

# La cuenta atrás

Propuesta

1

## INTRODUCCIÓN

Esta propuesta educativa se centra en el consumismo doméstico y en entender las necesidades básicas. Anima al alumnado a fijarse en lo que están consumiendo como familia y como personas y a analizar si necesitan o desean un producto en concreto.

Se puede establecer contacto con otro centro de la Red de Ecoescuelas para intercambiar información sobre el análisis del consumismo en dos centros o países distintos.

## OBJETIVOS

El alumnado podrá:

- Identificar las necesidades individuales y los deseos.
- Distinguir entre necesidad y deseo.

**Pasos de la metodología de Ecoescuelas:**  
Ecoauditoría, Integración Curricular y Difusión.

**Vinculación con el currículo:** Ciencias / Conocimiento del Medio / Ciencias Sociales

## DURACIÓN

- **Sesión 1 en clase:** 45 minutos. 10 minutos para una introducción sobre el tema, lluvia de ideas con el alumnado, 20 minutos para el juego de la cuenta atrás y 15 minutos para el resumen.

13-16 años

## RECURSOS

- Ficha 1. Juego de la cuenta atrás
- Material de escritura



# Actividad

## Sesión en clase

1

- Da una explicación sobre el consumo sostenible y sus distintas perspectivas.
- Divide al alumnado en grupos de 5-6 persona. Cada grupo representa una familia.
- Explícales las reglas del juego: Lee en voz alta el primer escenario de la ficha del juego. Cada equipo debe hacer una lista después de leer cada escenario. Se debatirán las anotaciones de cada grupo antes de leer en escenario siguiente.
- Cada lista se debe anotar en una hoja separada para compararlas después.
- Una vez finalice el juego, pide al alumnado que compare la primera lista de 20 cosas con la lista final de 5 cosas.
- Pregúntales qué criterios han seguido para descartar o quedarse las cosas.
- Debate con el alumnado qué consideran una necesidad y qué consideran un deseo.

## EVALUACIÓN

Puedes preguntar al alumnado si pueden diferenciar lo que necesitan de lo que desean.

# Ficha 1

## JUEGO DE LA CUENTA ATRÁS

### Escenario 1

Las familias tienen que escapar de sus casas porque ha acontecido una catástrofe. Puede que no puedan regresar a sus casas o que, cuando regresen, no las encuentren como las dejaron. No pueden llevarse dinero de sus casas, pero sí pueden llevarse 20 cosas para comenzar de nuevo en otro sitio. ¿Qué os llevaríais?

### Escenario 2

Una vez han cogido sus 20 cosas y las han cargado en el vehículo que los transportará a un lugar más seguro, se dan cuenta de que las 20 cosas no caben en el vehículo y deben escoger 15 cosas. ¿Qué 15 cosas escogeríais?

### Escenario 3

En el viaje, el vehículo se rompe y deben continuar a pie. No pueden llevarse las 15 cosas porque tienen que reducir el peso. Ahora sólo pueden llevar 10 cosas. ¿Qué 10 cosas escogeríais?

### Escenario 4

Continúan su hazaña y llegan a un puesto de control que sólo permite pasar a cada familia con 5 cosas. ¿Qué 5 cosas os lleváis?