



## Proyecto piloto: Integración de conocimientos formales e informales: Programa de educación comunitaria para el cambio climático en Puerto Rico

### Guía de actividades

#### I. Actividades para explorar temas sobre cambio climático y sostenibilidad

**Nivel de impacto:** Adultos y niños

#### **Objetivos:**

1. Reflexionar sobre las acciones humanas y su impacto en el ambiente.
2. Aumentar las redes de apoyo en y entre comunidades.

**Nombre de la actividad:** *Adivina, Adivinador*

**Temática:** Acciones luego de un huracán

**Duración:** 30 min

**Materiales:** sillas, tarjetas con frases o acciones, cronómetro

**Lugar para llevar a cabo la actividad:** patio, cancha, terraza amplia

#### **Instrucciones:**

1. Dividir a las personas en dos grupos. La cantidad de personas por cada subgrupo dependerá del total de participantes (preferiblemente, tres personas por subgrupos).
2. Cada subgrupo seleccionará a una persona que será la que describirá con mímicas y palabras la frase o acción contenida en las tarjetas. Esta persona se quedará de pie junto a la facilitadora del juego.
3. El resto de los jugadores se sentarán, cada uno con su subgrupo.
4. La facilitadora tendrá 15 tarjetas con frases o acciones.
  - a. Abriendo una sombrilla
  - b. Sembrando un árbol
  - c. Lavando ropa
  - d. Abanico de mano
  - e. Prendiendo las velas
  - f. Cogiendo agua
  - g. Recogiendo la basura

- h. Echarse repelente de mosquitos
  - i. Bailando la “pelúa”
  - j. Pescando
  - k. Corriendo bicicleta
  - l. Alumbrando con una lámpara
  - m. Matando mosquitos
  - n. Remando un bote
  - o. Barriendo las hojas
5. La facilitadora seleccionará una de las tarjetas y la mostrará a los jugadores que describirán las mismas. La tarjeta no puede ser mostrada al resto de los jugadores.
  6. Los jugadores que describirán las tarjetas, podrán hacerlo haciendo mímicas o diciendo palabras que describan la tarjeta. No podrán mencionar las mismas palabras contenidas en la tarjeta.
  7. Una co-facilitadora tomará el tiempo. Por cada tarjeta, se le dará un tiempo de 30 segundos para que el grupo adivine la mímica y la tarjeta.
  8. Se pasará a la próxima tarjeta si: 1) uno de los grupos adivina correctamente lo que indica la tarjeta, o 2) se terminaron los 30 segundos.
  9. Se culminará la ronda, cuando se terminen las 10 tarjetas.
  10. El grupo ganador será el que más tarjetas haya adivinado.
  11. El facilitador promueve una reflexión en torno a las acciones contenidas en las tarjetas.

Preguntas guías:

- a. ¿Qué otras acciones se hacen a nivel de comunidad luego del impacto de un huracán?
- b. ¿Cómo las acciones mencionadas benefician a la comunidad?
- c. ¿Cómo las acciones mencionadas benefician al medio ambiente?