

Título: La isla vertedero

Temática: Medioambiente

Resumen:

Los participantes son naufragos en una isla vertedero. Se divide al grupo en equipos que tienen que buscar una solución a diferentes problemas de supervivencia. La solución debe ser viable, realista y llevada a cabo sólo con los materiales de una lista dada. Se reflexiona sobre la reutilización de los materiales.

Objetivos:

Tomar conciencia de los valores añadidos de un objeto al margen del propio fin para el que está pensado.

Comprender el concepto de reutilización

Tomar conciencia del deterioro ambiental que provoca una cultura de consumo.

Sensibilizar ante las situaciones de injusticia que provocan que algunos sectores sociales busquen algún beneficio en la explotación de lo que otros tiran. Ver material de apoyo al dinamizador 2.

Destinatarios:

Secundaria-bachillerato

Materiales:

Una fotocopia por equipo de tabla de "Elementos del vertedero".

Tiempo estimando:

45 minutos

Desarrollo del taller:

El dinamizador lee la historia que se adjunta.

Se cuenta que todo el grupo son naufragos de la historia y tienen que tratar de sobrevivir.

Se divide al grupo de naufragos en cuatro equipos. Se reparte una fotocopia por equipo de la Tabla de Elementos del Vertedero.

A cada equipo se le encomienda una misión de supervivencia que tiene que pensar cómo resolver. La solución que encuentren debe ser viable, realista y que se pueda llevar a cabo exclusivamente con los materiales que vienen en la dinámica. Tampoco se podrán utilizar en la solución supuestos sobre conocimientos o habilidades que tengan los naufragos ("hay un médico", "una muy hábil", "uno que sabe hacer tal cosa") que los participantes de la dinámica no tengan en realidad.

Misiones:

- Equipo A: Tiene que conseguir ropa que proteja contra el frío, mantas y hacer un sistema de señales para avisar a los barcos y aviones.
- Equipo B: Tiene que conseguir agua diaria suficiente para todo el grupo.
- Equipo C: Tiene que lograr hacer un refugio cómodo para vivir y resistente a las inclemencias del tiempo.
- Equipo D: Tiene que lograr conseguir comida durante los tres años, fuego para calentarse e instrumentos para cocinar.

Se dejan 15 minutos para que los equipos piensen las soluciones a los problemas propuestos. Transcurrido el plazo, se sientan todos los participantes en círculo y cada equipo expone la situación encontrada a su misión. En la exposición hay que explicar claramente: cómo es la solución, cómo se llevaría a la práctica, y qué materiales de la lista serían utilizados.

El resto del grupo escucha activamente y después de la explicación se establece un debate sobre si la propuesta se puede llevar a cabo o no. Se pueden pedir aclaraciones al equipo. El debate se concluye votando si la propuesta se considera viable. Si hay mayoría se acepta. Después de la votación el siguiente equipo explica su misión y se procede de la misma manera.

Cuando finalizan los 4 equipos el dinamizador hace recuento. Explica que si una sola de las propuestas no ha sido aprobada, todo el grupo perecerá porque morirá de frío, de hambre o de sed sin ser rescatados. En ese caso el juego concluye con todos los participantes dándose el pésame. Si por el contrario todas las propuestas han sido viables, el grupo sobrevivirá y les rescatará un barco. Entonces el juego concluye con todos los participantes celebrándolo y dándose la enhorabuena por sus buenas ideas.

Después del cierre del juego, el dinamizador propone una reflexión sobre los siguientes temas:

- ¿Cuáles son los motivos que llevan a tirar un objeto?
- Los objetos o materiales que se tiran, ¿tienen valor o carecen de él? Cuando un objeto cumple su misión, ¿pierde completamente su valor?, ¿se podría buscar otra finalidad para ese objeto?
- ¿Existe la posibilidad económica de rentabilizar objetos que otros desechan?
- ¿Por qué los movimientos ecologistas llaman la atención sobre la importancia de reutilizar?
- ¿Algunas situaciones económicas pueden llevar a sectores de la población a intentar sacra rentabilidad a un vertedero? ¿Qué situaciones son esas?

HISTORIA:

Un crucero de vacaciones, en una noche de tormenta, naufraga al chocar con un iceberg. La tripulación actúa con eficacia y consigue poner en botes salvavidas a todos los pasajeros. A la deriva y sin rumbo los naufragos otean tierra y se dirigen hacia ella, pero antes de llegar unas rocas destruyen los botes, teniendo que echarse al mar y llegar a la playa a nado. Han llegado sin botes, sin ninguna pertenencia, con la ropa rasgada, mojada y hecha jirones, pero todos sanos y salvos. Pasan la noche como pueden. A la mañana siguiente, se dedican a reconocer el lugar. Suben aun montículo y la tristeza invade el grupo. Están en una isla vertedero, desierta, fría, y sin agua (hay muy pocas lluvias), con la única compañía de las gaviotas. Las islas vertederos son utilizadas exclusivamente por los países ricos para depositar basura cuando sus vertederos se llenan. Las usan para limpiar sus países y las llenan hasta convertirlas en auténticas montañas de basura en medio del mar. Se ha creado un mito sobre estas islas y ningún barco ni avión quieren pasar cerca de ellas. Solamente van los barcos de descarga y esto ocurre cada tres años.

Cuando todos los naufragos pensaban que no había posibilidades de salir adelante, una joven expuso que habían tenido mucha suerte de haber llegado a una isla vertedero, porque así podrían sobrevivir hasta que les rescatasen mientras que cualquier otra isla desierta hubieran muerto de hambre, frío o sed. Explicó que un vertedero es una riqueza, es un tesoro disfrazado y que hay de todo si se sabe buscar. Al día siguiente se pusieron manos a la obra. Se hicieron cuatro equipos y cada uno tenía que conseguir una misión vital para la supervivencia.

(La historia, y la existencia, de las Islas Vertedero son una ficción exclusivamente pensada para esta dinámica)

Tabla de Elementos del Vertedero.

Rastrojos sobrantes de la poda Latas de aceite de coche Trozos de metal Hortalizas pasadas Tuberías Botes Frutas pochas Periódicos Cuerdas rotas Partes de bicicleta rotas Juegos electrónicos rotos Pilas viejas Escombros de obras Botes de comida para todo un año Madera partida	Algunos trozos de corcho Plásticos de todo tipo Coches aplastados Medicamentos caducados Sobrantes descompuestos de frutería Jeringuillas usadas Televisores rotos Colchones desvencijados Retazos de moquetas Sacos de yeso duro Mecheros sin gas Cucharas dobladas Cabeceros de camas Bidones de metal con restos de productos químicos Diarios y fotografías	Sillas rotas Jirones de ropa Vasos rotos Chapas Espejos rotos Neumáticos Varillas Disquetes rotos Plantas tiradas Hierros de obras Palanganas Cables Retales de ropa Cartones Tetrabricks
--	---	---

MATERIAL DE APOYO AL DINAMIZADOR

El agua la pueden conseguir con un sistema de destilación del agua del mar a través de evaporación y condensación.

Pueden pescar con redes y anzuelos, cazar gaviotas con trampas y plantar semillas y cultivar.

La ropa se la pueden conseguir fabricando agujas, sacando hilos y cosiendo los retazos.

El refugio lo pueden hacer con elementos de obra, chapas y plástico que pueden encontrar entre los escombros. Pueden avisar a los barcos y aviones con un sistema de espejos.

MATERIAL DE APOYO AL DINAMIZADOR 2

Los sistemas de grandes desigualdades económicas y con dificultades para la inserción laboral, provocan que los sectores más desfavorecidos se abran camino a través de la economía informal. Tal es el caso en diferentes lugares le mundo donde hay una explotación económica informal de los vertederos, como por ejemplo Asunción, capital de Paraguay. La estructura económica hace que haya tantas personas que quieren sacar cosas del vertedero que tiene que existir unas normas de horarios y turnos para acceder a él.

MÁS IDEAS

De la lista propuesta de elementos del vertedero pensar cómo sacarles rentabilidad económica.

Por equipos, describir las experiencias que se conozcan de sectores de población vinculados a la reutilización. Cartoneros, restauradores de muebles, tiendas de segunda mano, etc.

Examinar la basura de un día y ver qué cosas son reutilizables. Reflexionar sobre el exceso de consumo y cosas compradas que son tiradas más tarde o que no se usan en comparación con las poblaciones más pobres del Sur que no tienen poder adquisitivo para la compra y reutilizan en mayor medida.