



Actividad 2

Nombre de la actividad	El juego de pescar
Tema tratado	• Principales aspectos/estrategias sobre la tragedia de los comunes • Conceptos de huella ecológica y temas de biocapacidad
Resultados del aprendizaje y competencias que se pueden adquirir	• Aprender sobre la huella ecológica y el agotamiento de los bienes • Aprendizaje de la justicia intergeneracional • Reconocer los principales beneficios de una buena gobernanza de los bienes comunes compartidos
Duración	1.5 horas
Tipo de método	• Educación no formal • Debate interactivo
Material necesario	• Sillas/mesas • Papeles/rotuladores • Post-its • Papel A4
Entorno de aprendizaje y descripción de la actividad	Introducción: 1. Los alumnos se dividen en grupos de cuatro y simulan que están pescando en un lago comunal. 2. Pide a los participantes que dibujen 10 peces en el centro y que los pongan en un lago (también pueden dibujarlo ellos). 3. Después, no se permite hablar. 4. Aunque compartan el mismo bien común, los alumnos no están "trabajando juntos", como en la situación original de la tragedia de los comunes. 5. Explique que habrá turnos ("temporadas") para que los grupos "vayan a pescar" a su lago comunal. Durante cada temporada, los alumnos deben coger un pez del lago, pero pueden llevarse hasta tres para venderlos más tarde y obtener un beneficio. Haz una pausa mientras los alumnos cogen sus peces en silencio.





	6. El tutor se pasea alrededor y reparte el número de peces correspondiente. 7. A continuación, el tutor repite la situación para la siguiente temporada. Todos deben coger un pez para sobrevivir, pero hasta tres si lo desean. 8. ¿Qué ocurre si los miembros de un grupo no tienen suficiente? Como tutor, puedes pedirles que reconsideren sus elecciones. 9. ¿Qué ocurre si nadie está dispuesto a vender pescado, sino a conseguir lo suficiente para sobrevivir?
Evaluación de la actividad/ Reflexión	• ¿Cómo superó tu grupo el problema ético que tuvo que superar? • Intentemos ahora crear un sistema de normas para evitar la sobrepesca del lago. • ¿Tu sistema promueve recompensas o castigos? ¿Cuál crees que es mejor? • Identifica una situación en el aula que sea paralela a este problema de pesca.
Material necesario	Nada

