

INSTRUCCIONES



ENTRE LAZOS AMAZONICOS



Instituto
SINCHI

ALIANZA

BIOFILIA

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

El objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de interacciones ecológicas posibles con las diferentes especies que habitan la Amazonia colombiana. Para lograrlo, los jugadores harán un recorrido por la región, donde observarán cartas de fauna y flora que representan especies en distintas categorías de amenaza (UICN 2025, Resolución 0126 de 2024).

Durante el recorrido surgirán conflictos socioambientales que deberás solucionar para poder avanzar. La partida termina cuando uno de los jugadores alcanza 1200 puntos (en juegos de 2 o 3 personas) o 900/1000 puntos (en juegos de 4 o 6 personas) usando las cartas de especies y el puntaje asignado según su categoría de amenaza. Ganará quien logre la mayor puntuación final, combinando los puntos obtenidos por interacciones ecológicas y por las estrategias utilizadas durante el juego.

EQUIPO

El juego está compuesto por una baraja de 108 cartas.

Dos de las cartas funcionan como guía: en ellas encontrarás la lista de íconos utilizados en las cartas de especies (Figura 1) y la manera de calcular la puntuación final (Figura 2). Antes de comenzar el juego, estas dos cartas deben retirarse del mazo e iniciar la partida con 106 cartas.

Cantidad de jugadores:

- 2 a 3 jugadores: Cada jugador tiene un área de juego dividida en montones individuales.
- 4 o 6 personas: Se juega por equipos. Cada par de jugadores comparte un área dividida en montones, y los miembros del mismo equipo deben sentarse uno frente al otro (no uno al lado del otro).

CARTAS

CARTAS DE ESPECIES: Estas cartas representan 26 especies de flora y fauna de la Amazonia colombiana, protagonistas del juego por su importancia ecológica y carisma. Cada carta contiene:

Identificación: Imagen de la especie, nombre común (en español y en lengua Jiw) y nombre científico.

Curiosidades: Un dato interesante o sorprendente sobre la especie.

Estado de amenaza: Indica el nivel global de amenaza en la que se encuentra la especie. Estas categorías y clasificación la realiza la UICN (Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza) y en Colombia, el Comité Nacional de Especies Amenazadas, en el juego, se utiliza la categoría para definir el valor de cada carta de especie, así:

Categoría	Valor
En Peligro Crítico (CR)	200
Peligro (EN)	200
Vulnerabilidad (VU)	100
Preocupación Menor (LC) _Flora	75
Preocupación Menor (LC) _Fauna	50
No evaluado (NE)	25

CITES (Convención sobre el Comercio Internacional de Especies Amenazadas de Fauna y Flora silvestre)

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Acuerdo internacional entre gobiernos para asegurar que el comercio de especies silvestres no ponga en peligro su supervivencia. Regula y controla la importación, exportación e introducción de animales y plantas que se comercializan, ya sea vivos o como productos derivados.

En las cartas encontrarás, Apéndice CITES, que indica el nivel de regulación que necesita la especie frente al comercio internacional:

- Apéndice I: especies están en peligro de extinción y la CITES prohíbe el comercio internacional de especímenes de esas especies, salvo cuando la importación se realiza con fines no comerciales.
- Apéndice II: especies que no están necesariamente amenazadas de extinción pero que podrían llegar a estarlo a menos que se controle estrictamente su comercio.
- Apéndice III: especies incluidas a solicitud de un país que ya reglamenta el comercio de dicha especie y necesita la cooperación de otros países para evitar la explotación insostenible o ilegal de las mismas

Íconos de información e interacciones: Estos íconos muestran información sobre (i) los ecosistemas, (ii) el gremio trófico y (iii) los hábitos y se distinguen fácilmente por sus colores llamativos.

Los íconos negros indican con qué tipos de organismos puede relacionarse cada especie. De esta manera, cuando presentes dos especies en tu área de juego con íconos compatibles podrás formar las diversas interacciones.

Recuerda que las interacciones ecológicas son las relaciones que establecen los organismos vivos entre sí y con su entorno, que involucra las diferentes maneras en las que los organismos obtienen alimento y energía. Las interacciones bióticas pueden presentar diversos efectos de beneficio mutuo (mutualismo), perjuicio (competencia, depredación, parasitismo) o neutralidad (comensalismo) (Tomas M. S. & Robert L. S. 2007).

Nota: Las cartas de especies solo pueden jugarse en el área personal de cada jugador.

CARTAS DE CONFLICTOS: Las cartas de conflictos se juegan contra los adversarios para detener o dificultar su avance en la formación de interacciones y en la acumulación de especies. Los conflictos hacen referencia a las causas de pérdida de biodiversidad y están impulsadas principalmente por actividades humanas, alteran los ecosistemas y ponen en peligro a las especies (Plan de Acción de la Biodiversidad al 2030, MADS 2024).

Cada conflicto debe colocarse junto a las cartas de especies que forman las interacciones, y mientras esté activo, el jugador no podrá jugar nuevas cartas de especie. El mazo contiene 21 cartas de conflicto, distribuidas así:

(3) Tráfico ilegal y sobreexplotación de biodiversidad: El tráfico ilegal de fauna silvestre es uno de los negocios ilegales más lucrativos del mundo y una de las principales causas de la disminución de flora y fauna. Se estima que cada año se comercializan más de 6.000 millones de animales silvestres (Plan de Acción de la Biodiversidad al 2030, MADS 2024).

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Este conflicto se resuelve con la carta de solución:
control de tráfico ilegal.

(3) Contaminación/Minería ilegal: la minería ilegal, especialmente de oro, causa graves impactos en la Amazonia. Además de la minería, también se evidencia contaminación por minerales usados en la fabricación de vehículos eléctricos, turbinas eólicas, teléfonos móviles y satélites como el coltán (Salazar et al., 2019).

Estas actividades contaminan ríos, suelos y la vegetación con sustancias como el mercurio, altamente tóxico para la fauna, particularmente para los peces y las poblaciones locales (Nuñez-Avellaneda, M. et al., 2014).

Este conflicto se resuelve con la carta de solución:
Sin minería ilegal.

(3) Deforestación/pérdida de hábitat: la deforestación tiene diversas causas que proporcionan la mayor pérdida de cobertura vegetal de la Amazonia, entre las que se encuentran: expansión de la frontera agropecuaria, ganadería extensiva en todas sus escalas, cultivos lícitos e ilícitos y la extracción de minerales e hidrocarburos. Los estudios de motores de la deforestación permiten caracterizar agentes y causas con el fin de plantear alternativas de uso del territorio para el desarrollo sostenible de la región amazónica (Orientaciones para la reducción de la deforestación, 2016).

Las zonas amazónicas que han sido deforestadas y degradadas pierden su capacidad para circular la humedad que proviene del océano. Esto convierte la deforestación de esta región en un problema que impacta a todo el país (Guerrero & Alarcón, 2022).

Este conflicto se resuelve con la carta de solución:
Bosque conservado.

(4) Cambio climático, sequías y lluvias extremas: El cambio climático es uno de los mayores desafíos a los que se enfrenta el planeta. La actividad humana es su principal origen y sus efectos pueden ser devastadores. En la Amazonia colombiana, cada vez y con más frecuencia se observan inundaciones o sequías extremas que generan situaciones como disminución del caudal de los ríos, riesgo de incendios forestales, reducción de alimentos, nuevas enfermedades en las comunidades locales (Naciones Unidas, 2024).

Este conflicto se resuelve con la carta de solución:
Medidas de adaptación y mitigación al cambio climático (enfocado a sequías y lluvias extremas).

(5) Introducción de especies no nativas con potencial invasor: Las especies invasoras son organismos que no pertenecen a un lugar y que, al establecerse, se propagan y causan daños al ambiente, la economía, la salud y la biodiversidad.

Hoy son la segunda causa principal de pérdida de biodiversidad en el mundo, debido a introducciones accidentales o con fines comerciales.

Este conflicto se resuelve con la carta de solución:
Análisis de riesgos y control de la invasión.

(3) Turismo irresponsable: el turismo sin planificación ni conciencia ambiental puede generar degradación ambiental y afectaciones en la calidad de vida de las poblaciones locales (SIAT-AC, 2022).

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Este conflicto se resuelve con la carta de solución:
Ecoturismo sostenible.

Notas:

- No se pueden colocar dos conflictos iguales al mismo jugador en una misma jugada.
- Los conflictos diferentes sí se pueden acumular.
- Un conflicto persiste hasta que el jugador lo resuelva con su carta de solución o lo proteja con una carta de seguridad.

CARTAS DE SOLUCIÓN: Las cartas de solución se juegan sobre las cartas de conflicto que tus contrincantes hayan colocado en tu zona de juego. Cada tipo de conflicto tiene una carta de solución específica que lo neutraliza. En total hay 35 cartas de solución, distribuidas así:

(6) Control tráfico ilegal: Este conflicto se resuelve mediante acciones como vigilancia reforzada, regulación, sanciones y campañas de sensibilización. La solución se activa gracias al trabajo conjunto del MADS (políticas y campañas), PNN (vigilancia en áreas protegidas) y Corpoamazonia (autoridad ambiental) (SIAT-AC, 2022).

Cuando actúan en equipo, logran reducir la extracción ilegal y proteger la biodiversidad amazónica.

(6) Sin Minería ilegal: Incluye acciones para proteger, conservar y recuperar los ecosistemas afectados por la minería ilegal. También promueve alternativas económicas

sostenibles para las comunidades que dependen de esta actividad, enfocadas en el uso responsable de los recursos naturales. (SINCHI, 2019).

Es la solución al conflicto de contaminación por minería ilegal.

(6) Bosque conservado: Esta solución reúne medidas como la restauración de áreas deforestadas, diseño e implementación de mecanismos de apoyo al Sistema de Monitoreo de Bosques y Carbono (SMBYC), la conservación de especies amenazadas y el desarrollo de planes de promoción de prácticas sostenibles para el uso de la tierra y los recursos naturales (SINCHI, 2020).

Es la solución al conflicto de deforestación/pérdida de hábitat.

(6) Medidas de adaptación y mitigación al cambio climático (enfocado a sequías y lluvias extremas): La adaptación consiste en hacer ajustes en los sistemas humanos y naturales para reducir los daños, como soportar y compartir pérdidas. La mitigación, por su parte, es una medida que busca reducir las emisiones de gases de efecto invernadero para evitar que el problema empeore (CIIFEN).

Es la solución para el conflicto del cambio climático: sequías y lluvias extremas.

(6) Análisis de riesgos y control de la invasión de especies: Consiste en evaluar las consecuencias cuando una especie exótica representa un riesgo, y luego determinar las

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

medidas necesarias para controlarla o erradicarla (Resolución 0067 de 2023).

Es la solución al conflicto de introducción de especies no nativas con potencial invasor.

(5) Ecoturismo sostenible: Promueve actividades turísticas responsables que protegen el ambiente, fortalecen a las comunidades y generan beneficios económicos sin agotar los recursos naturales (Organización Mundial del Turismo, 2005).

Al fomentar prácticas responsables y planificadas, se reducen los impactos negativos y se favorece un manejo correcto del territorio. Es la solución al conflicto del turismo irresponsable.

Nota: Estas cartas solo se juegan en tu propio tablero. Al usarlas, eliminan todos los conflictos activos que pertenezcan a su categoría.

Tabla resumen conflictos y soluciones:

Conflicto	Solución
Tráfico ilegal y sobreexplotación de biodiversidad	Control de tráfico ilegal.
Contaminación/Minería ilegal	Sin minería ilegal.
Deforestación/Pérdida de hábitat	Bosque conservado

Cambio climático, sequías y lluvias extremas	Medidas de adaptación y mitigación al cambio climático (enfocado a sequías y lluvias extremas).
Introducción de especies no nativas con potencial invasor	Análisis de riesgos y control de la invasión.
Turismo irresponsable	Ecoturismo sostenible

CARTAS DE SEGURIDAD: evitan que tu avance sea detenido por los conflictos que otros jugadores puedan lanzarte. Funcionan como una protección permanente durante el resto de la partida. Existen 4 tipos de seguros, y cada uno cubre distintos conflictos:

(1) Fortalecimiento de políticas públicas ambientales. Cubre: la minería ilegal y el tráfico ilegal de especies. Consiste en crear, implementar y fortalecer políticas públicas sobre la minería. Incluye normas más estrictas, mejorar la vigilancia, articular las entidades y promover acciones de participación ciudadana para proteger los ecosistemas. Estas acciones reducen la extracción ilegal y frenan las redes de tráfico, ayudando a conservar la biodiversidad y el uso sostenible del territorio (Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, 2018).

(1) Acuerdos de conservación y no deforestación. Cubre: deforestación. Es una herramienta de negociación entre dos o más



INSTRUCCIONES DEL JUEGO

actores (Estado, sector privado y/o sociedad civil) alrededor del ordenamiento de actividades relacionadas con la conservación, preservación, uso y manejo de determinados recursos. Lo anterior busca favorecer el logro de metas asociadas a la reducción de la deforestación, la conservación de la biodiversidad, la conectividad del paisaje amazónico, la protección de cuencas hidrográficas, así como la mitigación y la adaptación al cambio climático (Módulo SIAT-AC: Seguimiento al Cumplimiento de Acuerdos Locales, 2018).

(I) Educación ambiental para la sostenibilidad. Cubre: turismo irresponsable y cambio climático. Es un proceso formativo que busca crear conciencia ecológica y social, ayudando a las personas a reconocer los problemas ambientales y actuar responsablemente (Flórez-Yepes, 2015). Además, la educación es un instrumento muy importante para abordar el cambio climático, ya que proporciona a las personas el conocimiento y las habilidades para (i) entender el problema, (ii) adaptarse a sus consecuencias y (iii) convertirse en agentes de cambio.

(I) Medidas preventivas, detección temprana y respuesta rápida frente a especies invasoras. Cubre: Introducción de especies no nativas con potencial invasor. Incluye acciones para identificar y eliminar especies invasoras antes de que se propaguen y causen daños. Estas medidas permiten controlar o erradicar dichas especies mediante planes adecuados según el ecosistema y la especie. (Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, 2011).

Notas: Cada carta de seguridad otorga 100 puntos adicionales al final del juego. Si un jugador utiliza los cuatro seguros durante la partida, recibe 200 puntos extra.

PREPARACIÓN

1. Baraja las 106 cartas del mazo.
2. Reparte 6 cartas a cada jugador, una por una, comenzando por la persona sentada a la izquierda de quien baraja.
3. En cada nueva ronda, el rol de barajador se mueve una posición hacia la izquierda.
4. Coloca el resto de las cartas boca abajo en el centro de la mesa para formar el pozo de robo. A su lado, ubica el pozo de descarte, donde se depositarán las cartas que se vayan descartando.

Nota: En cada turno, los jugadores deben robar una carta del mazo principal y luego jugar una carta de su mano, de manera que siempre mantengan 6 cartas en mano.

ASTUCIA SELVÁTICA

Si un adversario juega una carta de conflicto contra ti y tienes en tu mano la carta de seguridad correspondiente, puedes gritar "¡Golpe de astucia!". De inmediato colocas la carta de seguridad en tu zona de juego, lo que te permite eliminar la carta de conflicto y enviarla directamente al pozo de descarte.

CÓMO ACABA LA PARTIDA

En juegos de 2 o 3 personas: la partida termina cuando un jugador suma 1200 puntos o más con las cartas de especies.

En juegos de 4 o 6 personas: termina cuando un jugador alcanza 1000 puntos o más con las cartas de especies.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

CÓMO DEFINIR EL GANADOR

Una vez alguien alcanza el puntaje base (900 puntos o más), cada jugador debe sumar puntajes adicionales obtenidos por sus interacciones y cartas jugadas. Estos puntajes así:

Nota: Recuerda que solo se contabilizan las interacciones completas, es decir, cuando ambas cartas de especies presentan íconos compatibles y tendrán un valor de 100 puntos por interacción.

Las cartas de la misma especie no generan interacción entre sí, pero pueden ser jugadas sobre la misma carta.

Modalidad por equipos (4 o 6 jugadores)

En partidas de 4 jugadores, se forman 2 equipos de 2 personas. En partidas de 6 jugadores, se forman 3 equipos de 2 personas.

Cada jugador mantiene su zona individual de juego, pero al final de la partida se suman los puntajes de los miembros del equipo.

El equipo ganador será aquel que obtenga la puntuación combinada más alta.

Notas adicionales

Dos cartas de la misma especie no generan interacción entre sí.

Las interacciones sólo se suman al final de la partida, no durante su desarrollo.



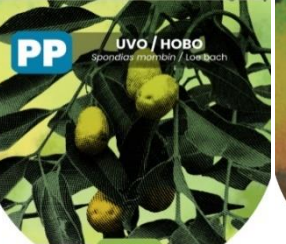














Las cartas de seguridad tienen prioridad sobre las cartas de conflicto.

No está permitido robar cartas del pozo de descarte (pozo muerto).

Las cartas jugadas deben permanecer sobre la mesa durante toda la partida.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

El juego incluye 108 cartas distribuidas en las siguientes tipologías y cantidades:

Especies	C DELFÍN ROSADO / TONINA <i>Inia geoffrensis / Inia pasayon</i>  200 Apéndice CITES II Endémico de los grandes ríos sudamericanos (Amazonas y Orinoco). La flexibilidad en su cuello le permite maniobrar agilmente entre los raíces del bosque inundado. Ecosistemas: Ríos, tributarios, lagunas, confluencias y el bosque inundado. 6	O OSO HORMIGUERO GIGANTE <i>Myrmecophaga tridactyla / Cholo</i>  100 Apéndice CITES II No tiene dientes pero el uno largo y largo y pegajoso de hasta 60 cm. Ecosistemas: Bosque húmedo tropical, bosque seco, zonas de predomancia, sabanas inundables y altanura. 6	PP UVO / HOBO <i>Spondias mombin / Lulo</i>  75 El fruto ocasionalmente es usado para ahumado y elaborar calambos. También se usa en la fabricación de pulpas, jugos de fermentación, tabaco y carpentería en general. Ecosistemas: Bosques secundarios, bosques primarios de zonas bajas y bosques semi-deciduos. 10	C RANA <i>Ranitomeya sp / Bús</i>  50 Apéndice CITES II Posee colores vibrantes que advierten su toxicidad ante los depredadores. Ecosistemas: Bosque húmedo tropical del extremo sur de la Amazonia colombiana. 17	D HORMIGAS <i>Formicidae / Chachalew</i>  25 Insectos eusociales. Se calcula que pueden formar el 15-25% de la biomasa de los animales terrestres. Ecosistemas: En toda la Amazonia. 7
	TRÁFICO ILEGAL Y SOBREEXPLOTACIÓN DE BIODIVERSIDAD  TRÁFICO ILEGAL Y SOBREEXPLOTACIÓN DE BIODIVERSIDAD 3	CONTAMINACIÓN MINERÍA ILEGAL  CONTAMINACIÓN MINERÍA ILEGAL 3	DEFORESTACIÓN PÉRDIDA DE HÁBITAT  DEFORESTACIÓN PÉRDIDA DE HÁBITAT 3	CAMBIO CLIMÁTICO, SEQUÍAS Y LLUVIAS EXTREMAS  CAMBIO CLIMÁTICO, SEQUÍAS Y LLUVIAS EXTREMAS 4	INTRODUCCIÓN DE ESPECIES NO NATIVAS CON POTENCIAL INVASOR  INTRODUCCIÓN DE ESPECIES NO NATIVAS CON POTENCIAL INVASOR 5
	TURISMO IRRESPONSABLE  TURISMO IRRESPONSABLE 3	CONTROL TRÁFICO ILEGAL  CONTROL TRÁFICO ILEGAL 6	SIN MINERÍA  SIN MINERÍA 6	BOSQUE CONSERVADO  BOSQUE CONSERVADO 6	
	ANÁLISIS DE RIESGOS Y CONTROL DE LA INVASIÓN  ANÁLISIS DE RIESGOS Y CONTROL DE LA INVASIÓN 6	ECOTURISMO SOSTENIBLE  ECOTURISMO SOSTENIBLE 6	MEDIDAS DE ADAPTACIÓN Y MITIGACIÓN  MEDIDAS DE ADAPTACIÓN Y MITIGACIÓN 5		

INSTRUCCIONES DEL JUEGO



EJEMPLO DE UN JUEGO POR PAREJAS

Preparación

Mezcla el mazo completo.

Reparte 6 cartas a cada jugador.

Coloca el resto del mazo boca abajo en el centro como mazo principal.

El jugador que no barajó es quien inicia la partida.

Desarrollo del juego

El juego avanza por turnos. En cada turno, el jugador activo debe realizar las siguientes acciones en orden:

1. Jugar una carta (obligatorio si es posible)

Si el jugador tiene al menos una jugada válida, debe jugar una carta. Las opciones son:

a) Jugar una carta de especie

Solo puede jugarse si el jugador no tiene conflictos activos.

La carta se coloca en su área personal.

El jugador suma los puntos base indicados en la carta.

Si la especie puede interactuar con otras ya colocadas, esa interacción se registra para sumar puntos al final de la partida.

Una interacción entre dos especies solo se cuenta una vez.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

b) Jugar una carta de conflicto

Se coloca en el área del oponente elegido.

Cada conflicto impide que ese jugador pueda jugar cartas de especie hasta que lo resuelva.

No se pueden colocar dos conflictos del mismo tipo sobre un mismo jugador.

Si el oponente tiene un seguro que protege contra ese conflicto, la carta no lo afecta.

c) Jugar una carta de solución

Se coloca en la zona del jugador que la usa.

Permite eliminar uno o varios conflictos de la categoría que resuelve.

Por cada conflicto eliminado, el jugador gana 100 puntos adicionales (*Golpe de astucia*).

d) Jugar una carta de seguridad

Se coloca en la zona del jugador.

Elimina de inmediato todos los conflictos que cubra.

Protege al jugador de recibir más conflictos del mismo tipo durante el resto de la partida.

Cada seguro jugado otorga 100 puntos adicionales.

Si un jugador utiliza los cuatro seguros, recibe 200 puntos extra al final.

e) Si no existe ninguna carta válida para jugar

El jugador debe descartar una carta en el pozo de descarte (pozo muerto).

El pozo muerto se coloca boca arriba.

No se permite robar cartas del pozo muerto.

2. Robar una carta

Después de jugar o descartar, el jugador debe robar una carta del mazo principal para volver a tener seis cartas en la mano, si aún quedan cartas disponibles.

Bloqueos por conflictos

Un jugador está bloqueado si tiene uno o más conflictos activos en su área.

Mientras esté bloqueado:

- No puede jugar cartas de especie.
- Sí puede jugar soluciones, seguros, conflictos o descartar.

Un bloqueo termina cuando:

- El jugador usa una carta de solución correspondiente, o
- Usa un seguro que cubra ese tipo de conflicto

Finalización de la partida

La partida termina cuando ocurre alguna de las siguientes condiciones:

- Un jugador alcanza el puntaje base establecido:
 - 1200 puntos en partidas de dos jugadores.
 - 900 a 1000 puntos en partidas de tres jugadores.
- El mazo principal se queda sin cartas.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Cálculo del puntaje final

Puntos base: Obtenidos al jugar cartas de especies.

Puntos por interacciones: Cada interacción completa entre dos especies vale 100 puntos.

Bonificaciones:

- 100 puntos por cada conflicto resuelto con una carta de solución.
- 100 puntos por cada carta de seguridad jugada.
- 200 puntos adicionales si el jugador jugó las cuatro cartas de seguridad.
- 500 puntos adicionales si el jugador termina con el puntaje base exacto (por ejemplo: 1200 o 900 puntos).

Puntaje total

Suma de:

- Puntos base
- Interacciones
- Bonificaciones

El jugador con el puntaje total más alto gana la partida.

Modalidad por equipos (4 o 6 jugadores)

- En partidas de cuatro jugadores, se forman dos equipos de dos.
- En partidas de seis jugadores, se forman tres equipos de dos.

Cada jugador mantiene su zona individual, pero al final se suman los puntajes de los integrantes del mismo equipo.

El equipo ganador es el que consiga la puntuación combinada más alta.

Notas adicionales

Las interacciones se cuentan solo al final, no durante el juego.

Los seguros tienen prioridad sobre los conflictos.

No se puede robar cartas del pozo muerto.

Las cartas jugadas permanecen sobre la mesa durante toda la partida.

Tabla 1. Listado especies y categoría de amenaza

Nº	Nombre común	Nombre científico	CATEGORÍA AMENAZA IUCN https://www.iucnredlist.org/es	CATEGORÍA AMENAZA de Colombia Resolución 0126 año 2024
1	Jaguar	<i>Panthera onca</i>	VU	VU
2	Águila harpía	<i>Harpia harpyja</i>	VU	-
3	Delfín rosado/ tonina	<i>Inia geoffrensis</i>	EN	EN
4	Anaconda verde	<i>Eunectes murinus</i>	LC	-
5	Mono aullador	<i>Alouatta seniculus</i>	LC	-
6	Pirarucú	<i>Arapaima sp</i>	VU	VU



INSTRUCCIONES DEL JUEGO

7	Pecarí de collar	<i>Pecarí tajacu</i>	LC	-
8	Tapir/ Danta	<i>Tapirus terrestris</i>	VU	VU
9	Puma	<i>Puma concolor</i>	LC	-
10	Ceiba	<i>Ceiba sp</i>	LC	EN, VU
11	Venado	<i>Odocoileus cariacou</i>	NE	-
12	Guacamaya azul	<i>Ara ararauna</i>	LC	-
13	Palometa	<i>Mylossoma albiscopum</i>	LC	-
14	Moriche	<i>Mauritia flexuosa</i>	LC	-
15	Abeja sin aguijón	Meliponini	NE	-
16	Mojojoy	<i>Rhynchophorus palmarum</i>	NE	-
17	Murciélago	Carollia sp	LC	-
18	Oso hormiguero gigante	<i>Myrmecophaga tridactyla</i>	VU	VU
19	Rey gallinazo	<i>Sarcoramphus papa</i>	LC	-
20	Paujil	Mitu salvini	LC	-
21	Rana	<i>Ranitomeya sp.</i>	LC	-
22	Hormigas	Formicidae	NE	-
23	Micorrizas	Glomeromycota	NE	-
24	Uvo/hobo	Spondias mombin	LC	-
25	Bromelia spp	Tillandsia sp.	LC	EN, CR
26	Yarumo	Cecropia spp	LC	EN

Referencias

TOMAS M. SMITH & ROBERT LEO SMITH. Ecología. 6.a edición PEARSON EDUCACIÓN, S.A, Madrid, 2007

Flórez-Yepes, G. Y. (2015). La educación ambiental y el desarrollo sostenible en el contexto colombiano. Revista Electrónica Educare, 19(3), 432-443.

Minería: Impactos sociales en la Amazonia. Bogotá: Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas sinchi. 2019

Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible. (2018). Política Nacional para la Gestión Integral de la Biodiversidad y sus Servicios Ecosistémicos (PNGIBSE).

Organización Mundial del Turismo. (2005). Turismo sostenible. Objetivos del desarrollo sostenible. OMT. <https://www.unwto.org/es/desarrollo-sostenible>

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Salazar Cardona C. A., Riaño Martínez A., Reyes Bonilla M. A., Riaño Umbarila E., Castañeda Hernández W., Rubiano S. & Rodríguez C. (2019). Minería: Impactos sociales en la Amazonia. Bogotá: Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas Sinchi.

SIAT-AC Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas SINCHI. (2022). Atlas de conflictos socioambientales de la Amazonia colombiana. <https://siatac.co/atlas-conflictos-socioambientales/>

Guerrero, A. C., & ALARCÓN, M. (2022). Influencia de la deforestación y el cambio climático en la formación de los “ríos voladores de la Amazonia” y su impacto en la disponibilidad hídrica de Bogotá y la región circundante. *Revista Colombia Amazónica*, (13), 47360.

Colombia. Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible Plan Nacional para la Prevención, el Control y Manejo de las Especies Introducidas, Trasplantadas e Invasoras: Diagnóstico y listado preliminar de especies introducidas, Trasplantadas e invasoras en Colombia /; Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander von Humboldt -IAvH; The Nature Conservancy -Colombia - TNC; Franco A; Baptiste, María P.; Díaz J; Montoya M. Bogotá, D.C.: Colombia. Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, 2011. 131

No olvides descargar el documento en PDF con las cartas imprimibles y compartirlas con tu familia, amistades y comunidad para seguir aprendiendo juntos.



Luz Marina Mantilla Cárdenas
Directora General

Instituto Amazónico de investigaciones
Científicas SINCHI

Ana María Franco Maya
Subdirección Científica y Tecnológica
Coordinadora técnica de proyecto: Biofilia:
museo de la biodiversidad

Autoras
Laura Zuly Velandia Pérez
Francy J. Sandoval Barbosa
María Camila Castrillón Gutiérrez
Adriana Maria Rebolledo Monsalvo
Jennifer Adriana Valbuena Barbosa
Jóvenes Investigadoras Alianza Biofilia
Instituto Amazónico de investigaciones
Científicas SINCHI

Edición y corrección de estilo
María Alejandra Rodríguez
Oficina de Comunicaciones – Proyecto Biofilia

Matemático en teorías de juego
Miguel Kratzer Giraldo

Revisión contenido juego
Investigadores instituto SINCHI
Natalia Atuesta Dimian
Edwin Agudelo Córdoba
Luis Fernando Jaramillo
Diego Andrés Caratón
José Rances Caicedo
Andrés Alberto Barona
Ana María Franco Maya

Diseño y diagramación
Gilberto Aponte Celis
Oficina de Comunicaciones

Traductor español a lengua jiw
Francisco Castañeda
Sabedor y artesano comunidad indígena Jiw
Guaviare

Edición video instrucciones
Armando Gonzalez

Interpretación lenguaje de señas colombiano
Rene Mauricio Carvajal Galvis

Este documento fue elaborado en el marco de la Alianza Biofilia por jóvenes Investigadoras del Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas SINCHI

Cítese cómo:

Velandia-Pérez, L. Z., Sandoval-Barbosa, F. J., Castrillón Gutiérrez, M. C., Valbuena-Barbosa, J. A. & Rebolledo Monsalvo A. M. (2025). Entrelazos Amazónicos. Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas SINCHI en el marco del proyecto Alianza Biofilia