



JUEGOS MARINOS

Actividades recreativas para salvar los océanos jugando



TÍTULO DE LA PUBLICACIÓN

Juegos marinos. Actividades recreativos para salvar los océanos jugando.

AÑO DE PUBLICACIÓN

2025

CREACIÓN DE CONTENIDO

María Victoria Vivancos
Priscila Lehmann Gravier
Valeria Navarro Moreno

DISEÑO GRÁFICO

Priscila Lehmann Gravier

EDITA

Cátedra UNESCO Forum, Universidad y Patrimonio Cultural.
Universitat Politècnica de València.

© de las ilustraciones: los autores y los propietarios

Juegos marinos. Actividades recreativos para salvar los océanos jugando. © 2025 de Ocean ART Project está bajo licencia CC BY-NC-ND 4.0



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.II) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



PRÓLOGO

El océano es mucho más que una gran masa de agua azul: es un universo lleno de vida, misterio y belleza, pero también un espacio vulnerable que necesita de nuestra atención y cuidado. En estas páginas encontrarás una invitación a sumergirte en un viaje único donde aprender y divertirse van de la mano.

Esta publicación nace con el propósito de despertar la curiosidad, la creatividad y, sobre todo, la conciencia ambiental en grandes y pequeños. A través de actividades como crucigramas, sopas de letras, figuras de origami, dibujos para colorear y muchas otras propuestas, descubrirás los retos que enfrentan nuestros mares y océanos, al mismo tiempo que disfrutarás de momentos de juego y reflexión.

En Ocean Art Project creemos que la educación es más poderosa cuando se conecta con la emoción. Por ello, cada actividad de este libro está pensada para que la experiencia de aprender no sea una obligación, sino una aventura: un espacio en el que la imaginación, la diversión y la responsabilidad se entrelazan.

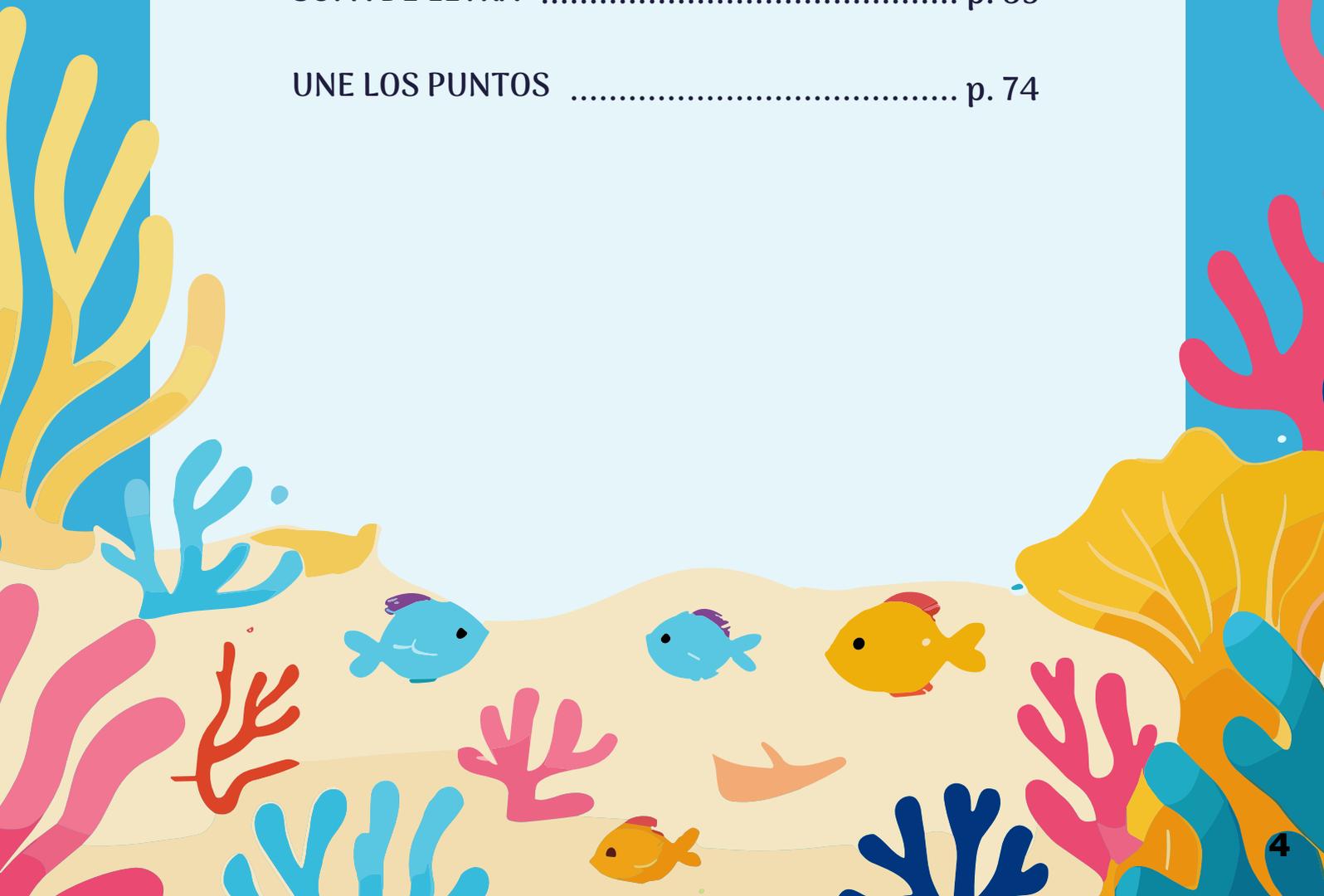
Te invitamos a disfrutar de este recorrido, a dejarte inspirar y a compartir tus creaciones con el mundo. Porque cuando jugamos y aprendemos juntos, también construimos un futuro más consciente y comprometido con la protección de nuestro planeta azul.

El océano te espera.
¡Sumérgete en esta aventura!



Índice

CARTAS	p. 05
COLOREA	p. 15
CRUCIGRAMAS	p. 48
ORIGAMI	p. 51
RECORTA Y CREA	p. 54
SOPA DE LETRA	p. 59
UNE LOS PUNTOS	p. 74



JUEGOS MARINOS

Actividades recreativas para salvar los océanos jugando



JUEGO DE CARTAS

INSTRUCCIONES

JUEGO DE CARTAS
para la preservación
de los mares y océanos.

GUARDIANES DEL MAR



PRISCILA LEHMANN GRAVIER

VALERIA NAVARRO MORENO

CARMEN OLMO

¡Bienvenidos y bienvenidas a “Guardianes del Mar”!

En este emocionante y educativo juego de cartas, os embarcaréis en una aventura bajo las olas para proteger y preservar el valioso patrimonio cultural marino. A través de estrategias inteligentes y decisiones acertadas, aprenderéis sobre la importancia de nuestros océanos y las diversas formas de conservar sus tesoros.



OBJETIVO DEL JUEGO

En **Guardianes del Mar**, tu misión es convertirte en el defensor más eficiente del medio marino. Para ganar, debes reunir cinco cartas de Patrimonio Cultural Marino que estén completamente limpias de Riesgos.

Reglas clave:

- Puedes ir acumulando cartas de Patrimonio Cultural Marino en tu mesa, pero ninguna puede repetirse en ningún momento de la partida.
- Si un Riesgo afecta una de tus cartas de Patrimonio, esta dejará de contar como limpia hasta que logres eliminar el Riesgo.
- Tus rivales intentarán dificultar tu progreso colocando cartas de Riesgo sobre tu patrimonio o eliminando tus buenas prácticas. ¡Defiéndete y juega estratégicamente!

A lo largo del juego, enfrentarás desafíos y tomarás decisiones clave para proteger el legado marino. Sé el primero en completar tu mesa con 5 cartas de Patrimonio Cultural Marino limpias y ganarás la partida.

¡Demuestra que eres el verdadero Guardián del Mar!

2 A 6 JUGADORES

CARTAS DEL JUEGO



CARTAS DE PATRIMONIO CULTURAL MARINO

Muestran algunas de las áreas del patrimonio cultural marino mediterráneo, estudiadas en Ocean ART Project. Entre ellas, se encuentra Arquitectura, Cartografía, Arqueología, Mitología, Arte y Artesanías, Gastronomía, y Artes de Pesca.

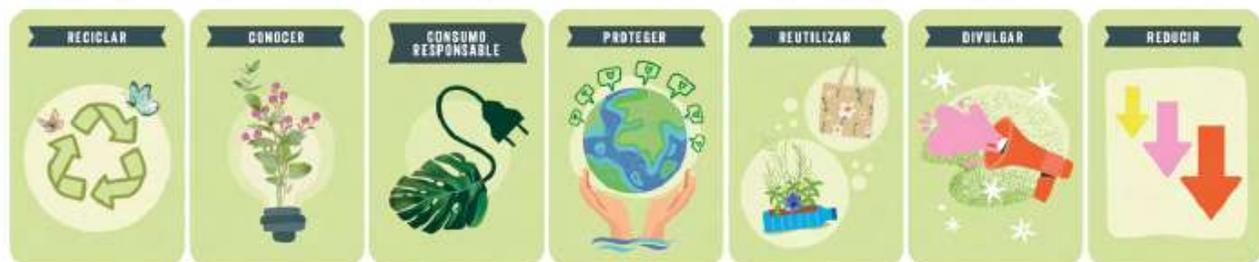
Cantidad cartas: 14 (2 de cada una).



CARTAS DE RIESGOS

Se trata de 7 riesgos a los que se enfrentan los mares y océanos y que ponen en peligro su salud: Sustancias Químicas, Residuos Plásticos, Sobrepesca, Tráfico Marítimo, Especies Invasoras, Desarrollo Urbanístico y Cambio Climático.

Cantidad de cartas: 21 (3 de cada una).



CARTAS DE BUENAS PRÁCTICAS

Representan buenas prácticas para la preservación del patrimonio cultural mediterráneo, como el reciclaje, la reutilización, la reducción del uso de plásticos, el consumo responsable, la protección del planeta, el conocimiento del patrimonio cultural y natural marino, así como su difusión.

Cantidad de cartas: 21 (3 de cada una).



CARTAS DE SÍNTOMAS DE RIESGOS

Son cartas que representan los síntomas que experimentan los mares y océanos cuando se ven afectados por diversos factores (aumento de temperaturas debido al cambio climático, especies atrapadas entre los residuos plásticos, entre otros). En el contexto del juego, estas cartas sirven para modificar el desarrollo del juego a tu favor.

Cantidad cartas: 12 (2 de cada una).



CARTAS COMODÍN

Representan a las especies naturales en su hábitat marino, libres de amenazas. En el contexto del juego, se utilizan para reemplazar una carta de patrimonio cultural cuando no se tiene una disponible.

Cantidad de cartas: 8.

TOTAL
DE
CARTAS

76

¿CÓMO JUGAR?

✓ PREPARACIÓN

Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador. Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes. Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente voltear la pila de descartes. No es necesario barajarla de nuevo.

✓ DINÁMICA

Cada jugador debe comenzar su turno con 4 cartas en mano y solo podrá realizar una acción por turno. Al finalizar su jugada, deberá robar cartas del mazo hasta completar su mano.

Juega los distintos tipos de carta, colocándolas sobre la mesa frente a ti para conseguir tu tablero de Patrimonio Cultural Marino libre de riesgos. También puedes colocar cartas sobre las de tus rivales para evitar que ellos completen su tablero antes que tú.

Algunas cartas te obligarán a descartar o cambiar tus cartas de patrimonio cultural marino, tus riesgos o tus buenas prácticas. Elabora una estrategia para ser el primero en conseguirlo, pero mantente alerta a las jugadas de los demás, ya que tendrás que evitar que logren su objetivo antes que tú.

FASES

Es un juego dinámico: elige entre jugar una carta o descartarte de ellas. Después roba tantas cartas como necesites antes de pasar el turno al siguiente jugador. No puedes pasar tu turno sin haberlo jugado.

01

JUGAR O DESCARTAR

Con tus cartas en mano, elige una de estas dos acciones, JUGAR o DESCARTAR. Juega una sola carta de tu mano por turno o descarta tantas cartas como desees.

02

ROBAR

Roba tantas cartas como sean necesarias para tener 4 en tu mano.

03

PASAR

Pasa el turno al jugador de tu derecha.

TIPOS DE CARTA



CARTAS DE PATRIMONIO CULTURAL MARINO

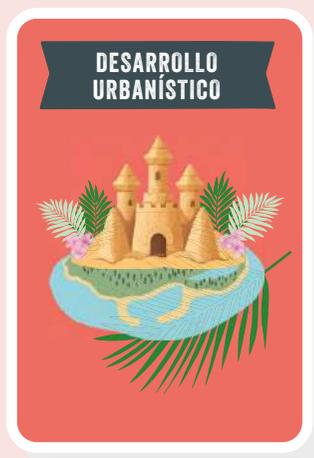
Para ganar, debes reunir cinco cartas de Patrimonio Cultural Marino que estén limpias de Riesgos en tu mesa.

Condiciones para ganar:

- Un Patrimonio Cultural Marino limpio es aquel que no tiene cartas de Riesgo sobre él.
- Debes alcanzar un total de cinco Patrimonios Culturales Marinos limpios en tu área de juego.

Reglas importantes:

- No puedes tener dos cartas de Patrimonio Cultural Marino idénticas en tu mesa al mismo tiempo. Si ya tienes una carta específica en juego, no podrás agregar otra con el mismo nombre o tipo hasta que la primera salga de tu mesa.
- Ten cuidado con las cartas de Riesgo que tus oponentes puedan jugar contra ti. Si un Patrimonio es afectado por un Riesgo, dejará de contar para la victoria hasta que lo limpies o lo reemplaces.
- Usa estrategias y cartas de acción para proteger tus Patrimonios y obstaculizar a tus rivales.



CARTAS DE RIESGOS

Usa estas cartas para desafiar a tus oponentes y obstaculizar su progreso.

Puedes hacerlo de dos maneras diferentes:

- **NEUTRALIZAR un Patrimonio Cultural Marino:** coloca una carta de Riesgo sobre un Patrimonio Cultural Marino que esté libre en el tablero de otro jugador. Mientras tenga esta carta encima, dicho patrimonio no se considerará limpio y, por lo tanto, no contribuirá a completar su mesa. Si un patrimonio ya afectado por un Riesgo recibe una segunda carta de Riesgo, este quedará destruido y las tres cartas involucradas (el patrimonio y ambos riesgos) irán a la pila de descarte.
- **NEUTRALIZAR una Buena Práctica:** usa esta acción para destruir una Buena Práctica jugada por un oponente. Ambas cartas (la Buena Práctica y la carta de Neutralizar) serán enviadas a la pila de descarte.



CARTAS DE BUENAS PRÁCTICAS

Las cartas de Buenas Prácticas te ayudan a proteger tu Patrimonio Cultural Marino de los Riesgos, evitando que sean afectados o destruidos. Dependiendo de la carta que juegues, puedes eliminar peligros existentes o reforzar la protección de tu patrimonio.

Tipos de Buenas Prácticas:

- **CURAR:** Permite eliminar una carta de Riesgo que esté afectando un Patrimonio Cultural Marino. Ambas cartas (el Riesgo y la carta de Curar) se envían a la pila de descarte.
- **INMUNIZAR:** Brinda protección permanente a un Patrimonio Cultural Marino. Para activarla, coloca una segunda carta de Buenas Prácticas sobre ese patrimonio. Una vez inmunizado no puede ser afectado por Riesgos ni ser destruido ni sufrir los efectos de Síntomas de Riesgos.



CARTAS COMODÍN

Las cartas de Comodín pueden usarse como si fueran una carta de Patrimonio Cultural Marino, permitiéndote completar tu mesa más fácilmente.

Reglas del Comodín:

- Se consideran Patrimonio Cultural Marino a todos los efectos del juego.
- Pueden ayudarte a alcanzar las cinco cartas necesarias para ganar.
- También pueden ser afectadas por Riesgos y Buenas Prácticas, igual que una carta de Patrimonio Cultural.
- No pueden duplicar una carta de Patrimonio que ya tengas en tu mesa, respetando la regla de no repetir cartas.



CARTAS DE SÍNTOMAS

Las cartas de Síntomas te ayudan a proteger tu Patrimonio Cultural Marino de los Riesgos, evitando que sean afectados o destruidos. Dependiendo de la carta que juegues, puedes eliminar peligros existentes o reforzar la protección de tu patrimonio.

Cómo jugar estas cartas:

- Se colocan directamente sobre la pila de descartes.
- Su efecto es inmediato al ser jugadas.
- Pueden afectar a un solo jugador o a todos, dependiendo de la carta.

Tipos de Síntomas de Riesgos y sus efectos:

- **ATRAPADO EN EL MAR:** el siguiente jugador pierde su turno.
- **NO HAY MÁS PECES:** roba una carta del tablero de otro jugador y agrégala a tu área de juego.
- **MUCHOS BARCOS EN EL MAR:** intercambia una carta tuya con una carta de otro jugador.
- **INVASIÓN:** intercambia todo tu tablero con el de otro jugador.
- **INTOXICADOS:** toma los Riesgos en tu tablero y repártelos entre los demás jugadores como prefieras.
- **AGUA CALIENTE:** todos los demás jugadores deben descartar por completo su mano.

CLICK AQUÍ

PARA DESCARGAR E IMPRIMIR LAS CARTAS



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



JUEGOS MARINOS

Actividades recreativas para salvar los océanos jugando

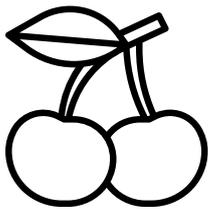
CO LO REA



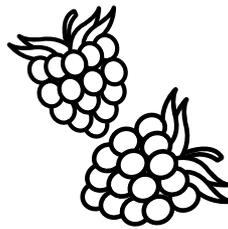
LOS COLORES NATURALES

¡SALVAMARES!

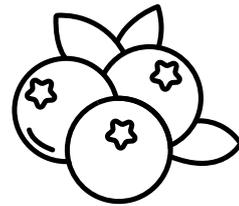
PINTA CON ANTOCIANINA



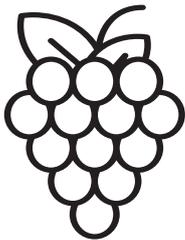
CEREZAS



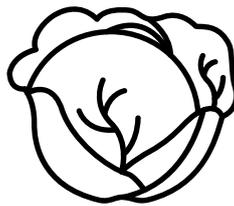
FRAMBUESAS



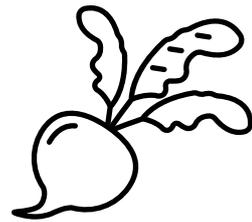
ARÁNDANOS



UVAS ROJAS



COL MORADA

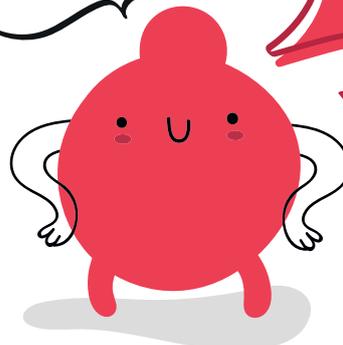


REMOLACHA

Soy un pigmento que le da color a muchas plantas y me encargo por una parte, de proteger a la planta de las radiaciones ultravioletas, y además, mi alegre y llamativo color es un reclamo para que se acerquen los insectos polinizadores.

Mi color es el rojo, el azul y el púrpura.

¡HOLA!
SOY ANTOCIANINA



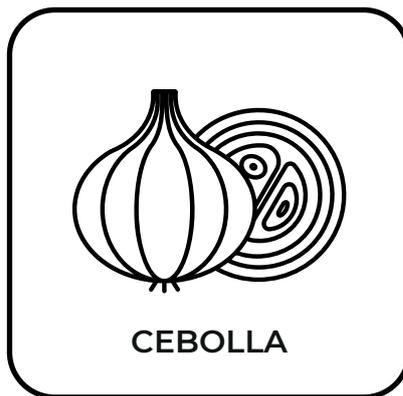
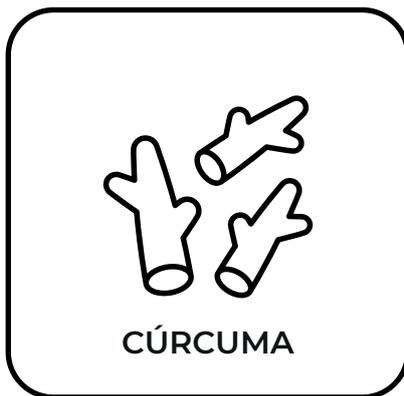
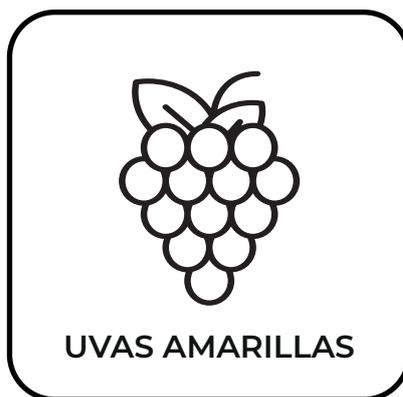
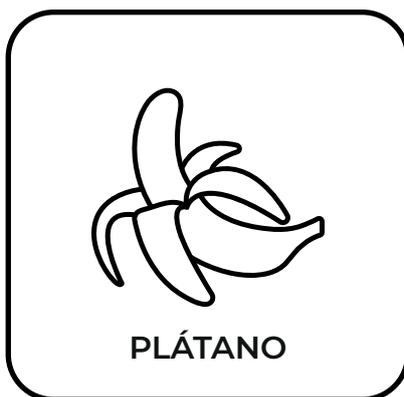
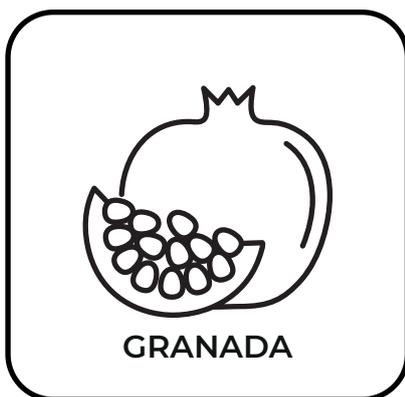
Me puedes encontrar en frutas como las cerezas, los arándanos, la uva roja, o las frambuesas, y en verduras como la col morada o la remolacha y soy muy importante para tener buena salud y una dieta equilibrada.

También puedo servir para colorear y teñir telas como alternativa a los tintes sintéticos que tanto contaminan nuestros océanos y ensucian el agua donde viven nuestros amigos marinos.

LOS COLORES NATURALES

¡SALVAMARES!

PINTA CON FLAVONOIDE



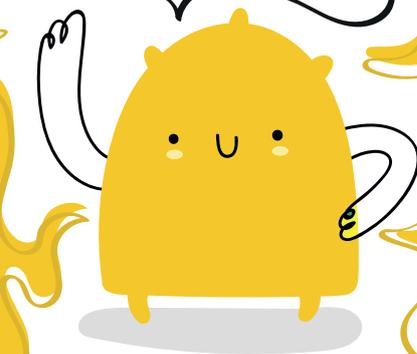
Mi nombre deriva de la palabra latina *flavus*, que significa "amarillo". Por lo tanto, creo que podéis descubrir fácilmente cuál es el color que produzco. ¡Si! El amarillo.

¡HOLA!
SOY FLAVONOIDE

Estoy presente en frutas como las granadas, los plátanos, la uva amarilla, en flores como la manzanilla o el oxalis, en la raíz de la cúrcuma y en verduras como la cebolla.

Estoy presente en una inmensa cantidad de plantas, tanto en frutas, como en vegetales y me encargo de proteger a la planta de las radiaciones ultravioletas y, además, mi alegre y llamativo color es un reclamo para que se acerquen los insectos polinizadores.

También puedo servir para colorear y teñir telas como alternativa a los tintes sintéticos que tanto contaminan nuestros océanos y ensucian el agua donde viven nuestros amigos marinos.



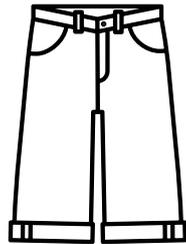
LOS COLORES NATURALES

¡SALVAMARES!

PINTA CON INDIGOTINA



MUREX TRUNCULUS



VAQUEROS



INDIGOFERA
TINCTORIA



ISATIS TINCTORIA



MUREX BRANDARIS



MUREX STRAMONITA

Soy un color natural.

A veces también me llaman índigo, palabra que deriva del latín *Indicuxbs*, "de la India" pues allí me utilizaban mucho antiguamente. Me han usado para teñir telas los humanos desde hace miles de años, los egipcios, los romanos, los griegos, en Mesopotamia, y gracias a mí se pudieron teñir los primeros pantalones vaqueros de la historia.

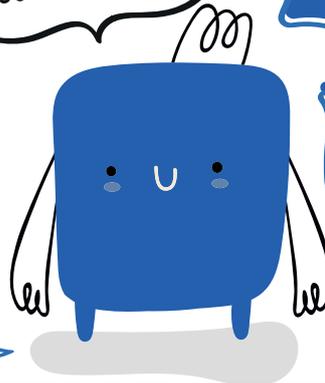
¡HOLA!
SOY INDIGOTINA

Habitualmente vivo dentro

de las plantas *Indigofera tinctoria*, y de la *Isatis tinctoria*, pero también hay caracoles marinos como el "murex" que me producen; pero mejor que no me cojas pues hay peligro de que me extinga, tal y como pasó hace miles de años. La leyenda cuenta que en el siglo II el filósofo Heracles de Tiro paseando por la playa con su perro me descubrió ya que el perro se manchó toda la boca de color azul al masticar los caracoles de la orilla.

Vivo dentro de muchas plantas y animales de los cuales se extrae un precioso color azul que puede servir para colorear y para teñir telas.

Soy un color muy resistente y muy valioso, y puedo servir para colorear y teñir telas como alternativa a los tintes sintéticos, que tanto contaminan nuestros océanos y ensucian el agua donde viven nuestros amigos marinos.

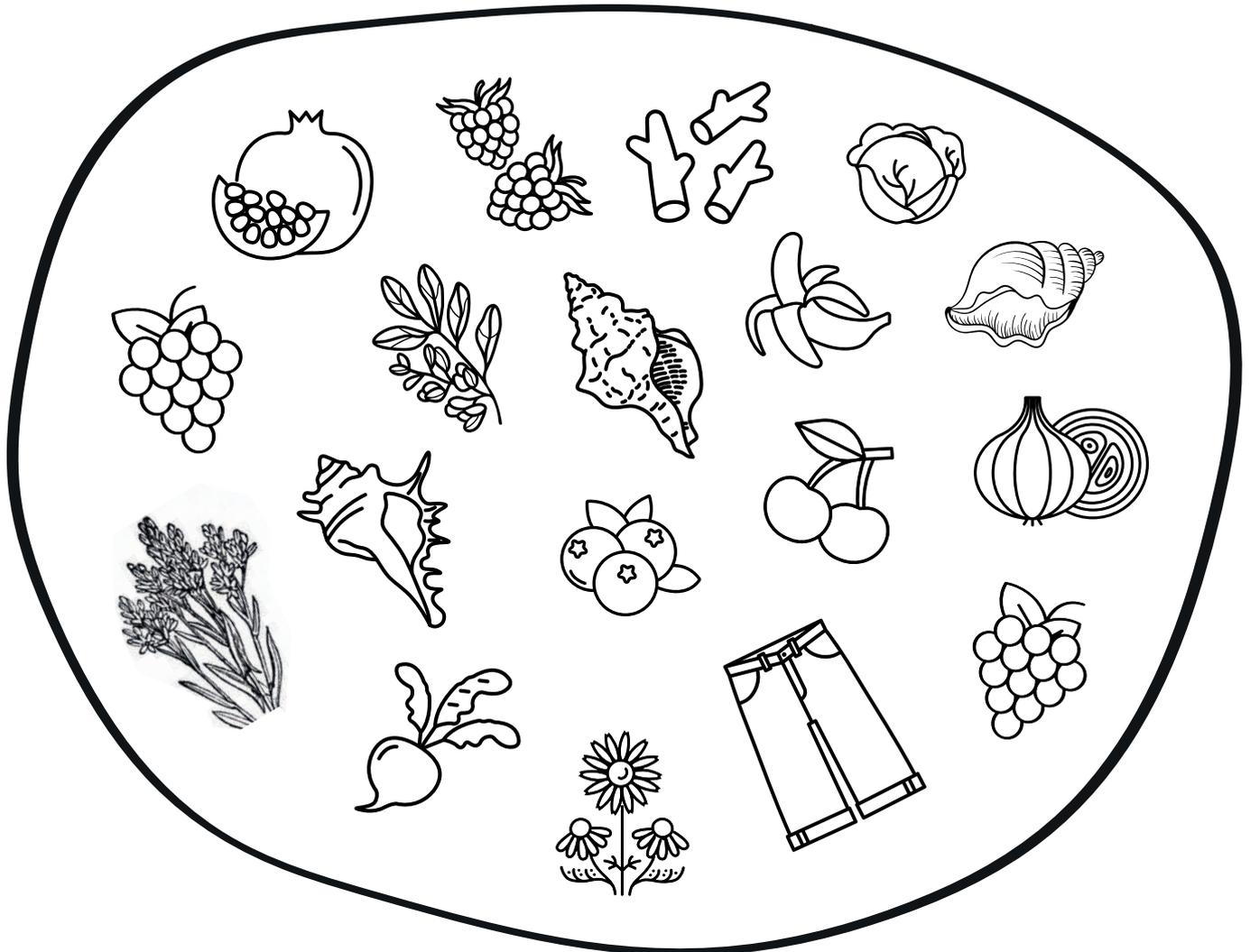


LOS COLORES NATURALES

¡SALVAMARES!

¿De qué color es cada objeto?

Pinta los objetos según el color que corresponda: **rojo**, **amarillo** o **azul**.



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



Consulta la guía educativa de colores salvamares para aprender a pintarlos con tintas naturales

¡Diviértete coloreando huevos de Pascua!

Desde los primeros tiempos cristianos, el huevo ha sido considerado un **símbolo poderoso** de la resurrección de Jesús. En la Edad Media, durante la celebración de la Pascua, los huevos, ya fueran de gallina o de pato, se convertían en auténticas obras de arte al ser **pintados con vivos colores, siendo considerados objetos preciados.**

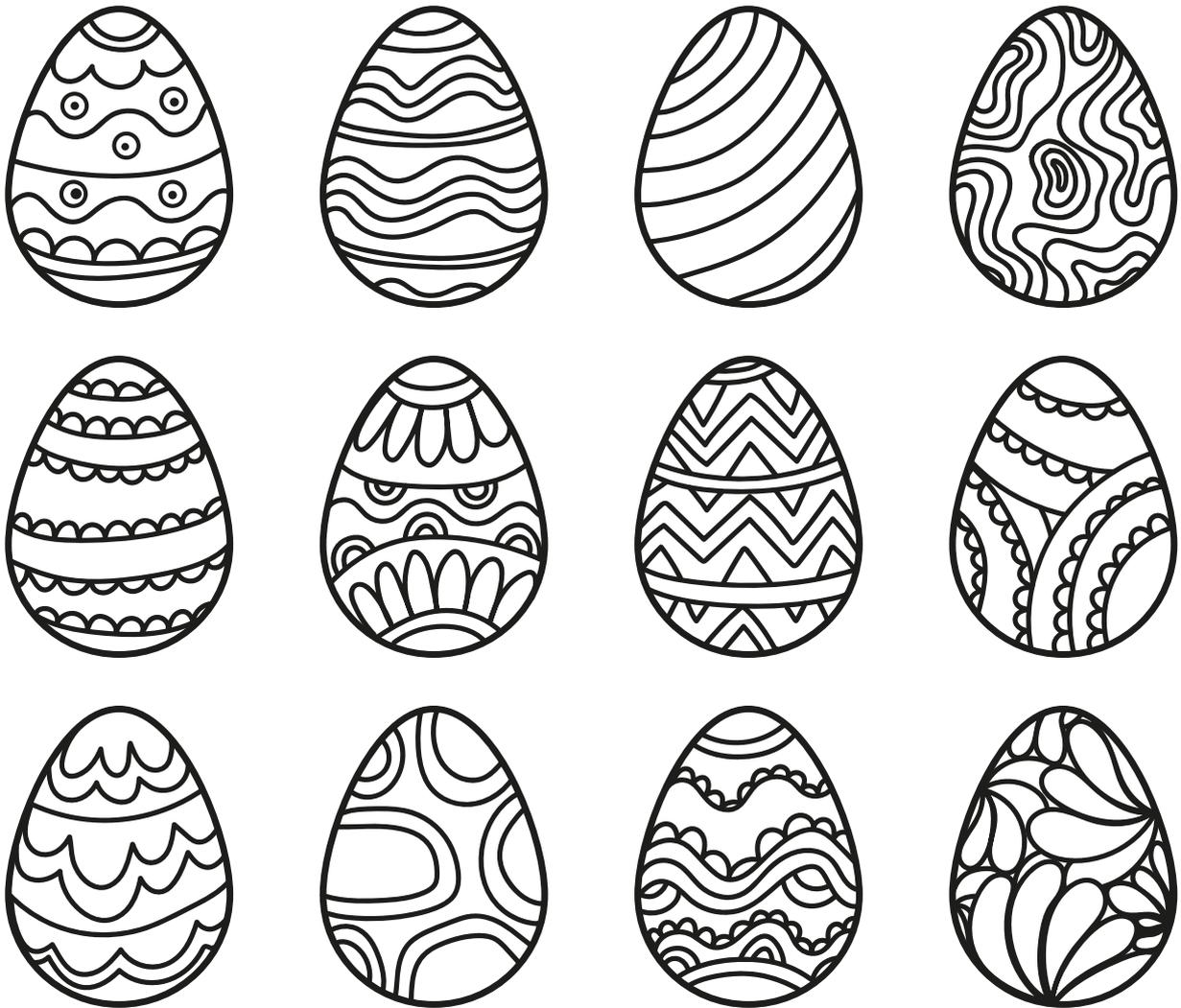


Ilustración @Adobe Stock

¡Comparte tu dibujo! Recuerda etiquetar a @oceanartproject
¡Y síguenos en nuestras redes sociales para más actividades!



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España



Consulta la guía educativa de colores salvamares para aprender a pintarlos con tintas naturales

¡Diviértete coloreando huevos de Pascua!

Desde los primeros tiempos cristianos, el huevo ha sido considerado un **símbolo poderoso** de la resurrección de Jesús. En la Edad Media, durante la celebración de la Pascua, los huevos, ya fueran de gallina o de pato, se convertían en auténticas obras de arte al ser **pintados con vivos colores, siendo considerados objetos preciados.**



Ilustración @Adobe Stock

¡Comparte tu dibujo! Recuerda etiquetar a @oceanartproject
¡Y síguenos en nuestras redes sociales para más actividades!



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España

¡Diviértete coloreando los riesgos del cuento!

ACTIVIDAD DIDÁCTICA:
CUENTO "Blu y sus Amigos: Guardianes del Mar Mediterráneo"



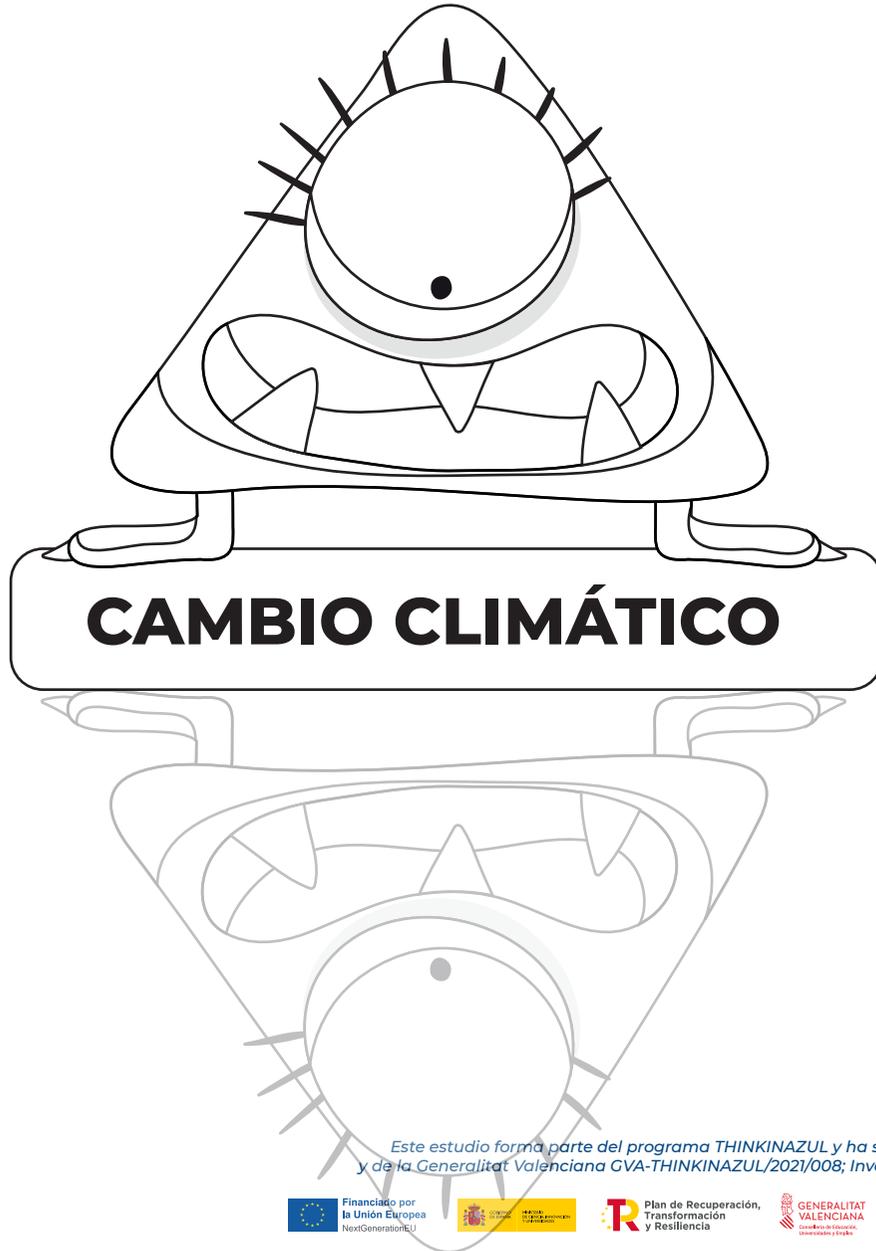
RIESGO CAMBIO CLIMÁTICO

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se refiere a las amenazas y perturbaciones en los océanos y ecosistemas marinos como resultado de las alteraciones climáticas a nivel global. Estas alteraciones incluyen el aumento de la temperatura del agua, cambios en los patrones de circulación oceánica, la acidificación del océano y el aumento del nivel del mar, entre otros factores. Estos cambios están asociados principalmente con las actividades humanas que generan emisiones de gases de efecto invernadero.

¿QUÉ IMPACTO TIENE?

- **Calentamiento del agua:** El aumento de la temperatura del agua del mar puede tener efectos perjudiciales en diversas especies. Puede provocar el blanqueamiento de los arrecifes de coral, afectar los ciclos reproductivos de los organismos marinos y alterar la distribución geográfica de las especies.
- **Acidificación del océano:** La absorción de dióxido de carbono por los océanos está provocando la acidificación del agua del mar. Esto afecta negativamente a organismos como corales, moluscos y organismos con conchas o esqueletos de carbonato de calcio, ya que dificulta la formación y el mantenimiento de sus estructuras calcáreas.
- **Cambio en los patrones de circulación oceánica:** Los cambios en la circulación oceánica pueden tener impactos significativos en la distribución de las especies marinas, afectando las rutas migratorias y la disponibilidad de alimentos.
- **Incremento del nivel del mar:** El aumento del nivel del mar, asociado con el derretimiento de los glaciares y la expansión térmica del agua, puede tener consecuencias en las zonas costeras, alterando hábitats críticos como manglares y marismas.
- **Eventos climáticos extremos:** El cambio climático también se asocia con un aumento en la frecuencia e intensidad de eventos climáticos extremos, como tormentas y huracanes. Estos eventos pueden causar daños directos a los ecosistemas marinos y afectar la vida marina.



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

¡Diviértete coloreando los riesgos del cuento!

ACTIVIDAD DIDÁCTICA:
CUENTO "Blu y sus Amigos: Guardianes del Mar Mediterráneo"

RIESGO

SOBREEXPLOTACIÓN PESQUERA (SOBREPESCA)

¿EN QUÉ CONSISTE?

La sobreexplotación pesquera en el mar se refiere a la extracción excesiva de recursos pesqueros por encima de los niveles sostenibles. Ocurre cuando la tasa de captura de peces supera la capacidad de reproducción y regeneración de las poblaciones, lo que lleva a una disminución en la abundancia de las especies y puede tener consecuencias a largo plazo en los ecosistemas marinos. Este fenómeno se ve agravado por prácticas de pesca no sostenibles, como el uso de artes de pesca destructivas, la pesca ilegal, la falta de regulación adecuada y la ausencia de medidas de gestión efectivas.

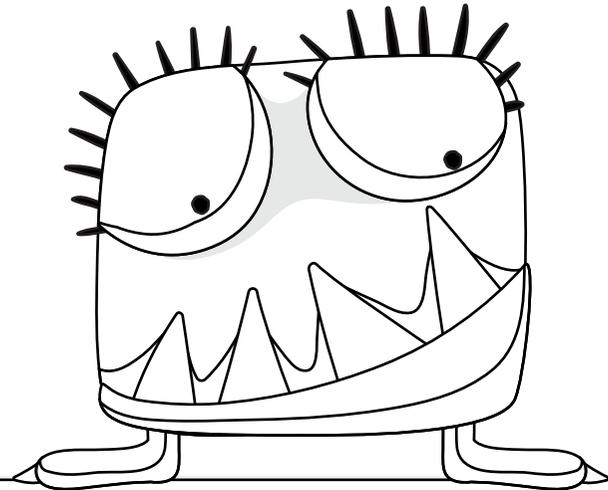
¿QUÉ IMPACTO TIENE?

- **Disminución de poblaciones:** La extracción excesiva de peces puede llevar a la disminución drástica de las poblaciones de especies objetivo. Esto no solo afecta a esas especies específicas, sino que también puede tener efectos en cascada en otras especies que dependen de ellas para alimentarse.
- **Desequilibrio en la cadena alimentaria:** La sobreexplotación puede desencadenar un desequilibrio en la cadena alimentaria, ya que las especies depredadoras pueden experimentar una disminución en sus fuentes de alimento, afectando a toda la red trófica.
- **Cambios en la estructura del ecosistema:** La disminución de ciertas especies puede conducir a cambios en la estructura y la función del ecosistema marino. Esto puede afectar la salud general del ecosistema y su capacidad para proporcionar servicios ecológicos esenciales.
- **Impacto en la biodiversidad:** La sobreexplotación pesquera contribuye a la pérdida de biodiversidad marina, ya que se seleccionan y capturan preferentemente las especies más grandes y comercialmente valiosas, lo que puede tener efectos negativos en la diversidad genética y en la variedad de especies en un área determinada.
- **Impacto socioeconómico:** La disminución de las poblaciones de peces también tiene consecuencias socioeconómicas para las comunidades que dependen de la pesca para su sustento. La sobreexplotación puede afectar negativamente a la seguridad alimentaria y los medios de vida de las poblaciones costeras.



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

¡Diviértete coloreando los riesgos del cuento!



DESARROLLO URBANÍSTICO

ACTIVIDAD DIDÁCTICA:

CUENTO "Blu y sus Amigos: Guardianes del Mar Mediterráneo"



RIESGO

DESARROLLO URBANÍSTICO

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se refiere a las amenazas asociadas con la expansión de actividades humanas en las zonas costeras y marinas para el desarrollo de infraestructuras urbanas. Esto puede incluir la construcción de puertos, complejos turísticos, urbanizaciones costeras, muelles y otros proyectos relacionados con la urbanización. El desarrollo urbanístico puede resultar en la alteración significativa de los ecosistemas marinos y costeros, así como en la degradación de hábitats naturales.

¿QUÉ IMPACTO TIENE?

- Pérdida de hábitats costeros: La urbanización a menudo implica la destrucción de hábitats costeros como manglares, marismas y pastos marinos, que son críticos para la biodiversidad y actúan como viveros para numerosas especies marinas.
- Sedimentación y contaminación: La construcción de infraestructuras puede aumentar la erosión del suelo y la sedimentación en áreas cercanas al desarrollo. Además, las actividades asociadas con el desarrollo urbano, como la construcción y el funcionamiento de instalaciones portuarias, pueden contribuir a la contaminación del agua con sedimentos y sustancias químicas.
- Alteración de la calidad del agua: El aumento de la urbanización a menudo resulta en la escorrentía de aguas pluviales que transportan contaminantes desde áreas urbanas, como aceites, metales pesados y productos químicos, hacia el entorno marino. Esto puede afectar la calidad del agua y tener consecuencias negativas para la vida marina.
- Impacto en la fauna marina: La presencia de estructuras costeras, como muelles y rompeolas, puede alterar la distribución y el comportamiento de la fauna marina. También puede haber colisiones con embarcaciones y otros peligros asociados con la actividad humana en el agua.
- Aumento de la presión humana: El desarrollo urbano en las zonas costeras a menudo conlleva un aumento en la actividad humana, lo que puede resultar en la sobreexplotación de recursos marinos, tráfico marítimo intenso y la introducción de contaminantes adicionales.
- Riesgo de eventos extremos: Las áreas urbanizadas en la costa pueden ser más vulnerables a eventos extremos como tormentas, huracanes e inundaciones, lo que puede tener impactos significativos en las comunidades marinas y en la infraestructura costera.

Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

¡Diviértete coloreando los riesgos del cuento!



SUSTANCIAS QUÍMICAS

ACTIVIDAD DIDÁCTICA:

CUENTO "Blu y sus Amigos: Guardianes del Mar Mediterráneo"

RIESGO SUSTANCIAS QUÍMICAS

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se refiere a la amenaza que representan los contaminantes químicos para la salud de los ecosistemas marinos. Estas sustancias pueden provenir de diversas fuentes, como vertidos industriales, descargas de aguas residuales, escorrentía agrícola, uso de productos químicos en la agricultura y la pesca, entre otros. Los contaminantes pueden incluir metales pesados, compuestos orgánicos persistentes, productos farmacéuticos, pesticidas y otros productos químicos sintéticos.

¿QUÉ IMPACTO TIENE?

- **Toxicidad para la vida marina:** muchas sustancias químicas pueden ser tóxicas para los organismos marinos, afectando su salud, reproducción y supervivencia. Esto incluye peces, crustáceos, moluscos y otros organismos que forman parte de la biodiversidad marina.
- **Acumulación en la cadena alimentaria:** algunas sustancias químicas pueden acumularse en los tejidos de los organismos marinos a lo largo de la cadena alimentaria, proceso conocido como bioacumulación. Esto puede resultar en concentraciones más altas en los depredadores tope de la cadena, como tiburones o mamíferos marinos, lo que aumenta el riesgo de efectos adversos.
- **Alteración de hábitats:** los contaminantes químicos también pueden afectar los hábitats marinos, como arrecifes de coral, pastos marinos y manglares. Esto puede tener consecuencias negativas para la diversidad biológica y la capacidad del ecosistema para proporcionar servicios ecosistémicos esenciales.
- **Cambios en el comportamiento y fisiología:** algunas sustancias químicas pueden afectar el comportamiento y la fisiología de los organismos marinos, incluyendo la capacidad de reproducción, la respuesta al estrés y la capacidad de navegación.
- **Contaminación de alimentos marinos:** la presencia de sustancias químicas en los océanos puede contaminar los alimentos marinos, lo que plantea riesgos para la salud humana cuando se consumen productos del mar contaminados.
- **Resistencia y persistencia:** algunos contaminantes químicos son persistentes en el medio ambiente marino, lo que significa que no se descomponen fácilmente y pueden persistir durante períodos prolongados. Esto aumenta la probabilidad de exposición continua de los organismos marinos a estas sustancias.

Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

¡Diviértete coloreando los riesgos del cuento!

ACTIVIDAD DIDÁCTICA:
CUENTO "Blu y sus Amigos: Guardianes del Mar Mediterráneo"

RIESGO

ESPECIES INVASORAS

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se refiere a la introducción y establecimiento de organismos no nativos en un ecosistema marino, ya sea accidental o intencionalmente. Estas especies invasoras pueden provenir de otras regiones del mundo y, al ser introducidas en nuevos hábitats, pueden tener impactos negativos en la biodiversidad y en la estructura de los ecosistemas marinos.

¿QUÉ IMPACTO TIENE?

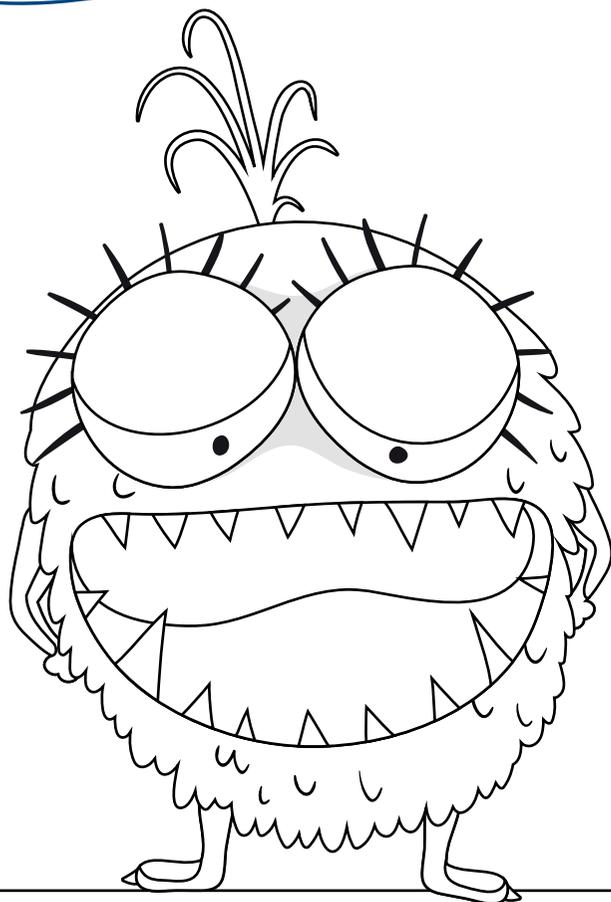
- **Calentamiento del agua:** El aumento de la temperatura del agua del mar puede tener efectos perjudiciales en diversas especies. Puede provocar el blanqueamiento de los arrecifes de coral, afectar los ciclos reproductivos de los organismos marinos y alterar la distribución geográfica de las especies.
- **Acidificación del océano:** La absorción de dióxido de carbono por los océanos está provocando la acidificación del agua del mar. Esto afecta negativamente a organismos como corales, moluscos y organismos con conchas o esqueletos de carbonato de calcio, ya que dificulta la formación y el mantenimiento de sus estructuras calcáreas.
- **Cambio en los patrones de circulación oceánica:** Los cambios en la circulación oceánica pueden tener impactos significativos en la distribución de las especies marinas, afectando las rutas migratorias y la disponibilidad de alimentos.
- **Incremento del nivel del mar:** El aumento del nivel del mar, asociado con el derretimiento de los glaciares y la expansión térmica del agua, puede tener consecuencias en las zonas costeras, alterando hábitats críticos como manglares y marismas.
- **Eventos climáticos extremos:** El cambio climático también se asocia con un aumento en la frecuencia e intensidad de eventos climáticos extremos, como tormentas y huracanes. Estos eventos pueden causar daños directos a los ecosistemas marinos y afectar la vida marina.



ESPECIES INVASORAS

Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

¡Diviértete coloreando los riesgos del cuento!



TRÁFICO MARÍTIMO

ACTIVIDAD DIDÁCTICA:

CUENTO "Blu y sus Amigos: Guardianes del Mar Mediterráneo"



RIESGO TRÁFICO MARÍTIMO

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se refiere a los peligros y amenazas asociados con la intensa actividad de embarcaciones y buques en los océanos y mares. Esto incluye el transporte de mercancías, pasajeros, petróleo y otros productos a través de rutas marítimas. Los riesgos pueden involucrar colisiones entre buques, encallamientos, vertidos de petróleo, introducción de especies invasoras a través del agua de lastre, y la emisión de contaminantes atmosféricos y acústicos.

¿QUÉ IMPACTO TIENE?

- **Colisiones y encallamientos:** Los accidentes como colisiones entre buques y encallamientos pueden causar daños físicos directos a los ecosistemas marinos, como arrecifes de coral, lechos de algas y hábitats costeros.
- **Vertidos de petróleo:** Los derrames de petróleo resultantes de accidentes en el transporte marítimo pueden tener consecuencias devastadoras para la vida marina y los hábitats costeros. El petróleo puede contaminar el agua, afectar a aves marinas, mamíferos marinos y peces, así como dañar ecosistemas costeros sensibles.
- **Contaminación acústica:** El ruido generado por el tráfico marítimo, especialmente mediante el uso de sonares y motores de gran potencia, puede perturbar la vida marina, afectando a mamíferos marinos, peces y otros organismos que dependen del sonido para la comunicación, la navegación y la caza.
- **Introducción de especies invasoras:** El agua de lastre liberada por los buques puede contener especies marinas no nativas, que pueden ser introducidas en nuevos hábitats, desplazando a especies locales y afectando la biodiversidad.
- **Emisiones atmosféricas:** Las emisiones de gases contaminantes y partículas finas de los motores de los buques contribuyen a la contaminación atmosférica y pueden tener impactos en la calidad del aire cerca de las rutas de navegación y en áreas portuarias.

Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¡Diviértete coloreando los riesgos del cuento!

ACTIVIDAD DIDÁCTICA:
CUENTO "Blu y sus Amigos: Guardianes del Mar Mediterráneo"

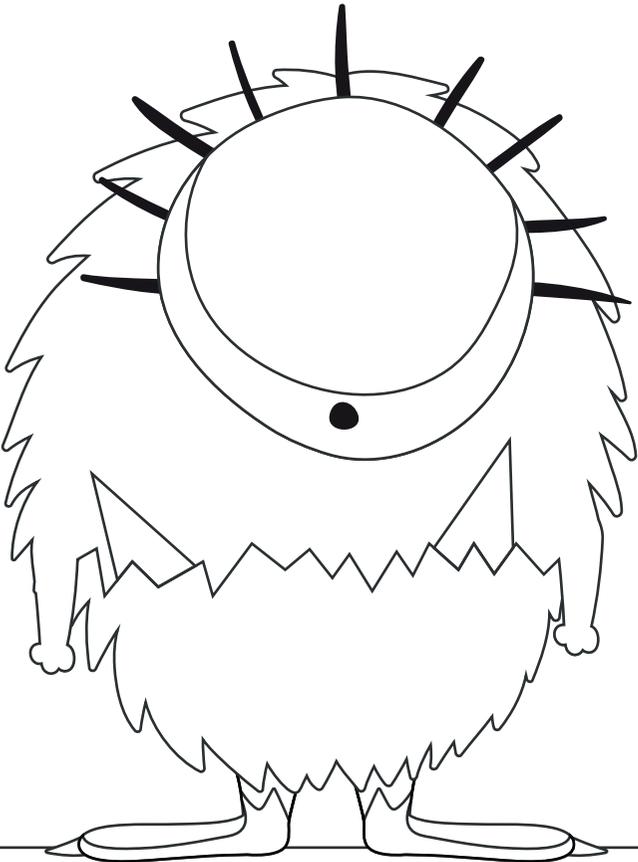
RIESGO RESIDUOS PLÁSTICOS

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se refiere a las consecuencias negativas asociadas con la presencia y acumulación de desechos plásticos en los océanos y mares. Este problema ha ido en aumento debido a la producción masiva y el uso generalizado de productos de plástico, así como a la gestión inadecuada de los residuos. Los residuos plásticos en el mar pueden clasificarse en varias categorías, como microplásticos (fragmentos diminutos de plástico), macroplásticos (fragmentos más grandes), y artes de pesca abandonadas, entre otros. Estos residuos provienen de fuentes terrestres y marinas, y una vez en el océano, pueden persistir durante décadas o incluso siglos.

¿QUÉ IMPACTO TIENE?

- **Daño a la vida marina:** Muchos animales marinos pueden ingerir residuos plásticos, confundiéndolos con alimentos. Esto puede causar bloqueo intestinal, inanición, estrés y la muerte de la fauna marina.
- **Contaminación química:** Los plásticos pueden liberar productos químicos tóxicos al agua, lo que afecta la calidad del hábitat marino y puede tener consecuencias en cascada en la cadena alimentaria.
- **Deterioro de hábitats costeros:** La acumulación de residuos plásticos en playas y áreas costeras puede alterar los hábitats naturales y afectar a las especies que dependen de esos entornos.
- **Impacto en la reproducción:** La presencia de plásticos en el agua también puede afectar la reproducción de organismos marinos al interferir con sus ciclos reproductivos y comportamientos de crianza.
- **Afectación económica:** La contaminación por plásticos en el mar puede tener un impacto económico en industrias como la pesquera y el turismo, ya que la presencia de residuos puede disuadir a los turistas y afectar a las poblaciones de peces.



RESIDUOS PLÁSTICOS

Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?

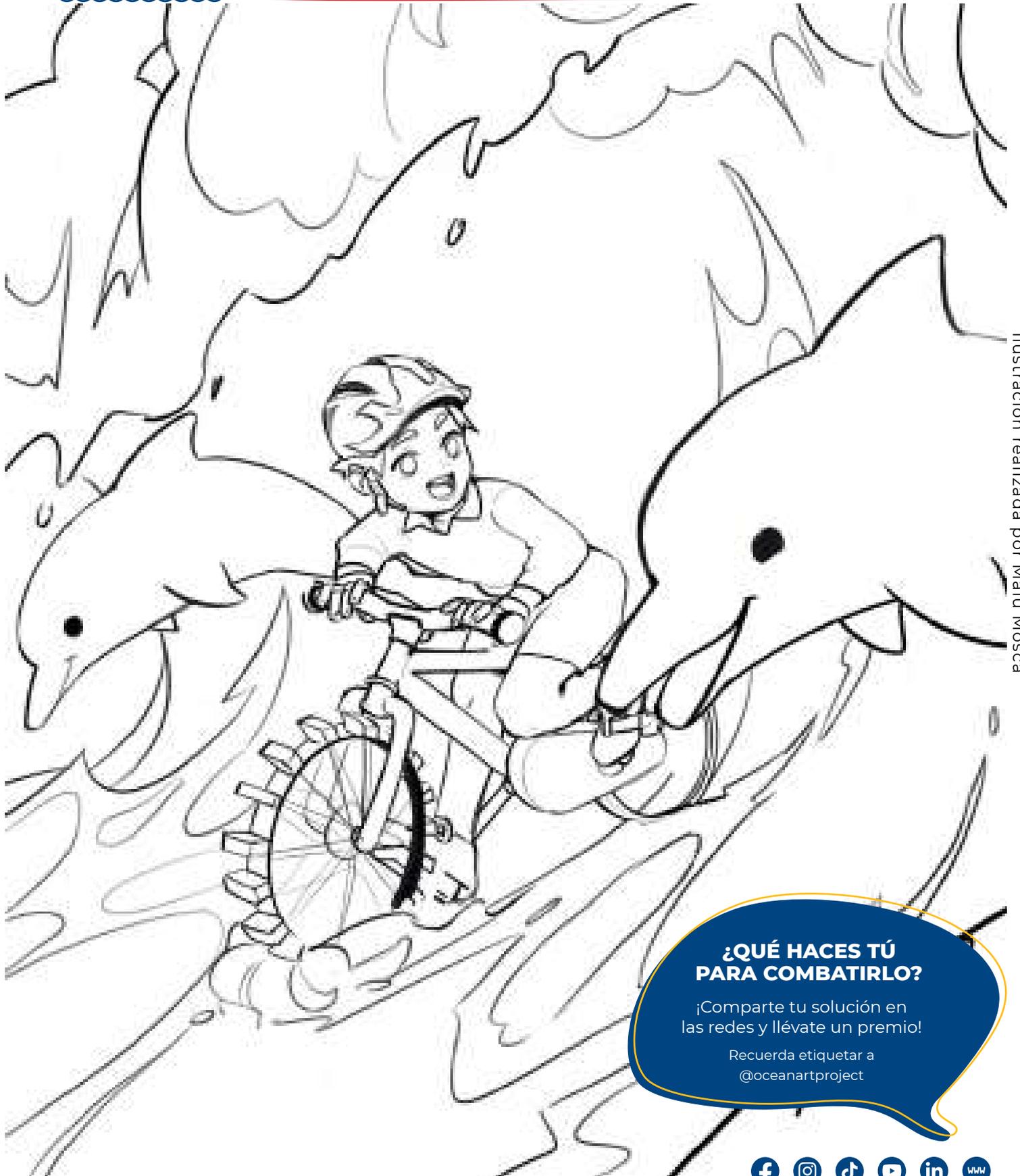


Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?

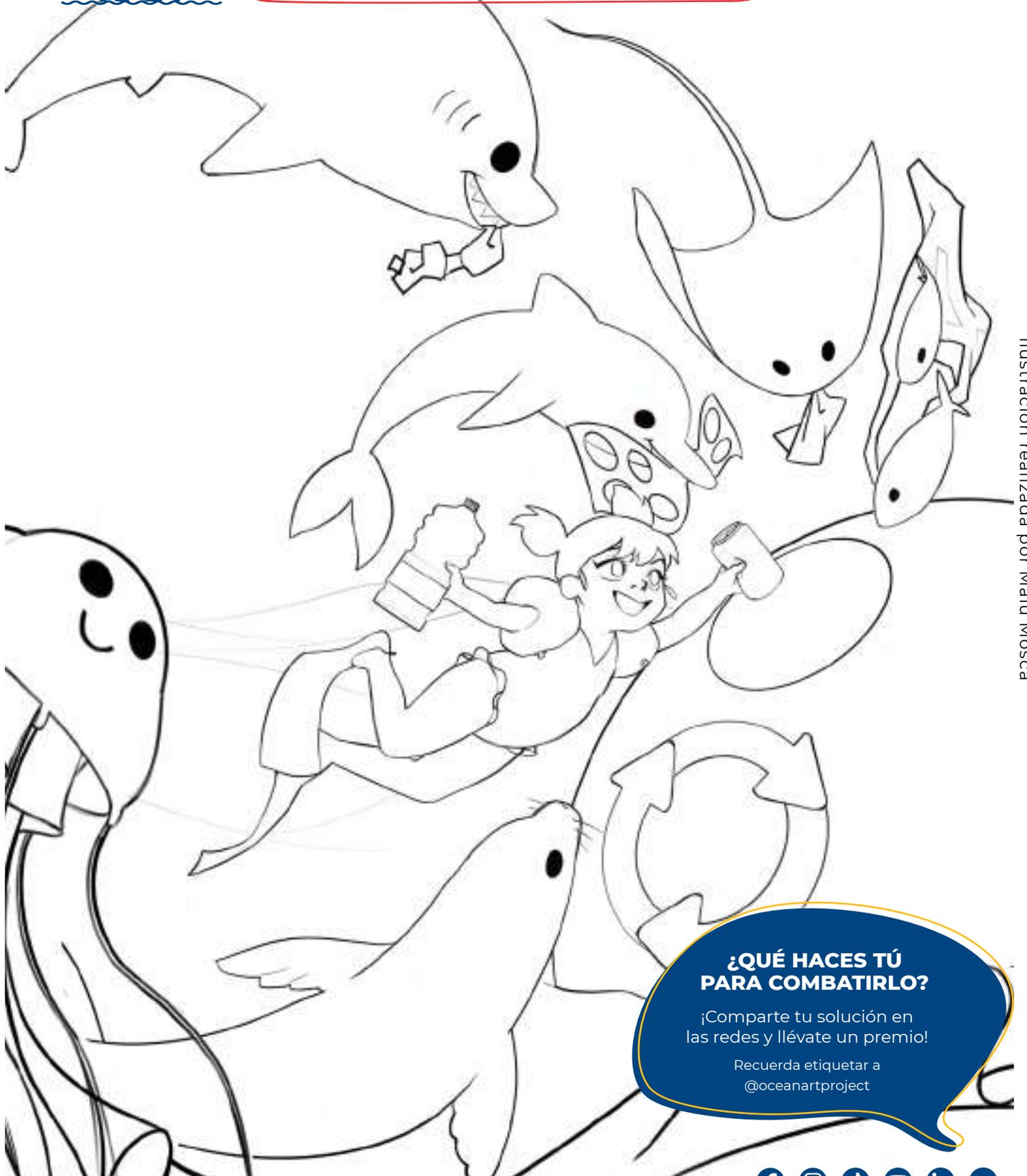


Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?

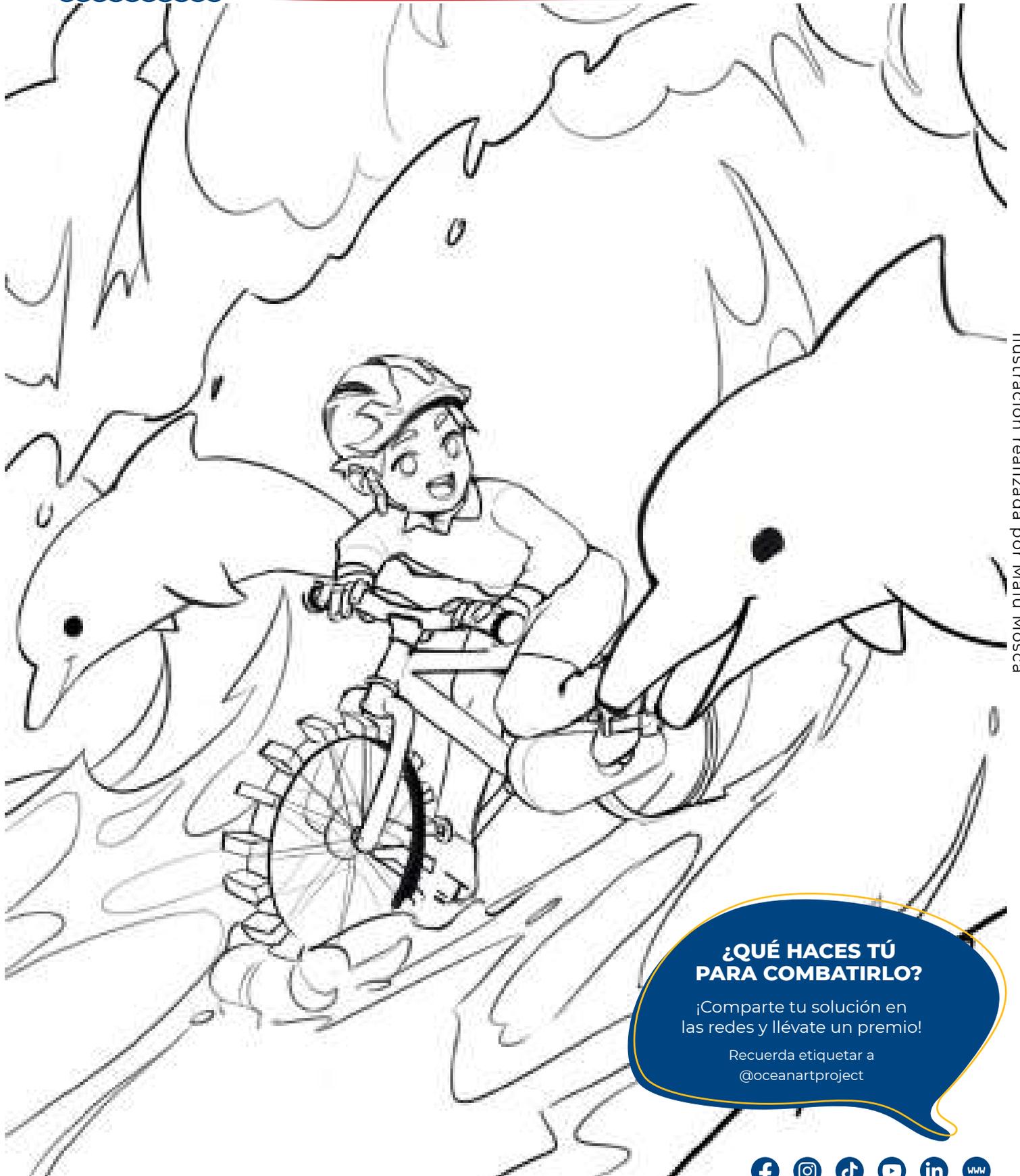


Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?



Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?

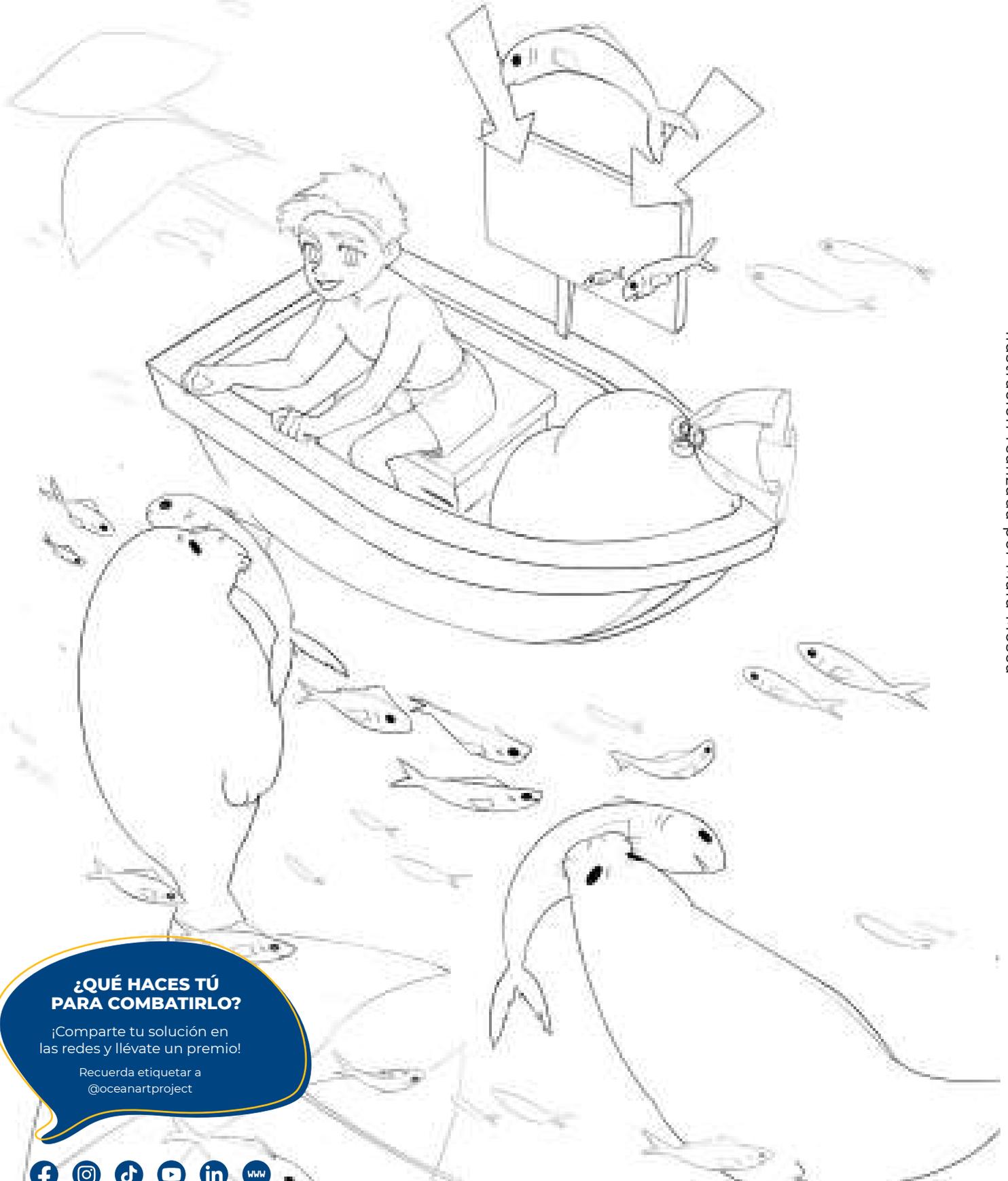


Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?

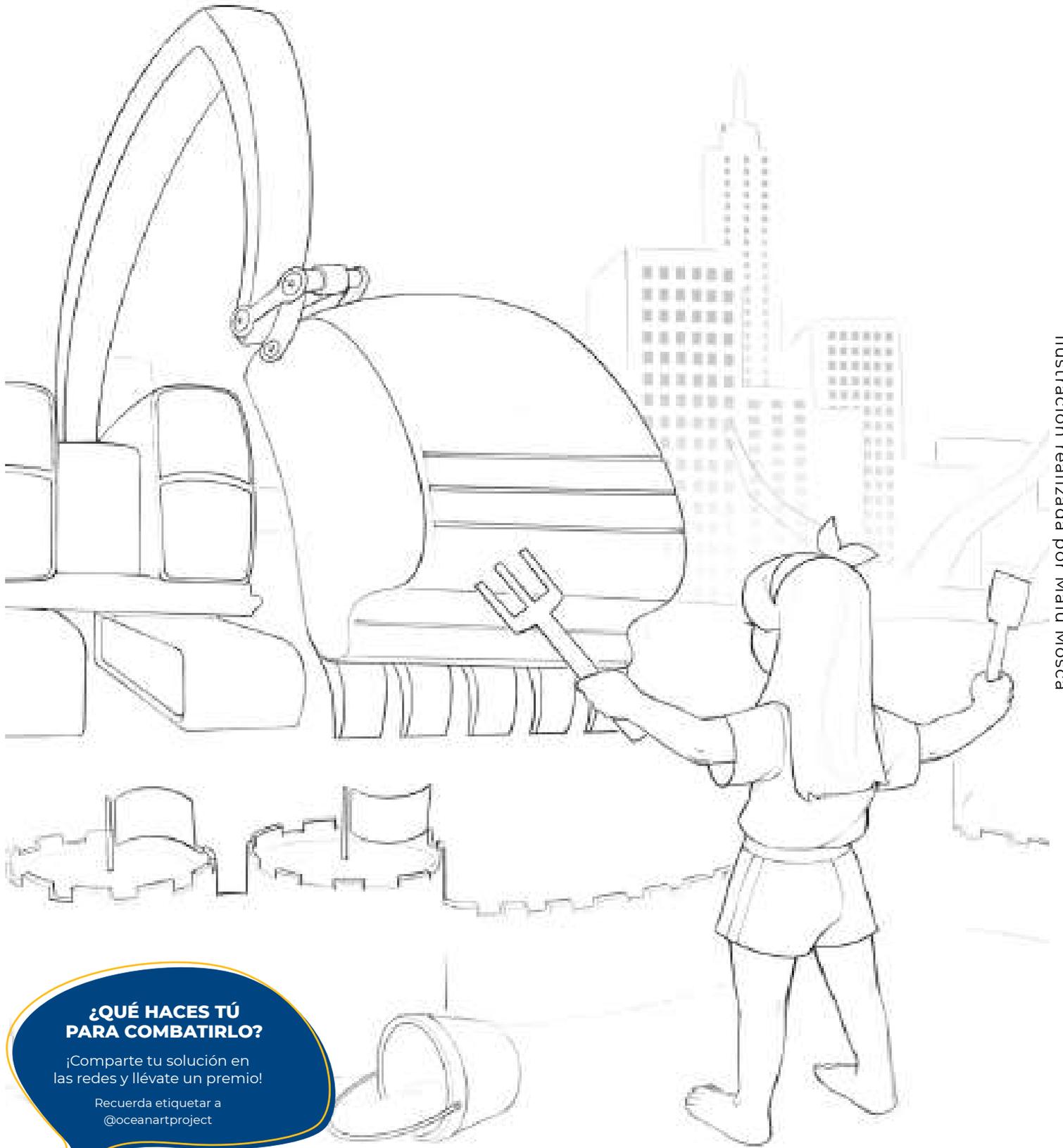


Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?



Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en las redes y llévate un premio!
Recuerda etiquetar a @oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?

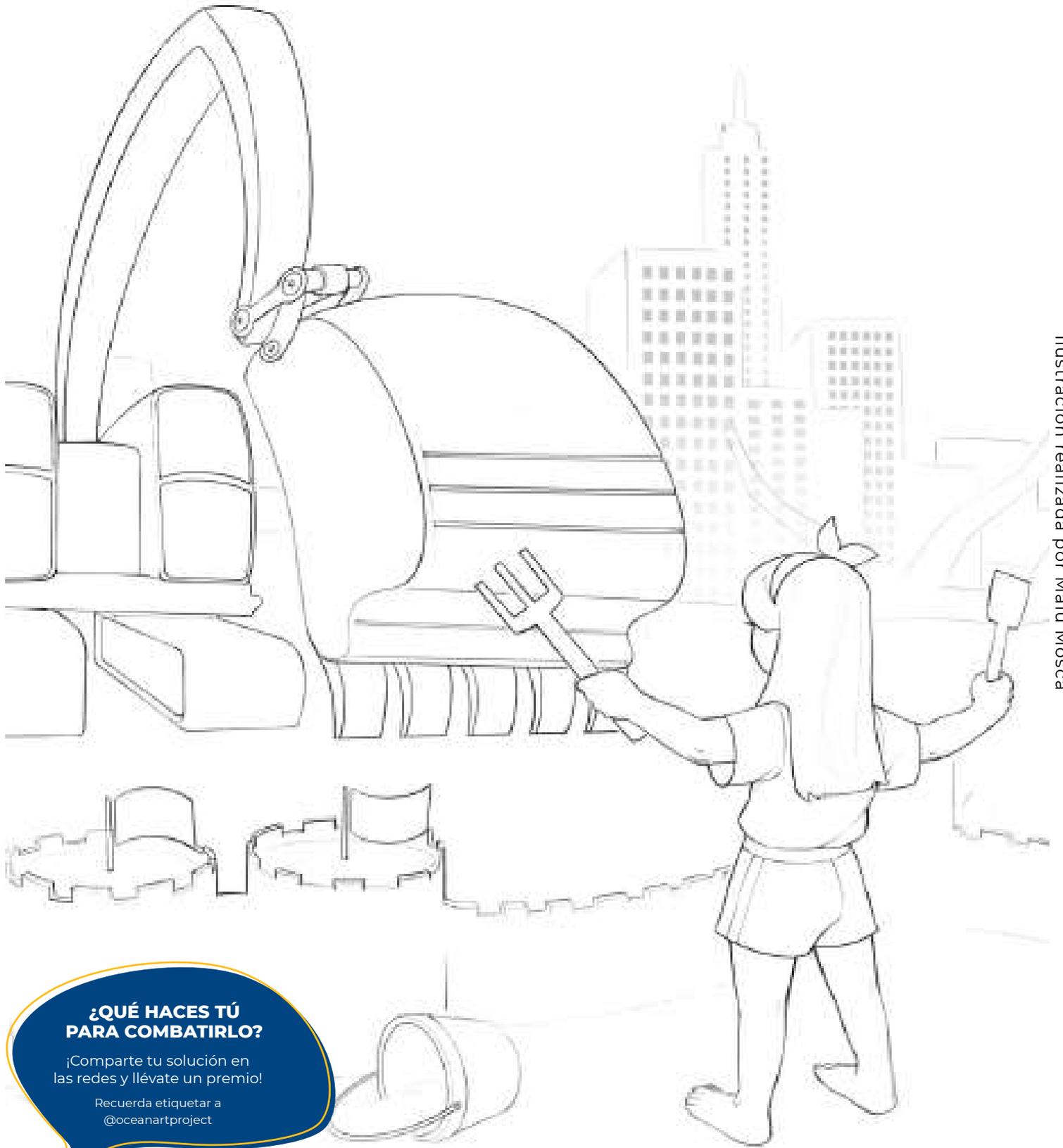


Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

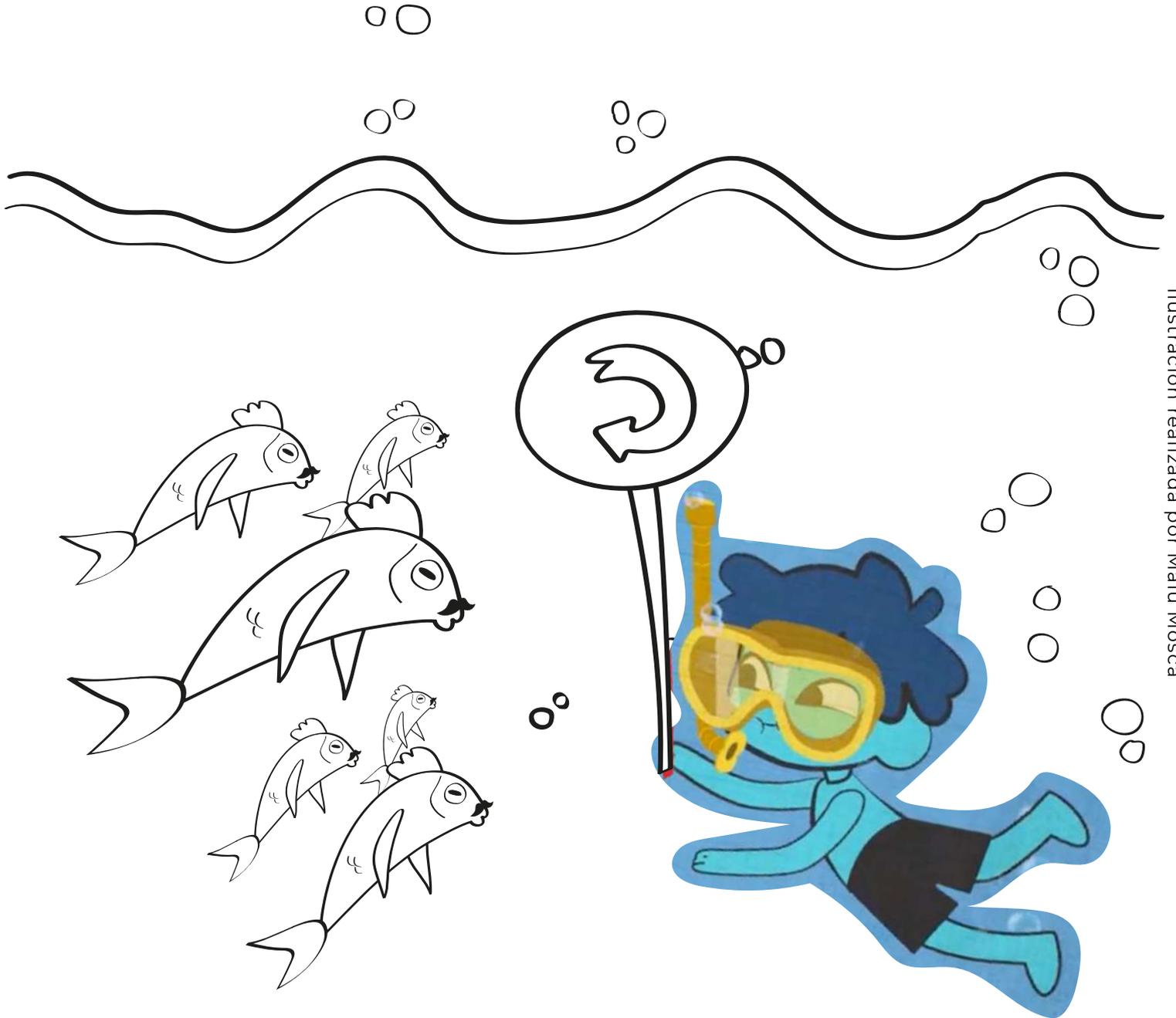
Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?



¿QUÉ HACES TÚ PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en las redes y llévate un premio!
Recuerda etiquetar a @oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?

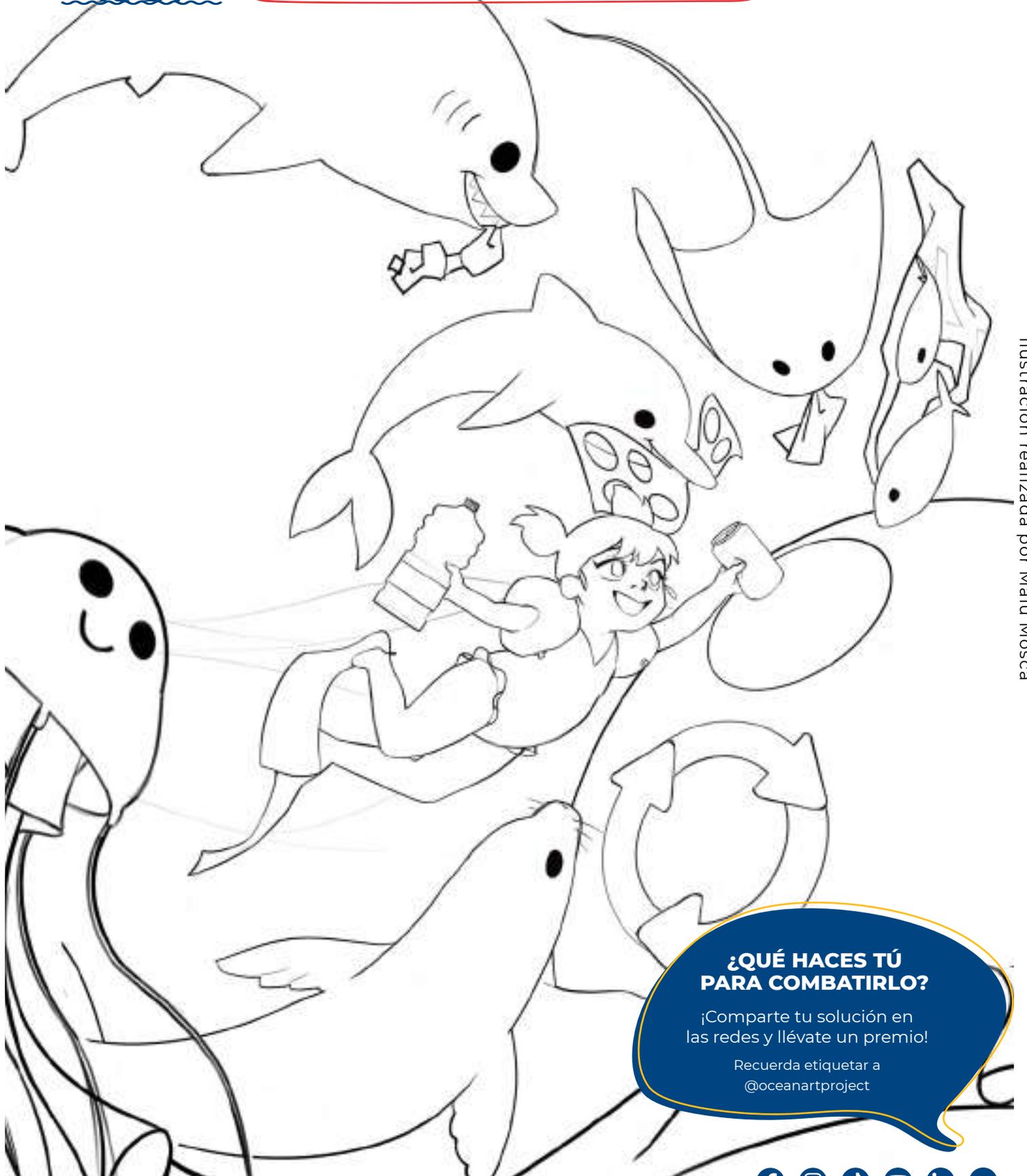


Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?

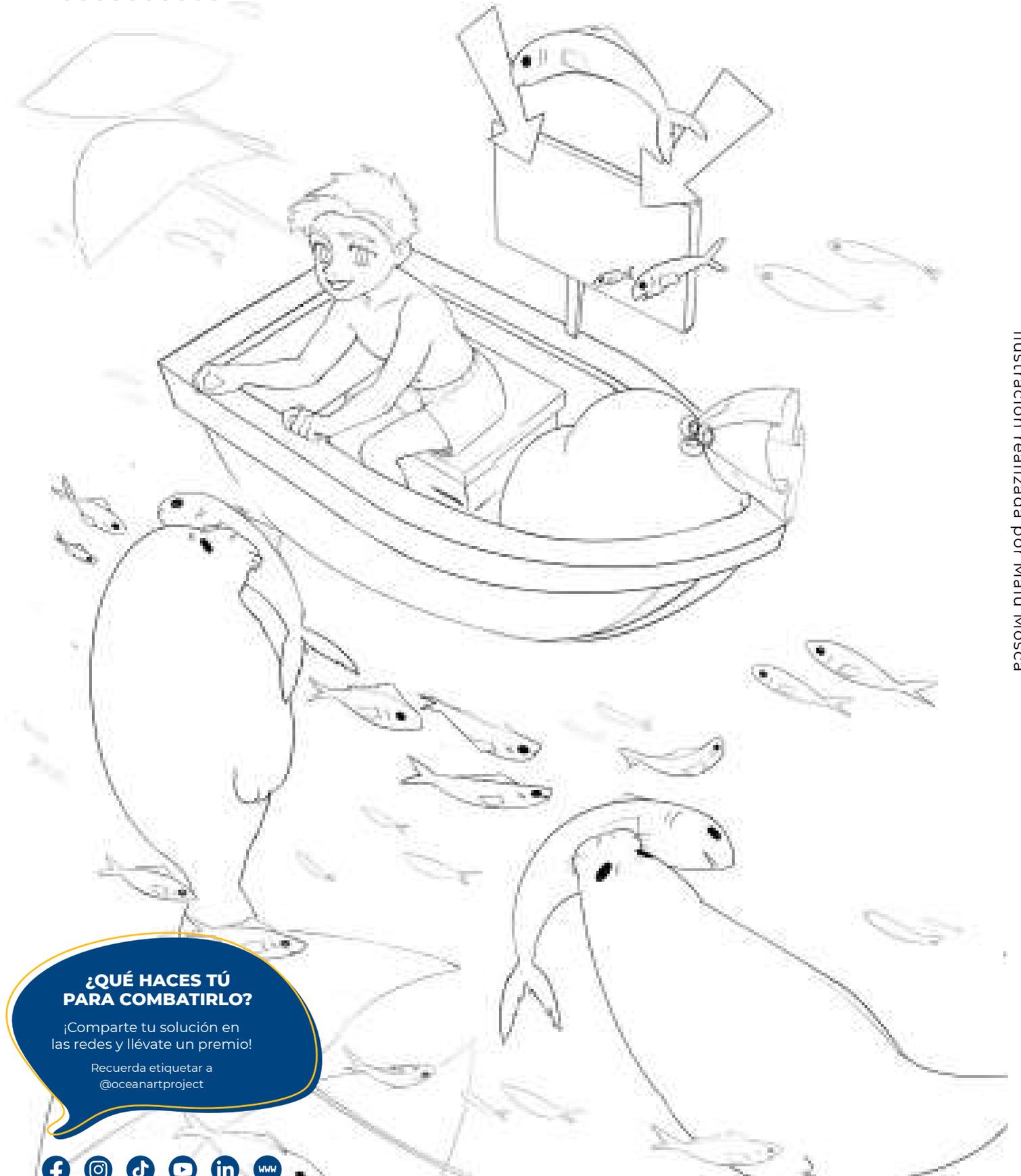


Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?



Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en las redes y llévate un premio!
Recuerda etiquetar a @oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.



¿QUÉ RIESGO REPRESENTA
ESTA IMAGEN?



Ilustración realizada por Malú Mosca

¿QUÉ HACES TÚ
PARA COMBATIRLO?

¡Comparte tu solución en
las redes y llévate un premio!

Recuerda etiquetar a
@oceanartproject



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

DE SIRENAS, MITOS Y TRAZOS

LAS SIRENAS SEGÚN LOS TEXTOS DE OVIDIO



Ilustración realizada por Jorge Sánchez

El mito del Rapto de Proserpina explica el origen de las cuatro estaciones, relacionando la felicidad de Ceres con la primavera y verano y su tristeza con el otoño e invierno. El calentamiento global ha afectado al clima, reduciendo las estaciones a dos. Las Sirenas son las guardianas del equilibrio estacional.



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

DE SIRENAS, MITOS Y TRAZOS

LAS SIRENAS SEGÚN LOS TEXTOS DE APOLONIO DE RODAS



Ilustración realizada por Jorge Sánchez

La travesía de los argonautas se ve interrumpida por las Sirenas que apagan el faro, resaltando la expansión urbanística en el litoral mediterráneo y su amenaza a la vida marina. Defienden así, la preservación del entorno costero y alertan sobre los peligros del desarrollo urbanístico excesivo.



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

DE SIRENAS, MITOS Y TRAZOS

LAS SIRENAS SEGÚN LOS TEXTOS DE **EL FISIÓLOGO** ATRIBUIDO A **SAN EPIFANIO**



Ilustración realizada por Jorge Sánchez

¿Sabías que debido al cambio climático y el tráfico marítimo, en el Mar Mediterráneo, hay especies invasoras que amenazan a las especies autóctonas que viven allí? En la imagen esta invasión se representa como un monstruo gigante. Se puede ver como las Sirenas luchan contra él para mantener el equilibrio del ecosistema marino.



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

DE SIRENAS, MITOS Y TRAZOS

LAS SIRENAS SEGÚN LOS TEXTOS DE **LA ODISEA DE HOMERO**

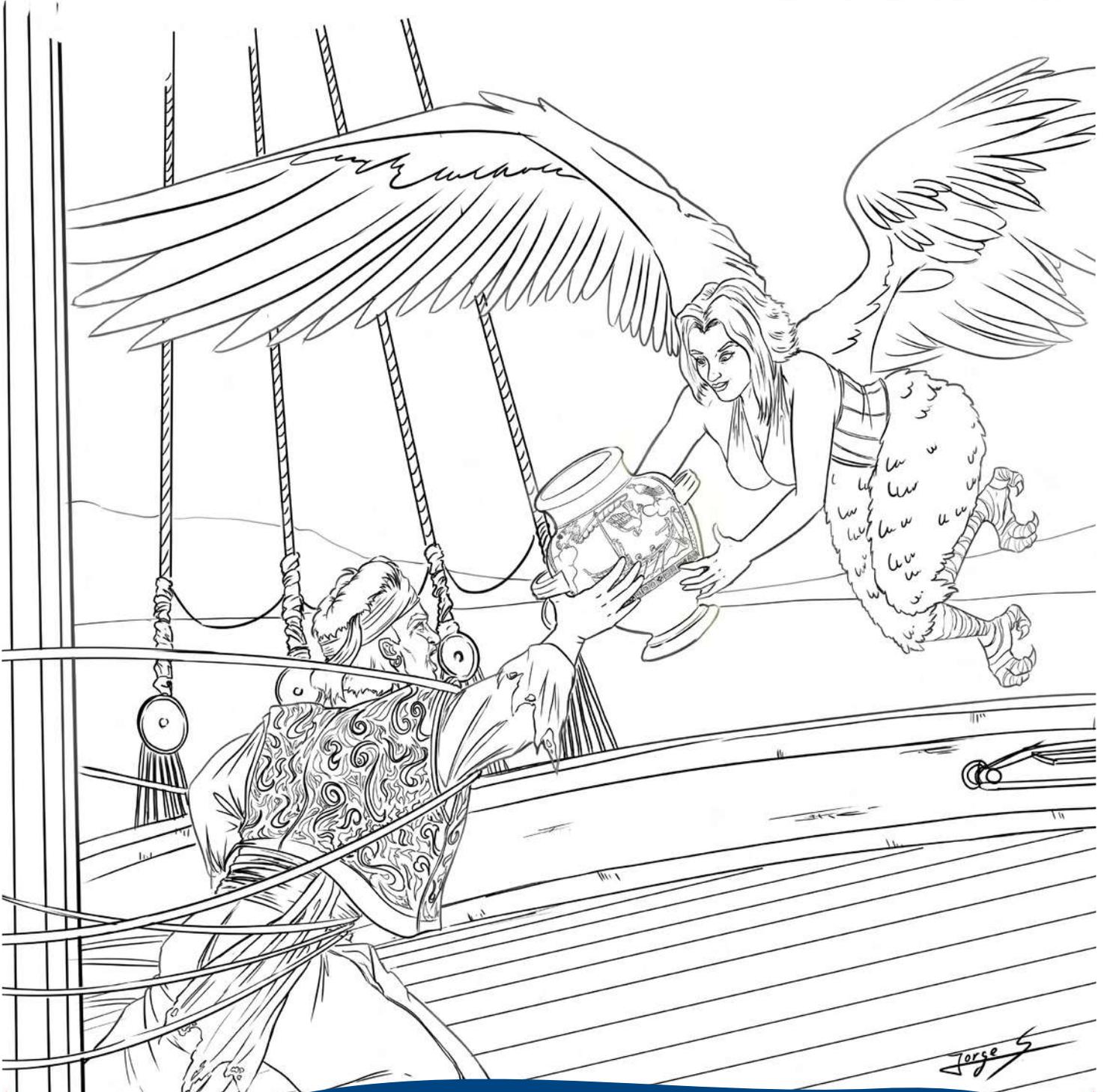


Ilustración realizada por Jorge Sánchez

Odiseo se libera de las ataduras de un barco pirata influenciado por el canto de la Sirena Telxepia para entregarle un ánfora que ha sido robada, simbolizando la protección del patrimonio subacuático. Destaca la importancia de preservar nuestro legado cultural sumergido.



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

DE SIRENAS, MITOS Y TRAZOS



Ilustración realizada por Jorge Sánchez

Cuando pensamos en la imagen de una Sirena siempre nos imaginamos a una mujer con cola de pez, pero esto no ha sido siempre así. ¿Sabías que hace mucho, mucho, mucho tiempo había escritores que se imaginaban las Sirenas con alas?



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

DE SIRENAS, MITOS Y TRAZOS

LAS SIRENAS SEGÚN LOS TEXTOS DE ANDREA ALCIATO

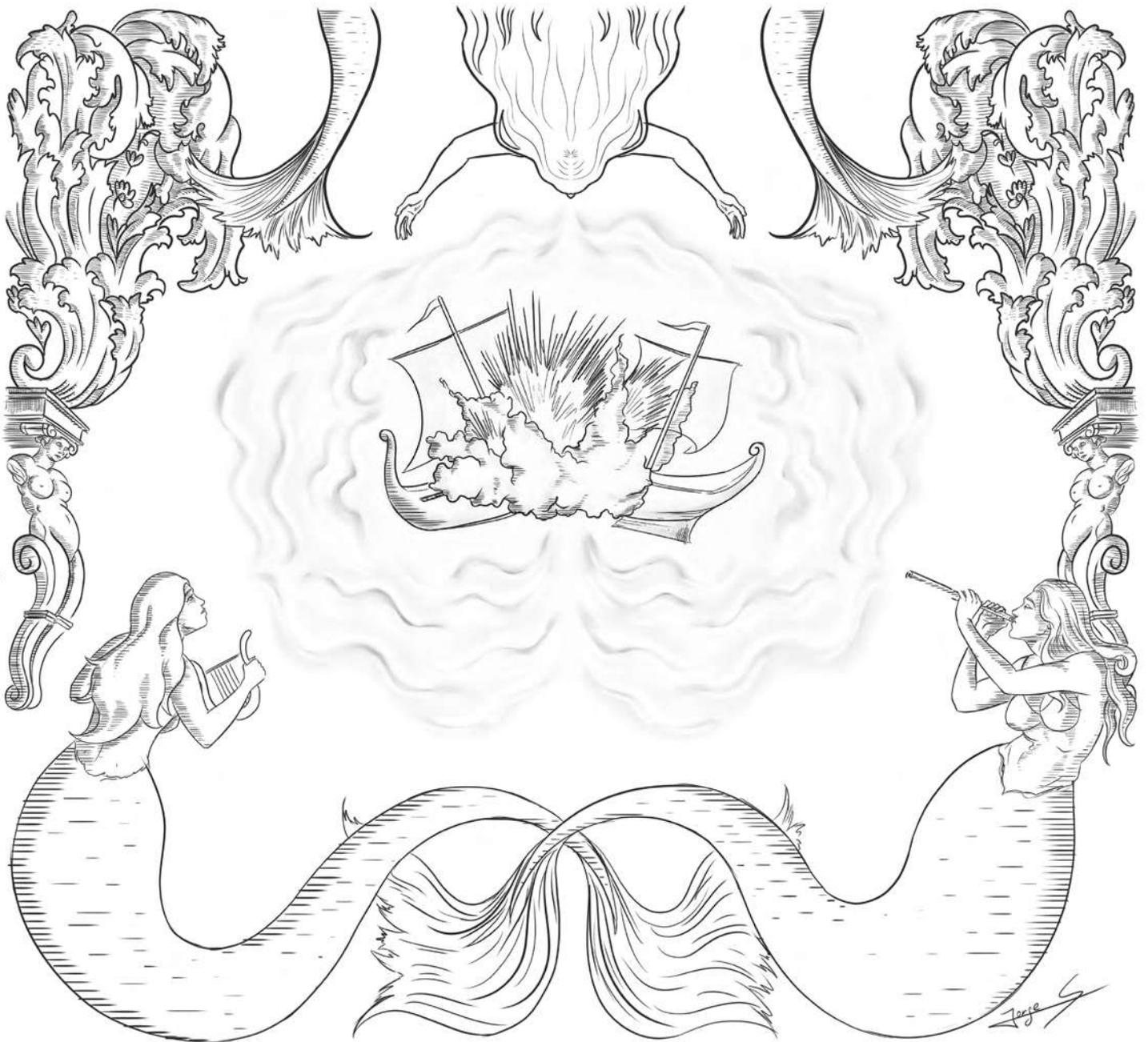


Ilustración realizada por Jorge Sánchez

Las Sirenas protegen el entorno marino de la contaminación acústica del tráfico marítimo, que ejercen un impacto negativo en la biodiversidad y ecosistemas marinos. Ellas defienden las medidas necesarias para conservar la salud de los mares y océanos.



Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; Investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

JUEGOS MARINOS

Actividades recreativas para salvar los océanos jugando

CRUCIGRAMAS



Juegos marinos

CRUCIGRAMA

Lee las definiciones y escribe en los espacios en blanco las letras que faltan para formar la palabra completa.



COMPARTE
PARTICIPA POR EL PREMIO

ENVÍALO POR MENSAJE,
O COMPÁRTELO
EN TUS HISTORIAS.

RECUERDA
ETIQUETAR A
@oceanartproject

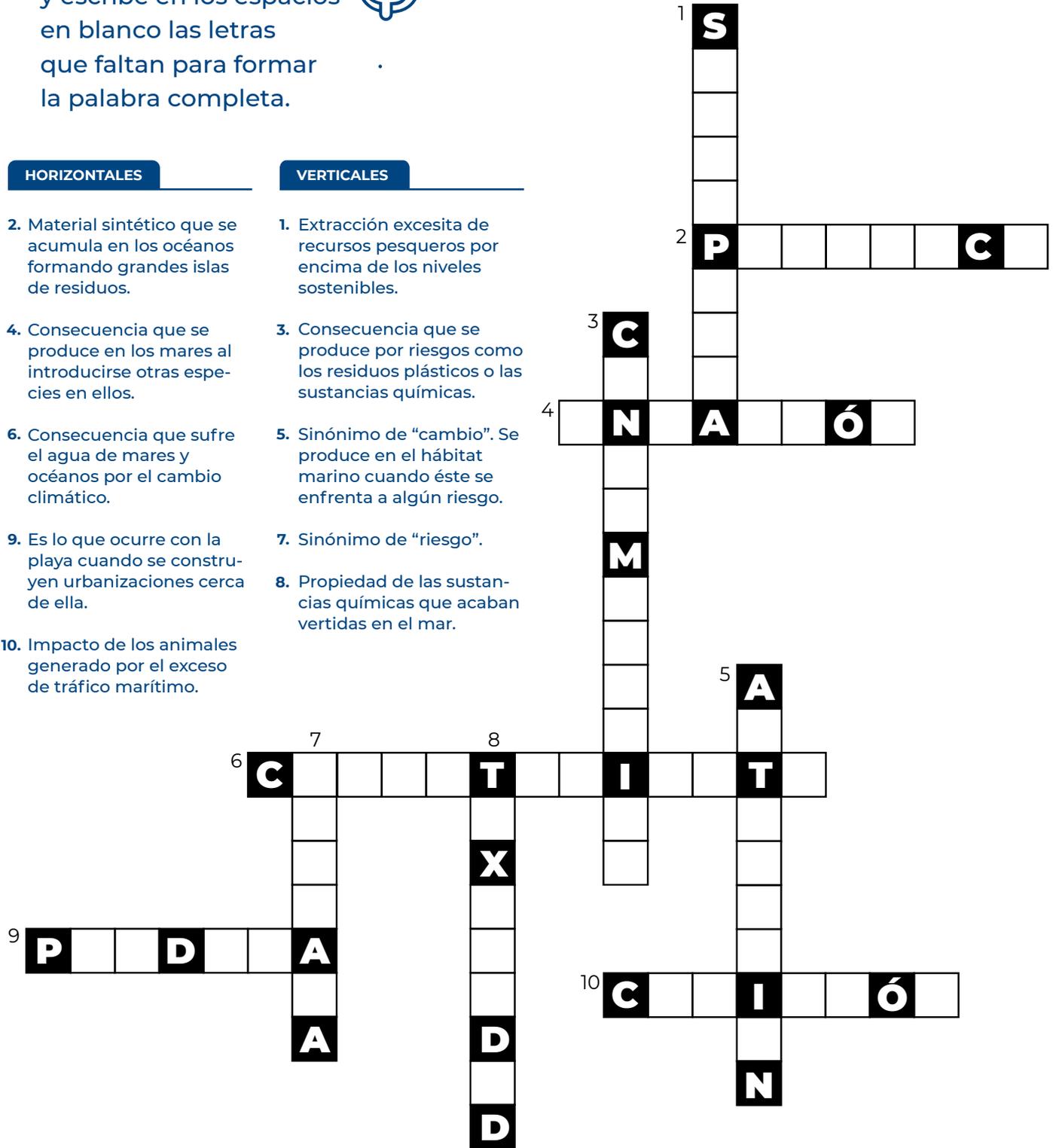


HORIZONTALES

- Material sintético que se acumula en los océanos formando grandes islas de residuos.
- Consecuencia que se produce en los mares al introducirse otras especies en ellos.
- Consecuencia que sufre el agua de mares y océanos por el cambio climático.
- Es lo que ocurre con la playa cuando se construyen urbanizaciones cerca de ella.
- Impacto de los animales generado por el exceso de tráfico marítimo.

VERTICALES

- Extracción excesiva de recursos pesqueros por encima de los niveles sostenibles.
- Consecuencia que se produce por riesgos como los residuos plásticos o las sustancias químicas.
- Sinónimo de "cambio". Se produce en el hábitat marino cuando éste se enfrenta a algún riesgo.
- Sinónimo de "riesgo".
- Propiedad de las sustancias químicas que acaban vertidas en el mar.



SOLUCIÓN: 1. SOBREPESCA / 2. PLÁSTICO / 3. CONTAMINACIÓN / 4. INVASIÓN / 5. ALTERACIÓN / 6. CALENTAMIENTO / 7. AMENAZA / 8. TOXICIDAD / 9. PÉRDIDA / 10. COLISIÓN

¡Y recuerda seguirnos en nuestras redes!



Juegos marinos

+8 AÑOS

CRUCIGRAMA

Lee las definiciones y escribe en los espacios en blanco las letras que faltan para formar la palabra completa.

COMPARTE
7 PARTICIPA POR EL PREMIO

ENVÍALO POR MENSAJE,
O COMPÁRTELO
EN TUS HISTORIAS.

RECUERDA
ETIQUETAR A
@oceanartproject



DEFINICIONES

1. Siglas pertenecientes a Objetivos de Desarrollo Sostenible.
2. Conocimiento de lo que está bien y lo que está mal.
3. Animal marino que podemos observar en muchos tamaños y colores.
4. Material de envase que tiramos en el contenedor amarillo.
5. Relacionado con el mar.
6. Sinónimo de riesgo o peligro.
7. Una de las llamadas "3R" que nos permite clasificar los residuos que generamos.
8. Costumbre que se transmite de generación en generación.
9. Aquello que recibimos de nuestros antepasados y que debemos cuidar y preservar para que generaciones futuras puedan disfrutarlo.
10. Una de las llamadas "3R" que nos enseña a generar menos residuos.
11. Conjunto de agua que le da el color azul a nuestro planeta.
12. Etapa que se sitúa entre la infancia y la adultez.
13. Consideración con la que se trata a las personas y al medio ambiente.
14. Conjunto de ideas o conocimientos que caracterizan a un pueblo o comunidad.
15. Verbo que es sinónimo de "cuidar".

O 1

C **C** **A** 2

E 3

P **A** **O** 4

A **N** 5

A **N** **Z** 6

R **C** **R** 7

T **D** **O** 8

P **T** **M** **I** 9

R **U** 10

O **N** 11

J **V** **T** 12

R **E** **T** 13

C **L** **A** 14

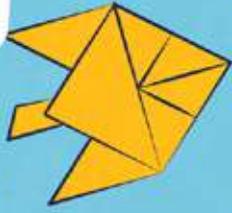
P **T** **G** **R** 15

SOLUCIÓN: 1. ODS / 2. CONCIENCIA / 3. PEZ / 4. PLASTICO / 5. MARINO / 6. AMENAZA / 7. RECICLAR / 8. TRADICIÓN / 9. PATRIMONIO / 10. REDUCIR / 11. OCÉANO / 12. JUVENTUD / 13. RESPETO / 14. CULTURA / 15. PROTEGER

JUEGOS MARINOS

Actividades recreativas para salvar los océanos jugando

ORIGAMI



Juegos marinos

+6 AÑOS



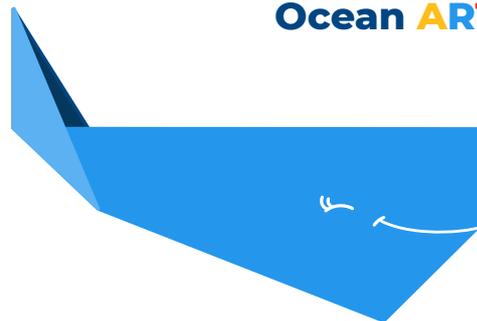
Ocean ART

FIGURAS DE ORIGAMI

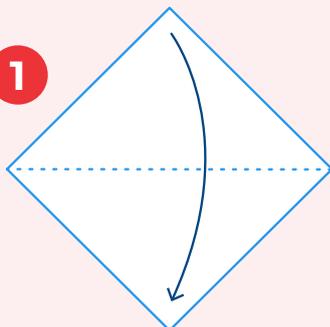


Sigue las instrucciones para formar la ballena

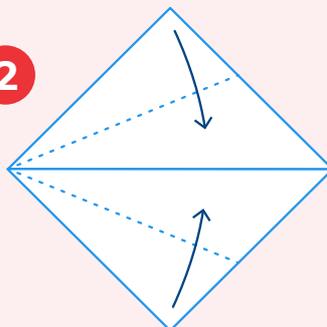
MATERIALES: 1 folio cuadrado



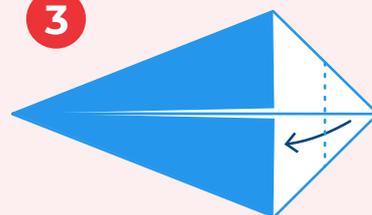
1



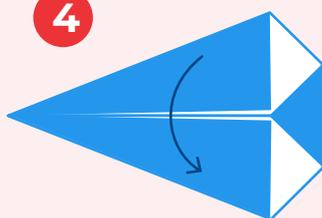
2



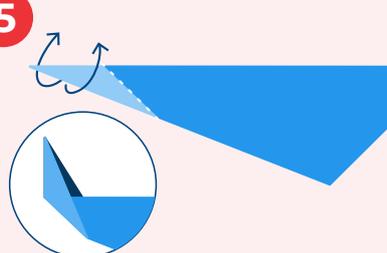
3



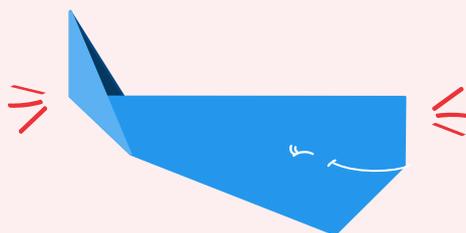
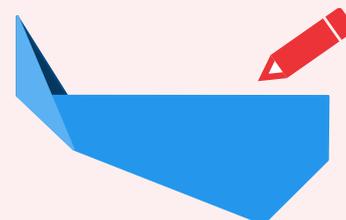
4



5



6



¡AHORA, COMPARTE Y LLÉVATE EL PREMIO!



SUBE TU ORIGAMI,
ENVÍALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPÁRTELO EN TUS HISTORIAS.

Siempre etiquetando a @oceanartproject

¡Y recuerda seguirnos en nuestras redes sociales!



Juegos marinos

+6 AÑOS



Ocean ART

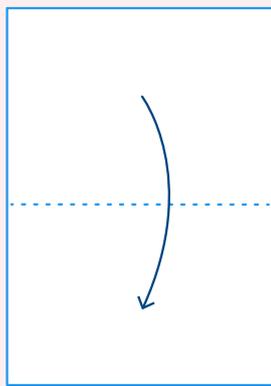
FIGURAS DE ORIGAMI



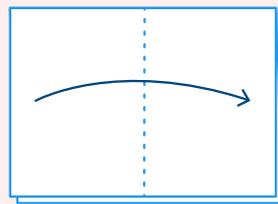
Sigue las instrucciones para formar el barco



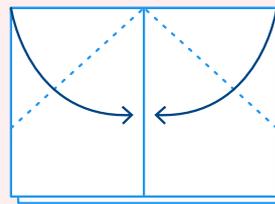
MATERIALES: 1 folio rectangular



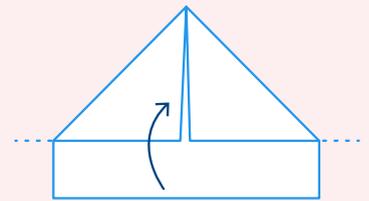
1) Coger un papel tamaño A4 y doblar por la mitad



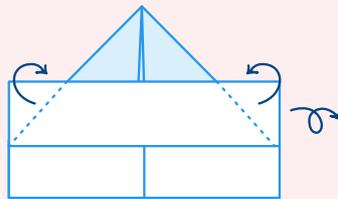
2) Doblar por la mitad y deshacer



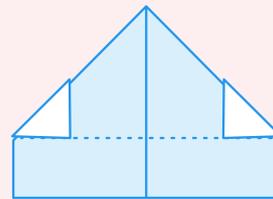
3) Doblar hacia el centro



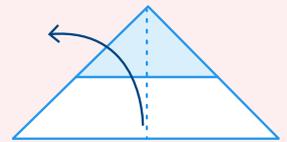
4) Doblar hacia arriba la parte rectangular



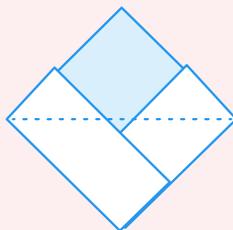
5) Doblar las esquinas hacia atrás



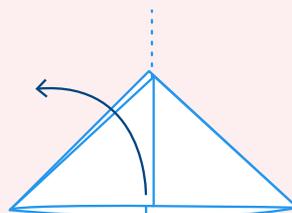
6) Repetir los pasos 4 y 5



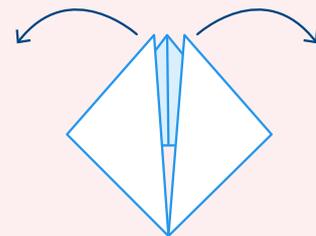
7) Abrir por la mitad hacia afuera



8) Doblamos hacia arriba y repetimos por detrás



9) Abrimos igual que en el paso 7



10) Tiramos desde la esquinas hacia afuera y abrimos



¡Y listo! Barco terminado.



¡Y recuerda seguimos en nuestras redes sociales!



JUEGOS MARINOS

Actividades recreativas para salvar los océanos jugando

SOPA DE LETRAS



Juegos marinos

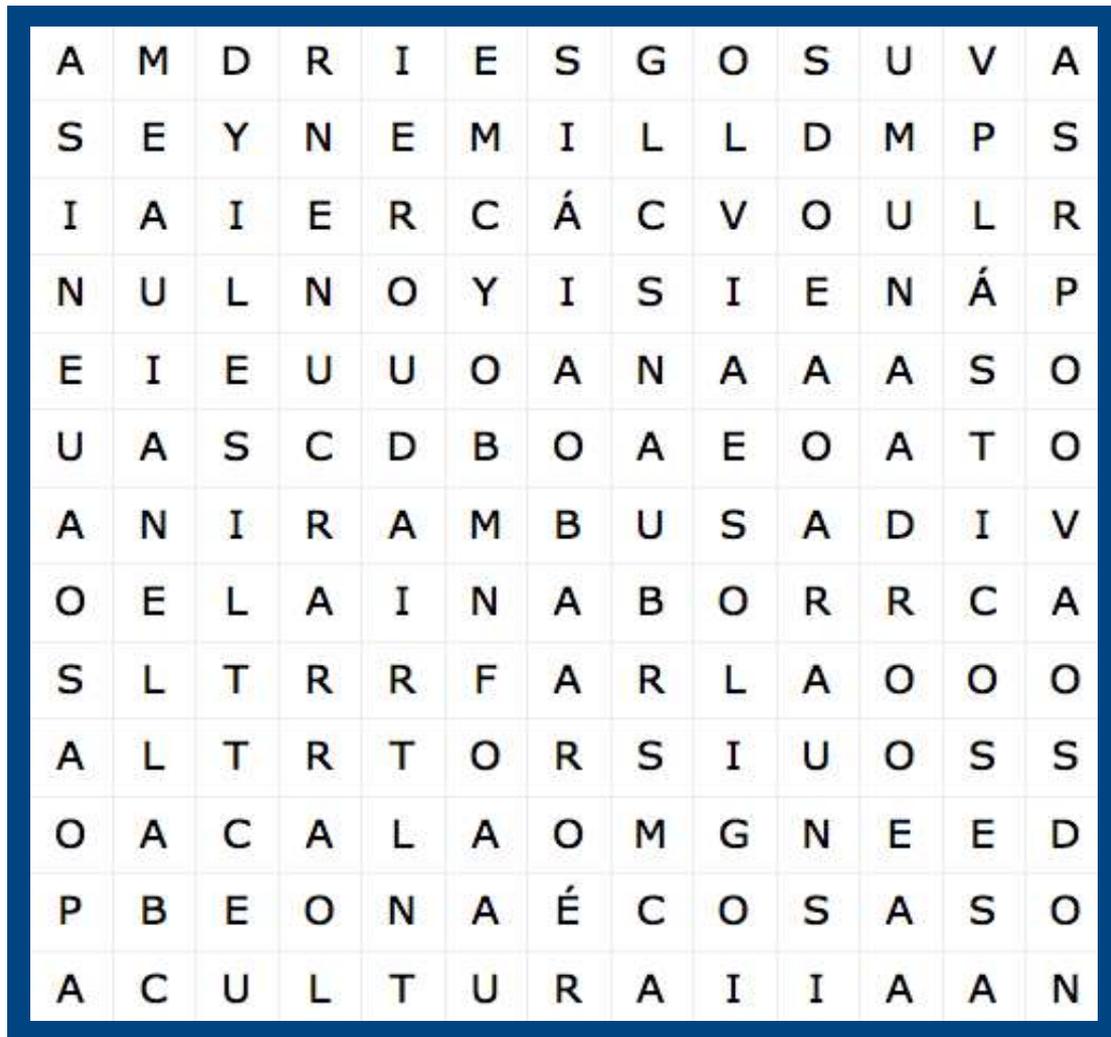
+10 AÑOS



SOPA DE LETRAS



¡Descubre las palabras escondidas en la sopa!



1. RIESGOS / 2. CULTURA / 3. PATRIMONIO / 4. VIDA SUBMARINA / 5. OCÉANO
6. SALUD MARINA / 7. PLÁSTICOS / 8. ODS / 9. BLU / 10. BALLENA



¡AHORA, COMPARTE TU LOGRO!



SUBE TU SOPA DE LETRAS,
ENVÍALA POR MENSAJE PRIVADO
O COMPÁRTELA EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a [@oceanartproject](#)

¡Y recuerda seguirnos en nuestras redes sociales!



Juegos marinos

+10 AÑOS

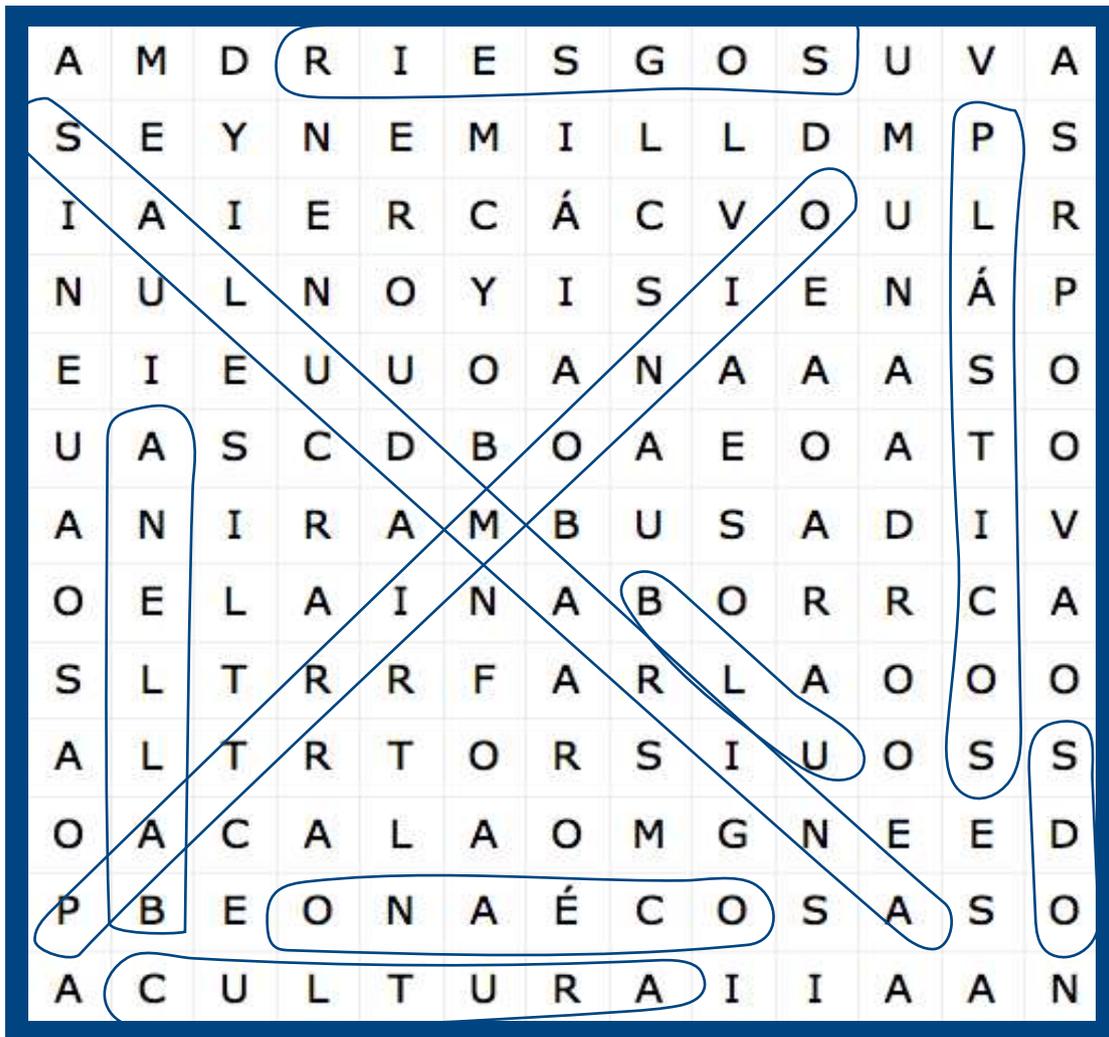


SOPA DE LETRAS



¡Descubre las palabras escondidas en la sopa!

SOLUCIÓN



1. RIESGOS / 2. CULTURA / 3. PATRIMONIO / 4. VIDA SUBMARINA / 5. OCÉANO
6. SALUD MARINA / 7. PLÁSTICOS / 8. ODS / 9. BLU / 10. BALLENA

  ¡AHORA, COMPARTE TU LOGRO! 

SUBE TU SOPA DE LETRAS,
ENVIÁLA POR MENSAJE PRIVADO
O COMPÁRTELA EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a [@oceanartproject](https://www.instagram.com/oceanartproject)

¡Y recuerda seguirnos en nuestras redes sociales!



Juegos marinos

+10 AÑOS



SOPA DE LETRAS



¡Descubre las palabras escondidas en la sopa!

G	E	Z	E	Q	B	I	V	M	U	J	T	Z	U
A	I	X	F	B	I	M	A	E	X	T	A	G	M
S	M	C	D	R	O	P	X	D	M	C	R	T	I
T	E	Z	T	B	L	R	C	I	B	U	Q	V	T
R	M	P	A	E	O	O	Z	T	L	L	U	U	O
O	O	A	M	Z	G	T	K	E	C	T	I	C	L
N	R	T	X	E	I	E	A	R	E	U	T	O	O
O	I	R	J	P	A	G	F	R	R	R	E	N	G
M	A	I	R	O	K	E	E	A	A	A	C	O	I
I	Z	M	N	P	X	R	N	N	M	Z	T	C	A
A	T	O	G	U	T	T	P	E	I	C	U	E	S
H	V	N	V	L	Z	E	H	O	C	Q	R	R	D
B	C	I	V	A	B	G	M	S	A	P	A	B	A
L	I	O	A	R	A	R	T	E	S	A	N	I	A

1. ARQUITECTURA / 2. ARTESANIA / 3. CERAMICA / 4. BIOLOGIA / 5. CONOCER
6. CULTURA / 7. GASTRONOMIA / 8. MEDITERRANEO / 9. MEMORIA
10. MITOLOGIA / 11. PATRIMONIO / 12.. POPULAR / 13. PROTEGER



SUBE TU SOPA DE LETRAS,
ENVÍALA POR MENSAJE PRIVADO
O COMPÁRTELA EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a [@oceanartproject](#)

¡Y recuerda seguirnos en nuestras redes sociales!



Juegos marinos

+10 AÑOS



SOPA DE LETRAS



¡Descubre las palabras escondidas en la sopa!

SOLUCIÓN

G	E	Z	E	Q	B	I	V	M	U	J	T	Z	U
A	I	X	F	B	I	M	A	E	X	T	A	G	M
S	M	C	D	R	O	P	X	D	M	C	R	T	I
T	E	Z	T	B	L	R	C	I	B	U	Q	V	T
R	M	P	A	E	O	O	Z	T	L	L	U	U	O
O	O	A	M	Z	G	T	K	E	C	T	I	C	L
N	R	T	X	E	I	E	A	R	E	U	T	O	O
O	I	R	J	P	A	G	F	R	R	R	E	N	G
M	A	I	R	O	K	E	E	A	A	A	C	O	I
I	Z	M	N	P	X	R	N	N	M	Z	T	C	A
A	T	O	G	U	T	T	P	E	I	C	U	E	S
H	V	N	V	L	Z	E	H	O	C	Q	R	R	D
B	C	I	V	A	B	G	M	S	A	P	A	B	A
L	I	O	A	R	A	R	T	E	S	A	N	I	A

1. ARQUITECTURA / 2. ARTESANIA / 3. CERAMICA / 4. BIOLOGIA / 5. CONOCER
6. CULTURA / 7. GASTRONOMIA / 8. MEDITERRANEO / 9. MEMORIA
10. MITOLOGIA / 11. PATRIMONIO / 12.. POPULAR / 13. PROTEGER



¡AHORA, COMPARTE TU LOGRO!



SUBE TU SOPA DE LETRAS,
ENVIÁLA POR MENSAJE PRIVADO
O COMPÁRTELA EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a [@oceanartproject](https://www.instagram.com/oceanartproject)

¡Y recuerda seguirnos en nuestras redes sociales!



JUEGOS MARINOS

Actividades recreativas para salvar los océanos jugando



RECORTA Y CREA

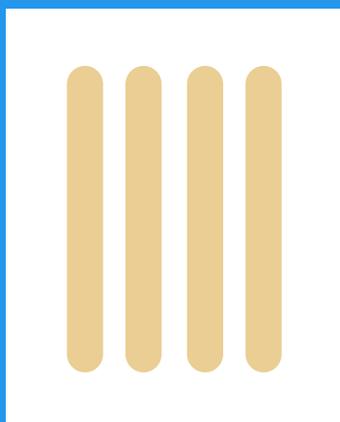
TÍTERES. PERSONAJES DEL CUENTO.



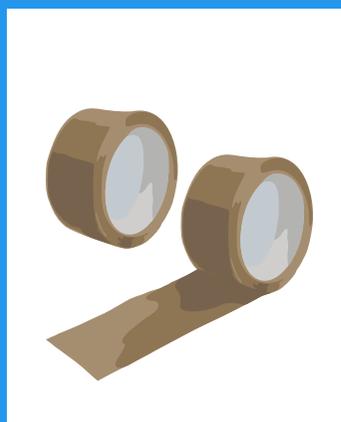
Ocean ART
PROJECT



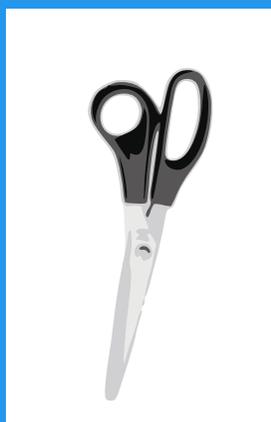
Materiales necesarios para realizar los títeres



PALOS DE HELADO



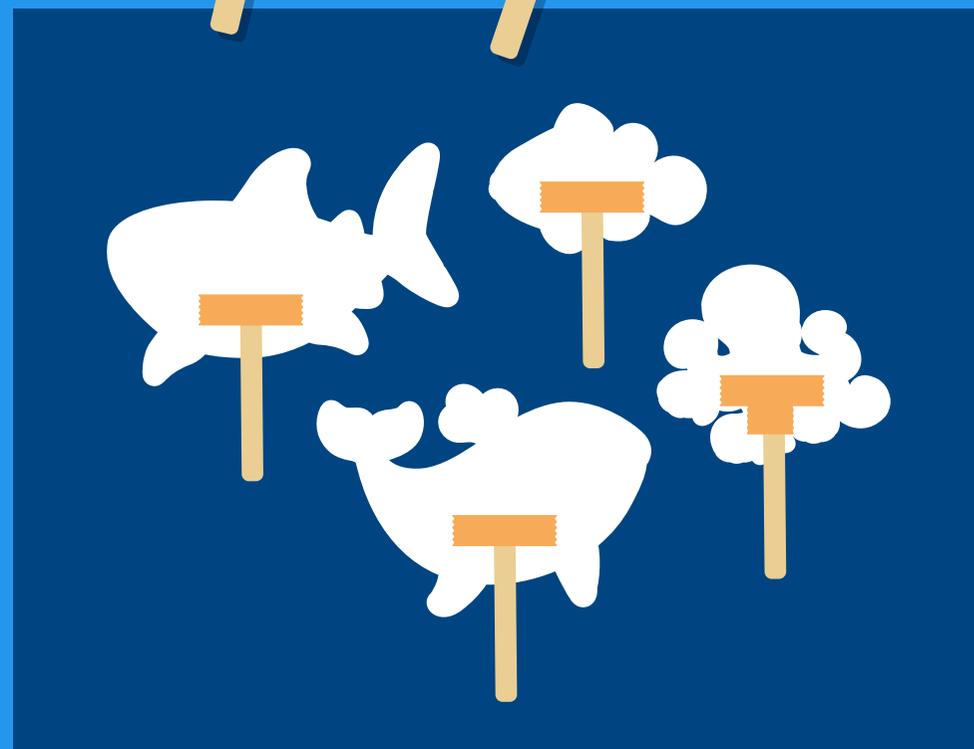
CINTA ADHESIVA



TIJERAS



PERSONAJES DEL CUENTO RECORTADOS



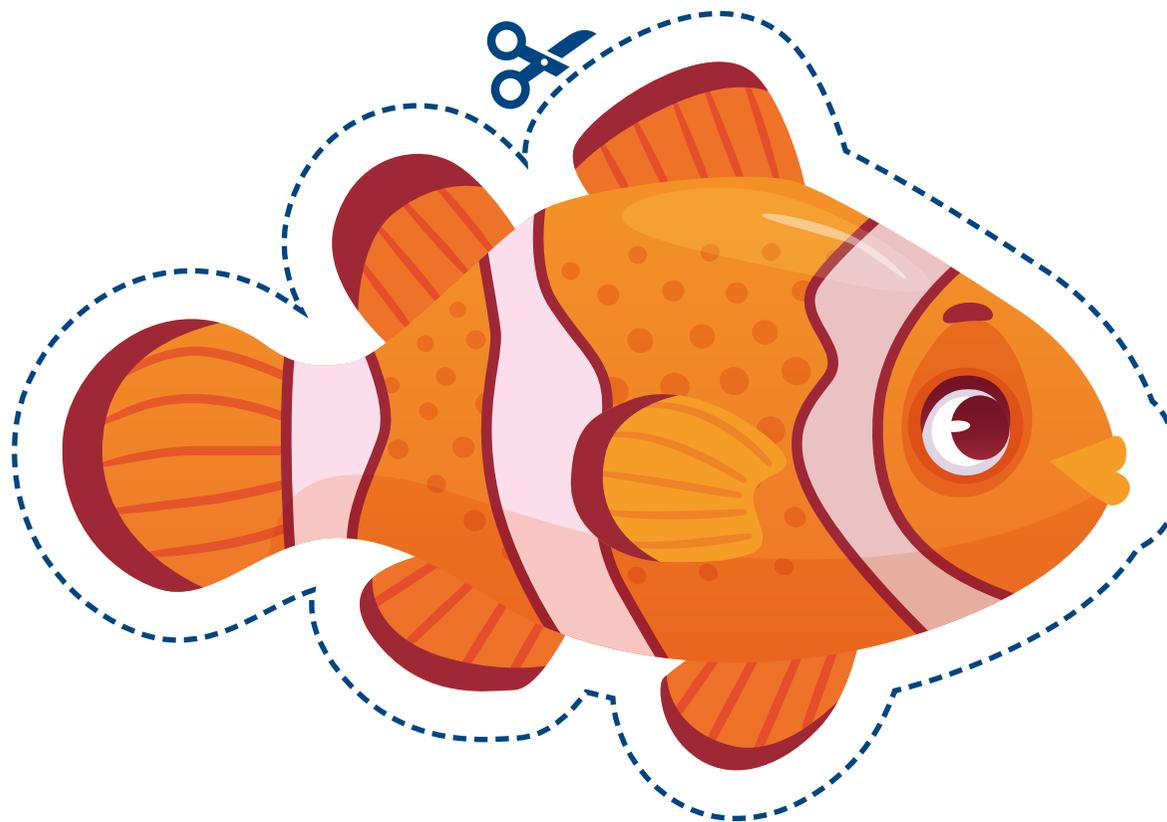
· Coloca los palos de helado por la parte trasera de los dibujos y sujétalos con cinta.

“BLU”, La ballena curiosa y amigable.

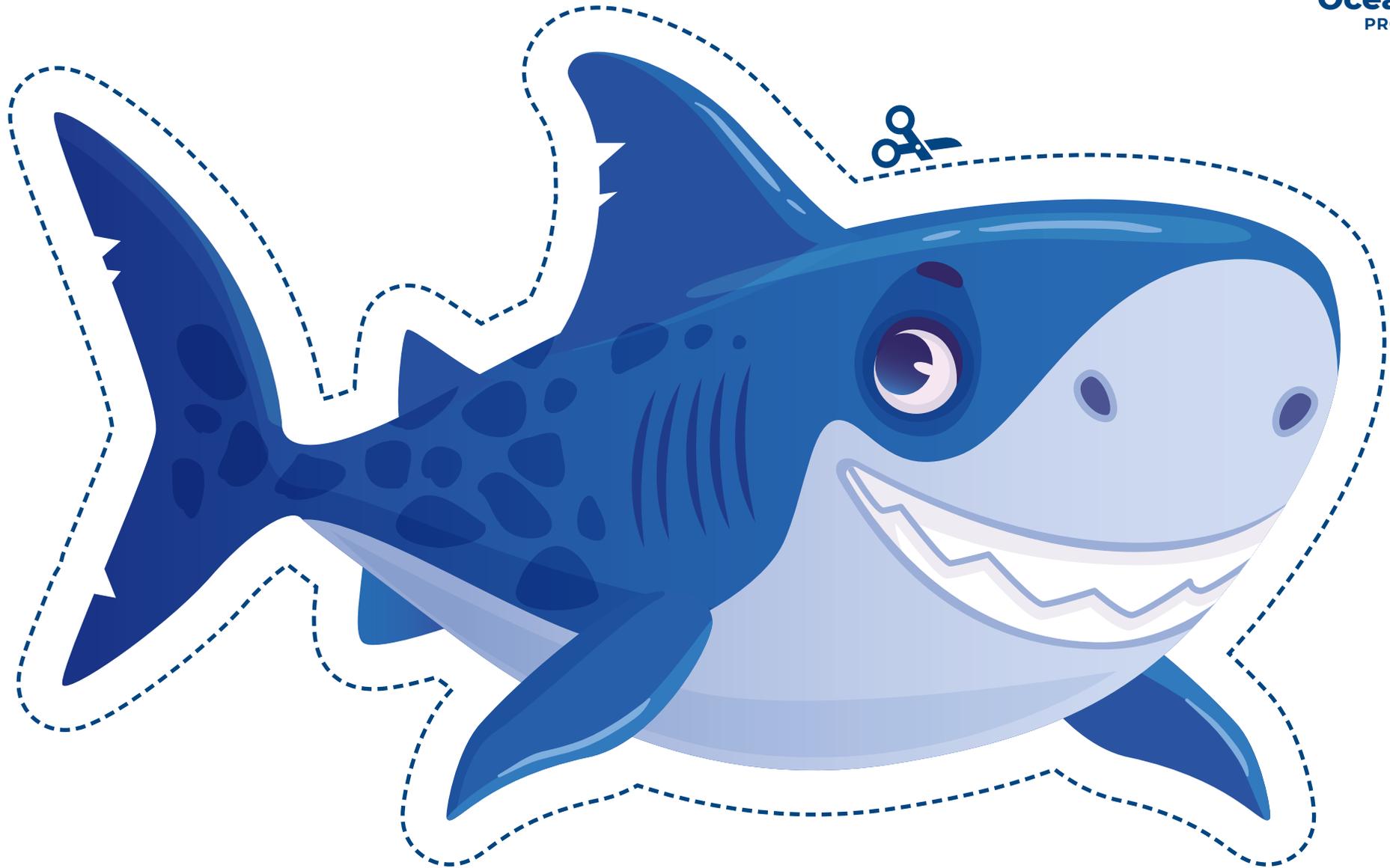


ACTIVIDAD DIDÁCTICA: CUENTO *"Blu y sus Amigos: Guardianes del Mar Mediterráneo"*

“FIN”, el pez travieso.



“TIBI”, el tiburón juguetón.



“OTTO”, el pulpo risueño.



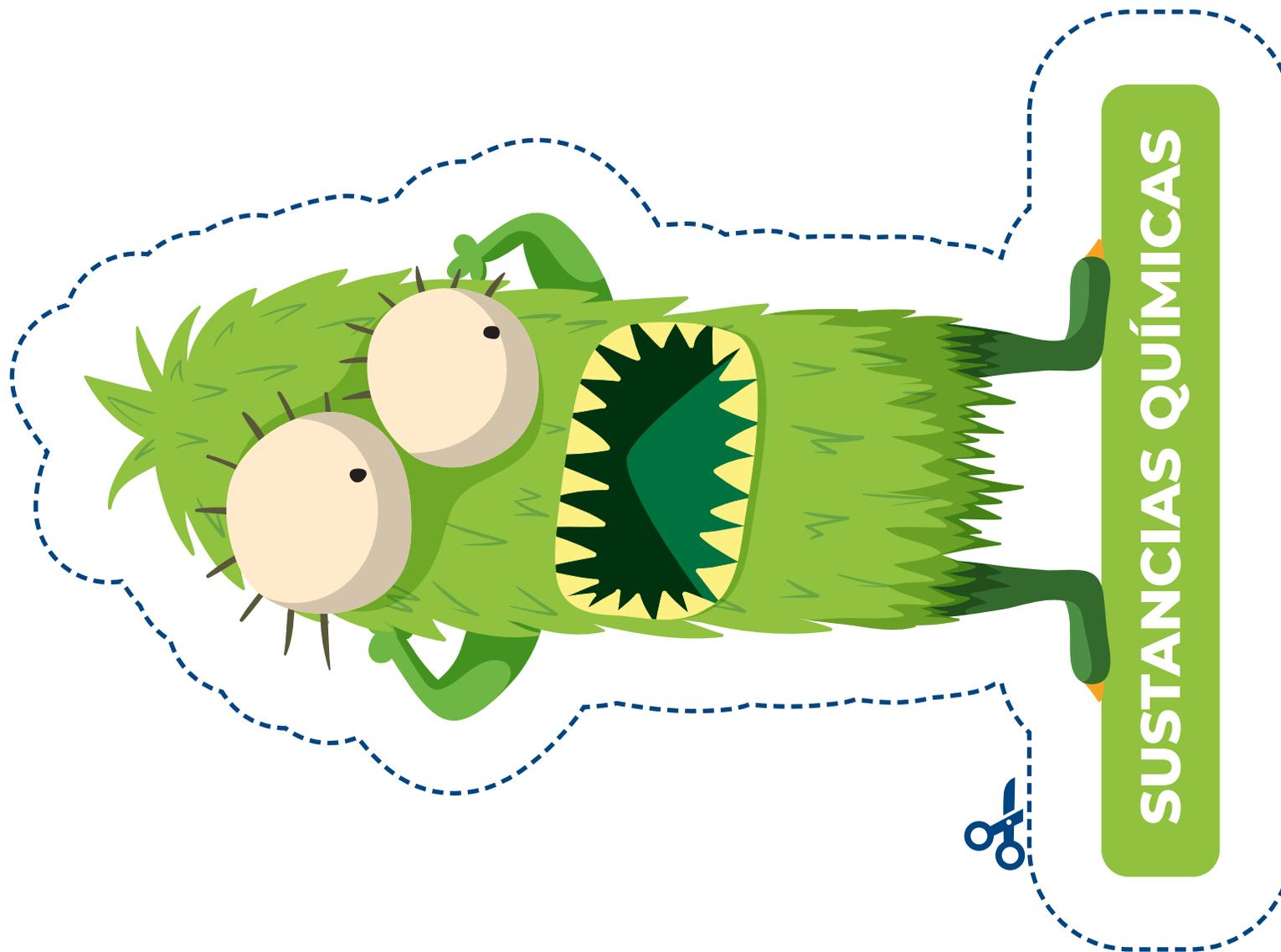
MONSTRUO DEL TRÁFICO MARÍTIMO



MONSTRUO DE LA SOBREPESCA



MONSTRUO DE LAS SUSTANCIAS QUÍMICAS

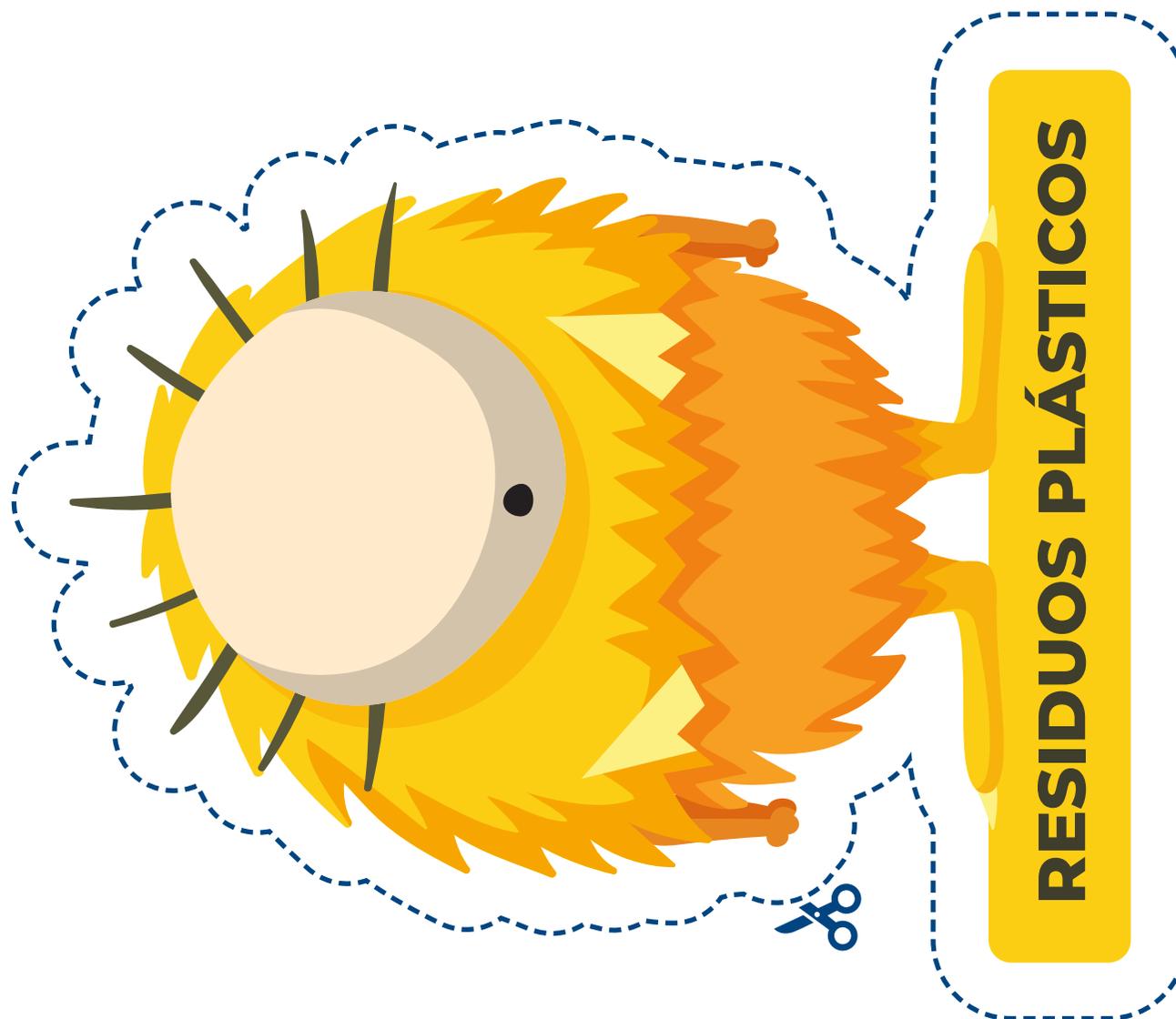


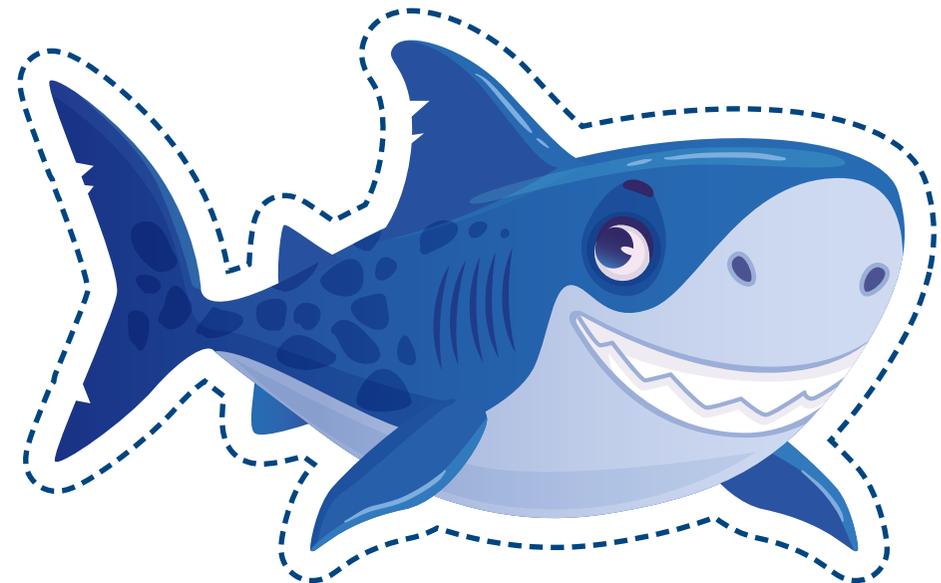
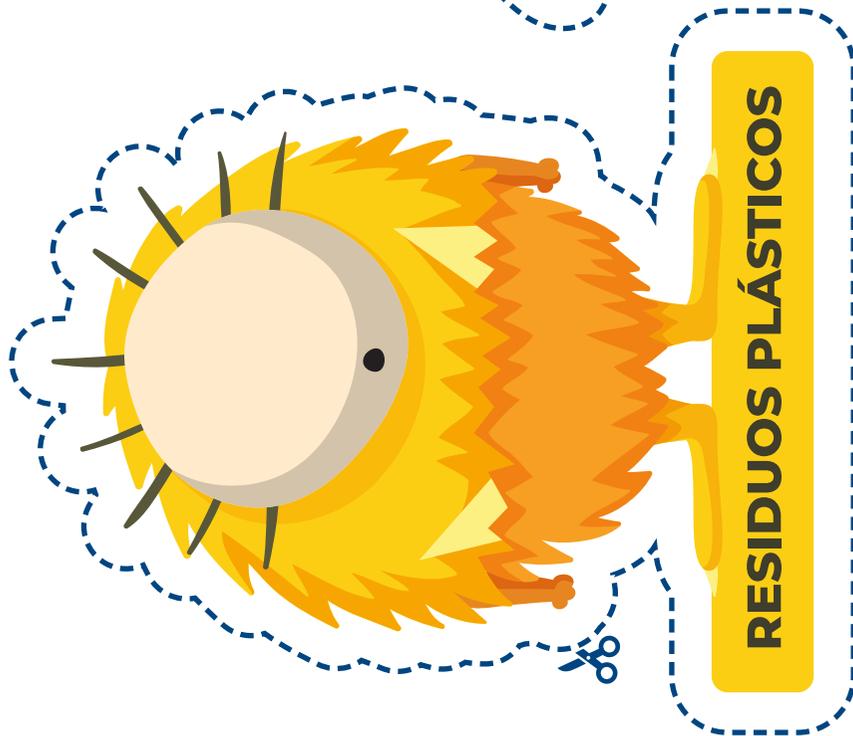
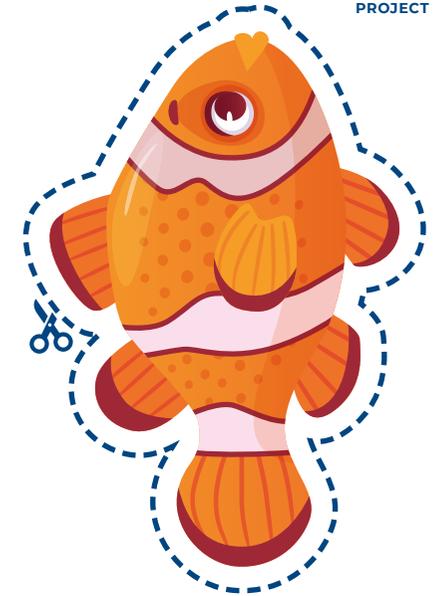
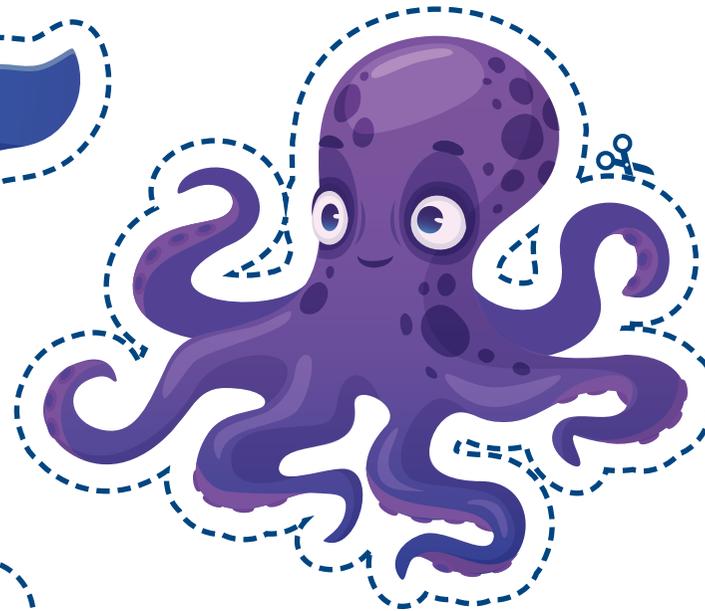


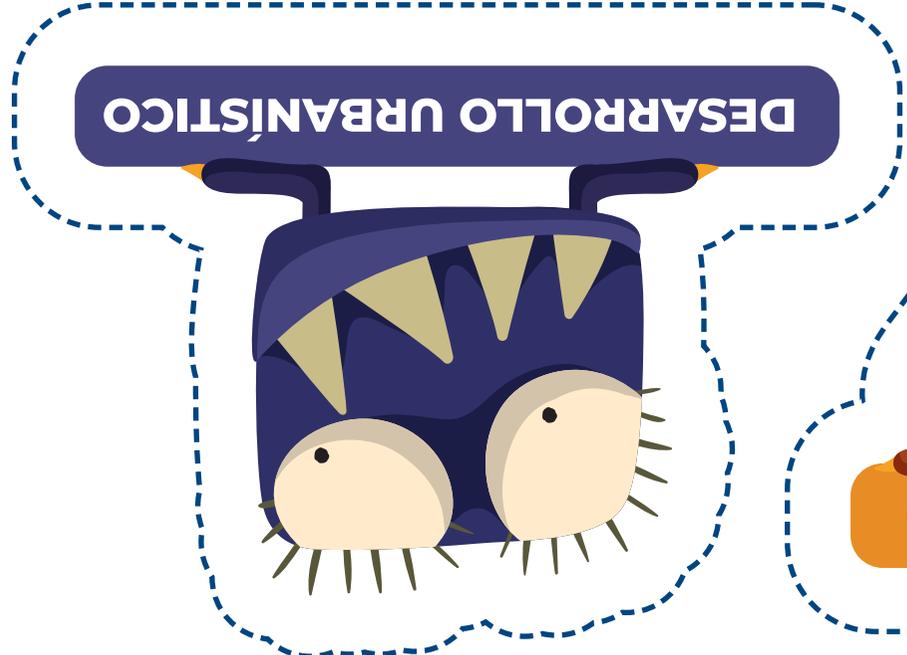
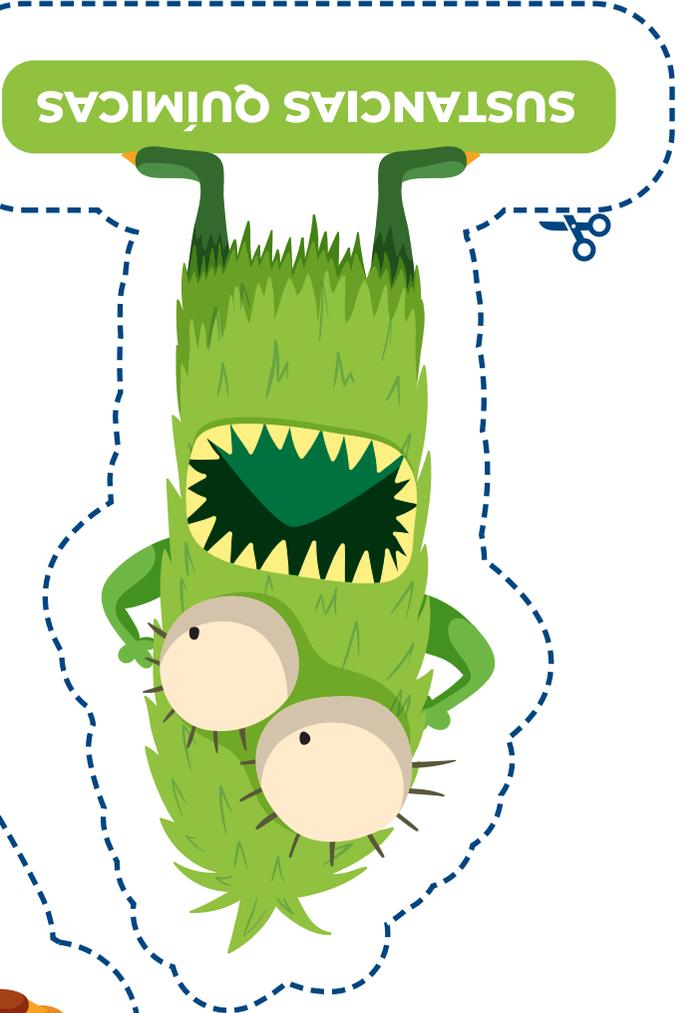




MONSTRUO DE LOS RESIDUOS PLÁSTICOS



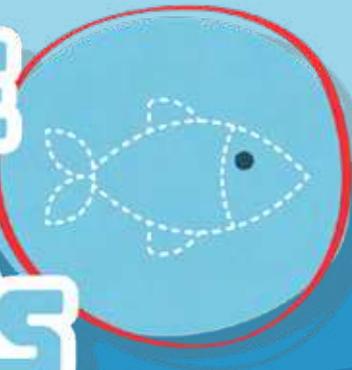




JUEGOS MARINOS

Actividades recreativas para salvar los océanos jugando

UNE LOS PUNTOS

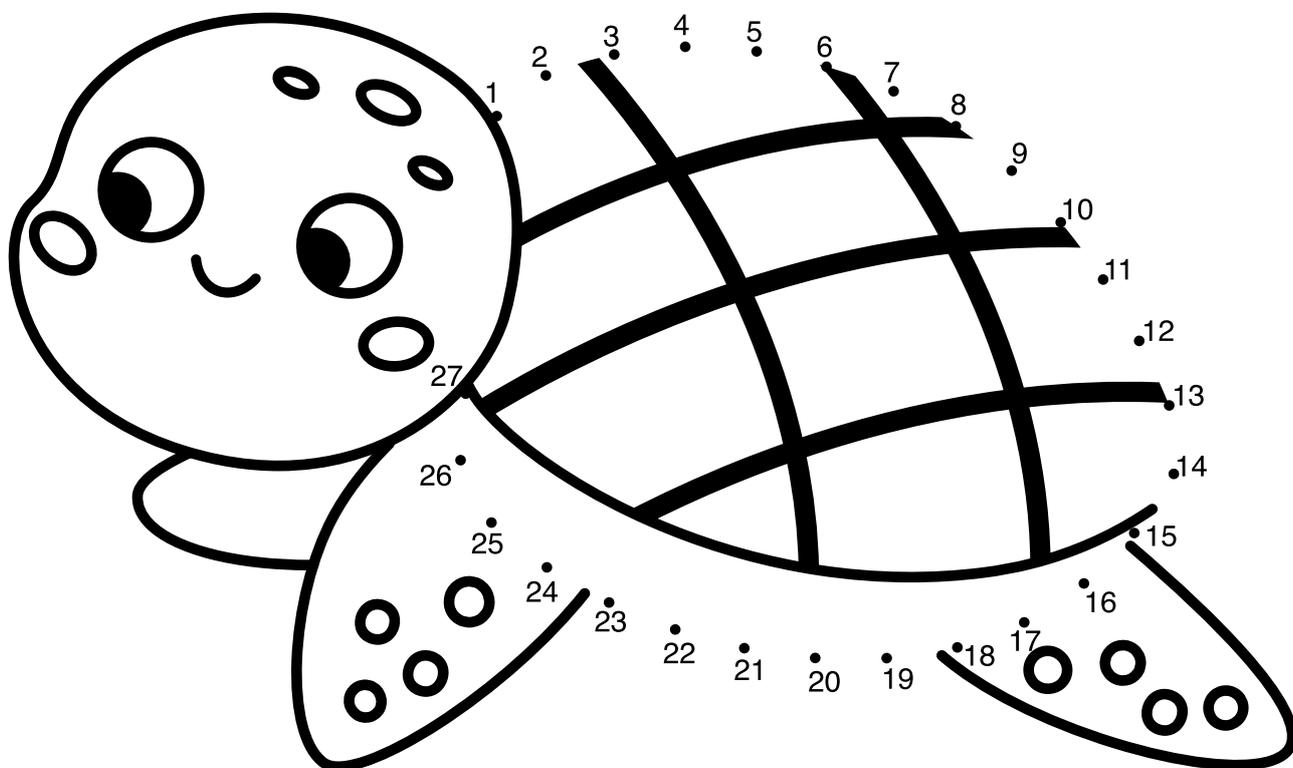
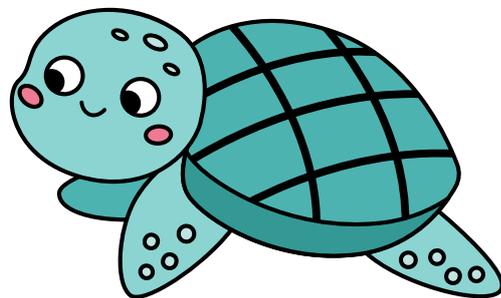


Juegos marinos

¿QUÉ ES?



Une los números en orden y colorea la figura formada.



Dibujo de ©Adobe stock



¡COMPARTE TU LOGRO!



SUBE TU DIBUJO,
ÉNVIALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPARTELO EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a **@oceanartproject**

¡Síguenos en nuestras redes para obtener más actividades y premios!

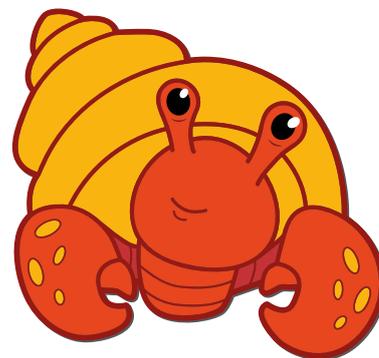


Juegos marinos

¿QUÉ ES?



Une los números en orden
y colorea la figura formada.



Dibujo de ©Adobe stcok



¡COMPARTE TU LOGRO!



SUBE TU DIBUJO,
ÉNVIALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPARTELO EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a **@oceanartproject**

¡Síguenos en nuestras redes para obtener más actividades y premios!

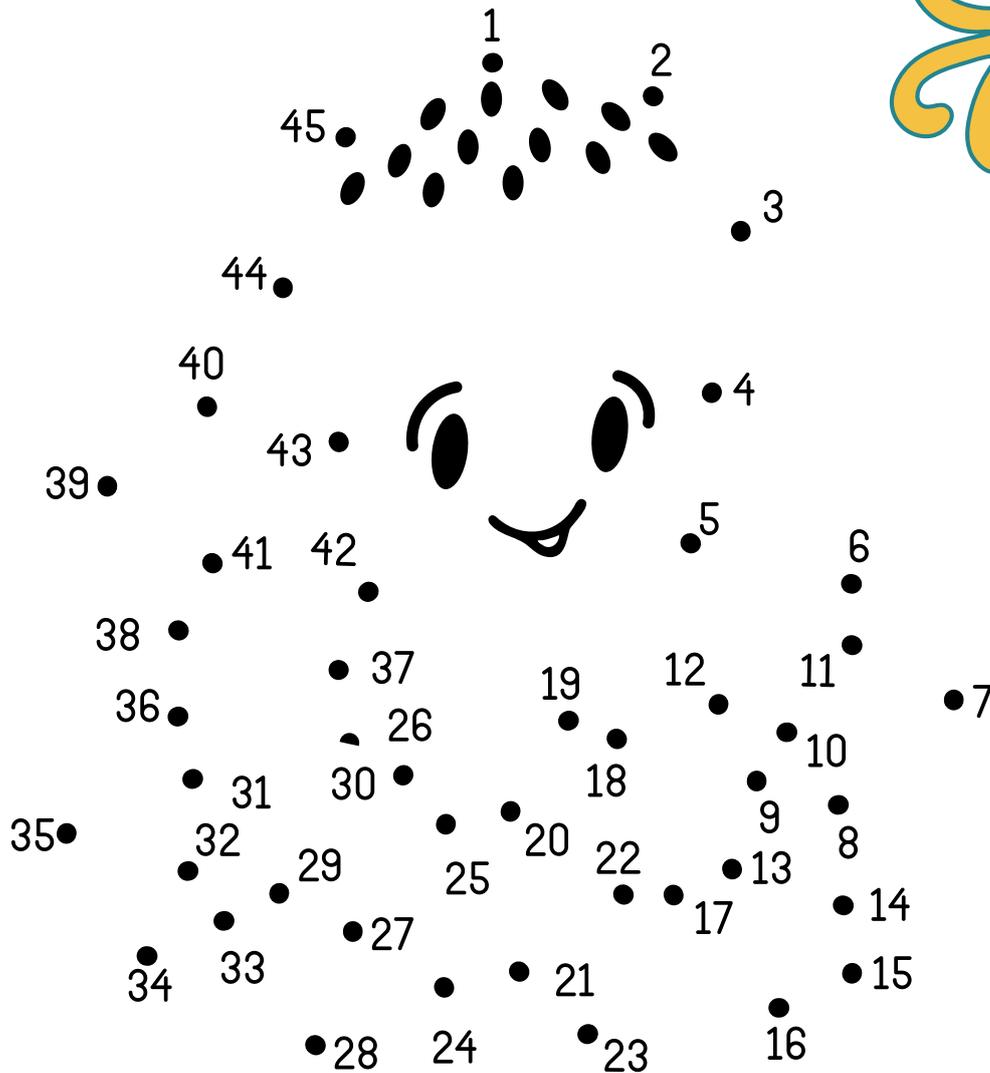
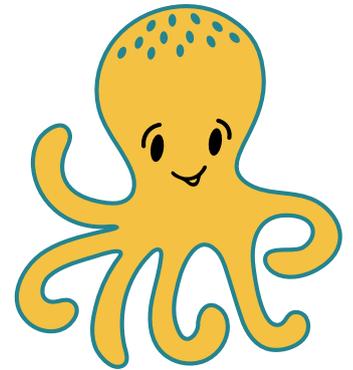


Juegos marinos

¿QUÉ ES?



Une los números en orden
y colorea la figura formada.



Dibujo de ©Adobe stcok



¡COMPARTE TU LOGRO!

SUBE TU DIBUJO,
ÉNVIALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPARTELO EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a **@oceanartproject**

¡Síguenos en nuestras redes para obtener más actividades y premios!

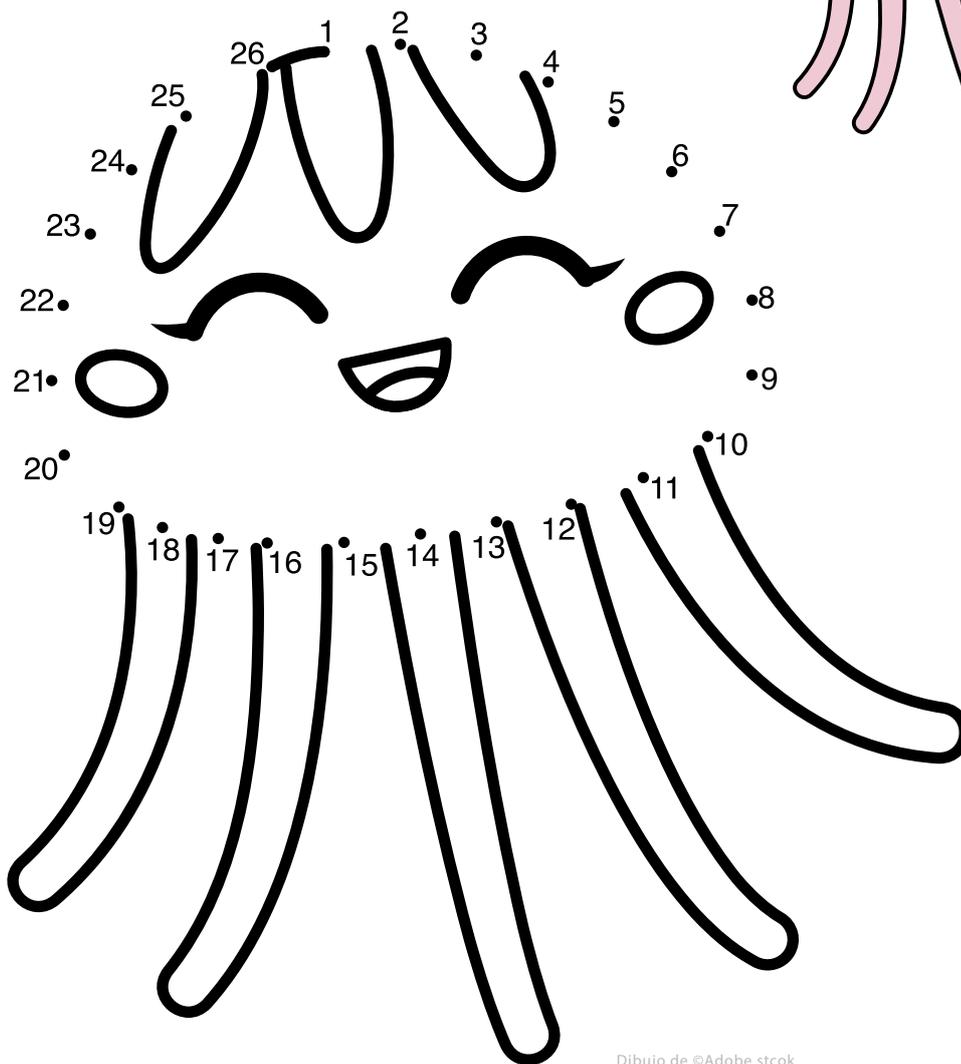
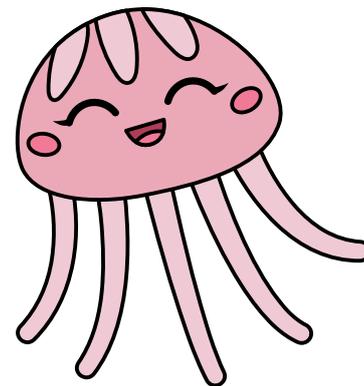


Juegos marinos

¿QUÉ ES?



Une los números en orden y colorea la figura formada.



Dibujo de ©Adobe stcok



¡COMPARTE TU LOGRO!



SUBE TU DIBUJO,
ÉNVIALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPARTELO EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a **@oceanartproject**

¡Síguenos en nuestras redes para obtener más actividades y premios!



Juegos marinos

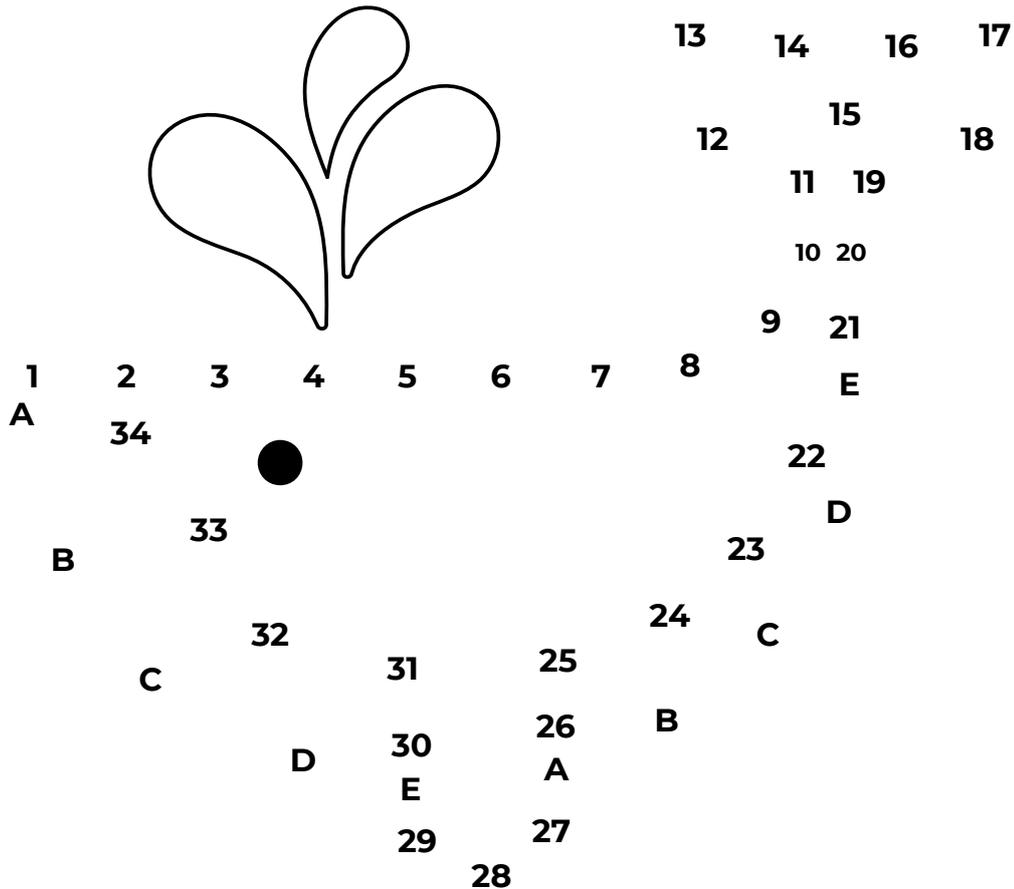
+6 AÑOS



¿QUÉ ES?



Une los números en orden
y colorea la figura formada.
¿Adivinas quién se esconde?



¡AHORA, COMPARTE Y LLÉVATE EL PREMIO!



SUBE TU DIBUJO,
ENVÍALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPÁRTELO EN TUS HISTORIAS.

siempre etiquetando a [@oceanartproject](#)

¡Y recuerda seguirnos en nuestras redes para obtener más actividades y premios!



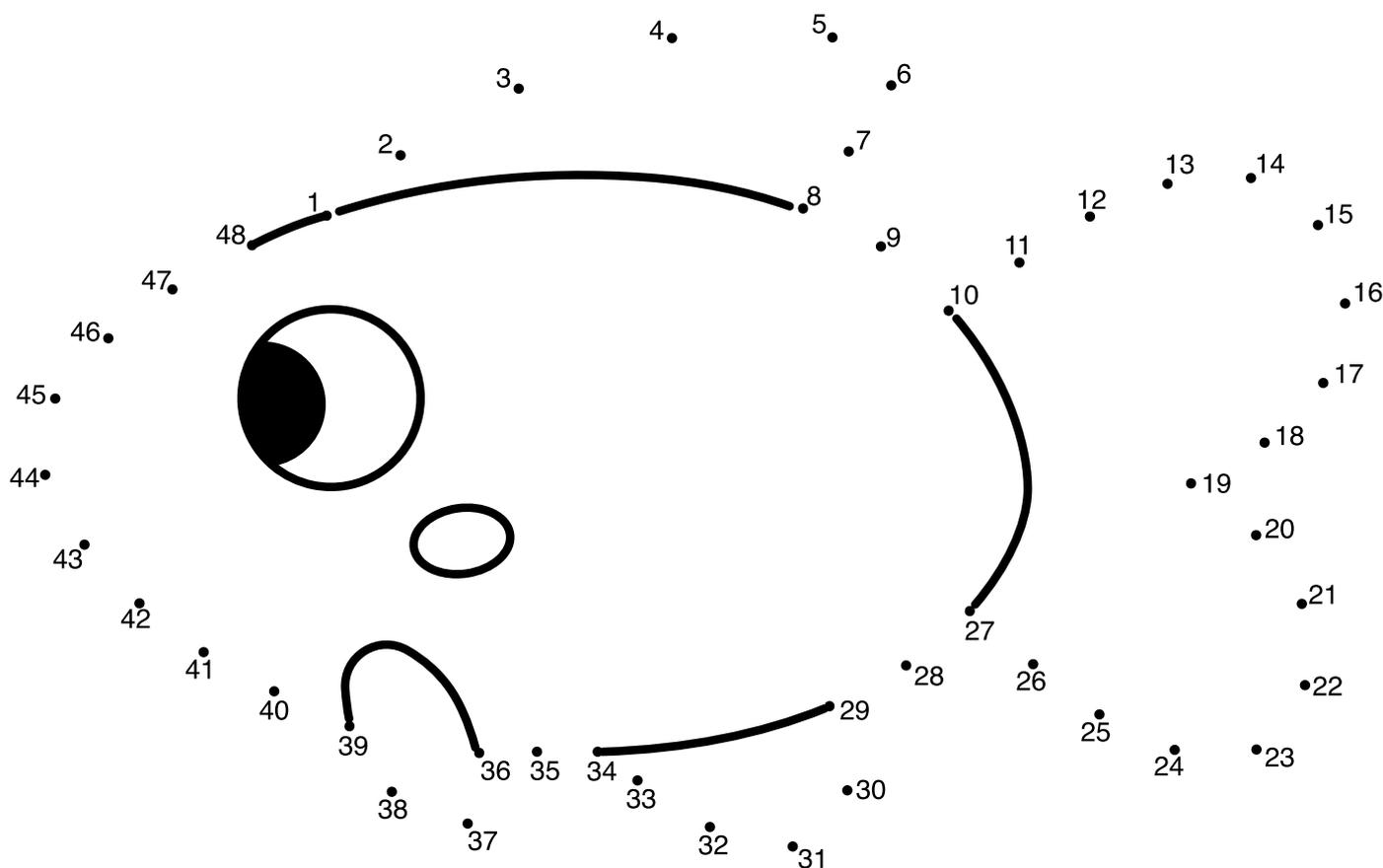
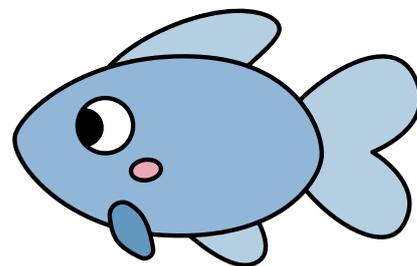
¡MUY BIEN! HAS ACERTADO. ES BLUE, LA BALENA DE OCEAN ART PROJECT

Juegos marinos

¿QUÉ ES?



Une los números en orden y colorea la figura formada.



Dibujo de ©Adobe stcok



¡COMPARTE TU LOGRO!



SUBE TU DIBUJO,
ÉNVIALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPARTELO EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a **@oceanartproject**

¡Síguenos en nuestras redes para obtener más actividades y premios!

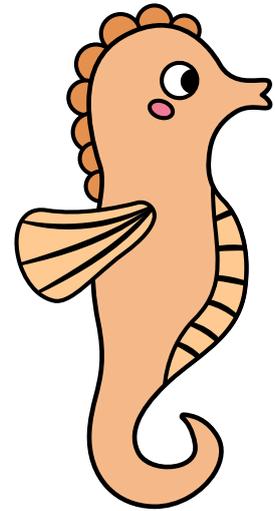
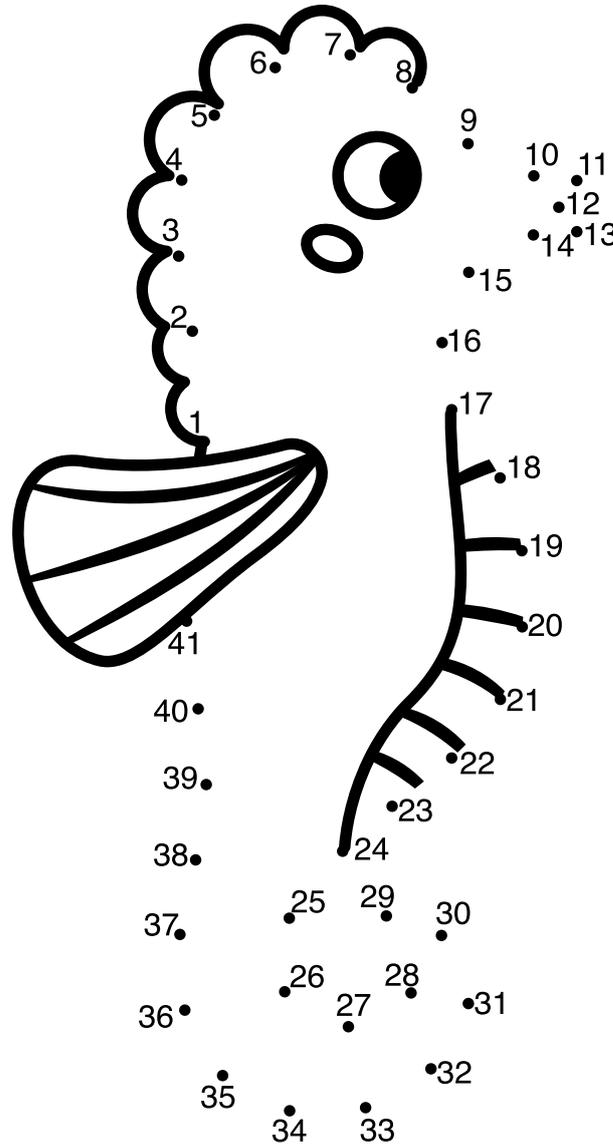


Juegos marinos

¿QUÉ ES?



Une los números en orden y colorea la figura formada.



Dibujo de ©Adobe stcok

  ¡COMPARTE TU LOGRO! 

SUBE TU DIBUJO,
ÉNVIALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPARTELO EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a **@oceanartproject**

¡Síguenos en nuestras redes para obtener más actividades y premios!

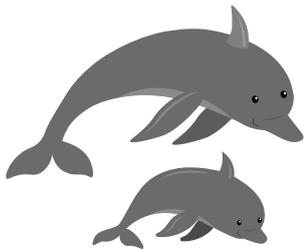


Juegos marinos

¿QUÉ ES?



Une los números en orden y colorea la figura formada.



Dibujo de ©Adobe stock



¡COMPARTE TU LOGRO!



SUBE TU DIBUJO,
ÉNVIALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPARTELO EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a **@oceanartproject**

¡Síguenos en nuestras redes para obtener más actividades y premios!

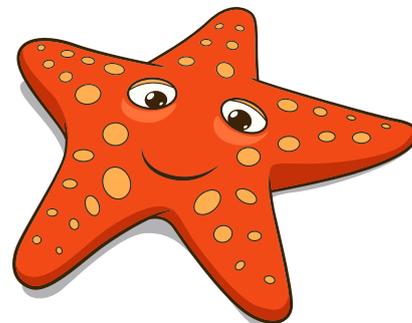


Juegos marinos

¿QUÉ ES?



Une los números en orden
y colorea la figura formada.



Dibujo de ©Adobe stcok



¡COMPARTE TU LOGRO!



SUBE TU DIBUJO,
ÉNVIALO POR MENSAJE PRIVADO
O COMPARTELO EN TUS HISTORIAS.

Recuerda etiquetar a **@oceanartproject**

¡Síguenos en nuestras redes para obtener más actividades y premios!



JUEGOS MARINOS

Actividades recreativas para
salvar los océanos jugando