

# 4th ESP LAC 2023

## International conference

La Serena, Chile, 6–10 November

### Session Description

**ID : B1b**

**Mangle defender:** Un juego para enfrentar las mudanzas climáticas con ayuda de los servicios ecosistémicos

**Format:** Hybrid

#### Hosts

	Name	Organisation	E-mail
<b>Host</b>	Paula Andrea Casas Cortes	Universidad del Estado de Rio de Janeiro (UERJ)	cortes.paula@posgraduacao.uerj.br
<b>Co-Hosts</b>	Luz Jaddy Castañeda	Universidad de Cundinamarca	ljcastaneda@ucundinamarca.edu.co

#### Abstract

Las mudanzas climáticas generan nuevos desafíos para la humanidad, por lo cual es prioritario conocer y aplicar estrategias de adaptación y mitigación. Parte de esas estrategias son el reconocimiento y aprovechamiento de los servicios ecosistémicos ofrecidos por los ecosistemas. Por tal razón, el conocimiento por parte del público en general es vital para la efectividad de estos procesos. En ese sentido se diseñó un juego científico basado en el conocimiento previo que las personas pueden tener sobre servicios ecosistémicos y mudanzas climáticas en manglares; ya que es bien conocido que las regiones costeras pueden ser las más afectadas por valores extremos de variabilidad climática y ecosistemas como los manglares son claves. El objetivo del juego es mostrar a los participantes el potencial de los servicios ecosistémicos en manglares aprendiendo - jugando para analizar posibles escenarios futuros con cambios ambientales sobre los servicios ecosistémicos y generar ideas sobre posibles soluciones basadas en la naturaleza para enfrentar el cambio climático.

#### Goals & Objectives

1. Enseñar de forma didáctica a los participantes sobre servicios ecosistémicos ofertados por los manglares del mundo
2. Conocer los efectos de las mudanzas climáticas sobre el ecosistema de manglar
3. Presentar el potencial de los servicios manglares como una estrategia de adaptación y mitigación climática para ciudades costeras

#### Planned output

El juego construye aprendizaje a partir del conocimiento previo que las personas tienen sobre los temas o parte de ellos.

Permitiría insertar ideas en el público sobre la importancia de la conservación de manglares, los servicios ecosistémicos claves para la adaptación y mitigación climática y los límites adaptativos de este ecosistema.

Construcción participativa de soluciones basadas en la naturaleza para adaptación y mitigación climática costera a partir de servicios ecosistémicos del manglar.

## Session format

La sesión de juegos científicos estará basada en los resultados de un meta- análisis global sobre el potencial de los manglares como estrategia de adaptación y mitigación climática a partir de sus servicios ecosistémicos y los resultados de investigaciones en el tema que sean enviadas para el evento.

Durante la sesión los participantes del juego tendrán la posibilidad de escoger al azar tarjetas simbólicas con tres posibilidades 1. Servicios ecosistémicos de manglares 2. Mudanzas climáticas 3. Estado de los manglares. El juego consiste en que una persona o equipo (ideal) escogerá al azar una tarjeta de cada uno de los temas mencionados lo cual recreará un escenario de cambio climático/estado del manglar y deberá evaluar que pasara con este servicio ecosistémico, es decir indicar si cree que este servicio se mantiene igual, disminuye o aumenta bajo el escenario.

El tiempo estimado para dar su respuesta seria de 30 segundos. Si estuviese correcto ganará un punto. Un experto en este momento complementara la información para el público en general. Luego el siguiente participante saca tres fichas para iniciar su juego y así sucesivamente con los otros participantes hasta completar la primera ronda. En total serian tres rondas de juego con máximo 3 puntos alcanzados por jugador.

Los escenarios del juego estarán en tres niveles de dificultad, siendo los primeros más fáciles que los últimos. En cualquier momento el jugador podrá acceder a máximo dos ayudas disponibles que serán: 1. Tarjeta con datos clave que lo ayudaran a resolver la pregunta 2. Ayuda de alguien del publico o contactando un externo 3. Cambiar alguna de las tarjetas escogidas al azar. La idea es tener varios competidores al tiempo. Gana el equipo o persona que logre el máximo de puntos durante el juego. En caso de empate habrá una pregunta adicional sin posibilidad de ayudas.

A medida que el juego va avanzando van apareciendo datos clave de los servicios ecosistémicos de los manglares en pantalla y al final del juego se haría una retroalimentación para los participantes, mostrando como todo esto está relacionado y construyendo ideas para una estrategia de adaptación y mitigación climática costera.

De otra parte, los resúmenes enviados para la sesión harán parte del juego en forma de información de apoyo para los asistentes, animándolos a participar del juego al dar para ellos información sobre los manglares y sus servicios ecosistémicos. Así, personas que no conocen mucho sobre manglares podrán adquirir información necesaria para también ser partícipes. Por tanto, los resúmenes aprobados participarán del juego con un poster didáctico que muestre en especial los resultados de la investigación, los cuales estarán expuestos en el lugar de la sesión y también podrían ser parte de la información usada para la construcción del juego.

El tiempo estimado para la sesión es bastante flexible en el sentido que se puede jugar una sola vez o las veces que sean necesarias. Una ronda de juego con tres participantes tendrá una duración estimada de aproximadamente 20 minutos y dependerá de si juegan personas individuales o grupos y del número de participantes por ronda.

El formato de la sesión será híbrido, por lo cual requiere un moderador presencial.

## Acceptance of voluntary contributions

Sí, permito el envío de cualquier resumen a mi sesión para su revisión.

## Relation to ESP Working Groups or National Networks

Grupos de trabajo sobre biomas: [BWC 1 – Marine systems](#)