

# Efecto dominó

Una dinámica de Educación Ambiental sobre Cambio Climático

## Guía de Juego



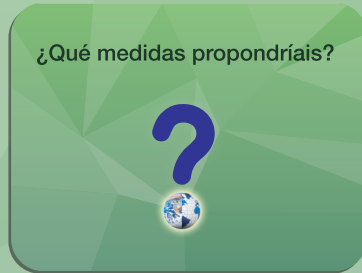
1.- Comenzamos la actividad. Se explica al grupo la dinámica



2.- Cada persona se familiariza con la tarjeta.



3.- Colocamos las fichas de causas y consecuencias socioambientales vinculándolas a otras ya colocadas en el suelo.



4.- Una vez completado el mapa de relaciones, organizados en pequeños grupos se buscan posibles líneas de solución.

### Créditos

Edita:  
Consejería de Medio Ambiente y Ordenación del Territorio

Dirección técnica:  
Ricardo de Castro  
Servicio de Educación Ambiental y Formación

Autores y autoras:  
Ana Velázquez Perejón  
José M<sup>a</sup> Jiménez Solís  
Josechu Ferreras Tomé  
Pilar Estada Aceña  
Trinidad Herrero Campo  
Guadalupe Jiménez Leira  
Equipo de Argos. Proyectos Educativos S.L.

Diseño y maquetación:  
Manuel Ferreras Estada



JUNTA DE ANDALUCÍA  
CONSEJERÍA DE MEDIO AMBIENTE Y ORDENACIÓN DEL TERRITORIO

**Dinámica de educación ambiental** con la que pretendemos construir de forma colectiva un mapa conceptual visual sobre el cambio climático, que nos permita analizar este fenómeno complejo desde sus orígenes físicos hasta las posibles soluciones y comprender la trama de relaciones que se establecen en el medio ambiente, entendiendo este como un sistema.

## Elementos necesarios para jugar:

- Instrucciones.
- 30 tarjetas de distintos colores. Cada tarjeta tiene dos caras: el anverso con imagen y/o título y el reverso con un texto explicativo de la imagen y/o título. Existe una relación entre el color y los contenidos.
  - **Azul:** Origen físico del cambio climático.
  - **Naranja:** Causas del cambio climático
  - **Violeta:** Evidencias del cambio climático y que nos indican que algo está ocurriendo con el clima.
  - **Lila:** Consecuencias socioambientales del problema.
  - **Verde:** Posibles líneas de solución.
  - **Verde:** Una tarjeta sobre nuestro compromiso personal, ¿Y tú, qué? .
- Trozos de cuerda o papel que, a modo de flechas, unirán y relacionarán las tarjetas.
- Un espacio de 25 metros cuadrados aproximadamente libre de objetos (suelo de una sala, aula, espacio al aire libre)
- Un grupo de destinatarios y destinatarias, entre 15 y 30 personas.
- Disponer de entre 45 minutos o una hora para desarrollar la dinámica.

## Cómo jugar

1. Comenzaremos disponiendo al grupo en círculo, comentaremos que vamos a profundizar en qué es el cambio climático, haciendo un recorrido desde sus orígenes a sus soluciones y que para ello, construiremos entre todos y todas un mapa conceptual con tarjetas. Para unir las tarjetas utilizaremos cuerdas o flechas de papel.
2. A continuación, repartiremos las tarjetas de color **naranja** (causas), de color **violeta** (evidencias), y de color **lila** (consecuencias socioambientales). En función del número de personas participantes a cada persona puede corresponderle una o varias tarjetas. Cada participante observará la/las tarjeta y leerá atentamente su reverso.
3. La persona que conduce el juego explicará qué es el "Efecto invernadero de origen natural" y colocará en el suelo la tarjeta que lo representa, de entre las tarjetas de color **azul**. Este fenómeno se está viendo incrementado por ciertas actividades humanas.
4. Será el momento de colocar las causas. Para ello quién tenga una tarjeta de color **naranja** debe ir colocándola en el suelo. Se deben colocar de una en una ya que cada persona, al colocarla, debe explicar por qué, la acción que representa su tarjeta, está incrementando el efecto invernadero. El texto del reverso le ayudará a hacer esa explicación.

5. Una vez que se hayan colocado las causas, la persona que conduce el juego colocará debajo de todas ellas la tarjeta de "Aumento del efecto invernadero" y, uniéndola con una flecha, colocará debajo la tarjeta del "Calentamiento global".

6. El calentamiento global o aumento de temperatura media está siendo medido y observado por la ciencia. Será el momento de colocar en nuestro mapa las evidencias del problema. De una en una, se irán colocando las tarjetas de color **violeta**, uniéndolas con una flecha a la tarjeta ya colocada en el suelo de "Calentamiento global". Al igual que con las causas, cada tarjeta de las evidencias debe colocarse en el suelo con una explicación de quien la coloca, apoyada por el contenido del reverso.

7. Las consecuencias físicas o evidencias están teniendo una serie de consecuencias socioambientales en el planeta. Seguidamente se deben colocar las tarjetas del color **lila**, relacionándolas (es decir uniéndolas con flechas) con alguna tarjeta de evidencias o de causas ya colocadas anteriormente.

8. Una vez que hayamos establecido este recorrido, desde el origen hasta las consecuencias, abordaremos las posibles líneas de solución. Para ello dividiremos al grupo en tres subgrupos. A un grupo le daremos la tarjeta de "Mitigación", a otro la de "Adaptación" y a un tercero la de "Educación".

9. Cada grupo leerá el contenido de su tarjeta y pensará en posibles acciones (de mitigación, adaptación o educación, en función del grupo en el que estén). Cada acción la anotarán en un pósit y los pegarán en el anverso de su tarjeta.

10. Cada uno de los grupos explicará al resto de participantes en qué consisten la "Mitigación", la "Adaptación" y la "Educación" ante el cambio climático y contará las acciones que han pensado para abordarla.

11. Por último, la persona que conduce el juego colocará la última tarjeta ¿Y tú qué? Con ella se pretende movilizar las conciencias de las personas participantes, haciendo ver la importancia del compromiso personal. Dejamos un tiempo para que, individualmente piensen su compromiso y, para finalizar, realizaremos una ronda de intervenciones para que cada cual lo comunique al resto del grupo.

Nota: el proceso que acabamos de explicar representa una forma de desarrollar el juego, pero no es la única. En función a los conocimientos sobre el tema que disponga el grupo, las edades de las personas participantes, número y otras variables podemos adaptar la forma de jugar.

Algunas de las adaptaciones que se nos ocurren:

- Eliminar las tarjetas de más complejidad.
- Parejas o pequeños grupos a los que entregamos varias tarjetas.
- Para grupos con conocimientos sobre el tema, podemos dejar que, desde el principio, configuren en solitario el mapa conceptual.
- La mitad del grupo desarrolla la dinámica y lo explica a la otra mitad que no ha visto su desarrollo.