

## 4.11 Caza en una poza rocosa



### El Concepto

La sobrepesca ha llevado a la disminución de las reservas de muchos peces importantes y ha causado un decrecimiento en algunas especies de ballena. La compleja red alimentaria que interrelaciona todos los miembros de un ecosistema llega a desorganizarse como resultado.

### El Contexto

Los ecosistemas tienen una capacidad de recuperación, de manera que compensan cambios naturales de menor grado como, por ejemplo, la declinación temporal de una especie. Muchos animales acuáticos tienen un gran potencial de aumento poblacional cuando las condiciones son favorables. Sin embargo, los seres humanos pueden interferir en el ciclo por sobreexplotación, alterando el equilibrio y haciendo difícil la recuperación. Este juego ilustra algunos de los problemas asociados con la sobrecaptura o sobrepesca, usando como ejemplo una comunidad que vive en una poza rocosa.

### Materiales

**Bases del hogar para cada animal:** ej. argollas de juego; un balde para almacenar las tarjetas que representan algas marinas; cartulinas y lápices de colores (o cartulina y dibujos de animales recortados); un gran espacio abierto.

### Construyéndolo

1. Prepare las cartulinas que representan las algas marinas y el detritus; (se necesitan cuatro para cada "caracol" que pastorea).

2. Prepare cuatro tarjetas con dibujo para cada animal, como:

**"Caracoles" que pastorean y comedores de detritus:** caracol marino; lapa; broma de mar.

**Predadores:** estrellas de mar, caracol (Púrpura)

3. Ponga todas las tarjetas que representan las algas marinas en el interior de un balde y cuatro tarjetas para cada animal en cada anillo.

### Usándolo

Hay dos fases en el juego; durante la marea alta la poza está cubierta de agua y en la marea baja disminuye el agua y los seres humanos pueden coleccionar en la poza

#### Con marea alta:

1. Proporcione a cada participante un tiempo limitado para correr y reunir cuatro tarjetas de "alimento" para sobrevivir y devolverlas (una a la vez) a la casa base (el uru).

2. Los "caracoles coleccionan tarjetas "algas"; los predadores coleccionan tarjetas "caracoles" y puede haber un predador superior como un gran pez que colecciona tarjetas de las estrellas de mar y de caracoles púrpuras. Todos los animales deberían ser capaces de sobrevivir.

#### Con marea baja:

3. Un ser humano puede caminar alrededor de la poza y "coleccionar" animales. Usted puede decidir que el predador

superior está imposibilitado de operar en una poza pequeña. Restrinja al hombre para que colecciona sólo una tarjeta de cada uru a la vez.

4. Algunos de los animales podrían sobrevivir pero por cierto otros no serán capaces por mucho tiempo de coleccionar las cuatro tarjetas. Si el juego es jugado otra vez el efecto sobre el resto de la cadena alimentaria será ilustrado, ej. no habrá suficientes tarjetas para que el pez pueda sobrevivir con marea alta.

### Otras ideas

Claramente este juego puede ser adaptado para otros ecosistemas y no justamente otro acuático (aunque los problemas de sobrecaptura son tan graves en el mar que la subsistencia del pescador local puede ser amenazada).

Enfoques similares pueden ser considerados para ilustrar la acumulación de materiales tóxicos como los pesticidas dentro de una cadena alimentaria, ej. tarjetas de "alimento" pueden ser "manchadas" con residuos los cuales pueden alcanzar un nivel inaceptable antes de que el animal pueda completar la recolección de alimento suficiente.

