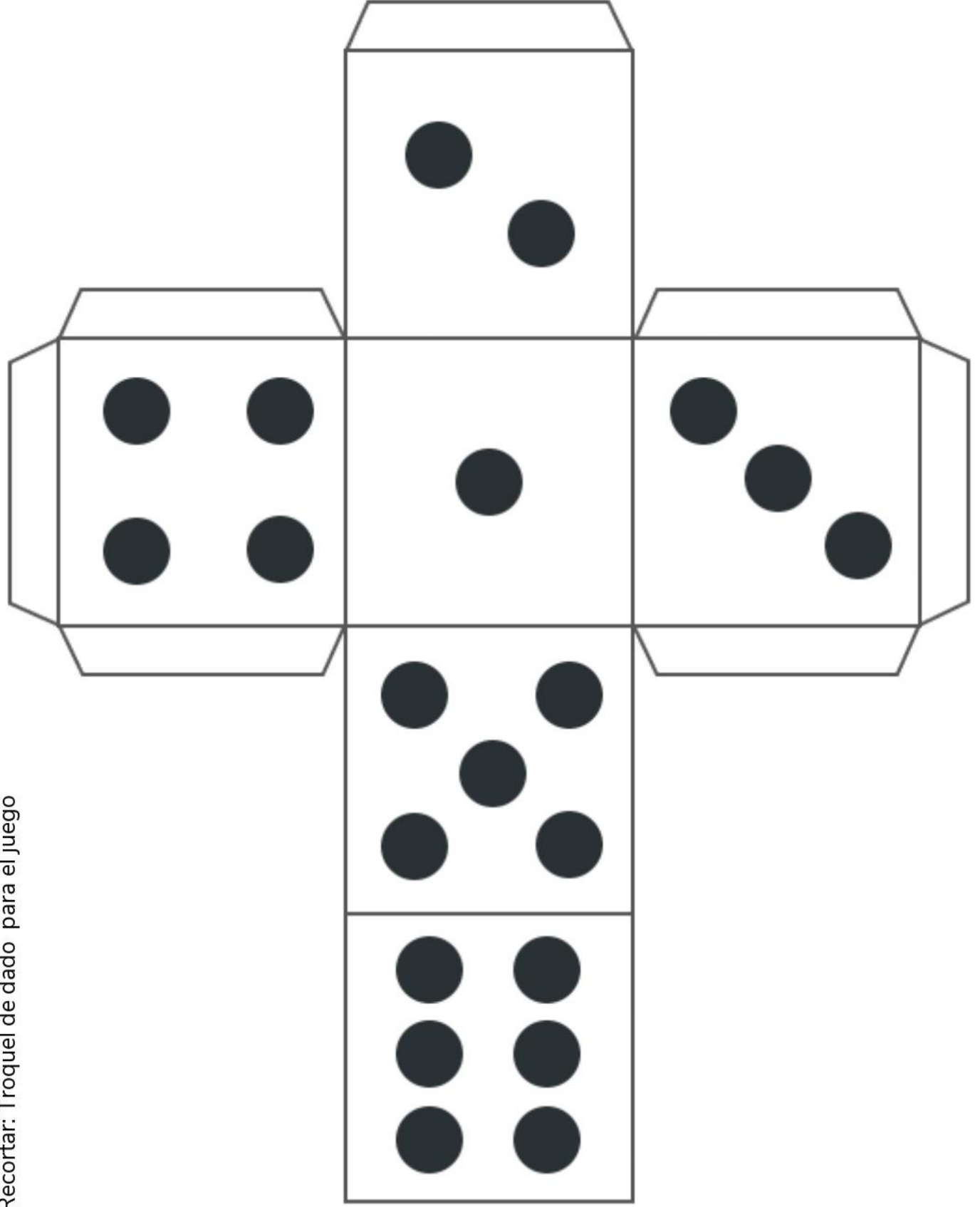
ZONA DE PASTOS MARINOS

ZONA DE ARRECIFES DE CORAL

IMPRIMIR 5 COPIAS DE ESTA PÁGINA  
Recortar: Tarjetas para el juego



Recortar: Troquel de dado para el juego



Recortar: Peones para el juego



JUEGO EDUCATIVO

# INTERCONEXIÓN DE LOS ECOSISTEMAS COSTEROS

MANUAL DE INSTRUCCIONES



Semillas del  
océano

La creatividad, diseño, diagramación, ilustración y proceso metodológico para la realización de esta guía didáctica fue llevado a cabo por la estudiante **Beatriz Yoc** como parte del Proyecto de Graduación y el Ejercicio Profesional Supervisado de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para **Semillas del Océano**.

**Jennifer Ortiz - Semillas del Océano**

Autora

**Lic. Anahí Ramírez**

Asesora de diseño

**Lic. Gustavo Jurado**

Asesor metodológico

\*Algunas ilustraciones portaron la ayuda de **Sihomara Pereira**.



# OBJETIVO

Viajar por los distintos ecosistemas marino-costeros, recorriendo el camino que siguen las langostas y otras peces de peces durante su ciclo de vida.



## PIEZAS

- Manta de tablero
- 50 tarjetas con peces
- Dado
- Este manual

## ANTES DE EMPEZAR

Hay que ubicar la manta del tablero en un espacio amplio en el suelo. Los jugadores *deberán formarse fuera de la manta* e ingresar según su turno a la *zona del manglar* (casilla de inicio).

## ¿QUIÉN JUEGA PRIMERO?

El orden de los turnos se decidirá lanzando el dado y *quien obtenga el número más alto* deberá iniciar.



## REGLAS DEL JUEGO

- Cada participante recibirá 5 tarjetas de peces al inicio del juego. El resto de tarjetas no repartidas se mantendrán con el **monitor de recuperación pesquera (MRP)**.
- Durante el recorrido de las casillas, el jugador podrá caer en casillas de **premio** o de **castigo**.
- El juego debe avanzar **armoniosamente** y **sin discusiones** por parte de los jugadores.
- El jugador que llegue primero a la casilla meta, **obteniendo el número exacto en el dado**, será el **GANADOR**.



### NOTA

- \* Si el jugador no obtiene el número exacto para caer sobre la casilla de Meta, será llevado por la corriente, dando la vuelta nuevamente por el tablero.
- \* Si ningún jugador ha caído en la casilla meta y se desea suspender el juego, ganará el jugador que haya acumulado la mayor cantidad de tarjetas.





## ROLES DEL JUEGO

Este juego requiere de 2 roles importantes:

### MONITOR DE RECUPERACIÓN PESQUERA

Esta persona será la encargada de mantener las tarjetas de peces. También, será la encargada de leer los premios y castigos, y deberá mantener el orden entre los jugadores.



### JUGADOR

Serán mínimo 2 y máximo 8 jugadores. Deberán respetar las reglas del juego y divertirse aprendiendo sobre la importancia de los ecosistemas costeros.



## TIPOS DE CASILLA

La manta del juego contiene 3 distintos tipos de casilla:

- Casilla normal
- Casilla de premio
- Casilla de castigo.



## CASILLAS DE PREMIO

Estas casillas están marcadas en color verde en el tablero. Si un jugador cae en alguna casilla de este carácter, el monitor de recuperación pesquera deberá leer el premio según su número de casilla.

05. Un grupo de voluntarios realizan limpiezas de playas regularmente y así evitan que la basura sea ingerida por los animales marinos. Adelanta 2 casillas y toma 2 peces.
08. Las raíces del mangle retienen los sedimentos, y evitan que se interrumpa el paso de luz en el área de los pastos marinos y del arrecife de coral. Adelanta 1 casilla y toma 2 peces.
11. Las raíces del manglar son un excelente escondite, donde las crías de peces y crustáceos buscan refugiarse de los predadores. Estás a salvo, vuelve a tirar.
13. Las extensas áreas de manglar y de pastos marinos atrapan  $\text{CO}_2$  y contribuyen a mitigar el cambio climático. Así ayudan a que la temperatura del planeta no aumente tan rápido y no provoque el blanqueamiento de coral. Vuelve a tirar y toma 2 peces.
16. La corriente marina te transporta desde el arrecife hasta un lugar seguro, una pradera de pastos marinos, donde podrás refugiarte, alimentarte y crecer. Adelanta 3 casillas y toma 2 peces.
21. La presencia de tiburones mantiene en equilibrio los ecosistemas marinos, pues mantienen controladas las poblaciones de otras peces. Toma 1 pez.
24. El arrecife de coral es una barrera natural que disminuye la potencia de las olas, por tanto, el área donde te encuentras está protegida del mal tiempo. Tira de nuevo.
28. Se ha declarado una zona de recuperación pesquera, donde no es permitida la pesca, esto permitirá que los peces se reproduzcan sin peligro de ser capturados. Toma 3 peces.



6



## CASILLAS DE CASTIGO

Estas casillas están marcadas en color fucsia en el tablero. Si un jugador cae en alguna casilla de este carácter, el **monitor de recuperación pesquera** deberá leer el castigo según su número de casilla.

- 03.** Los fertilizantes, jabones y aguas negras provenientes de los desagües provocan un fenómeno de eutrofización en las costas, dejando el área sin oxígeno y sin vida. **Retrocede una casilla** para huir de la zona inhabitable y **entrega 3 peces.**
- 10.** Luego de una tormenta, algunas redes de pesca se extraviaron y quedaron a la deriva, hasta que se enredaron en el arrecife. Han estado capturando a muchos organismos desde entonces. **Perderás un turno y podrás moverte sólo si obtienes un número par.**
- 14.** Los manatíes ayudan a dispersar las semillas de los pastos marinos, sin embargo, ahora evitan algunas áreas por la presencia de lanchas que navegan a toda velocidad, ya que pueden causarles heridas graves. **Retrocede 1 casilla.**
- 17.** El uso de artes de pesca inadecuadas, como las redes de arrastre, destruyeron un área extensa del fondo marino. **Perdiste tu hogar y a tus vecinos. Pierdes un turno y entrega 2 peces.**
- 23.** Unos turistas descuidados pasaron golpeando los corales del arrecife con sus pataletas, provocándole daños. **Pierdes dos turnos.**
- 29.** La construcción de un complejo hotelero provoca que se talle un área de manglar. Ahora las costas están vulnerables a inundaciones y los sedimentos que llegan desde los ríos, han vuelto turbia el agua, dificultando el paso de luz hasta los pastos marinos y los arrecifes. **Retrocede 4 casillas y entrega 2 peces.**



¡COMPARTE CON TUS AMIGOS!



CONTACTA A  
**SEMILLAS DEL OCÉANO**

f @semillasdeloceano    i @semillas\_del\_oceano    ☎ +502 22351273  
🌐 www.semillasdeloceano.org    ✉ info@semillasdeloceano.org

