

PROGRAMACIÓN ACTIVIDAD

Actividad: Peligro galápagos	Fecha elab.: 15/09/2017
Autor/ Proveedor: Lucía M ^a Montilla González	Cód.: LMG

Tipo actividad: Educación ambiental	Localización: Interior o Exterior
Agrupación: Especies invasoras	Duración: + 60 minutos
Edad Participantes: De Secundaria en adelante	Nº Participantes: +8
Nº Monitores: Indiferente	
Tiempo preparación: 10 minutos	Espacio necesario: Amplio según el número de participantes
	Presupuesto: Ninguno

Proyecto relacionado: Especies invasoras	Cód.: El	Imagen de la Actividad: 
Fecha prevista desarrollo: Indiferente	Horario: Indiferente	

Descripción abreviada:
Dedicamos el día al cuidado y protección del medio ambiente. Aprenderemos un poco más sobre las especies invasoras.
Objetivos:
Conocer la problemática de las especies invasoras. Aprender la importancia del cuidado y elección de mascotas.
Desarrollo:
Los participantes se sentarán formando un corro. Se les explicará que todos son galápagos autóctonos excepto dos de ellos (aún desconocidos), quienes serán galápagos de Florida. En el centro del corro se establecerán un montón de tarjetas representando alimento y una zona de hábitat. Y existirá la tarjeta enfermedad la cual se le asignará posteriormente a uno de los dos galápagos. Desarrollo del juego: El monitor/a repartirá tarjetas con la palabra galápagos autóctono o galápagos invasor a todos los participantes. A raíz de ese momento cada participante sabrá si es autóctono o invasor y deberá mantenerlo en secreto. Al anochecer, los galápagos duermen, por lo que todos los participantes han de cerrar los ojos. Seguidamente, se indicará que se despierten los invasores y cojan comida intentando no hacer ruido. Al amanecer todos se despiertan y abren los ojos, cogen tarjetas de alimento y optativamente dejarán un papel con su nombre en la zona de hábitat.

PROGRAMACIÓN ACTIVIDAD

Vuelve a anochecer y todos cierran los ojos.

Los invasores se despiertan y esta vez, no solamente cogerán comida, sino que también podrán utilizar la tarjeta enfermedad en la zona hábitat, infectando a quienes han reservado el lugar.

De esta forma, cada vez que anochezca se pueden ir introduciendo variables, así al amanecer podrán haber enfermado los autóctonos que había en la zona hábitat, habrá menos comida, o incluso puede haber autóctonos que hayan sido transformadas en galápagos invasores.

A partir del 2º amanecer, los autóctonos pueden tratar de adivinar quiénes de sus compañeros son los invasores y ponerse de acuerdo en acusar a un compañero cada mañana. Al acusarle se le quitarán las tarjetas alimento que haya ido obteniendo, de forma que si aciertan recuperarán mucha comida y ganarán el juego los autóctonos, pero si no están en lo cierto habrán perdido a un compañero.

El juego puede finalizar de varias formas:

1. Los autóctonos consiguen identificar y quitar la comida a todos los invasores.
2. Los invasores han conseguido toda la comida antes de que se les identifique.
3. Todos los autóctonos han sido convertidas en invasores.
4. Todos los autóctonos han enfermado.

Evaluación:

Tras esta actividad se reflexionará acerca de los principales problemas que ocasionan las especies no autóctonas a nuestro ecosistema y qué medidas de seguridad podríamos tomar.

Variantes:

Se pueden cambiar los roles por otras especies invasoras y otros ecosistemas

Palabras clave (separadas por comas):

Especies invasoras, galápagos de Florida, galápagos autóctono.

Materiales (Productos y recursos necesarios):

Tarjetas o papeles escritos con los distintos objetos de uso e interacción.