

# HAZLO VERDE



## DINÁMICA 1

### “LA SENDA DEL PATRULLERO”

# PREPARACIÓN DE LA DINÁMICA 1



¡A continuación te facilitamos los pasos a seguir para que esta dinámica educativa te salga redonda!

## 1 ORGANIZACIÓN EQUIPOS

Para jugar te sugerimos que organices tu clase en 5 equipos. La forma de hacer los equipos es libre.

El criterio de juego es “coop-titivo”, es decir que van a jugar de manera cooperativa, pero desde la competición con el umbral de conocimiento de cada grupo.

A cada equipo se le asignará una **ficha de jugador** (personajes de Vega y su pandilla).

Cada equipo deberá ponerse un nombre y tener un grito de guerra relacionado con el medioambiente.

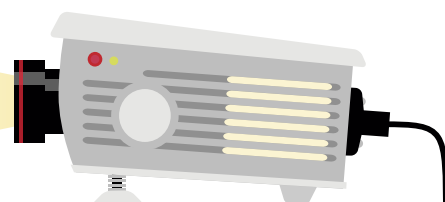
Cada vez que un equipo acierte, ¡se levantará y lanzará su grito de guerra!

## 2 JUEGO DE MESA / TABLERO

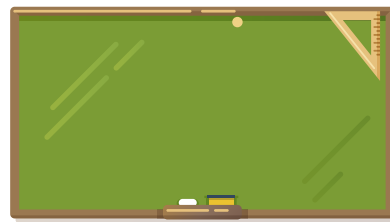
### 2.1 LA PIZARRA

Tienes dos opciones, en función del tipo de pizarra de tu aula.

Si tu aula dispone de pizarra digital o proyector, proyecta el juego en la pizarra/proyector. Tū como profesor/a serás el moderador y quien leerá las preguntas. Esta opción es la más sostenible, ya que no supone gasto de impresora, tinta ni papel.



Si tu aula dispone de pizarra tradicional, imprime el juego al tamaño que permita ser correctamente visualizado y sujétalo en la pizarra. Tū como profesor/a serás el moderador y quien leerá las preguntas.



## 2.2 EL TABLERO

Verás que el tablero se asemeja a un Juego de la Oca, pero con el funcionamiento del Trivial.

Jugar es muy sencillo, además tiene unas casillas especiales que pasamos a describir:



### Casillas ECO

Cuando caes en esa casilla, automáticamente te trasladas a la siguiente del mismo tipo, al igual que en la Oca. “¡Y tiro porque me toca!” (vuelve a lanzar el dado).

**ENERGÍA**



**RECICLAJE**



**AGUA**





## Casilla TÓXICA

Cuando caes en esta casilla pierdes un turno por tener que hacerte cargo de limpiar todos los residuos.



## Casilla DERROCHE

Cuando caes en ella vuelves a la casilla de salida, ya que tu mala conciencia te ha hecho retroceder hasta el principio.

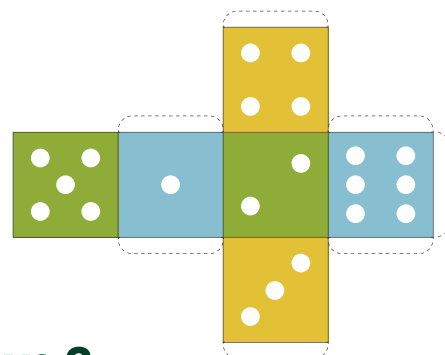
Además, el tablero incorpora casillas sostenibles y derrochadoras (ver tablero). Si caes en una de efecto positivo, avanzas una casilla. En cambio, si caes en una de efecto negativo, retrocederás dos casillas.

### Casillas derrochadoras





### 3 JUEGO DE MESA / FICHAS DE JUGADOR Y DADO - Anexo 2



### 4 JUEGO DE MESA / TARJETAS - Anexo 3

Verás que hay tres preguntas en cada tarjeta. Como moderador, el profesor decidirá qué pregunta hacerle al equipo: te recomendamos que, en cada turno, alternes el tipo de pregunta para hacer el juego más divertido, ya que hay preguntas de mímica, de dibujo...



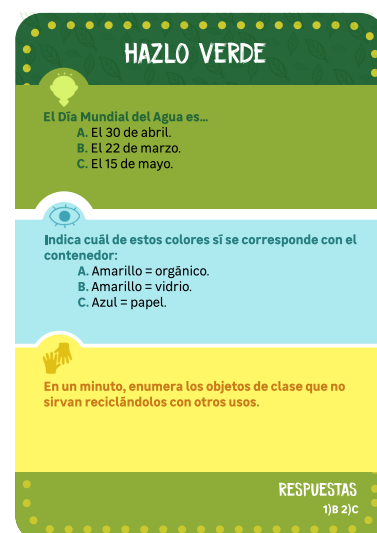
**Tipo relacional o conceptual (causa-efecto):** manejo de datos estadísticos, porcentajes, etc. y del estilo “Sabías que...” como manejo del conocimiento.



**Tipo visual:** dibujar pictogramas, logotipos, símbolos, etc.



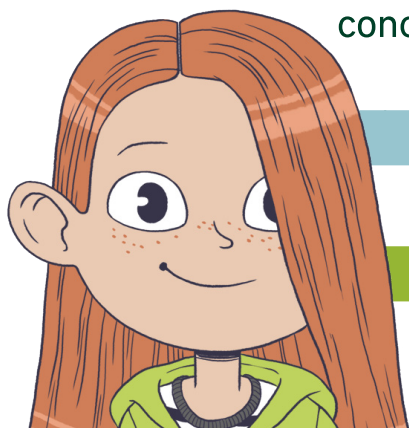
**Tipo kinestésico:** representar conceptos, imitar ruidos, etc.



### 5 PREPARACIÓN PREVIA AL INICIO DEL JUEGO

Te damos tres pistas y cinco vídeos para trabajar el tema.

Te sugerimos que antes de empezar, inicies una pequeña charla introductoria para generar un debate sobre la necesidad de actuar y concienciarse.



22 de marzo: DÍA DEL AGUA

22 de abril: DÍA DE LA TIERRA

5 de junio: DÍA DEL MEDIO AMBIENTE

Y para tener un marco de referencia, te proponemos estos 5 vídeos a elegir:



- 1 Una vez el jugador ha lanzado el dado, y resultando un número x, avanza su ficha hasta la casilla correspondiente.
- 2 El moderador (en este caso el profesor/a) saca una tarjeta del montón y lee una pregunta de las tres planteadas en la tarjeta.
- 3 Si el equipo acierta la respuesta, vuelve a tirar el dado.
- 4 Cuando el equipo resuelva la pregunta, uno de sus miembros se levantará para desplazar la ficha por el tablero, mientras el resto del equipo lanza su grito de guerra.
- 5 Si no acierta la respuesta, no avanza de casilla. La próxima vez que falle ese equipo, tendrá que retroceder 3 casillas.
- 6 Si un equipo no acierta, la pregunta rebotará al siguiente equipo.
- 7 Si caen en casillas penalizadoras (de efecto negativo) retrocederán dos casillas.
- 8 Si caen en casillas sostenibles (de efecto positivo), avanzarán una casilla, siempre que acierten la respuesta.
- 9 Si caen en las casillas especiales, sigue las reglas asignadas a éstas.
- 10 El primero en llegar a la casilla central (Embajada del Medio Ambiente) deberá esperar a que lleguen los demás equipos, por lo que seguirá contestando a las preguntas cuando le corresponda.



Os recomendamos que, terminada la partida, dejéis unos 10 minutos de reflexión conjunta para asentar los conceptos aprendidos de forma transversal.

El juego está pensado para que una partida dure lo que una clase, unos 45-50 minutos, no obstante, podéis jugar durante una clase o varias, y plantear la actividad como una dinámica diaria, semanal... ¡lo que tú prefieras!

## 7

## WEBGRAFÍA

### GAMIFICACIÓN:

<http://www.gamificacion.com/que-es-la-gamificacion>

<http://www.gamificacion.com/>

<http://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/>

<http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/33094.html>

<http://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

### PREGUNTAS DE LAS TARJETAS DEL JUEGO:

Guía práctica de la energía (ministerio de industria. idea)

[https://www.urjc.es/images/EstudiarURJC/vida\\_universitaria/compromiso\\_social/sostenibilidad/Guia%20Practica%20Energia.pdf](https://www.urjc.es/images/EstudiarURJC/vida_universitaria/compromiso_social/sostenibilidad/Guia%20Practica%20Energia.pdf)

<http://www.reciclame.info/>

### VIDEOS YOUTUBE:

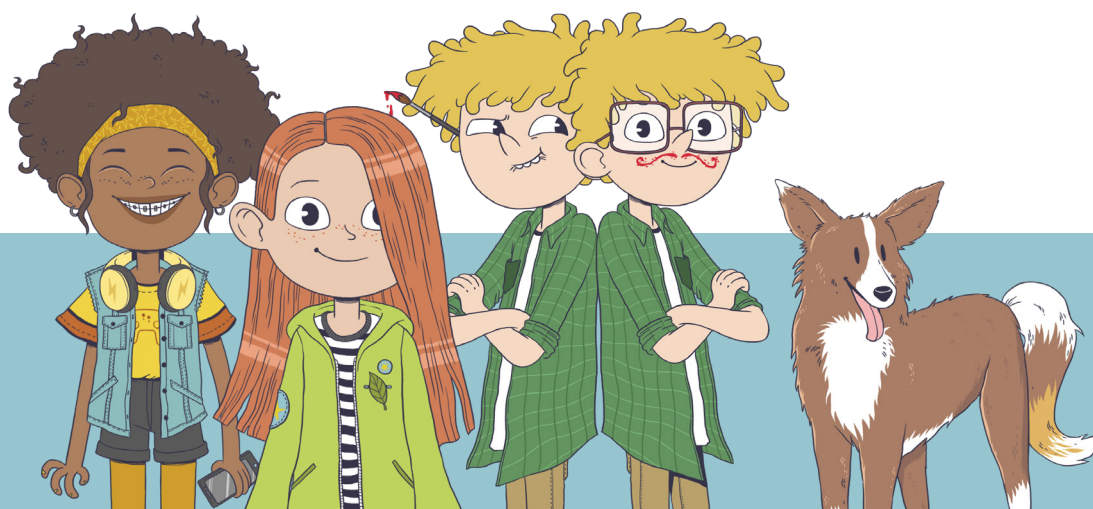
Historia del desarrollo sostenible

<https://www.youtube.com/watch?v=LQ1fQLeUYv0&t=22s>

Los objetivos de 2030 para el clima y la energía

<https://www.youtube.com/watch?v=isKsIKfFlIU>

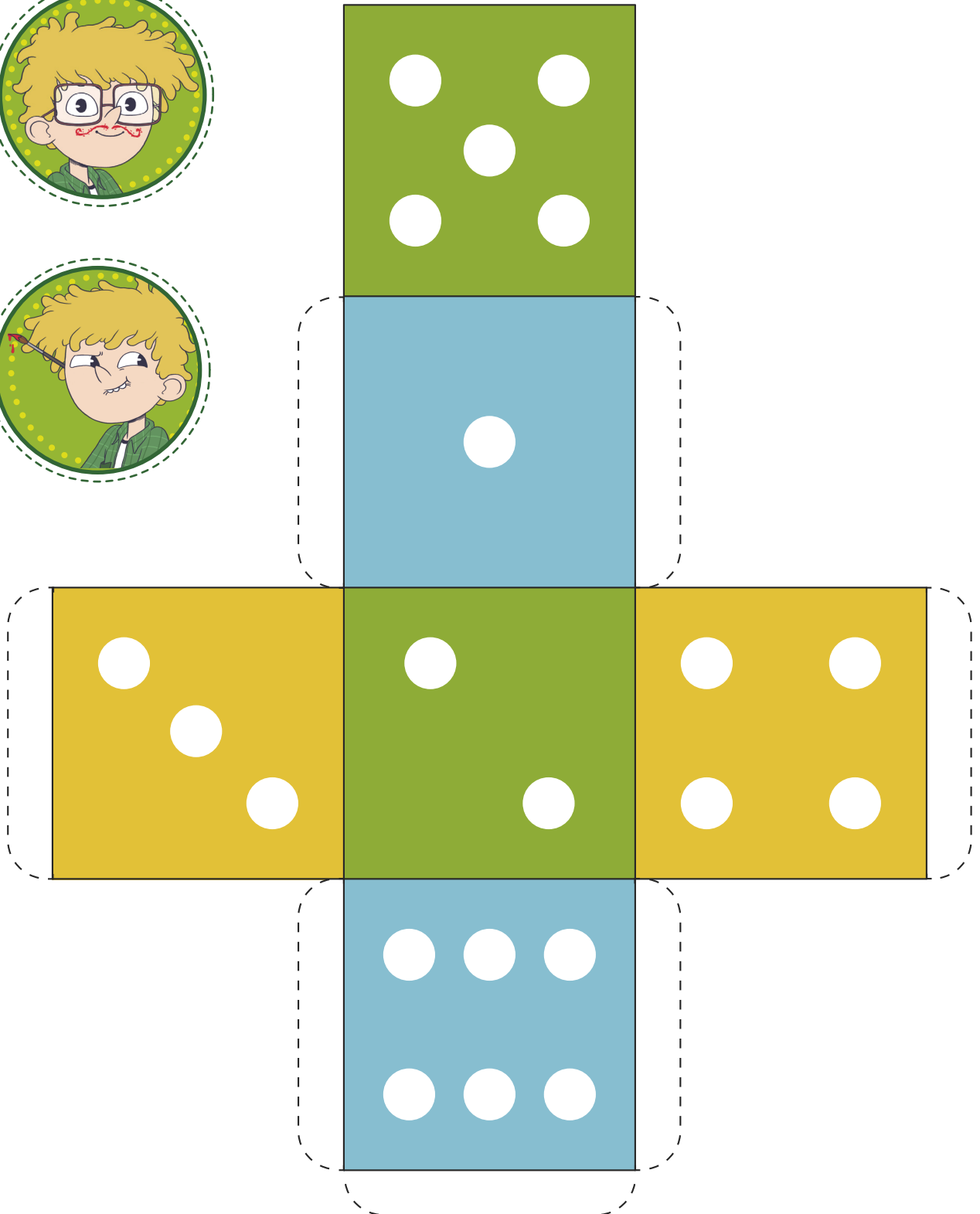
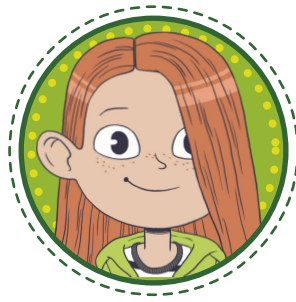
[https://www.youtube.com/watch?v=zDUODk\\_OBVA&t=13s](https://www.youtube.com/watch?v=zDUODk_OBVA&t=13s)













## HAZLO VERDE



El Día Mundial del Agua es...

- A. El 30 de abril.
- B. El 22 de marzo.
- C. El 15 de mayo.



Indica cuál de estos colores sí se corresponde con el contenedor:

- A. Amarillo = orgánico.
- B. Amarillo = vidrio.
- C. Azul = papel.



Palabras en el aire: escribe con gestos las letras de la palabra AHORRO.

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte la palabra.

RESPUESTA CORRECTA

1)B 2)C

## HAZLO VERDE



El Día Mundial de la Tierra es...

- A. El 30 de abril.
- B. El 22 de marzo.
- C. El 22 de abril.



¿Qué dibujo es el que aparece en el logotipo del reciclaje?

- A. Una hoja de papel.
- B. Una flecha.
- C. Una erre mayúscula.



Palabras en el aire: escribe con gestos las letras de la palabra ENERGÍA.

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte la palabra.

RESPUESTA CORRECTA

1)C 2)B

## HAZLO VERDE



El Día Mundial del medio Ambiente es...

- A. El 30 de junio.
- B. El 22 de marzo.
- C. El 5 de junio.



Dibuja en un minuto un símbolo original para representar el reciclaje.

El alumno puede describir el símbolo sin necesidad de dibujarlo.



Palabras en el aire: escribe con gestos las letras de la palabra BOMBILLA.

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte la palabra.

RESPUESTA CORRECTA

1)C

## HAZLO VERDE



¿Sabes cuánto agua ahorras al cerrar el grifo cuando te lavas los dientes?

- A. 2 litros de agua
- B. 5 litros de agua
- C. 10 litros de agua



Dibuja en un minuto un símbolo para cerrar los grifos en el colegio.

El alumno puede describir el símbolo sin necesidad de dibujarlo.



Prueba de mímica: debéis, en un minuto, representar en equipo el concepto "ENERGÍA EÓLICA".

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte el concepto.

RESPUESTA CORRECTA

1)C

## HAZLO VERDE

¿Sabes cuánta basura genera un español al año?

- A. 150 kg.
- B. 600 kg.
- C. 250kg.



En un minuto, enumera los objetos de clase que no sirvan reciclándolos con otros usos.

Valorar la imaginación y creatividad de los nuevos usos aportados.



Prueba de mímica: debéis, en un minuto, representar en equipo el concepto "ENERGÍA SOLAR".

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte el concepto.

RESPUESTA CORRECTA

1)B

## HAZLO VERDE

En una bombilla, ¿qué significa la letra W?

- A. La W de Watio.
- B. La W de Well, bien en inglés.
- C. Es la letra de la marca comercial.



En un minuto enumera todos los nuevos usos que se te ocurran para una maceta vieja.

Valorar la imaginación y creatividad de los nuevos usos aportados.



Adivina adivinanza: "Redondo como un pandero, quien me tome en verano que use un sombrero. ¿Quién soy?"

Respuesta correcta: el sol.

RESPUESTA CORRECTA

1)A

## HAZLO VERDE

¿Por qué decimos que hay que regar las plantas por la noche?

- A. Porque absorben más agua que por el día.
- B. Porque la luna ayuda a las plantas a crecer.
- C. Porque evitamos pérdidas de evaporación por el sol.



En un minuto, dinos qué objetos de la clase tienen que ir al contenedor amarillo.

Respuesta correcta: en el contenedor amarillo van los envases y los plásticos.



1, 2, 3 responde otra vez. Durante un minuto, decidnos en equipo el mayor número posible de objetos que pueden ir al contenedor amarillo, como por ejemplo "tetra brick".

Respuestas correctas: tapas de yogur, botellas de plástico, envoltorio de galletas...

RESPUESTA CORRECTA

1)C

## HAZLO VERDE

Por cada folio que se recicla ahorramos...

- A. Un 35% de agua y 65% de energía.
- B. Un 17% de agua y un 25% de energía.
- C. Un 86% de agua y un 65% de energía.



En un minuto, dinos qué objetos de la clase tienen que ir al contenedor azul.

Respuesta correcta: en el contenedor azul van los papeles y los cartones.



¡Invéntate un rap! Haz un rap con la siguiente frase: "SI RECICLAMOS TODOS JUNTOS..." (Recuerda que debes terminarla con una rima)

Reto conseguido: acabar la frase con una rima, como por ejemplo OJOS, ANCIANOS, BARTULOS, VIVOS, GRILLOS, etc.

RESPUESTA CORRECTA

1)C

## HAZLO VERDE

¿Qué ahorra más, lavar los platos a mano o usar el lavavajillas?

- A. Lavar a mano.
- B. El lavavajillas.
- C. Da igual.



Dibuja las principales fuentes de energía renovables.

Respuesta correcta: Solar (del sol), Eólica (del viento), Hidráulica (del agua).



¡Invéntate un rap! Haz un rap con la siguiente frase: "SI AHORRAMOS AGUA..." (Recuerda que debes terminarla con una rima).

Reto conseguido: acabar la frase con una rima, como por ejemplo MENGUA, ANTIGUA, FRAGUA, LEGUA, PARAGUA, o palabras que acaben con a, AGRICULTURA, DURA, AYUDA...

RESPUESTA CORRECTA

1) B. Con el lavavajillas, ahorras hasta 30,6 litros diarios.

## HAZLO VERDE

¿Cuánto ahorro supone la ducha con respecto a la bañera?

- A. El 75 %
- B. El 25 %
- C. El 50 %



¿Conoces la regla de las 4 R?

- A. Reducir, reutilizar, reciclar, recuperar.
- B. Reconponer, recuperar, reciclar, reintegrar.
- C. Rescatar, repartir, remodelar, reciclar.



¡Invéntate un rap! Haz un rap con la siguiente frase: "TODOS CON EL MEDIO AMBIENTE..." (Recuerda que debes terminarla con una rima).

Reto conseguido: acabar la frase con una rima, EXIGENTE, ARDIENTE, EXCELENTE, o como cualquier adverbio que termine en ENTE, SOBRADAMENTE, FACILMENTE...

RESPUESTA CORRECTA

1)C 2)A

## HAZLO VERDE

Sabiendo que un grifo que gotea pierde unos 30 litros de agua al día, ¿cuánto agua se perdería al mes?



En un minuto, inventa distintos usos que puedes darle a una botella de plástico.

Respuesta correcta: las posibilidades son infinitas gracias a tu imaginación, puedes hacer maceteros, botes para los bolis, un mini-huerto, etc.



1, 2, 3 responde otra vez. Durante un minuto, decidnos en equipo el mayor número posible de palabras relacionadas con las energías renovables, como por ejemplo "PRESA".

Respuestas correctas: molino de viento eólico, presa hidráulica, placa solar...

RESPUESTA CORRECTA

Unos 900 litros al mes.

## HAZLO VERDE

¿Cuánto agua consume al minuto un grifo abierto?

- A. 6 litros al minuto.
- B. 1 litro al minuto.
- C. 0,5 litros al minuto.



1, 2, 3 responde otra vez. Durante un minuto, decidnos en equipo el mayor número posible de objetos que pueden ir al contenedor azul, como por ejemplo un periódico...

Respuestas correctas: cajas de zapatos, un libro viejo y roto, cuadernos gastados...



Prueba de mímica: debéis, en un minuto, representar en equipo el concepto "AHORRO ENERGÉTICO".

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte el concepto.

RESPUESTA CORRECTA

1)A



## HAZLO VERDE

¿Para qué sirve un aireador?

- A. Es un tipo de aire acondicionado.
- B. Sirve para limitar el agua que sale del grifo.
- C. Para respirar mejor en casa, es un purificador.



¿Qué dibujo es el que aparece en el logotipo del reciclaje?

- A. Una hoja de papel.
- B. Una flecha.
- C. Una erre mayúscula.



**Prueba de mímica: debéis, en un minuto, representar en equipo el concepto "BIODIVERSIDAD".**

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte el concepto.

RESPUESTA CORRECTA

1)B 2)B

## HAZLO VERDE

¿Por qué es importante el aislamiento térmico de las ventanas?

- A. Sin él se pierde un 18% del calor
- B. Sin él se pierde un 30% del calor.
- C. Sin él se pierde más del 45% del calor.



**En un minuto enumera todos los nuevos usos que se te ocurran para una maceta vieja.**

Valorar la imaginación y creatividad de los nuevos usos aportados.



**Palabras en el aire: escribe con gestos las letras de la palabra "SOSTENIBLE".**

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte la palabra.

RESPUESTA CORRECTA

1)B

## HAZLO VERDE

De TODA la energía que se consume en España, ¿Cuánta corresponde a las familias?

- A. 22%.
- B. 63%.
- C. 30%.



**En un minuto, dinos qué objetos de la clase tienen que ir al contenedor amarillo.**

Respuesta correcta: en el contenedor amarillo van los envases y los plásticos.



**Palabras en el aire: escribe con gestos las letras de la palabra "RESIDUO".**

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte la palabra.

RESPUESTA CORRECTA

1)C

## HAZLO VERDE

Clasifica por orden de gasto, de mayor a menor, las siguientes luminarias:

- A. Leds, fluoruro, incandescente.
- B. Fluoruro, leds, incandescente
- C. Incandescente, fluoruro, leds.



**En un minuto, enumera los objetos de clase que no sirvan reciclándolos con otros usos.**

Valorar la imaginación y creatividad de los nuevos usos aportados.



**Prueba de mímica: debéis, en un minuto, representar en equipo el concepto "ENERGÍA EÓLICA".**

Reto conseguido: cuando el resto de equipos acierte el concepto.

RESPUESTA CORRECTA

1)C