

¡PON!

La Isla De Los Tatús



POLÍTICAS DE LA NATURALEZA

KIT PEDAGÓGICO

INSTRUCCIONES Y FOLLETOS

Talleres educativos, divertidos y atractivos sobre el cambio climático con el juego para celulares "¡Pon! -La isla de los Tatús"

Edad 12+ | 5-30 Participantes

POW!

La Isla de Los Tatús



PARCEIROS



KIT PEDAGÓGICO EDITORIAL



PROJETO:
MATTHIAS LÖWE



CONSULTORIA:
TAINÁ FELIX
JADERSON SOUZA



TRADUÇÃO E REVISÃO
ANTONIO CARLOS SANDOVAL
RODRIGO GERSTNER



DIAGRAMAÇÃO:
GUILHERME BRESOLA

VISTA GENERAL

¿Qué incluye?

Guías no interactivas

Sobre el Juego	04
Como usar os Guías	05
Accion-activista (Módulo Núcleo)	06
Bioequilibrio (Módulo A)	10
Puntos Críticos (Módulo B)	12
Robots contra Tatús (Módulo C)	14

Folletos

Objetivos de Desarrollo Sostenible	15
Tarjeta de "Atención"	16
Manual "PoN para PC"	17
Cartel "Cómo Protestar"	18
Protesta del Tatú	19
La Huella de Carbono	21
Instrucciones para Puntos Críticos	23
Juego de Mesa Robots contra Tatús	25

SOBRE EL JUEGO



Scaneie com a câmera do celular este QRCode para conferir o vídeo de apresentação do Kit Pedagógico.

Políticas de la Naturaleza (abreviado PoN) es una iniciativa intercultural. El juego para celular “¡PoN! -La Isla de los Tatús”, creado con una gran colaboración brasileña-europea está basado en el juego de mesa PoN, que fue creado por Jacob Raffn y Frederik Lassen (Dinamarca), inspirado, a su vez, en los conceptos del filósofo francés Bruno Latour, publicadas en su libro “Politiques de La Nature” que aborda las relaciones entre humanos y naturaleza más allá de una perspectiva antropocéntrica.

EL JUEGO

En el Juego para celular ¡PoN! Los jugadores son pacíficos tatús que viven en una isla amenazada por terribles robots que talan árboles, contaminan ríos, extraen minerales e incendian, destruyendo la naturaleza. Frente a esta devastación, el ecosistema de la isla se vuelve cada vez más inestable, amenazando con colapsar y desaparecer por completo.

Un grupo de valientes Tatús decide enfrentarse a los robots y proteger la isla. Entonces descubren que sus enemigos no son máquinas únicamente. Son otros tatús, como ellos, pero encerrados en corazas robóticas, incapaces de pensar y actuar por su propia cuenta. Los jugadores deben trabajar en equipo para liberar a sus amigos de la dominación robótica, para que todos juntos puedan defender la naturaleza y restaurar el equilibrio de la isla.

EL KIT PEDAGÓGICO

Este kit tiene como objetivo incorporar el juego a workshops atractivos y divertidos para introducir, de manera sencilla, temáticas complejas e iniciar un debate práctico y significativo sobre las mismas.

En este Kit, encontrará un módulo principal y tres módulos adicionales. Todos ellos vienen con una plantilla interactiva Excel (guías workshop), orientando todas las etapas necesarias y proponiendo un modo de planificar el tiempo, junto a materiales impresos y presentaciones digitales.

Acciónactivista (Módulo-núcleo)	Investigue métodos para cambiar y deles voz en una protesta ficticia del juego
Bioequilibrio (Módulo A)	Creación de un test sobre la “Huella del Carbono”
Puntos Críticos (Módulo B)	Juego de deducción social sobre puntos críticos y sus indicadores
Robôs vs Tatús (Módulo C)	Juego de Rol en grupo acerca de lo que lleva a las personas a dañarla naturaleza

PREPARACION

Es mejor hacerse una idea previa del workshop, jugando uno mismo. No son obligatorios todos los materiales ni las etapas -puede encontrar algunas opciones que le funcionen mejor. Como todo nuestro contenido esta bajo licencia REA (Recursos Educativos Abiertos) (CC BY-SA, PoN) puede alterarlo todo a su gusto y redistribuirlo.

Es una buena idea empezar con la guía. La hemos preparado de modo que pueda adaptarla a sus necesidades.

ORGANIZACIÓN

¿Dónde y cuándo se realiza el workshop? ¿Cuántos participantes se esperan? ¿Tiene espacio y comida suficientes para ello en sus instalaciones, o se va a trasladar a un lugar más grande? Quizá el workshop pueda combinarse con otro acto, integrarse en una semana de proyectos, o tal vez conozca a expertos que también puedan dar una charla sobre el tema.

CÓMO USAR LAS GUÍAS

Políticas de la Natureza: Módulo Núcleo - Acción Activista						
02 Fase 0: Tareas Previas al Workshop						
Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
0	Comprender los mensajes y temas del juego, su historia y potencial, así como los fundamentos técnicos. Percibir cómo la educación en torno a estos temas puede seguir haciéndose de forma divertida y atractiva.	Si los participantes no pueden jugar al juego durante el workshop debido a la tecnología disponible o al tiempo disponible, se les debe indicar que lo hagan antes del workshop.	Link para el juego			03 0 a 30
04 Tiempo Total Estimado do Módulo Núcleo: 60 min a 363 min						

- 01 Defina aquí con cuantos grupos quiere trabajar.
- 02 Los bloques de cada fase estructuran la etapas individuales. Antes o después de cada bloque es un buen momento para hacer una pausa. El tiempo total de cada bloque se puede ver en su columna de tiempo.
- 03 Aquí puede ver una estimación del tiempo total en minutos.
- 04 Al final de cada módulo, se puede ver el tiempo total de cada uno, lo que facilita la planificación de la actividad.

MÓDULO NÚCLEO

Las guías interactivas (tablas de Excel) son perfectas para encontrar la programación adecuada para el tamaño y la hora de su grupo. Si quiere seguir el horario normal o no tiene acceso a las tablas, también puede imprimir las siguientes guías no interactivas y marcar los tiempos manualmente en la columna "Tú".

Grupos
5 participantes
Políticas de la Natureza: Módulo Núcleo - Acción Activista
Fase 0: Tareas Previas al Workshop

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
0	Comprender los mensajes y temas del juego, su historia y potencial, así como los fundamentos técnicos. Percibir cómo la educación en torno a estos temas puede seguir haciéndose de forma divertida y atractiva.	Si los participantes no pueden jugar al juego durante el workshop debido a la tecnología disponible o al tiempo disponible, se les debe indicar que lo hagan antes del workshop.	Link para el juego			0 a 30

Fase 1: Calentamiento e Introducción

1	Meterse en los personajes. Los participantes forman parte de una red mundial de activistas medioambientales llamada "La Liga". ¡Hay un problema urgente justo allí que necesita nuestra ayuda! Hay muchos participantes: ¡hay que formar equipos más pequeños!	Presente a los participantes una situación ficticia, para que no tengan miedo de cometer errores; necesitan espacio para experimentar. Al exagerar con los participantes sobre un problema urgente, pueden ayudar a corregir estos problemas. Una presentación puede ser útil, pero no necesaria para esta breve charla.	Presentación-cronograma, Proyector o TV	Dé la bienvenida a los participantes y explique que el workshop es también un juego. Cámbiese o póngase un sombrero gracioso y hable como si fuera un personaje de "La Liga"	Si se siente cómodo y quiere ofrecer una historia de ficción aún más atractiva en torno al workshop (esto es especialmente genial con los niños más pequeños), ¡un disfraz (por ejemplo, una chaqueta diferente) es una buena opción!	0 a 1
2.1	Formar grupos y detectar los temas de los participantes. Opiniones e ideas de los propios participantes sobre cuestiones medioambientales importantes.	Cada participante escribe un problema medioambiental utilizando una o tres palabras. Uno empieza, se levanta en algún lugar de la sala y lo lee en voz alta. Todos los que tengan el mismo problema o uno muy parecido se unen a esa persona y leen también su problema. Continúe con la siguiente persona sin grupo. Al final, habrán varios grupos de unas 4 a 6 personas, cada uno con un problema. Si hay más de 6 personas en un grupo, se dividen en un grupo más pequeño o eligen un problema diferente, que será proporcionado por el educador. Una vez definidos los grupos: felicítelos por sus elecciones y déles un momento para analizar los problemas planteados por la mayoría. Adaptable: En caso de que no disponga de tanto tiempo o si le preocupa que no tengan muchas ideas: ponga a los participantes en grupos predefinidos con temas de su propia elección.	Papel, lápiz, y el folleto "Objetivos de Desarrollo Sostenible" Link para Folleto	Necesitamos grupos más pequeños, ágiles y enfocados. Actualmente, hay muchas cosas que no están en armonía con nuestro medio ambiente: desastres climáticos, residuos, energía, consumismo, leyes lentas o equivocadas, personas... ¿En qué te gustaría concentrarte? ¿Qué problema consideras que la gente debiera conocer? ¡Escríbelo en una o tres palabras!	Abra espacio en la sala para que las personas puedan formar grupos.	4 a 10
2.2	Trabajo en equipo. Seguir reflexionando sobre el tema elegido, esta vez en grupo.	El grupo se reúne en una mesa, piensa un nombre para su grupo y lo dibuja en una hoja de papel. En función del tiempo disponible, pueden añadir un logotipo y #hashtags para sus temas. A continuación, pueden colocar este cartel en la mesa o mesas de su grupo. Tengan cuidado, lo necesitarán al final del workshop.	Papel, lápiz y cinta adhesiva			0 a 5

MÓDULO NÚCLEO
Políticas de la Naturaleza: Módulo Núcleo - Acción Activista
Fase 2: El Juego

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
3	Preparar el análisis. Obtener ideas y reflexionar sobre cuestiones específicas surgidas durante el juego.	Distribuirla "tarjeta de atención" (del nivel 1) a cada grupo; contienen una palabra clave a la que hay que prestar atención durante el juego.	"Tarjeta de atención" del nivel 1 (una para cada grupo).	Explique que hay un grupo de tatús necesitando urgentemente nuestra ayuda. Poco antes de visitarlos, por favor, preste atención a las siguientes preguntas -> Lea la "tarjeta de atención" y sus preguntas al entregarla		0 a 2
4.1	Aprender sobre el juego para celular/tablet. Entender el mensaje y los temas del juego, su historia y su potencial, así como los fundamentos técnicos. Observar como la educación en torno a estos temas puede ser divertida y atractiva.	El grupo juega ¡PoN! Después de unos 30 minutos, todos deben estar en la pantalla final del juego mostrando las estadísticas. Adaptable: Si tiene menos tiempo deje jugar sólo el comienzo y continúe para el ítem 4.2	Internet. El juego se instalará en los celulares de los alumnos y/o en las tablets de la escuela. También puede ser instalado en PC/Mac. Instrucciones.		No olvide controlar el tiempo para que todos acaben más o menos juntos.	13 a 17
4.2	Aprender sobre el juego para celular/tablet. Entender el mensaje y los temas del juego, su historia y su potencial, así como los fundamentos técnicos. Observar como la educación en torno a estos temas puede ser divertida y atractiva.	Si los participantes no pueden jugar al juego durante el workshop debido a la tecnología o al tiempo disponibles, se les debe indicar que lo hagan antes del workshop (etapa 0). Para que todos conozcan el juego, muestre el tráiler del juego.	Video , Proyector o TV.			0 a 3
5	Análisis rápido. Transferir el conocimiento del juego a los grupos.	Cada grupo dispone de un breve periodo de tiempo para reflexionar sobre su "tarjeta de atención". A continuación, cada uno presenta una breve declaración al respecto (no más de 1 minuto). Adaptable: si se puede ampliar - Esta es la parte a la que hay que dedicar más tiempo primero. Permita que el grupo profundice en las respuestas y otras opiniones. Conceda también más tiempo para reflexionar sobre la tarjeta-atención. Distribuya las tarjetas del Nivel 2.	"Tarjeta de atención" del nivel 2 (una para cada grupo)		Si el juego se ha jugado fuera del workshop, esta fase puede ser más larga para poder discutir el juego en detalle. Para presentar cada Tarjeta de atención, puede utilizar un reloj de arena para que el grupo se centre en las conclusiones importantes - Las preguntas y respuestas posteriores deben hacerse sin cronómetro. Asegúrese de guiar la discusión de forma significativa para no perder tiempo antes de la fase central del workshop.	5 a 15

MÓDULO NÚCLEO
Políticas de la Natureza: Módulo Núcleo - Acción Activista
Fase 3: Acción Activista

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
6	Comprender la tarea. Existen muchos desafíos entre los seres humanos y la naturaleza y la sostenibilidad, así como muchos métodos para abordarlos.	Conecte la parte principal del workshop con la historia del workshop. Explique la tarea: construir pequeños tatús de papel y escribir carteles de protesta con maneras de abordar los problemas de su grupo. Al final, se fotografarán y se compartirán.		Los tatús del juego protestan frente a una gran fábrica y luchan contra robots en la lucha contra la deforestación... ¿Es ese el camino más prometedor? ¿Qué otras posibilidades tenemos como humanos? Tampoco podemos ver lo que han escrito en sus carteles de protesta. Tenemos que ayudarles a compartir sus voces. ¡Unamostambién nuestras voces! Construiremos nuestra propia "protesta tatú" con reivindicaciones, consejos y demandas para mejorar los temas que hayáis elegido en vuestros grupos.		0 a 1
7	Investigar temas. Pensar en formas de mejorar el tema elegido por el grupo.	Entregar al grupo: el folleto que guía este proceso (elección de métodos de cambio, tipos de eslóganes (consejos, demandas, reivindicaciones...), destinatarios de los eslóganes (políticos, ciudadanos adultos, niños, empresas...); y material de investigación.	Folleto "cómo hacer tu cartel de protesta" y otros libros y materiales educativos relacionados con temas medioambientales.	Antes de crear carteles de protesta, asegurémonos de que causan impacto y ayudan realmente a los temas elegidos.		0 a 7
8.1	Convertir a los personajes en algo tangible.	Cada uno construye una figura de tatú con cartel de protesta, a partir del folleto.	Folleto de las protestas de los tatús.		Recuerde a los grupos que discutan las reivindicaciones, exigencias o consejos antes de escribirlos en los carteles para evitar repeticiones.	0 a 7
8.2	Presentar el panorama general.	Todos se ponen de acuerdo sobre un lugar de la sala en el que se debe construir la protesta. Adaptable: ¡Vete fuera! Busca un lugar que se ajuste a la protesta. Cada grupo coloca sus figuras en ese lugar, mientras nombran los temas elegidos, los problemas mayores de los temas y las soluciones a los problemas, mientras leen sus eslóganes.	"Tarjeta de atención" del nivel 2 (una para cada grupo)		Opcional: ¡Esto da un vídeo estupendo!	10 a 15
8.3	Compartir voces.	Saque una foto o deje que los participantes saquen fotos de toda la protesta. Comparta las fotos a través de sus canales (chats de grupo, página web del colegio, redes sociales). Utilice el hashtag #PoNativismo y añada su país y, si quiere, el nombre del grupo o el cartel que crearon al principio.	"Tarjeta de atención" del nivel 2 (una para cada grupo).		Opcional: ¡Esto da un vídeo estupendo!	0 a 3

MÓDULO NÚCLEO
Políticas de la Naturaleza: Módulo Núcleo - Acción Activista
Opcionais: Módulos Adicionales (añádalos aquí para un workshop de un día o después de dividir este programa en varios días)

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
A	Huella de carbono y regeneración energética. En el juego, se puede salvar la esencia de un árbol caído. ¿Cómo se relaciona esto con la realidad? ¿Cuáles son los fundamentos de la	Creación en grupo de un juego de preguntas y respuestas sobre la huella de carbono y la conexión con los bosques/árboles nuevos.	Programar Módulo A. Folleto "Huella de carbono"			0 a 60
B	los puntos críticos (tipping point) y sus indicadores. El juego presenta los puntos críticos y sus indicadores: pueden parecer injustos porque es demasiado tarde cuando uno los descubre y, por mucho bien que uno haga, no puede mejorar las cosas. ¿Qué son los indicadores reales, dónde encontrarlos y sobre qué advierten?	Juego en grupo de mensajes ocultos.	Programar Módulo B. Folleto "Reglas de los Puntos críticos".			0 a 60
C	¿Qué hace que la gente destruya la naturaleza? En el juego, los tatús pueden convertirse en robots irracionales que destruyen la naturaleza. También pueden volver a transformarse. ¿Cómo se relaciona esta metáfora con la realidad?	Juego de rol en grupo entre robots y tatús con la ayuda de un sencillo juego de mesa.	Programar Módulo C. Folleto "Robots contra tatús", copia impresa del juego de mesa.			0 a 120

Fase 4: Fin y Reflexión

9	Darse cuenta de que es una situación global ¿Observar otras voces?	Busque el hashtag #PoNActivism #PoNActivism y consulte otros proyectos en el mundo.	Internet, Proyector o TV.	Como se trata de temas globales, veamos qué han creado otras personas de nuestra red.	Verifique si ya existen otros proyectos o si el suyo será el primero.	0 a 5
10	Reflexión	Preguntas para todo el grupo y breve debate sobre lo que han aprendido y los pasos que pueden dar.		¿Qué carteles te han gustado más? ¿Hay algo que puedas hacer para tornar real alguna de sus frases? ¿Qué es lo más importante que has aprendido hoy?	Pasos que pueden dar: Asegúrese de que queda claro que no se trata sólo de cambiar su propio comportamiento, sino que también pueden hacer algo para cambiar el comportamiento de los demás.	5 a 10
11	Feedback	Termine el workshop dándoles las gracias por haber aportado sus voces al mundo. Felicíteles y pídale su opinión: ¿Qué ha estado bien? ¿Qué podría mejorar?	.		: ¡No dude en enviarnos este feedback!	5 a 10

Tiempo total estimado para el módulo básico: 60 min. a 363

MÓDULO A
Grupos
5 participantes
Políticas de la Natureza: Módulo A - Bioequilibrio
Fase 1: Calentamiento e Introducción

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
0	Recordar el juego. Si hace tiempo que se jugó, añada esta etapa.	Mostrar el tráiler del juego.	Vídeo , Proyector o TV.			0 a 3
1	Reflexionar sobre el asunto. Crear un vínculo entre la mecánica del juego y el tema. Sí, el juego tiene una visión muy simple, pero crea una reflexión interesante sobre devolver la energía prestada.	Adaptable: Forme grupos y deje que debatan y luego compartan sus conclusiones.		En el juego, la esencia de un árbol caído puede salvarse golpeando a los robots. ¿Qué relación tiene esto con la realidad?		5 a 25
2	Preparar la actividad principal. Introducción de la actividad principal.	Introducción sobre cómo sostenemos objetos y utilizamos actividades con estas energías "prestadas". Definir Huella de Carbono.		Todo lo que te rodea - desde el ordenador o tu celular hasta los tomates de la ensalada - tiene asociada una huella de carbono. Incluso el número de vuelos que tomas al año o la cantidad de productos lácteos que consumes dejan una huella en el medio ambiente. La huella de carbono es la cantidad total de emisiones de gases de efecto invernadero producidas directa o indirectamente para mantener tu estilo de vida y tus actividades en un año.		0 a 2

Fase 2: Actividad Principal

3	Comprender la tarea. El objetivo es crear un juego de cartas que incluya los valores de las acciones y los objetos. Los participantes deben aprender investigando, pero también jugando.	Explicar la actividad y repartir los folletos.	Folleto "Huellas de carbono", material de Internet o de investigación, bolígrafo y tijeras.	El objetivo es crear un juego de cartas que incluya los valores de las acciones y los objetos. Cosas que soltaríamos, como los robots del juego. Al principio, tendréis que investigar sobre un tema de vuestro interés, completarlas tarjetas y luego podremos jugar.		0 a 1
4.1	Crear tarjetas basadas en la investigación.	Los participantes eligen un tema (alimentación, transporte, electricidad...) e investigan la huella de carbono de objetos o acciones interesantes. A continuación, crean una pregunta cada uno, que se combina en un gran cuestionario para todo el grupo. Adaptable: cree más de una ficha.			Las tarjetas también pueden editarse con un computador, por lo que pueden modificarse, añadirse e imprimirse varias veces.	15 a 60
4.2	Preparar el juego.	Recoger todas las tarjetas y explicar el juego tal como se describe en el folleto. Adaptable: si es digital, la producción puede llevar más tiempo. Además, las tarjetas pueden que dar más bonitas.			Si el tiempo apremia, no se preocupe por recortar las tarjetas.	5 a 20
4.3	Contextualizar los valores. Mediante el juego, los participantes pueden relacionar las cifras entre sí y hacerse una idea de su impacto.	Jugar al juego.				0 a 17

MÓDULO A
Políticas de la Natureza: Módulo A - Bioequilibrio
Fase 3: Fin y Reflexión

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
5	Reflexión individual. Orientar el juego de cartas hacia hechos interesantes y una reflexión sobre su impacto.	Breve debate en grupo, empezando por el ganador, ya que probablemente tenga la mejor visión de conjunto.		¿Cuál ha sido la cifra que más te ha sorprendido? ¿Qué cosas de las que haces o tienes dejarías caer primero si te atropellara un tatú? ¿Estás dispuesto/aa cambiar algo?		0 a 10
6	Mostrar el panorama general. La energía transformada no puede devolverse sin más. Necesita tiempo para volver a crecer.	Discutir y luego visitar la página web de overshootday.	Página Web: Día de la Sobrecarga de la Tierra	La energía convertida no puede ser recuperada sin más. Necesita tiempo para volver a crecer. Si crecer lleva más tiempo que tomarla, erradicamos los recursos de la Tierra. Esto se puede calcular aproximadamente y se llama "Día de la Sobrecarga de la Tierra" - marca la fecha en que la humanidad ha utilizado todos los recursos biológicos que la tierra regenera durante todo el año, actividades en un año.		5 a 10
7	Mostrar un panorama aún más grande. Círculo de CO2, enlace de carbono, atmósfera, gases de efecto invernadero...	Enlazar con otras posibles lecciones.				0 a 45

Tiempo Total Estimado Módulo A: 60 min a 163 min

MÓDULO B
Grupos
5 participantes
Políticas de la Naturza: Módulo B - Puntos Críticos
Fase 1: Calentamiento e Introducción

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
0	Recordar el juego. Si hace tiempo que se jugó, añade esta etapa.	Mostrar el tráiler del juego.	Vídeo , Proyector o TV.			0 a 3
1	<p>Reflexionar sobre el asunto. Crear un vínculo entre la mecánica del juego y el tema.</p> <p>Sí, el juego tiene una visión muy simple, pero crea una reflexión interesante sobre los cambios irreversibles.</p>	<p>Breve debate sobre los puntos críticos.</p> <p>Adaptable: Formar grupos y dejar que discutan y luego compartan sus conclusiones.</p>	<p>Buena lectura para la preparación:</p> <p>Link Impactos Climáticos</p>	<p>El juego presenta puntos de no retorno e indicadores para ellos - Pueden parecer injustos, porque cuando te das cuenta ya es demasiado tarde y, por mucho bien que hagas, no es posible mejorar las cosas.</p> <p>¿Tenemos también esos puntos en la realidad, aquellos que una vez alcanzados, ya no hay vuelta atrás? --> Sí, se llaman "puntos críticos". Suelen tener indicadores, pero son muy difíciles de percibir y los científicos no están seguros de dónde o cuándo se atraviesan esos puntos. Una cosa es segura: siempre llegan antes de lo que se pensaba.</p> <p>¿Cuáles son las consecuencias de cruzar un punto crítico (fenómenos meteorológicos extremos, subida del nivel del mar...)?</p>	Ejemplo: hable del hielo ártico, que ya ha atravesado el punto crítico.	5 a 25

Fase 2: Actividad Principal

2	Comprender la tarea. Prepararse para un juego de deducción social caótico, que se juega de forma cooperativa, de modo que todos ganan o todos pierden (perder no es	Explicar la actividad, formar grupos y repartir los folletos.	Folleto "Las reglas de los puntos críticos"	Ahora vamos a jugar a un juego en el que las cosas pueden volverse caóticas, al igual que el tiempo. En primer lugar, cada grupo descubrirá cualquier cosa interesante sobre una posible zona de puntos críticos y mandará una señal y una acción que sean secretas... [explicar el folleto]	Mantengan la explicación breve.	0 a 2
3.1	Conocer diferentes puntos críticos y profundizar en relación con ellos. Los participantes eligen uno de los puntos críticos del mundo y anotan sus indicadores. A continuación, buscan un signo adecuado que puedan representar en la sala (por ejemplo, silbar, abrir una ventana, levantarse...) y una acción (bailar, aplaudir,...) para evitar su punto crítico. Todas las acciones van a un contenedor y se presentan a todos de forma anónima.	Preparar el juego. Adaptable: a más tiempo, más detalles. Dependiendo de la edad y los materiales, puede llevar más tiempo.	Internet	Explicar de nuevo la preparación.	Sugestionen las notas de ayuda al final del folleto.	10 a 10
3.2	Observar lo rápido que las cosas pueden acabar en caos por no saber a qué prestar atención. Cuando comienza el juego, todos los grupos empiezan despacio con sus señales ocultas y van acelerando cada minuto hasta llegar a su "punto crítico". El objetivo de cada uno es ralentizar a los demás y evitar sus puntos encontrando la acción correcta.	Jugar el juego. Adaptable: Duración de una ronda, número de rondas.	Opcional: papel y bolígrafo.	Volver a explicar el juego.		10 a 15
3.3	Guiar a los participantes de vuelta del juego a la discusión. Puntúede acuerdo con el folleto.	Terminar el juego.				0 a 5

MÓDULO B
Políticas de la Natureza: Módulo B - Puntos Críticos
Fase 3: Fin y Reflexión

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
4.1	Reflexión personal. Sentimientos de injusticia y urgencia.	Empezar preguntando sobre los sentimientos durante el juego, luego pasar a las predicciones futuras.	Juego	Sabes cómo te has sentido durante el juego, pero también conoces los peligros de estos puntos críticos. ¿Qué es lo peor que puede pasar y tenemos aún alguna posibilidad? ¿Cuál es tu		0 a 8
4.2	Dar esperanza. La situación parece terrible en estos momentos, por lo que es importante recalcar que aún hay tiempo para hacer algo y que la humanidad no desaparecerá en un abrir y cerrar de ojos.	Mostrar y debatir el video "In a Moment: We WILL fix climate change".	Enlace: We will fix climate change [audio en inglés, subtítulos disponibles en portugués].	¡Atención, aún quedan cosas por hacer!	Ejemplo: hablar del hielo del Ártico, que ya ha pasado del punto crítico.	0 a 20

Tiempo Total Estimado del Módulo B: 53 min a 60 min

MÓDULO C
Grupos
5 participantes
Políticas da Natureza: Módulo C - Robôs vs Tatus
Fase 1: Calentamiento e Introducción

Etapa	Objetivo	Método	Material	Moderación	Observaciones	Tiempo
0	Recordar el juego. Si hace tiempo que se jugó, añade esta etapa.	Mostrar el tráiler del juego.	Vídeo , Proyector o TV.			0 a 3
1	Reflexionar sobre el asunto. Crear un vínculo entre la mecánica del juego y el tema. Sí, el juego tiene una visión muy simple, pero crea una reflexión interesante sobre por qué la gente daña la naturaleza.	Breve debate sobre "gente mala" que destruye la naturaleza. Adaptable: Formar grupos y dejar que discutan y luego compartan sus conclusiones.		En el juego, los tatús pueden convertirse en robots irracionales que destruyen la naturaleza. También pueden volver a transformarse. ¿Cómo se relaciona esta metáfora con la realidad?		5 a 10
2	Preparar la actividad principal. Introducción de la actividad principal.	Ver juntos el vídeo "En un momento: ¿Puedes TÚ arreglar el cambio climático?"	Vídeo , Proyector o TV.	Las cosas siempre son más complejas. Veamos un vídeo y mantengamos los ojos abiertos para entender por qué la gente hace lo que hace		0 a 20

Fase 2: Actividad Principal

3	Comprender la tarea.	Prepare el tablero y las piezas y reparta las fichas de personaje, divida a los participantes en dos grupos (robots y tatús) y díga les que marquen sus hojas.	Folleto "Robots contra tatús" (tablero, varias hojas de personajes), piezas pequeñas/meebles (una para cada participante, la mitad de diferentes colores), lápiz y papel.	Como acabamos de ver, hay muchas personas implicadas. Queremos jugar con todos estos puntos de vista diferentes, para entenderlos mejor. Cada uno interpretará a un personaje y discutirá como su personaje, con el objetivo de lograr grandes compromisos al final.		0 a 5
4.1	Preparar el juego. Cada uno crea su pequeño avatar (por ejemplo, agricultor, empresa de transportes, turista, productor de ropa, streamer...) y coloca su pieza/meeple en diferentes lados del tablero.	Rellenar la ficha de personaje y juntar todas las piezas con hipótesis. Adaptable: Pensar más sobre personajes específicos en grupo o buscar hipótesis reales de los medios de		[Explica la diferencia en los caracteres de los robots y los tatús]. Rellena tu hoja de personaje y no le des demasiadas vueltas. Lo más importante es tener un personaje interesante con el que te sientas cómodo.		10 a 30
4.2	Aprender diferentes perspectivas. El objetivo es llegar juntos a un punto medio, pero los avatares sólo pueden avanzar si están de acuerdo (adelante) o en desacuerdo (atrás) con las opiniones del otro equipo. En cada ronda, se sortea/elige una hipótesis al azar y se debate. Al llegar al centro, tienen que llegar a un acuerdo para permanecer allí.	Juega hasta que se hayan discutido 10 hipótesis. Adaptable: Discutir más, introducir un límite de tiempo para cada hipótesis o reducir el número de hipótesis.			Orientara los participantes para que se mantengan en los objetivos/planes de sus personajes. No tienen que interpretar, pero los argumentos deben ser adecuados a los objetivos/planes de los personajes.	30 a 60

Fase 3: Fin y Reflexión

5	Reflexión personal.	Discusión rápida en grupo sobre el juego.		¿Qué compromisos te parecen realistas? ¿Qué personaje te ha sorprendido más y por qué? ¿Qué has aprendido de tu personaje y qué te gustaría dejar con él/ella?		0 a 20
----------	---------------------	---	--	--	--	---------------

Tiempo Total Estimado del Módulo C: 73 min a 120 min

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

1 ERRADICACIÓN DE LA POBREZA



2 HAMBRE ZERO



3 BUENA SALUD Y BIEN ESTAR



4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



5 IGUALDAD DE GÉNERO



6 AGUA POTABLE Y SANEAMIENTO



7 ENERGÍA LIMPIA Y ACCESIBLE



8 CRECIMIENTO ECONÓMICO Y EMPLEO DIGNO



9 INNOVACIÓN EN LA INDÚSTRIA Y INFRAESTRUCTURA



10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES



11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES



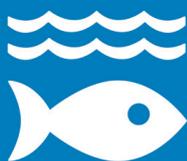
12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES



13 COMBATIR EL CAMBIO CLIMÁTICO



14 LA VIDA BAJO EL AGUA



15 VIDA TERRESTRE



16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES FUERTES



17 ASOCIACIONES PARA ALCANZAR OBJETIVOS



TARJETAS DE ATENCIÓN

Corte y entregue a un grupo de participantes. Tarjetas de nivel 1 antes de jugar a ¡PoN! Y tarjetas de nivel 2 después de jugar.

 <p>PON! La Isla de Los Tarús</p> <p>OBJETIVO</p> <p>¿Qué tienes que hacer para ganar?</p>	<p>NÍVEL 1</p>	 <p>PON! La Isla de Los Tarús</p> <p>EMOCIÓN</p> <p>¿Cómo te sientes mientras juegas?</p>	<p>NÍVEL 1</p>
 <p>PON! La Isla de Los Tarús</p> <p>ROBOTS</p> <p>¿Qué están haciendo?</p>	<p>NÍVEL 1</p>	 <p>PON! La Isla de Los Tarús</p> <p>HISTORIA</p> <p>¿Qué está pasando?</p>	<p>NÍVEL 1</p>
 <p>PON! La Isla de Los Tarús</p> <p>EL GENERAL</p> <p>¿Qué te parece el juego?</p>	<p>NÍVEL 2</p>	 <p>PON! La Isla de Los Tarús</p> <p>CORAZA</p> <p>¿Quién se esconde tras las corazas robóticas y por qué?</p>	<p>NÍVEL 2</p>
 <p>PON! La Isla de Los Tarús</p> <p>RAZÓN</p> <p>¿Por qué luchas exactamente?</p>	<p>NÍVEL 2</p>	 <p>PON! La Isla de Los Tarús</p> <p>REALIDAD</p> <p>¿Ves algún paralelismo con nuestro mundo real?</p>	<p>NÍVEL 2</p>

PoN! INSTALADO EN PC

¡PoN! es un juego para celulares y tabletas y debe utilizarse así si es posible. Si no se dispone de suficientes celulares o tabletas, pero sí de PC, se puede descargar PoN en la computadora para jugar.



DOWNLOAD

Cómo Jugar

Ya que clicar los iconos con el ratón es cansado, puedes usar el teclado para jugar.



PoN! INSTALADO EN MAC

Además de en PC, PoN puede instalarse en Mac, donde el juego estará emulado.



DOWNLOAD

Cómo Jugar

Ya que clicar los iconos con el ratón es cansado, puedes usar el teclado para jugar.



CARTEL - CÓMO PROTESTAR

Un cartel de protesta permite la creatividad. ¡Atrévete! Pero recuerda, aunque no seas muy creativo: ¡es importante hacer sentir tu presencia!

Idea

Tu asunto importante:

Lo que hay que hacer:

Quién tiene que cambiar:

Tu mensaje:

Consejo:

Sé breve y directo: prueba con sólo cuatro palabras, establece el tono (agresivo, inclusivo, llamada a la acción, humorístico...) para que la gente pueda hacerse una foto o reflexionar sobre su vida, añade referencias a la cultura pop.

Estilo

Lo más importante: ¡llama la atención! Prueba con un diseño a lápiz y remátalo con rotuladores, marcadores fluorescentes y otros materiales cuando estés satisfecho.

Fuente

- Escribe en tamaño grande para que todos puedan ver.
- Utiliza colores para destacar las palabras importantes; asegúrate de que el contraste sea suficiente.
- Utiliza mayúsculas y formas creativas de colocar las letras.

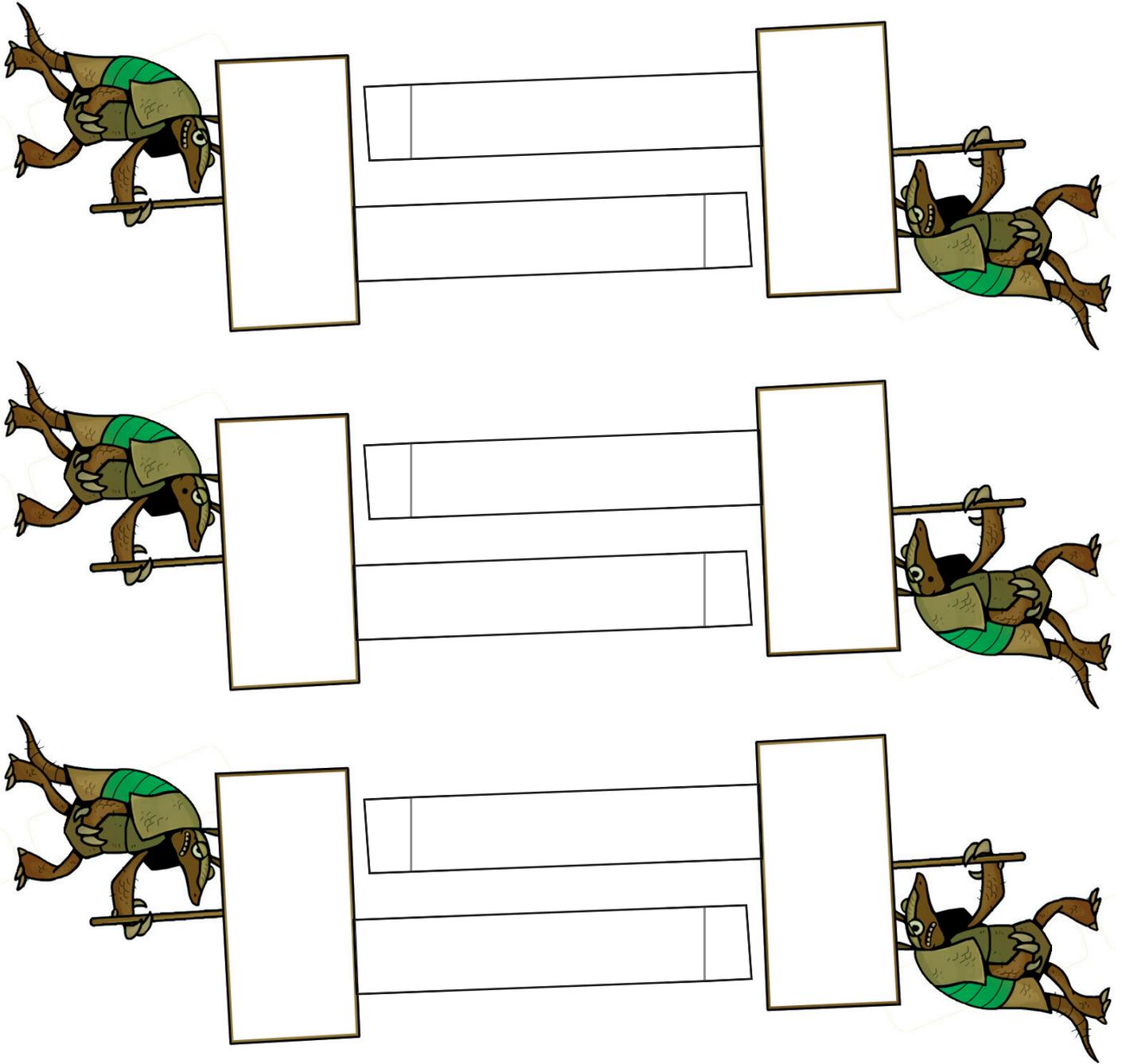
Decoración e imágenes

- Intenta limitar los colores para que se reconozcan mejor
- Hacerlo en 3D llama la atención: ¿quizá pegar algo al cartel?
- Si lo haces: que destaque una imagen o un símbolo.



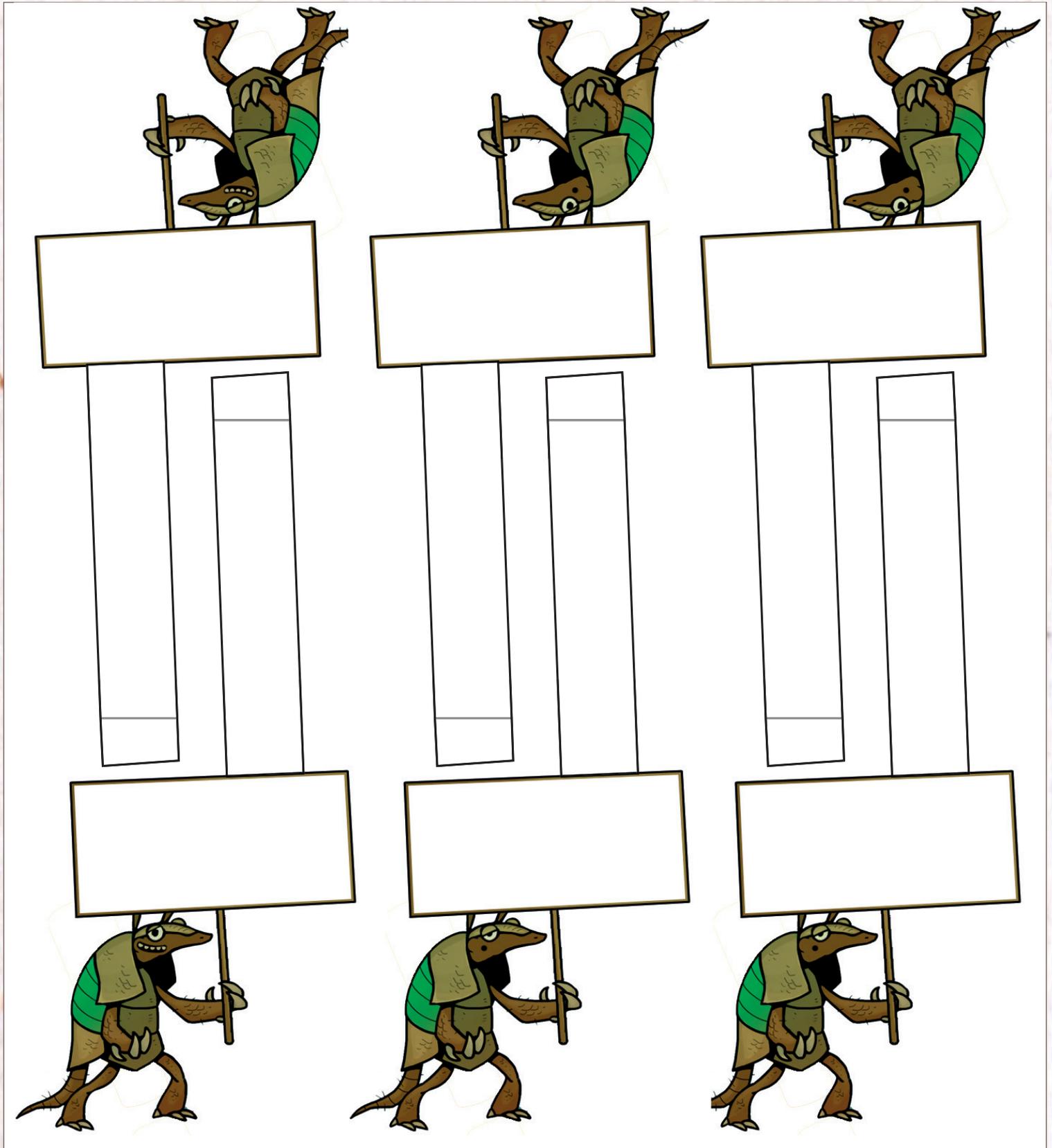
PROTESTA DE DOS TATÚS (PEQ)

Recorta los tatús, crea el cartel, dobla el reverso y que todos se unan en una gran protesta.



PROTESTA DE LOS TATÚS (GR)

Recorta los tatús, crea el cartel, dobla el reverso y que todos se unan en una gran protesta.



POÑ!
La Isla De Los Tatús

qué

CO2 COSTE EN TONELADAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Grid of 100 circles for calculation.

POÑ!
La Isla De Los Tatús

qué

CO2 COSTE EN TONELADAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Grid of 100 circles for calculation.

POÑ!
La Isla De Los Tatús

qué

CO2 COSTE EN TONELADAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Grid of 100 circles for calculation.

POÑ!
La Isla De Los Tatús

qué

CO2 COSTE EN TONELADAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Grid of 100 circles for calculation.

POÑ!
La Isla De Los Tatús

qué

CO2 COSTE EN TONELADAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Grid of 100 circles for calculation.

POÑ!
La Isla De Los Tatús

qué

CO2 COSTE EN TONELADAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Grid of 100 circles for calculation.

POÑ!
La Isla De Los Tatús

qué

CO2 COSTE EN TONELADAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Grid of 100 circles for calculation.

POÑ!
La Isla De Los Tatús

qué

CO2 COSTE EN TONELADAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 +

Grid of 100 circles for calculation.

REGLAS DE PUNTOS CRÍTICOS



ONU:
Causas y efectos
del
cambio climático

Un punto crítico (tippingpoint) es un umbral crítico que cuando se supera, causacambios significativosy a menudo irreversibles en el sistema climático. Es probable que tengan graves repercusiones en la sociedad humana.

Científicos de todo el mundo están investigando importantes áreas de nuestro clima próximas al punto crítico. Por supuesto, tienen que determinar cuándo y cómo alcanzarán un punto crítico, buscando señales de alerta y encontrando soluciones para evitar más cambios. Alterar un elemento puede provocar cambios en otros. Aparentemente, con el aumento de las temperaturas, algunos cambios, como la reducción del hielo ártico, ya son irreversibles.

PREPARACIÓN

1. Formar parejas e investigar uno de los puntos críticos del planeta.
 - ¿Qué importante función cumplen?
 - ¿Qué sucede si superan el punto crítico?
 - ¿Cómo se puede evitar que lo sobrepasen?



REGLAS DE PUNTOS CRÍTICOS



En Resumen:

Vamos a resolver el cambio climático (Audio en inglés, subtítulos disponibles en portugués)

2. Inventa una señal oculta que se adapte a tu contexto (por ejemplo, silbar, abrir una ventana, levantarse, etc.) y una acción (bailar, aplaudir...) que se ajuste a la estrategia de prevención. Discute la escala de la señal (por ejemplo, tocar una ventana frente a abrirla durante un minuto) y define un punto crítico (por ejemplo: la ventana que se abra ya no se volverá a cerrar - quedará entreabierta para siempre).
3. Escribe las acciones en un papel y junta todas las piezas. A continuación, escríbelas todas en grande, para que todos puedan verlas. O, para hacerlo más desafiante: léelas todas en voz alta una sola vez.
- 4.- Decide cuánto tiempo quieres jugar (por ejemplo: 10 minutos). Comienza el juego y la cuenta atrás.

COMO JUGAR (GAMEPLAY)

Todos los grupos comienzan lentamente con sus señales ocultas, aumentando de velocidad cada minuto (Esto es a grandes rasgos, con el objetivo de alcanzar su punto crítico a mitad de la actividad). Los jugadores caminan en grupo libremente e intentan descubrir qué señales ocultas pueden estar utilizando los demás. Si realizan una acción correcta delante de un grupo, tienen que disminuir la velocidad de la señal oculta. Está bien contar a los demás sus posibles descubrimientos. Los jugadores pueden incluso tomar notas.

Los grupos nunca revelan su señal oculta ni reconocen el uso de una acción correcta a menos que sea para ralentizar su señal oculta.

OBJETIVO

El objetivo es evitar el caos en la sala averiguando las acciones de todos hasta que se agote el tiempo.

FIN

Una vez finalizado el tiempo del cronómetro, todos deciden juntos el nivel de caos que experimentaron en una escala del 1 al X, donde X es el número de grupos. A continuación, los grupos adivinan qué otras zonas han elegido los demás grupos. Al explicar el elemento de elección del punto crítico, las suposiciones correctas ganan 1 punto. Resta estos puntos del nivel de caos para calcular tu puntuación.

¡Juega de nuevo o desafía a otros jugadores para ganar!

Nuestra área

Nuestra señal

Mínimo

Puntos críticos

Máximo

Nuestra acción

ROBOTS CONTRA TATÚS



Resumen:

Tú puedes resolver el cambio (Audio en inglés, subtítulos disponibles en portugués)

En ¡PoN!, los robots destruyen claramente hábitats biológicos y son los antagonistas. Al atacarlos pierden su coraza robótica y se vuelven tatú-protesta. ¡Genial!

En este juego de mesa cooperativo queremos entender cómo podría funcionar esta transformación. ¿Quiénes son esos seres robóticos? ¿Son intrínsecamente malvados? ¿Cómo se pueden salvar? Saltándoles encima, seguro que no, ¿verdad?

PREPARACIÓN

1. Imprima el tablero y las hojas de funciones. Separe las piezas pequeñas/meebles (una para cada participante, la mitad en colores diferentes). Coloque el tablero en el centro de la sala.
2. La mitad de los jugadores son robots y la otra mitad tatús. Los jugadores completan su hoja y deciden una línea para su pieza/meeple en la respectiva zona inicial de su equipo.
3. Cada jugador sugiere una hipótesis adecuada a su personaje y la escribe en un papel. Después se recogen todas las hojas. Ejemplo:

TIPO	PERSONAJE	HIPÓTESIS
Robot	Director de cine	La gente necesita divertirse para olvidarse del estrés.
Tatú	Actor	La gente debería dejar de comer carne para reducir las emisiones de dióxido de carbono.
Robot	Estanciero	La producción de carne debería ser financiada por el gobierno para salvar miles de puestos de trabajo.

COMO JUGAR

Elige una hipótesis al azar y discútela. Cada vez que estés de acuerdo con alguien, mueve la ficha hacia delante. Si no estás de acuerdo, muévela hacia atrás.

OBJETIVO

Intentar llegar a un acuerdo, convencer a los demás y ceder.

FIN

Después de 10 hipótesis el juego termina. Todos los que estén en el centro ganan. Juntos tenéis que intentar llegar a un acuerdo final para cada pieza/meeple que quede fuera.

ROBÓS VS TATUS - FICHAS DE PERSONAJES

¿Quién vas a ser? ¿robot o Tatú? Estrella de cine, trabajador(a) honrado(a), estudiante, director de empresa, político(a), o bailarín/a – ¡Tú decides cómo aventurarte!

El objetivo de esta ficha es otorgarte un personaje aleatorio que vive en algún lugar de este mundo. Trata de no ser tú mismo, pero intenta sentirte cómodo con el personaje (especialmente si estás del lado de los robots).

Primero: comprueba tu tipo

Como robot, te aprovechas del estado actual de las cosas y los cambios para salvar el clima cambiarán tu forma de vivir o trabajar. Puede que incluso saques provecho de contaminar la Tierra de un modo u otro.

Como tatú, no tienes por qué ser activista (pero puedes serlo, por supuesto) Si por casualidad apoyas el cambio climático, entonces no está dentro de tus conocimientos.

Imagen de Perfil	Nombre	
	País	Edad
	Dinero	<input type="checkbox"/> ROBOT ¡La mitad del grupo debe ser robot!

¿Cuál es tu historia?

Profesión

Elige una o crea las que quieras

Actor	Granjero	Carpintero	Inventor	Sacerdote
Director	Streamer	Productor de eventos	Maquinista	Músico
Político	Estilista	Conserje	Bombero	Bibliotecario
Gestor	Jardinero	Marinero	Psicólogo	Gamer Profesional
Artista	Deportista	Camarero	Guardabosques	Vendedor
Científico	Obrero	Economista	Panadero	Diseñador
Profesor	Médico	Diseñador de juegos	Zoólogo	Influencer

Profesión Actual - Desafío

¿Qué te mantiene despierto por la noche?

¿Cómo interfiere el cambio climático en tu vida (no sólo en el trabajo)? ¿Puede influir o influye en algo? ¿Piensas en tu futuro? ¿Cuál es la palabra clave para ti?

Hipótesis

¿Cambio climático?
¿Es tan sencillo?

Esto es importante para ti. Crees que si __ ESO __ SUCEDE, __ ESO será un buen resultado para ti. Algún tipo de opinión fuerte y auténtica para tu personaje.

ROBÒS



POMI

La Isla de Los Tarús

TATUS



START

START

START

START

START

START



POW!

La Isla De Los Tatús

www.jogoPON.com.br

ISBN: 978-65-995031-1-5



9 786599 503115