

MUSEJUEGO AVES: “Memoria de pajaritos”

Museo de Historia Natural de Concepción

El objetivo del Musejuego Memorigame de Aves es aprender y reconocer algunas de las aves con las que cohabitamos en el territorio de Concepción y sus alrededores maravillándonos con la riqueza que nos ofrece su biodiversidad. Por otra parte, la invitación es a jugar en familia y poner en práctica nuestra memoria.

Cada carta de ave, ilustrada cuidadosamente en técnica de acuarela por Diego Alcayaga, da cuenta de su nombre común y científico, hábitat, alimentación, tipo de nido, embergadura alar promedio, procedencia y números de huevos por puesta. Además, nos brinda un dato curioso.



Significado de íconos

Hábitat: corresponde al lugar predominante en el que habita el ave. La iconografía también ha sido asociada a un color, como verde el bosque, rosado lo urbano, azul la costa, naranja el humedal, gris la montaña.

Se pondrá una franja del color debajo del ícono, para indicar otros hábitats en los que viven, representado por un asterisco en el ejemplo “*”.



Bosque



Urbano



Costa



Humedal



Montaña

Tipo de nido:



Plataforma

Entramado de ramas, sobre superficies (generalmente sobre árboles, típica de aves rapaces, o garzas)



Taza

Entramado de ramas, a diferencia de la plataforma, tiene una pequeña oquedad. Muy usados por los paseriformes.



Cavidad

Las cavidades pueden ser construidas (primarios, como los carpintero y el comesebo), y secundarios, aves que ocupan cavidades ya hechas (rapaces nocturnas por ejemplo)



Suelo

Aves nidificantes de cavidad excavada en la tierra, aves terrícolas (ejm: chucao).



Comodín

Aves que construyen nidos inusuales que no encajan en ninguna de las cuatro categorías estándar.

Alimentación: esta clasificación de alimentos son generalizaciones, para representar el tipo de alimentación usual del ave. Se clasifica en invertebrados, semillas o cereales, peces, frutos o bayas, carne y néctar.



Invertebrado/insecto

Con este insecto (*Ceroglossus chilensis*, conocido como peorro), representamos a los invertebrados en general. Existe una gran cantidad de insectos, y muchas aves se alimentan de ellos, desde insectos voladores (golondrinas) a insectos de tierra y agua (paseriformes). También crustáceos.



Semilla/cereal

Las aves passeriformes de praderas y algunos charadriiformes (queltehue) suelen buscar semillas de gramíneas en el suelo.



Peces

Suelen ser la presa de aves zambullidoras como la huala o de los cormoranes, entre otras.



Frutos/bayas

Las aves passeriformes de bosque y borde de bosque suelen alimentarse de frutos de árboles y arbustos nativos.



Roedores/carroña

Son las presas de aves rapaces nocturnas y diurnas, esto las convierte en sus controladores biológicos. También simboliza la carne en general, tanto viva como muerta.



Flores

Con el chilco representamos el néctar. Si bien el ave nectívora por excelencia es el colibrí, también hay otras aves que pueden consumir néctar (como el jilguero, cometocinos, tordo, tenca, entre otras)

Envergadura alar:



Corresponde a la distancia que existe de punta a punta en las alas extendidas.

Cantidad de huevos por puesta:



Cantidad usual por puesta de las aves

Procedencia: es el lugar de origen natural de las aves. De acuerdo a esto, las clasificamos de acuerdo a estas cuatro categorías:

E

Endémica

Especies que viven exclusivamente dentro de un determinado territorio. Para este efecto, entenderemos como aquellas aves que viven de forma natural solo en nuestro país.

I

Introducida

Corresponde a una especie que se encuentra fuera de su ambiente natural de distribución, y cuya presencia en un nuevo territorio se debe a la introducción accidental o intencional producto de la actividad humana.

M

Migratoria

Son las especies de aves que realizan viajes estacionales regulares cada año.

N

Nativa

Especie autóctona y originaria que pertenece a una región o ecosistema determinado y que puede estar presente en otros países.

¿Cómo jugar el Musejuego Memoria de Pajaritos?

1. Se revuelven las cartas y se disponen boca abajo de forma aleatoria.
2. Cada persona por turno, volteará sucesivamente dos cartas, memorizando la ubicación de las mismas.
3. Cuando se encuentren dos cartas idénticas que formen pareja, la persona se las queda. De lo contrario, las voltea tal cual estaban para continuar el juego. Si acertaste, puedes jugar otra vez.
4. La partida terminará cuando estén todas las parejas encontradas.
5. Ganará la persona que haya conseguido más parejas de cartas.

Este juego fue creado por el área de Educación del Museo de Historia Natural de Concepción, el doctor y ornitólogo Heraldo Norambuena Ramírez y el ilustrador Diego Alcayaga Reyes.

Estas cartas están realizadas para facilitar la creación de los juegos que puedas crear junto a tu familia. Usa los íconos, colores y datos.

Entonces, a Jugar!!!