



INSTITUTE FOR
HUMANE EDUCATION

CONSEJO DE TODOS LOS SERES VIVOS

por Institute for Humane Education

PROPÓSITO

¿Qué espera una montaña? ¿Y un lobo, una vaca o un río? Los participantes deben de convertirse en una parte de la naturaleza y compartir sus vidas, preocupaciones, esperanzas y conocimiento del ser que son en un Consejo.

CURSOS

4 grado y en adelante

DURACIÓN

60-120 minutos

MATERIALES

- Un lugar al aire libre tranquilo o un espacio donde no vaya a haber interrupciones (Evita espacios que estén iluminados con lámparas fluorescentes o lleva contigo una pequeña lámpara si vas a realizar la actividad en una sala de aula. El ambiente es realmente importante en el Consejo.)
- Material artístico: poster para murales, cartulinas, pinturas, témperas, piedras, conchas o cualquiera otro tipo de objetos reciclados, tijeras, pegamento, etc.

ASIGNATURAS RELACIONADAS

Arte, Lengua y Literatura, y Ciencias Sociales e Historia

NORMAS COMMON CORE

Common Core para grados 6-8: <http://bit.ly/1b7gDCi>

Common Core para grados 9-12: <http://bit.ly/1fuPY1F>

INFORMACIÓN PERTINENTE

Este Consejo de Todos Los Seres Vivos es una adaptación “ Pensando Como Una Montaña: Hacia el Consejo de Todos Los Seres Vivos” por Joanna Macy, Arne Naess, John Seed, y Pat Fleming. Este libro describe un Consejo que tiene lugar durante varios días, no sólo durante una clase. Sin embargo, es posible hacer una versión más corta y significativa de esta actividad tan profunda.



Imagen tomada de KDL Designs/Flickr.

EL PROCEDIMIENTO

1. Explica en qué consiste el Consejo antes de empezar, de esta forma los estudiantes sabrán lo que va a ocurrir. Subraya la importancia del silencio (entre los discursos/comentarios de los miembros del Consejo) es fundamental para respetar el carácter sagrado del consejo.
2. Invita a los estudiantes a sentarse o a tumbarse, lo que sea más cómodo para ellos. Pídeles que cierren los ojos y que visualicen la imagen de un animal (humano o no humano) o alguna parte de la naturaleza que venga a su mente. Recuérdales que no deben forzarse a pensar sobre un determinado animal o parte de la naturaleza, sino que deben dejar que ese ser aparezca en su pensamiento.
3. Pídeles a los estudiantes que se conviertan en ese ser que ha aparecido en su imaginación. Pídeles que sientan como se convierten en ese animal o parte de la naturaleza (puede ser una nube, una montaña, un árbol, un lobo, una araña u otro ser humano). Pregúntales “¿Qué es lo que me está

pasando como este ser? ¿Cómo me siento? ¿Cómo es mi vida? ¿Y mis días? ¿Mis noches? ¿Cómo me relaciono con otros seres? ¿Y con el entorno? ¿Qué es lo que quiero? ¿Qué conocimiento tengo como el ser que soy? ¿Qué quiero? ¿Qué tengo que decir? ¿Qué es lo que quiero decirles a los demás? Recuérdales que deben de escucharse a sí mismos para obtener las respuestas.

4. Después de darles algún tiempo para “convertirse” efectivamente en su ser vivo, coloca todos los materiales artísticos en el centro del círculo e invita a los estudiantes a que abran los ojos para que silenciosamente elaboren una máscara que les represente como ese ser vivo. La máscara no debe ser igual que el ser al que quieren representar siempre que sea representativa. Algunos de los participantes querrán pasar demasiado tiempo creando sus máscaras. Recuérdales que la máscara es sólo una representación. Avísales 5 minutos y también 1 minuto antes de que acabe el tiempo para la realización de la máscara.
5. Cuando todo el mundo haya terminado su máscara, crea el Consejo.
6. Uno por uno, cada ser vivo debe presentarse, el, ella o la cosa que represente y decir cómo es su vida, cómo son y cómo pasan su tiempo. Después de que cada uno hable de su vida, el Consejo responderá de la siguiente manera “Te escuchamos _____ (y el nombre del ser vivo)”.
7. Pide a cada uno que hable de nuevo, esta vez para contarle al Consejo lo que está ocurriendo con ellos, incluyendo lo que las personas hacen con ellos y lo que les gustaría decirles. Una vez más, el resto del grupo responde diciendo “Te escuchamos _____ (y el nombre del ser vivo)”.
8. Después de que cada ser haya hablado de nuevo, pídeles que compartan esta vez cualquier conocimiento que crean que merezca la pena que el resto del consejo conozca o cualquier otra cosa que quieran ofrecer y que pueda enseñar a las personas que quieran escuchar. El grupo responderá “Te lo agradecemos _____ (y el nombre del ser vivo)”.
9. Finalmente, y una vez que todos los seres han hablado la última vez, pide a los participantes que se quiten la máscara uno tras otro. Pídeles que vuelvan las máscaras hacia ellos y que hagan una promesa para cambiar un aspecto de su propia vida que esté dañando a ese ser vivo que representaron.

10. El Consejo acaba cuando digas algo como “Estas promesas no deben de romperse. Damos gracias a los seres que han estado hoy con nosotros para compartir sus sentimientos, sueños, esperanzas y conocimiento.”