

En el curso 2003-2004 un grupo formado por 4 miembros, Garikoitz Alvarez Ibarguren, Begoña Cadenas Rodríguez, Idoia García García y Raúl Matellanes Pastoriza, alumnos de 1º Bachillerato de La Anunciata Ikastetxea, de Donostia, de la modalidad de Ciencias de la Naturaleza, nos propusimos llevar a cabo un proyecto de investigación dentro del campo del medio ambiente pero que a su vez tuviese relación con nuestro entorno a ser posible de forma directa.

Por eso, en un primer momento, eran varios los temas concretos sobre los que se querían investigar, por lo que se optó por busca asesoramiento en algún profesor del Centro que posteriormente podría pasar a ser el coordinador del grupo. Así se consultó con el profesor de Biología, Juan Carlos Lizarazu, proponiéndole los diferentes temas que se habían elegido.

Así con cada tema sobre la mesa, se analizaron las ventajas e inconvenientes de cada una de las investigaciones, como punto de partida para ir efectuando el descarte. Después se cogió como referente la posibilidad de obtener información previa de forma rápida y sencilla y por último el darle al trabajo un destino lúdico-pedagógico-cultural.

Tras la selección en base a las condiciones anteriores y varios descartes posteriores, al final se seleccionó el tema de los petroleros, en el cuál se pretendía recoger información acerca de los accidentes ocurridos, sus causas, consecuencias, etc. al tener muy reciente y estar padeciendo, hoy en día, las consecuencias del Prestige. Pero como no se quería que todo pasase a mejor vida, sin que nadie lo recordase, se planteó realizar un juego, original y entretenido, donde se recogieran los puntos básicos del proyecto de investigación.

El siguiente paso fue el establecer unos puntos básicos fundamentales que sirviesen de pautas a la hora de recoger la información acerca de los accidentes de petroleros, para poder llevar a cabo el trabajo teórico.

Para la búsqueda de esa información sobre las diferentes catástrofes petrolíferas ocurridas, se recurrió a diferentes hemerotecas de diarios nacionales e internacionales, así como a documentación existente en diferentes webs de Internet. Sin olvidar los materiales visuales (vídeos y similares) u otras fuentes bibliográficas como libros de divulgación, revistas científicas, estudios monográficos, etc.

Esta información una vez recogida se fue agrupando cronológicamente, a la vez que se elaboró el índice del trabajo. Por supuesto que este paso fue muy lento ya que la información acerca de los accidentes de los años 50, 60 y 70, en muchos casos era

escasa y falta de datos de interés, por lo que se debía recurrir a diferentes materiales bibliográficos.

Así se fue completando el apartado de los accidentes, a la vez que se iba completando con otras informaciones acerca del petróleo, mareas negras, barcos petroleros, etc. que sirvieron para completar la investigación.

De esta forma con todo el trabajo en borrador, se pasó a su diseño y redacción en ordenador y tras una revisión exhaustiva, y efectuar diferentes modificaciones, se imprimió.

Por último se pasó a plasmar las ideas surgidas a lo largo de la investigación en el juego, partiendo como base con la información del trabajo. Era fundamental definir el diseño del tablero consistente en un mapamundi en el que iban a aparecer las catástrofes más representativas e interesantes recogidas en el estudio de investigación. Éstas, por supuesto, siempre en el lugar de origen del suceso.

A continuación se determinó cómo sería el tablero en sí, con un recorrido que une esas catástrofes, con diferentes casillas. Ahora era el momento de concretar que colocar en esas casillas, en las que al final se tomó la decisión de que fuesen en algunos casos de suerte y en otros, casillas sin ningún contenido.

Tampoco se podía olvidar que en algunos momentos había que establecer actividades. Así en los lugares donde se produjeron las catástrofes los jugadores deben acercar las preguntas, para ganar dinero para la reparación de barcos.

Todo ello con el objetivo de concienciar y sensibilizar a cualquier ciudadano de que las catástrofes tienen una gran repercusión, muy negativa en el medio ambiente, y que todos tenemos algo que hacer y que decir para evitar que ocurran con tanta frecuencia, de manera desmesurada y para que adoptemos pequeñas medias personales que van en beneficio de nuestro medio ambiente y, en definitiva, por el bien de la Naturaleza.

Por todo ello, no se podía dejar de pensar que en el juego, los jugadores deberían ser de todas las edades, aunque al final esto ha quedado un poquito restringido a los mayores de 12 años.