

Tipología

Proponemos esta actividad al inicio del proyecto para trabajar qué significa poner la Vida en el Centro.

Edad

Desde los 3 a 99 años.

Breve descripción

Para poner la Vida en el centro consideramos esencial trabajar la ecoddependencia (a parte de otros aspectos como la interdependencia y la justicia global). Uno de los aspectos fundamentales para abordar la ecoddependencia es fijar la idea de límites en los recursos.

Por otro lado, creemos que el juego es una herramienta didáctica que nos permite acercarnos a realidades complejas. Con esta actividad lúdica trabajaremos conceptos como el de límite y el de sostenibilidad, así como la relación existente entre nuestras decisiones individuales y colectivas y la gestión que hacemos de los recursos naturales de los que dependemos íntimamente.

Finalmente, esta dinámica también nos permitirá aproximarnos a la idea de participación igualitaria o a su defecto. ¿Quién debería poder participar en las decisiones que afectan directamente a nuestra supervivencia como especie? ¿Quién puede participar de hecho en estos asuntos?

Roles imprescindibles

Persona dinamizadora de la participación:

Persona educadora responsable. Deberá llevar preparado las plataformas y soportes a utilizar, explicará la dinámica y animará a que el grupo

realice aportaciones, nadie monopolice la participación o, por el contrario, se quede sin participar. Deberá crear las salas y distribuir al grupo en subgrupos.

Objetivos

1. Re-conocer el concepto de sostenibilidad y de límites biofísicos del planeta.
2. Reflexionar sobre el uso de recursos.
3. Re-conocer la idea de solidaridad sincrónica (con todas las personas que compartimos planeta en la actualidad) y diacrónica (con las que quedan por venir, nuestras hijas e hijos o nietas y nietos).
4. Reflexionar sobre los criterios de sostenibilidad que sería necesario integrar en la toma de decisiones, tanto individuales como colectivas.

Desarrollo paso a paso

Lo primero será organizar la clase en grupos virtuales. Ahora bien, estos grupos no deben estar compuestos por el mismo número de integrantes. Nuestra propuesta es que se organice un grupo de 1 persona, un grupo de 2, un grupo de 4 y, con el resto de la clase, un último grupo. Metafóricamente, cada grupo simbolizará una generación completa (¡aunque esto no se lo comunicaremos al grupo hasta el final!).

A continuación, les compartiremos el enlace al documento de Canva que hemos diseñado y que os facilitamos para realizar esta actividad. Como podrás advertir, este documento está dividido en 5 zonas. En el medio, aparece lo que hemos llamado “Banco de elementos X”, que representan

la totalidad de recursos naturales del planeta (¡pero esto aún no hemos de comunicárselo a la clase!). A su alrededor, cuatro cajones hacia donde cada grupo, por orden y en su respectivo turno de participación, deberá arrastrar la máxima cantidad de elementos que pueda en los 5 segundos de tiempo que les daremos para ello (primero el grupo 1, luego el 2, después el 3 y por último el 4).

Obviamente, grupo tras grupo (generación tras generación) irán quedando menos recursos. Una vez hayan pasado las 4 generaciones por el planeta, se podrá ver sobre la pantalla los distintos montones de elementos X, y se podrán comparar entre sí. Los dos grupos centrales (el 2 y el 3) serán quienes hayan podido acumular más elementos y, el primero y el último, quienes menos (aunque por motivos diferentes: por ser sólo una persona y por no tener más donde rascar, respectivamente).

Aún sin desvelarles nada de la metáfora que vertebrará el juego, el objetivo será terminar reflexionando sobre la explotación de los recursos existentes en el medio natural, una explotación que aumenta generación tras generación cuantitativa y cualitativamente (en tanto que cada vez somos más personas sobre la tierra y, por lo general, nuestra actividad es más agresiva).

Para llegar a estas reflexiones, es hora de lanzar al grupo las siguientes preguntas:

—¿Qué ha sucedido? ¿Cómo se han sentido? ¿Han quedado elementos disponibles para un hipotético grupo 5, en caso de que lo hubiera habido? ¿Y para un grupo 6?—

Estas preguntas irán mostrando el trasfondo del juego. De todas formas, les decodificamos la simbología del juego: los grupos equivalen a generaciones de personas y, los elementos X, a los recursos naturales.

¡Ahora vamos a reflexionar! Podemos tratar de comparar la dinámica del juego con la situación actual que vivimos. —¿Qué grupo representaría mejor nuestra generación actual? ¿Tendrá recursos la siguiente generación a la nuestra para poder satisfacer sus necesidades básicas? ¿Tienen todas las personas las mismas posibilidades de acceso y control de los recursos? ¿Y de participar en la toma de decisiones políticas? ¿Hombres y mujeres? ¿Personas adultas y niñas y niños? ¿Personas de diferentes orígenes geográficos?—

¡Sigamos con la reflexión! —¿Cuáles son las causas por las que diferentes grupos sociales no tienen la misma posibilidad de participar que otros? ¿Creéis que es importante generar contextos y maneras de participar donde todas las personas tengamos las mismas posibilidades? ¿Qué podemos hacer para que se den estos contextos de participación?—

En el medio digital, estas preguntas podrán vincularse con la calidad de nuestros dispositivos electrónicos, la buena conexión a la red, el tipo de fibra que se tenga... ¿Se le quedó a alguien el ordenador pillado? ¿Perdió alguien la conexión durante el juego? Factores como el género, la “raza”, la nación, la clase o la edad, entre otros, marcan de manera interseccional un acceso diferencial a los recursos existentes.

Otra idea fundamental es transmitir que no necesariamente tienen que quedar menos recursos para las generaciones futuras – al contrario de como ha ocurrido con la dinámica. Ello depende de las decisiones que se tomen en cuanto al uso de recursos en cada generación. Sabiendo ya que los elementos X simbolizan recursos naturales como materia y energía, podemos analizar y comparar la actitud de cada participante en el juego con la actitud real que tenemos como personas consumidoras.

—Cómo consumimos más elementos X, transportándonos en coche o yendo andando? ¿Cómo consumimos más elementos X, usando luz natural o usando luz eléctrica? Imagina que se nos agotan los elementos X, ¿podríamos tener ropa, comida, ...? ¿Estamos teniendo en cuenta el carácter finito de estos recursos cuando tomamos decisiones sobre nuestro consumo, nuestra alimentación, nuestra movilidad, nuestra forma de vida? ¿Qué podemos hacer para desarrollar formas de vida no solo sostenibles, sino regenerativas de nuestro entorno natural?— mi aspecto físico.

Si la temática es la energía eléctrica como un recurso finito, por ejemplo: Yo he vivido ir en coche cuando podía ir andando, o Yo he vivido dejarme las luces encendidas en estancias que no lo necesitan.

Estas preguntas nos pueden servir para trabajar los diferentes tipos de recursos existentes, y para ver el uso que el sistema agro-urbano-industrial hace, y en cierto modo nos impulsa a hacer, de esos recursos. Asimismo, podemos aprovechar la reflexión para incidir sobre los residuos que se generan en los procesos de transformación de los recursos naturales en bienes y servicios (residuos líquidos, sólidos y gaseosos).

Temporalización

En total una hora. 30 minutos para la presentación del juego y su realización y otros 30 minutos para la reflexión colectiva, aproximadamente.

Materiales, competencias y/o aplicaciones

- Programa para organizar reuniones, videoconferencias y grupos online:
Opción comercial: **Zoom (tutorial)**
Opción software libre: **Jitsi (tutorial)**
- Programa para crear documentos de texto que puedan compartirse y editarse por todas las personas participantes:
Opción comercial: **Google Docs (tutorial)**
Opción software libre: **Framapad (tutorial)**
- Dispositivos/Ordenadores individuales.
- Acceso al programa y a la plantilla de **Canva**, disponible a través de **este enlace**.
- Conexión a internet.
- Competencias digitales básicas.
- Manejo de las aplicaciones/herramientas.

A tener en cuenta

Esta actividad se puede adaptar a los diferentes niveles educativos, pero es necesario adaptar la pregunta y las reflexiones. Esta técnica es muy útil para hacer referencia a los elementos X en momentos posteriores.

Para evaluar

Para evaluar esta actividad comenta observar las aportaciones hechas en momentos de debate. También si van incorporando estas reflexiones en el resto del proceso.