

Instrucciones del juego Red de vida 'Web of Life'

Juego Red de vida (1ª parte)

Descripción: El juego fue diseñado para dar una perspectiva sobre las interconexiones entre todos los seres vivos y los recursos de la tierra. Se basa en el supuesto de que todos los elementos de la Tierra están interconectados y son igualmente importantes para el funcionamiento de nuestro ecosistema.

Materiales:

- Cuerda mediana a grande o rollo de sisal
- Tarjetas con etiquetas (como se explica a continuación)
- Cinta adhesiva para pegar tarjetas a las camisetas de los estudiantes
- Ordenador, tableta o teléfono inteligente para cada estudiante (opcional)

Instrucciones

Antes de comenzar el juego, el profesor/a escribirá o dibujará etiquetas en las cartas (ver ejemplo abajo), escogiendo una amplia variedad de elementos de acuerdo al número de estudiantes que jugarán el juego. Es importante usar la etiqueta "humano" para que los estudiantes se den cuenta de cómo nuestra especie está interconectada con todas las demás también.

Nota: Este juego funcionará con unos 10 estudiantes, sin embargo, todos los estudiantes pueden y deben participar.

Ejemplos de etiquetas: agua de río, agua de mar, sol, tierra, árbol, abejas, plantas, flores, semillas, peces de mar, peces de río, arañas, ardillas, zorros, lobos, pájaros, hongos, humanos, mosquitos, mariposas, tibios, leones, lobos, hormigas, abejas, conejos, jirafas, cangrejos, osos, hojas muertas, abejorros, ciervos, hojas vivas, hierba, pájaros carpinteros etc. - asegurarse de incluir a las abejas

Hay que adaptar la elección de etiquetas en función del número de sus estudiantes, siempre que incluya elementos del mayor número posible de cadenas ecológicas.

Cada estudiante elegirá al azar una tarjeta. Se les dará unos minutos (5 minutos) para buscar en la web las particularidades más importantes de su etiqueta, por ejemplo, cómo y dónde se alimentan, viven y se aparean. Para ello, necesitarán tener acceso a un teléfono inteligente, una tableta o un ordenador. Si no tienen acceso a este equipo o a Internet, se debe preparar una ficha (hábitat, dieta, reproducción, etc.) para cada etiqueta para que los estudiantes puedan tener acceso a esta información durante el juego.

Después, todos los estudiantes con etiquetas formarán un círculo. Un estudiante comenzará el juego, por ejemplo, el que tiene la etiqueta araña (u otra, pero no un depredador). A este estudiante se le dará el rollo de cuerda. Considerando su etiqueta, este estudiante escogerá a otro estudiante del grupo con el cual su etiqueta está relacionada y agarrando el extremo de la cuerda él/ella lanzará el rollo al otro.

Por ejemplo: la araña se alimenta de mosquitos, así que el estudiante con la marca de araña lanza el rollo al estudiante con la marca de mosquito. Luego el segundo estudiante tomará un pedazo de la cuerda y hará lo mismo con un tercero y así sucesivamente. La cuerda irá de un lado a otro hasta que se cree una telaraña. Cuantas más conexiones hagan los estudiantes entre las etiquetas, más fuerte será la red.

El mismo estudiante puede tirar la cuerda varias veces de acuerdo a las conexiones establecidas con su etiqueta.

Durante este proceso, todos los estudiantes pueden dar sugerencias al que tiene la cuerda, ya que se trata de un juego de colaboración.

Ejemplo:



Algunos ejemplos de asociaciones:

Araña - come mosquitos; usa plantas para construir la tela; necesita agua;

Zorro - come conejos y ratas; bebe agua;

Árbol - necesita agua; necesita sol; necesita suelo;

Aves - come arañas; come gusanos; necesita el árbol para vivir;

Suelo - necesita agua; necesita gusanos; necesita materiales en descomposición de los animales;

Flores - necesitan abejas; necesitan agua; necesitan sol;

Las abejas - necesitan flores; necesitan agua;

Oso - come pescado; necesita agua;

Peces - Necesitan agua; alimento de plantas;

Etc.

Cuando la red está terminada se supone que es fuerte y estable. Si el profesor/a decide no participar en el juego y se queda fuera del círculo, ahora puede entrar en el círculo y empujar la telaraña hacia el suelo. Esto mostrará a los estudiantes lo fuerte que es la red con todas sus interconexiones.

Cuando finalmente se crea la red, hay que llamar su atención sobre su fuerza y sobre el número de conexiones que tienen todos los elementos. Incluso aquellos que antes no parecían estar conectados en absoluto, ahora están de alguna manera interconectados. Es importante destacar la idea de que la red que crearon se parece a la red ecológica real y

prestar especial atención al hecho de que los seres humanos también están incluidos en esta red.

Juego Red de vida (2ª parte)

La red del juego de la vida es un poderoso juego visual que muestra a los estudiantes cómo nuestro ecosistema es fuerte debido a todas las conexiones. Sin embargo, también representa una forma significativa de mostrar cómo un solo acto puede perturbar todo el sistema.

En este momento, mientras los niños están de pie y sosteniendo la poderosa red que crearon, se les pedirá que reflexionen sobre cómo los humanos podrían estar alterando este sistema y hasta qué punto esto podría afectar a todas las especies, incluyendo la nuestra. Si el profesor está jugando este juego, una actividad relacionada con las abejas, puede dar un enfoque especial a las actividades humanas que podrían ser perjudiciales para el ecosistema de la abeja.

Los estudiantes serán invitados a hablar sobre las acciones humanas y decidirán qué partes de la red se verán afectadas.

Por ejemplo: si los estudiantes hablan de los productos químicos que afectan a las abejas, el estudiante que sostiene la tarjeta de abeja soltará la cuerda, entonces la clase puede pensar en lo que les pasaría a las flores sin abejas y el que sostiene la tarjeta de flores libera la cuerda, después de esto los estudiantes pueden pensar en lo que les pasaría a los animales que necesitan plantas silvestres para alimentarse, etc...

Si los estudiantes no saben de ningún desastre causado por el hombre, el profesor puede ser el que los nombre.

Algunos ejemplos de impactos humanos en el medio ambiente:

- El monocultivo - mata el suelo - mata las plantas - mata los árboles - afecta a las abejas y a los animales que se alimentan de las plantas - afecta a los animales que viven en los árboles...
- Incendios - mata árboles - mata plantas - mata animales - afecta abejas
- El cambio climático - afecta a las abejas - afecta a las plantas - todos los animales que se alimentan y viven de las plantas
- El uso de pesticidas - mata insectos - mata abejas - mata plantas...
- La niebla derivada de la contaminación humana - cubre el sol - afecta a las plantas - afecta a los herbívoros - afecta a los depredadores
- Contaminación lumínica - atrae animales a la ciudad, confunde a los insectos que quedan atrapados en las bombillas, confunde a las aves en su migración, choca con edificios, etc.
- El derrame de petróleo en el mar - mata a los peces - afecta a los osos - afecta a los humanos - afecta a las aves
- Incendios - mata árboles - mata plantas - mata animales ...
- La sequía fluvial para la extracción de petróleo - mata peces - no hay agua para los animales o los seres humanos ...
- Introducción de especies invasoras como la acacia - lleva a la extinción de especies autóctonas
- Etc.

A medida que la red comienza a desmoronarse, en un momento se cae. Dependiendo de las etiquetas elegidas por el profesor y de los desastres mencionados, la red puede caer en la



primera intervención o tardar más en caer. Sin embargo, los estudiantes se quedarán con una idea visual de cómo un solo incidente afecta a todos los seres vivos.

La red del juego de la vida es una herramienta poderosa para aprender sobre la actividad humana y su impacto en el ecosistema, sin embargo, no proporciona contenido específico sobre la vida de cada estudiante. Por ello, sugerimos que se tome un minuto para reflexionar con ellos sobre lo significativas que pueden ser las acciones individuales. Un punto específico que se puede resaltar es que un impacto que comienza en una araña, o una abeja, o un hongo o cualquier otra etiqueta, terminará afectando a toda la red.