

IP. Leila Carmona Barnosi - GI. Biología Marina y Pesquera - Email: leila.carmona@uca.es

Enmarcado en la Línea de Acción 1 del programa, "Observación y seguimiento de los ambientes marinos y costeros", el proyecto GIBMAR-BB pretende construir una serie temporal que permita el seguimiento futuro de las comunidades bentónicas marinas del Estrecho de Gibraltar y del Golfo de Cádiz. Más concretamente, el proyecto aborda cuatro de los cinco objetivos (OA.1-OA.2 y OA.4-OA.5) esbozados en el texto de la Línea de Acción 1.

HITOS

Uno de los resultados derivados de la ejecución del proyecto GIBMAR-BB es la elaboración del juego de mesa “**Invasores a la vista**”, el cual permite acercar, de forma divertida, al público en general el problema de las invasiones biológicas en el medio marino (Fig.1). Este es uno de los componentes del Cambio Global y está afectando a la diversidad de los ecosistemas marinos y, en algunos casos también a intereses económicos de modo muy grave.



Fig. 1

MEJORAS

Aunque el juego “**Invasores a la vista**” está basado en la misma mecánica que el juego “**Pillado**” (<https://www.ludilo.es/producto/pillado-2/>), tiene su tablero (Fig.2), sus propias reglas, así como sus propias cartas y fichas.

¿Cuál es el objetivo del juego?

Un misterioso suceso ha alterado el equilibrio de nuestros ecosistemas marinos: **una especie exótica** ha sido detectada en nuestras costas. Esta especie tiene un gran potencial invasor y, en caso de propagarse, podría causar un grave impacto ambiental.



Fig. 2

Los jugadores deben **trabajar en equipo** para **descubrir cuál ha sido la especie culpable** antes de que se propague por la costa. Para ello, deberán investigar pistas biológicas, descartar especies sospechosas y evitar que la especie invasora escape.

DESCRIPCIÓN TÉCNICA

- **16** fichas de especie/exótica
- **16** cartas de sospechoso
- **6** cartas de medidas de contención.
- **12** fichas de pista
- **1** decodificador de pista
- Tablero de avance (Fig. 2)
- **1** ficha de culpable
- **3** dados de exótica/pista
- **1** dado de avance
- Libreto de instrucciones

INNOVACIÓN Y POTENCIALES APLICACIONES

Este juego está recomendado para 2-4 jugadores a partir de 5 años.

Puede ser jugado tanto por el público en general, a nivel particular o en eventos de divulgación como la “Noche Europea de los Investigadores” u otras organizadas por instituciones educativas. También podría incluirse como una herramienta didáctica para actividades complementaria con estudiantes de diferentes niveles educativos que incluyan contenidos relacionados con el propio Cambio Global/Amenazas a la Biodiversidad.

TRANSFERENCIA

El juego “Invasores a la vista” puede ser una **herramienta didáctica** en **Institutos de Enseñaza Media** para el profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y/o Bachillerato que impartan contenidos relacionados con el Cambio Global y/o Amenazas a la Biodiversidad. El hecho de que el juego se desarrolla en el medio marino puede ayudar a comprender cómo muchas invasiones son “silenciosas” y pasan desapercibidas en sus fases iniciales si no hay medidas de prevención.

Por otro lado, dado que el juego puede ser jugado por **el público en general** puede ayudar a una mayor concienciación social acerca de la problemática de las invasiones biológicas en general, y en el medio marino en particular.

TRL 7 - Demostración de sistema o prototipo en un entorno real.

El juego en el que esta basado esta comercializado. Habría que testarlo en centros educativos y eventos/actividades de divulgación, para comprobar el nivel de refuerzo de conceptos/concienciación relativos a la problemática de las invasiones biológicas.

DENOMINACIÓN DEL PRODUCTO

Juego de mesa “**Invasores a la vista**”