SEMANA EUROPEA DE LA PREVENCIÓN DE RESIDUOS DE EUSKADI

RAEE

piénsalo bien

Compra con cabeza

LAS 7R+1

Cada elección importa, ¡**VALORA** los recursos!

DOCUMENTO DE APOYO PARA LOS CENTROS ESCOLARES

mejor reutiliza



ihobe
ingurumen hobekuntza
mejora ambiental

EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

INDUSTRIA, TRANTSIZIO ENERGETIKO ETA JASANGARRITASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE INDUSTRIA, TRANSICIÓN ENERGÉTICA Y SOSTENIBILIDAD

© Ihobe S.A., octubre de 2026

Edita: **Ihobe, Sociedad Pública de Gestión Ambiental.**
Departamento de Industria, Transición Energética y Sostenibilidad.
Gobierno Vasco

Alda. Urquijo, 36 6º Planta
48011 Bilbao
Tel: 900 15 08 64

www.ihobe.eus

Contenido

Contenido

Índice

1. PÁSATE A LA ECONOMÍA CIRCULAR: DE LAS 3 R A LAS 7R +1 3
2. ENFOQUE TEMÁTICO DE LA SEMANA 2026 4
2.1. Suficiencia material: clave en la transición hacia un modelo de consumo responsable . 6
2.2. Consumo material, cifras en la CAPV 6
2.3. RETOS LEGISLATIVOS EN ESTA MATERIA 7
3. VINCULACIÓN CURRICULAR - Propuesta de relación entre el proyecto 7R+1 y el currículo vasco (Decreto 77/2023) 8
4. ALGUNAS IDEAS PARA CADA "R" 13
4.1. Repensar 13
4.2. Reducir 14
4.3. Reutilizar 15
4.4. Reparar 17
4.5. Renovar 18
4.6. Recoger 19
4.7. Reciclar 20
4.8. Rediseñar 22
5. MINI GLOSARIO 24

1. PÁSATE A LA ECONOMÍA CIRCULAR: DE LAS 3 R A LAS 7R +1

Durante muchos años, la forma habitual de producir y consumir se ha basado en el modelo lineal: *producir, usar y tirar*. Este modelo ha permitido un gran desarrollo tecnológico, pero también ha generado una enorme cantidad de residuos y un elevado consumo de recursos naturales.

Hoy en día, necesitamos ir un paso más allá. La economía circular supone un cambio de paradigma en el modo de utilizar los recursos naturales y, por tanto, de relacionarnos con el medio ambiente. En el nuevo modelo circular el ciclo de vida de los productos y materiales se mantiene durante el mayor tiempo posible; los residuos se reducen al mínimo; y los recursos se reintroducen repetidamente en el ciclo productivo creando valor cuando los bienes llegan al final de su vida útil. Supone pasar del «extraer, producir, usar y tirar» al «reducir, reutilizar y reciclar».

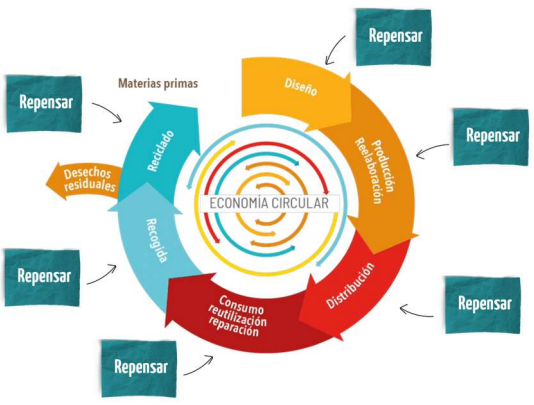
Para reducir estos impactos, surgió el enfoque de las 3R: *Reducir, Reutilizar y Reciclar*, tres acciones básicas que ayudaron a mejorar la gestión de los residuos y a tomar conciencia sobre la importancia de cuidar el entorno.



Pasar de 3R a 7R es el paso de una gestión de residuos reactiva a un modelo de economía circular proactivo, de las 3R a las 7R+1 significa ampliar nuestra mirada hacia un modelo más completo que incluye también *Repensar, Reparar, Renovar, Recoger* y *Rediseñar*.

Este nuevo enfoque permite al alumnado y a la ciudadanía comprender mejor el impacto de sus decisiones y actuar de manera responsable, contribuyendo a disminuir las emisiones de gases de efecto invernadero, reducir la presión sobre los recursos naturales y cuidar los ecosistemas.





1. **Repensar:** Repensar significa reflexionar sobre las consecuencias que tiene cada decisión de consumo.
2. **Reducir**: Disminuir el consumo de productos y la generación de residuos en general.
3. **Reutilizar**: Alargar la vida útil de los productos y sus envases dándoles un nuevo uso.
4. **Reparar**: Restaurar los productos que se han estropeado en lugar de tirarlos.
5. **Renovar**: Modernizar y actualizar productos viejos para extender su utilidad.
6. **Recuperar**: Extraer y aprovechar los materiales de un producto al final de su vida útil.
7. **Reciclar**: Transformar los materiales de un residuo en un nuevo producto para reintroducirlo en el ciclo de producción.

2. ENFOQUE TEMÁTICO DE LA SEMANA 2026

La **Semana Europea de la Prevención de Residuos (EWWR, por sus siglas en inglés)** es una iniciativa anual que se celebra en toda Europa, apoyada por la Comisión Europea, durante la **penúltima o última semana de noviembre**. Este evento se ha consolidado como una de las principales campañas de sensibilización ambiental a nivel europeo, involucrando a miles de entidades y alcanzando a millones de personas cada año. Además, forma parte de un esfuerzo más amplio de la Unión Europea por avanzar hacia una economía circular y reducir el impacto ambiental asociado al consumo de recursos.

Su objetivo es **concienciar a la ciudadanía sobre la gestión sostenible de los recursos y la reducción de residuos**. Durante esta semana, se organizan miles de actividades en toda Europa por parte de **administraciones públicas, empresas, centros educativos, asociaciones y ciudadanía**. Estas acciones pueden incluir talleres, limpiezas comunitarias, campañas informativas, exposiciones, y más.

Cada edición de la EWWR se centra en un **tema específico, en** 2026 se centrará en la suficiencia material, bajo los lemas oficiales:

"Material sufficiency" "Suficiencia material" "Nahikotasun materiala"

Este enfoque pone el acento en la necesidad de replantear nuestros modelos actuales de producción y consumo, incorporando criterios de eficiencia, equidad y sostenibilidad. La suficiencia material se presenta como un enfoque poderoso para reducir los residuos al repensar cuánto consumimos, qué necesitamos realmente y cómo organizamos nuestros sistemas de producción y consumo. La suficiencia consiste en garantizar el bienestar para todos respetando al mismo tiempo los límites planetarios. Nos desafía a ir más allá de la gestión de los residuos y, en su lugar, a prevenirlos en su origen. En este sentido, impulsa una transformación cultural profunda, promoviendo estilos de vida más simples, resilientes y alineados con la sostenibilidad a largo plazo.

SEMANA EUROPEA
Prevención de reSiduoS
21-29 Noviembre 2026



2.1. Suficiencia material: clave en la transición hacia un modelo de consumo responsable

La suficiencia material se enfoca en analizar cuánto consumimos y en distinguir qué necesidades son verdaderamente imprescindibles. A diferencia de la eficiencia, la cual se centra en mantener los niveles de producción utilizando menos recursos, este enfoque plantea una reflexión más profunda sobre los propios patrones de consumo, planteando también un cambio cultural y una transformación en los sistemas de producción. Su relevancia radica en que promueve un uso de los recursos materiales acorde con los límites del planeta, garantizando así la sostenibilidad a largo plazo.

En el contexto de la Unión Europea, el consumo material per cápita sigue siendo elevado, situándose en torno a las 14 toneladas anuales por persona en 2024[1], lo que refleja la alta presión sobre los recursos naturales. Este nivel de consumo está directamente relacionado con la generación de residuos, las emisiones de gases de efecto invernadero y la pérdida de biodiversidad.

Una parte significativa de este consumo podría evitarse sin comprometer la calidad de vida, mediante estrategias de suficiencia como el uso compartido de productos o servicios, la extensión de la vida útil de los bienes o la reducción del consumo superfluo. Estas medidas permiten disminuir tanto la extracción de materias primas como la generación de residuos asociados.

Como se ha indicado anteriormente, la suficiencia material también requiere una transformación profunda de los sistemas de producción y consumo. Esto implica fomentar modelos sostenibles como la economía circular, el ecodiseño y los servicios frente a la propiedad, reemplazando los modelos lineales tradicionales por esquemas circulares que maximicen la durabilidad, la reutilización y la eficiencia de los recursos.

Adoptar este enfoque contribuye no solo a reducir el impacto ambiental, sino también a aumentar la resiliencia económica y social, disminuyendo la dependencia de recursos externos y promoviendo un reparto más equitativo de los mismos.

2.2. Consumo material, cifras en la CAPV

Los datos Estadística de flujo de materiales de la CAPV[2] reflejan una economía de alto valor añadido, aunque con una dependencia material significativa. Por un lado, la productividad material alcanza los 3,79 €/kg, situando a Euskadi por encima de la media de la Unión Europea (en torno a 2,1 €/kg). Sin embargo, el consumo per cápita, de 10,47 t/hab, indica que el sistema económico sigue requiriendo una cantidad considerable de recursos.

Esto implica que, aunque la economía es eficiente en la transformación de materiales en valor económico, el volumen total de consumo continúa siendo elevado, lo que representa un reto ambiental, especialmente en un territorio densamente industrializado y dependiente de flujos externos. En este contexto, el indicador de Consumo Doméstico de Materiales (CDM), que mide la cantidad total de materiales utilizados directamente por una economía en un año, se sitúa en 22,9 millones de toneladas en 2022.

Si se analizan los datos del periodo 2005–2022, se observa una mejora notable en la eficiencia económica, resultado del crecimiento del PIB acompañado de una reducción en el uso total de recursos. En concreto, la productividad material se ha más que duplicado en menos de dos

[1] Europe's material footprint – Nov. 2025. European Environment Agency.

[2] Estadística de flujo de materiales de la C.A. del País Vasco. 2005 - 2022

décadas: de 1,49 €/kg en 2005 a 3,79 €/kg en la actualidad. Asimismo, el consumo per cápita ha disminuido un 36%, pasando de 16,40 t/hab en 2005 a 10,47 t/hab en 2022.

No obstante, las estrategias actuales del Gobierno Vasco señalan que el principal desafío ya no es únicamente mejorar la eficiencia, sino avanzar hacia la suficiencia. Este enfoque resulta clave para cumplir con los objetivos del Pacto Verde Europeo y reducir la vulnerabilidad frente a crisis globales de suministro. En este sentido, el reto para la CAPV consiste en disminuir el consumo de materiales mientras se mantiene el crecimiento del PIB, es decir, sin comprometer la generación de riqueza.

2.3. RETOS LEGISLATIVOS EN ESTA MATERIA

Actualmente, no existe una única ley específicamente para este aspecto a nivel mundial o estatal, pero el concepto se está integrando rápidamente en la normativa de economía circular y gestión de materias primas críticas como un pilar para reducir la dependencia de recursos externos. Entre ellas, a nivel europeo el Reglamento (UE) 2024/1252, Ley de Materias Primas Críticas, establece que al menos el 25% del consumo de materias primas estratégicas provenga del reciclaje y reducir la dependencia de terceros países. Asimismo, las directivas de Ecodiseño exigen que los productos sean reparables y duraderos, lo cual es la base técnica de la suficiencia.

A nivel autonómico, la **Estrategia de Economía Circular de Euskadi 2030** establece objetivos ambiciosos, como aumentar la productividad material y reducir la generación de residuos, ambos en un 30%. Las estrategias para alcanzar dichos objetivos se centran en la suficiencia a través del ecodiseño, la reutilización, la transformación de residuos en materiales secundarios o la sustitución de materiales vírgenes por secundarios y la servitización, la cual consiste en vender el uso de un producto en lugar del objeto. Estas medidas no solo mitigan el impacto ambiental, sino que refuerzan la competitividad de las empresas vascas ante la escasez de materias primas globales.

Así, en el informe de **Indicadores de Economía Circular de Euskadi 2026**[3] ya se habla del "seguimiento del nivel de autosuficiencia respecto a materias primas" como indicador para monitorización de economía circular de Euskadi en el área de producción y consumo, el cual resultó ser un 52% en 2022.

[3] Informe de Indicadores en Economía Circular Euskadi 2026

3. VINCULACIÓN CURRICULAR - Propuesta de relación entre el proyecto 7R+1 y el currículo vasco (Decreto 77/2023)

Este material ha sido creado para su uso en el desarrollo del proyecto educativo del centro escolar, como apoyo al trabajo del profesorado.

Las actividades propuestas buscan vincular la educación ambiental y la sostenibilidad con el currículo escolar, ofreciendo experiencias de aprendizaje que conectan los contenidos de las áreas con la acción cotidiana y la reflexión crítica del alumnado.

De este modo, el alumnado aprende a identificar problemas reales, diseñar soluciones sostenibles y comprender el papel de la tecnología, la ciencia y los valores en la construcción de un futuro más responsable y justo.

CONCRECIÓN CURRICULAR EDUCACIÓN PRIMARIA (3ºciclo)			
Área, disciplina o ámbito: Conocimiento del medio natural, social y cultural			
Competencias Clave y descriptores	**Competencias Específicas**	**Criterios de Evaluación**	**Saberes Básicos**
CCL1, CCL3, CP1, CP2, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, STEM6, CD1, CPSAA4, CC1, CC4, CE1, CEC1	5. Identificar y analizar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando y describiendo su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural y emprender acciones para su conservación y mejora a través de un uso responsable y sostenible.	5.1, 5.2, 5.3, 5.4	A1.4 Estrategias propias del trabajo de investigación que contribuyen a desarrollar hábitos y actitudes relacionadas con la curiosidad y la iniciativa en el trabajo personal, tanto individuales en las tareas como de equipo, teniendo en cuenta la perspectiva de género. A2.1 Necesidades básicas de los seres vivos y la diferencia con los objetos inertes. El ciclo de la vida, y la muerte como parte del mismo. A2.2. Pautas para la clasificación e identificación de los seres vivos según sus
CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP1, CP2, CP3, STEM1, STEM2, STEM5, STEM6, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CE2, CE3, CEC1	6. Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, integrando los planos social, económico, cultural, tecnológico y ecológico para desarrollar la capacidad para afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos sostenibles y consecuentes con el	6.1, 6.2, 6.4	

	respeto, cuidado y protección de las personas y del planeta		características observables. Aproximación a la construcción de un modelo de ser vivo. A2.3. Las adaptaciones de los seres vivos a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades. A2.4. Hábitos de cuidado y respeto hacia los seres vivos y el entorno en el que viven. A2.5. Hábitos saludables relacionados con el bienestar físico del ser humano: higiene, alimentación variada y equilibrada, ejercicio físico, descanso y cuidado del cuerpo como medio para prevenir posibles enfermedades. A2.6. Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social: Estrategias de identificación y de comunicación de las propias emociones y respeto por las de los demás. Sensibilidad y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. C2.7. El patrimonio natural y cultural como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación. C4.2. Responsabilidad ecosocial. Acciones para la conservación, mejora y uso sostenible de los bienes comunes. El maltrato animal y su prevención.

Área, disciplina o ámbito: Valores cívicos y éticos			
Competencias Clave y descriptores	**Competencias Específicas**	**Criterios de Evaluación**	**Saberes Básicos**
CCL2, CCL5, CP1, CP2, CD1, CD4, CD5, CPSAA2, CC2, CC3, CC4, CE1	3. Analizar las relaciones sistémicas entre el individuo, la sociedad y la naturaleza, a través del conocimiento y la reflexión sobre los problemas ecosociales, para comprometerse activamente con valores y prácticas consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y el planeta	3.1, 3.2	A1. La investigación en torno a las ideas y los conceptos: formular hipótesis, imaginar, buscar alternativas, anticipar consecuencias, seleccionar posibilidades E1 Los límites del planeta y el cambio climático. E2 La empatía, el cuidado y el aprecio con respecto a los seres vivos y el medio natural. E3 Pautas para el análisis de nuestros hábitos de consumo. Modelos de consumo (local, global…). El consumo responsable, el uso del agua y la energía, y la gestión de los residuos.

ODS RELACIONADOS
ODS 4: Educación de calidad
ODS 10: Reducción de las desigualdades
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles
ODS 12. Producción y consumo responsables
ODS 13. Acción por el clima
ODS 15: Vidas de ecosistemas terrestres

CONCRECIÓN CURRICULAR EDUCACIÓN SECUNDARIA			
Área, disciplina o ámbito: Ciencias de la naturaleza			
Competencias Clave y descriptores	**Competencias Específicas**	**Criterios de Evaluación**	**Saberes Básicos**
STEM2, STEM5, CC3, CC4, CE1	6. Analizar los efectos de determinadas acciones sobre el medio ambiente y la salud, basándose en los fundamentos de las ciencias, para promover y adoptar hábitos responsables que sean compatibles con un desarrollo sostenible y permitan mantener y mejorar la salud individual y colectiva del planeta.	6.1, 6.2, 6.3,	A1-Metodologías básicas propias de la investigación científica. C3-Ecología y sostenibilidad
STEM2, STEM5, STEM6, CC4	7. Comprender y valorar la ciencia como construcción colectiva en continuo cambio y evolución, en la que no solo participan las personas dedicadas a la ciencia, sino que también requiere de una interacción con el resto de la sociedad, para obtener resultados que repercutan en el avance tecnológico, económico, ambiental y social.	7.1, 7.2	
Área, disciplina o ámbito: Tecnología y digitalización			
Competencias Clave y descriptores	**Competencias Específicas**	**Criterios de Evaluación**	**Saberes Básicos**
STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3	2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma ordenada y cooperativa, para diseñar, planificar y desarrollar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.	2.1, 2.2	A7-Materiales tecnológicos y su impacto ambiental. A9-Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar

STEM2, STEM5, CC4	7. Hacer uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones ecosociales y valorando la contribución de las tecnologías emergentes para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.	7.2	problemas desde una perspectiva interdisciplinar E1-Desarrollo tecnológico: creatividad, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de ternologías emergentes. E3-Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo sostenible. F2-Trabajo en equipo y toma de decisiones.

ODS RELACIONADOS
ODS 4: Educación de calidad ODS 9: Industria, innovación e infraestructuras ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles ODS 12. Producción y consumo responsables ODS 13. Acción por el clima

4. ALGUNAS IDEAS PARA CADA "R"

A continuación, se proponen distintas ideas y actividades para trabajar las 7R+1 en el centro escolar en el marco de la EWWR 2026. Cada propuesta invita al alumnado a reflexionar sobre su consumo material, descubrir alternativas más sostenibles y aplicar métodos para minimizar recursos.

Si las acciones se realizan entre el 21 y el 29 de noviembre de 2026, es posible inscribirlas en la Semana Europea de la Prevención de Residuos (EWWR) a través de la web de Ihobe rellenando un formulario.

Todas las actividades pueden llevarse a cabo siguiendo una secuencia sencilla de cuatro pasos, que facilita la planificación, la participación y la evaluación del proceso:

1. Elegir una acción: seleccionar la propuesta que mejor se adapte al grupo o al contexto del centro escolar.
2. Implicar a la comunidad: fomentar la colaboración entre el alumnado, el profesorado y las familias, reforzando el sentido colectivo del proyecto.
3. Registrar el proceso: documentar la experiencia mediante fotografías, vídeos, materiales del aula o registros digitales.
4. Medir el impacto: valorar los resultados obtenidos y compartirlos con la comunidad educativa.

4.1. Repensar

Repensar significa detenernos a pensar antes de actuar, preguntarnos si realmente necesitamos aquello que deseamos y reflexionar sobre las consecuencias que tiene cada decisión de consumo. En el aula, esta R nos ayuda a fomentar el pensamiento crítico y la mirada consciente sobre los mensajes que nos rodean, especialmente los de la publicidad y las modas tecnológicas.

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN PRIMARIA (3º ciclo)**

"¿Realidad o realidad digital?"

Objetivo didáctico: Comparamos y analizamos la actualidad con años anteriores y estudiamos las diferencias en el estilo de vida.

Desarrollo: Observamos diferentes anuncios de televisión y redes sociales. En grupos, se propondrán situaciones comparativas de años anteriores con la actualidad (ejemplo: Cuando no había teléfonos la gente centraba su atención en el alrededor. En las comidas familiares, con amigos, etc. no era común hacer uso del teléfono o pantallas y ahora es habitual no prestar atención a esos pequeños momentos.)

Cierre o reflexión final: Exponemos lo debatido en grupos y analizamos las diferentes situaciones propuestas. Llegamos a conclusiones variadas en base a lo mencionado recalcando la idea de que repensar también consiste en revalorar lo cotidiano y no dar pie a vivir simplemente una vida digital.

Criterios de evaluación relacionados: Explicamos cómo el uso incontrolado y desmesurado de las pantallas muchas veces desvaloriza la realidad (lo cotidiano).

Recursos necesarios: Anuncios impresos o digitales, pizarra, revistas, rotuladores, ordenador o tablet con acceso a internet.

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

"¿Obsolescencia programada o consumo desmesurado?"

Objetivo didáctico: Analizamos cómo las estrategias comerciales, el diseño tecnológico y la publicidad influyen en el consumo y la generación de residuos electrónicos, promoviendo una mirada crítica hacia nuestros hábitos de compra.

Desarrollo: Investigamos qué es la obsolescencia programada y analizaremos el comportamiento frente a ello (¿Realmente se rompen, o las desechamos antes de tiempo?).

Una vez terminada esta explicación, se rellenarán encuestas individualmente (para ser más conscientes). En estas encuestas se incluirán preguntas como: cada cuanto cambian el teléfono móvil, qué es lo que más influencia su decisión de cambiarlo, si no tuviesen la influencia de anuncios, redes sociales… qué criterio aplicarían a la hora de elegir un teléfono y si también sienten la misma influencia para otro tipo de electrónica (como por ejemplo la televisión o el microondas).

Cierre o reflexión final: Compartimos nuestras conclusiones en el aula y debatimos cómo cambiar nuestros hábitos de consumo y nuestras expectativas sobre los productos tecnológicos.

Criterios de evaluación relacionados: Analizamos los impactos ambientales del consumo tecnológico. Reflexionamos sobre las consecuencias éticas del modelo de producción y consumo. Analizamos el comportamiento y la cultura de la inmediatez. Proponemos cambios hacia un consumo más responsable y sostenible.

Recursos necesarios: Una pizarra digital para explicar la obsolescencia programada, y el papel de las encuestas que tendrán que rellenar los alumnos.

4.2. Reducir 

Reducir significa aprender a vivir con menos, valorar lo que tenemos y cuidar los recursos que utilizamos. En el aula, esta R invita a observar nuestro entorno y descubrir cuánta energía, agua o materiales usamos a diario, promoviendo una actitud responsable y solidaria con el planeta.

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN PRIMARIA (3º ciclo)**

"Reduciendo la huella de carbono"

Objetivo didáctico: Aprendemos a reducir la huella de carbono que creamos en el día a día planteando procesos alternativos.

Desarrollo: Planteamos diferentes situaciones (vacaciones, un día cotidiano…) mientras vamos calculando la huella de carbono que deja cada actividad. Cuando se complete, planteamos actividades alternativas que puedan reducir esa huella con la finalidad de crear hábitos nuevos que contaminen menos.

Cierre o reflexión final: Concienciarnos de que los cambios a pequeña escala son los que crean la diferencia a gran escala. Escribiremos una hoja describiendo un día cotidiano con el menos impacto posible a modo de referencia.

Criterios de evaluación relacionados: Adoptamos hábitos saludables y sostenibles en la vida diaria.

Recursos necesarios: La página web donde puedes calcular tu huella de carbono y una hoja en blanco para escribir un día con el menor impacto posible.

https://market.climatetrade.com/carbon-footprint-calculator/es/lifestyle

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

"¿Inmediatez, o procesos que no conseguimos ver?"

Objetivo didáctico: Descubrimos el impacto ambiental en diversas áreas del consumo. El objetivo principal es ver que la creación de un simple producto implica la sucesión de varios procesos contaminantes como la extracción del material y el traslado de este desde otro país o continente.

Desarrollo: Dividiremos la clase en grupos a los que se les asignará un mapamundi y una pequeña ficha que indicará la respuesta a su pregunta. Planteamos diversas cuestiones como, por ejemplo: ¿De dónde creéis que se extrae mayoritariamente x material? Se estudiarán las diferentes propuestas que se han hecho por grupos para dar respuesta a las preguntas y después de la valoración se comentarán las respuestas a las preguntas e incluso se mencionan las cifras/porcentuales reales.

Cierre o reflexión final: Al terminar la ronda de preguntas, se reflexionará acerca de la lógica empleada para responder las preguntas y se hablará acerca de medidas correctoras que se podrían llevar a cabo en los casos posibles para reducir tanto el consumo como la obtención de materiales. Por otro lado, se mostrarán imágenes de los sitios donde se hacen las extracciones etc para crear mayor impacto y concienciar más.

Criterios de evaluación relacionados: Identificamos los efectos ambientales del consumo (producción/extracción/traslado del material…). Proponemos medidas sostenibles en el uso de la energía y el impacto ambiental.

Recursos necesarios: Los mapamundis impresos y una ficha por grupo que indique las respuestas (país) que han elegido por pregunta.

4.3. Reutilizar

Reutilizar es dar una segunda vida a los objetos, imaginar nuevos usos y descubrir que lo viejo no siempre deja de ser útil. Esta R despierta la creatividad del alumnado y promueve una mirada más responsable sobre los materiales y objetos que usamos a diario.

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN PRIMARIA (3º ciclo)**

"Música con segunda vida: creamos instrumentos reciclados"

Objetivo didáctico: Fomentamos la creatividad, la expresión musical y la conciencia ambiental mediante la reutilización de materiales en desuso, transformándolos en instrumentos musicales (*upcycling*).

Desarrollo: Traemos de casa materiales que normalmente desecharíamos (envases, cajas, botellas, latas, gomas, tubos de cartón, etc.). En grupos, exploramos qué sonidos pueden producir y reflexionamos sobre cómo podemos darles una segunda vida útil haciendo uso de la menor cantidad de material posible.

Diseñamos y construimos un instrumento musical (de percusión, cuerda o viento), transformando los materiales mediante técnicas sencillas. Pensamos qué era antes ese objeto y en qué se ha convertido ahora, destacando que materiales y cantidades hemos utilizado en el proceso. Finalmente, ponemos nombre al instrumento y explicamos su funcionamiento.

Cierre o reflexión final: Realizamos una pequeña actuación musical en clase utilizando los instrumentos creados. Después, reflexionamos sobre la importancia de reutilizar materiales antes de desecharlos y cómo podríamos reducir aún más el material utilizado para la creación del instrumento.

Criterios de evaluación relacionados: Comprendemos la reutilización como una estrategia para reducir residuos y alargar la vida útil de los objetos. Participamos activamente en actividades creativas que promueven la sostenibilidad. Explicamos el proceso de transformación de un objeto en desuso en un nuevo producto útil.

Recursos necesarios: Materiales reciclados (envases, cartón, latas, gomas, etc.), tijeras, pegamento, cinta adhesiva, pinturas o rotuladores.

Apoyo o materiales complementarios:

https://www.lamusicadelreciclaje.com/biografias-aun-por-escribir/

https://www.youtube.com/watch?v=mCo0Yn5p7HE

https://garbiker.bizkaia.eus/documents/1391228/5049506/321_Talleres_CAS_OK.pdf

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

"Taller de *upcycling* textil: rediseñamos nuestra ropa"

Objetivo didáctico: Fomentamos la reutilización creativa de prendas en desuso mediante técnicas básicas de costura, desarrollando hábitos sostenibles y reflexionando sobre el impacto ambiental del consumo, también en relación con los residuos tecnológicos (por ejemplo, fibras sintéticas o complementos electrónicos textiles como luces led).

Desarrollo: Organizamos un taller de *upcycling* en el que el alumnado trae de casa prendas que ya no utiliza (camisetas, vaqueros, sudaderas, etc.).

En una primera fase, analizamos el estado de las prendas y su composición (algodón, poliéster, mezclas), relacionándolo con su impacto ambiental y su vínculo con los materiales tecnológicos (fibras sintéticas derivadas del petróleo, ropa con componentes electrónicos, etc.).

Después, diseñamos en pequeños grupos una transformación: convertir una prenda en otra (por ejemplo, vaqueros en bolsa, camiseta en tote bag, sudadera personalizada, etc.) o mejorarla mediante técnicas de reparación creativa (parches, bordado, estilo visible como *sashiko*).

Finalmente, llevamos a cabo la transformación utilizando herramientas básicas de costura y documentamos el proceso.

Cierre o reflexión final: Desfile sostenible en el centro donde el alumnado presenta sus creaciones. Reflexionamos sobre el impacto de la industria textil, la relación con los materiales tecnológicos y cómo el *upcycling* contribuye a reducir residuos y alargar la vida útil de los productos minimizando la cantidad de materiales para su elaboración.

Criterios de evaluación relacionados:

Aplicamos hábitos sostenibles en la gestión de materiales tecnológicos, incluyendo textiles y su relación con materiales tecnológicos.

Participamos en acciones cooperativas de reutilización.

Valoramos la responsabilidad individual y colectiva en la reducción del uso de materiales, proponiendo alternativas más sostenibles.

Recursos necesarios: Prendas en desuso, agujas, hilo, tijeras, alfileres, retales, materiales decorativos (parches, pinturas textiles), dispositivos para documentar el proceso (móvil o cámara).

Apoyo o materiales complementarios:

https://atelier-aletheia.com/workshop/taller-de-sashiko-domingo-26-de-enero-2/

https://cadenaser.com/andalucia/2026/01/27/no-hay-futuro-sin-legado-radio-jerez/

https://somosvintage.com/quienes-somos-somos-vintage-club/

4.4. Reparar

Reparar implica cuidar lo que tenemos, aprender cómo funciona y buscar soluciones antes de desechar. En la escuela, esta R se convierte en una oportunidad para desarrollar la observación, la paciencia y el trabajo cooperativo.

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN PRIMARIA (3º ciclo)**

"De residuo a recurso"

Objetivo didáctico: Revalorizamos los residuos convirtiéndolos en un producto nuevo.

Desarrollo: Colocaremos diferentes residuos (que estén en buenas condiciones) en el aula y en grupos tendrán que "crear" un nuevo diseño a partir de estos. Serán temas libres donde cada grupo podrá elegir el enfoque que quiera dar a la actividad.

Cierre o reflexión final: Compartiremos los diseños finales y comentaremos un poco el por qué se ha decidido dar ese enfoque.

Criterios de evaluación relacionados: Analizaremos el verdadero término de residuo ya que el nuevo producto se creará a partir de productos desechados lo cual suena contradictorio.

Recursos necesarios: Objetos usados, caja de herramientas básica (tijeras, cinta adhesiva, destornillador, cola, cinta aislante), hojas para que puedan dibujar de antemano lo que quieran crear).

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

"Nuevas formas de emprendimiento"

Objetivo didáctico: Estudiaremos las oportunidades que se esconden en los residuos y aprenderemos a mirar más allá de un simple desecho.

Desarrollo: Prepararemos una presentación donde se combinen diferentes empresas que se han creado a partir de residuos (ejemplo: Black Market arregla los desechos móviles y los vuelve a vender por un precio más bajo), diferentes proyectos que se han hecho a partir de residuos (casas, objetos nuevos…).

Al finalizar la presentación, se les dará tiempo para que puedan pensar en nuevas visiones de residuos y planteen "nuevas vidas" para estas.

Cierre o reflexión final: Reflexionamos sobre la cultura del "usar y tirar" y valoramos la importancia de cuidar, reparar y mantener.

Podemos exponer fotografías o vídeos del proceso para inspirar a otras clases.

Criterios de evaluación relacionados: Presentar nuevas alternativas a residuos. Aprender nuevas formas que han obtenido los residuos e intentar fomentar la creatividad para crear nuevas formas.

4.5. Renovar

Renovar consiste en actualizar o mejorar algo para hacerlo más útil o sostenible. En el aula, esta R nos invita a imaginar nuevas versiones de los objetos o herramientas que ya conocemos, integrando creatividad e innovación responsable.

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN PRIMARIA (3º ciclo)**

"Reinventamos objetos: mejorar sin añadir más"

Objetivo didáctico: Fomentamos la creatividad y el pensamiento crítico aprendiendo a renovar objetos cotidianos para hacerlos más útiles o sostenibles, aplicando el principio de suficiencia material (hacer más y mejor con lo que ya tenemos).

Desarrollo: Cada alumno o alumna trae de casa un objeto cotidiano que utilice habitualmente (estuche, mochila, botella, juguete, cuaderno, etc.). En una primera fase, analizamos el objeto: ¿para qué sirve?, ¿qué problemas tiene?, ¿cómo podría mejorarse sin sustituirlo por uno nuevo?

A continuación, planteamos ideas para reinventarlo sin añadir apenas materiales nuevos, priorizando el uso de lo que ya tenemos en casa o en el aula. Podemos mejorar su funcionalidad, su durabilidad o su diseño (por ejemplo, reforzar, reorganizar, adaptar o combinar usos).

Finalmente, llevamos a cabo la renovación del objeto y documentamos el proceso: cómo era antes, qué cambios hemos realizado y por qué ahora es más útil o sostenible.

Cierre o reflexión final: Presentamos los objetos renovados en clase y reflexionamos sobre cómo pequeñas mejoras pueden alargar su vida útil. Ponemos en común la idea de que no siempre necesitamos consumir más para tener algo mejor, sino pensar de forma más creativa y responsable.

Criterios de evaluación relacionados: Comprendemos el concepto de renovación como una forma de mejorar objetos sin necesidad de sustituirlos. Aplicamos el principio de suficiencia material en la transformación de objetos cotidianos. Participamos en procesos creativos que promueven un consumo responsable y sostenible.

Recursos necesarios: Objetos personales del alumnado, materiales básicos disponibles en el aula (cinta adhesiva, cuerdas, gomas, cartón reutilizado, rotuladores), fichas para documentar el proceso.

Apoyo o materiales complementarios:

Basque Ecodesign Center: https://www.basqueecodesigncenter.net/

Ihobe – Ecodesign Hub: https://www.ihobe.eus/ecodesign-hub

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

"Mejoramos el centro sin hacerlo más grande"

Objetivo didáctico: Fomentamos el pensamiento crítico y la innovación responsable analizando los espacios y recursos del centro educativo para proponer mejoras sin aumentar el consumo de materiales, aplicando el principio de suficiencia material.

Desarrollo: En grupos, analizamos diferentes espacios del centro (aulas, pasillos, patio, biblioteca, etc.) identificando posibles necesidades o aspectos a mejorar: organización, uso del espacio, confort, funcionalidad o sostenibilidad.

A partir de este diagnóstico, diseñamos propuestas de mejora sin ampliar infraestructuras ni incorporar nuevos recursos de forma significativa. Priorizamos la reorganización, reutilización de materiales existentes, cambios de uso o pequeñas adaptaciones (por ejemplo, redistribuir mobiliario, dar nuevos usos a espacios infrautilizados o mejorar la gestión de recursos).

Cada grupo elabora una propuesta detallada que incluya: problema detectado, solución planteada, recursos existentes que se aprovechan y beneficios esperados. Se puede representar mediante planos, maquetas o presentaciones visuales.

Cierre o reflexión final: Exponemos las propuestas al resto de la clase o al equipo docente y reflexionamos sobre cómo mejorar nuestro entorno sin necesidad de consumir más recursos. Debatimos qué ideas podrían llevarse a la práctica en el centro.

Criterios de evaluación relacionados:

Aplicamos el principio de suficiencia material en la mejora de espacios y recursos. Analizamos de forma crítica el uso de infraestructuras y proponemos soluciones sostenibles. Participamos en procesos colaborativos de diseño y mejora del entorno cercano**.**

Recursos necesarios: Planos del centro (opcional), papel, cartulinas, material de dibujo, dispositivos digitales para presentaciones, materiales reutilizados para maquetas.

Apoyo o materiales complementarios:

Basque Ecodesign Center: https://www.basqueecodesigncenter.net/

Agenda Euskadi 2030 – ODS: https://www.euskadi.eus/agenda-2030/web01-a2ingurd/es/

Ihobe – Ecodesign Hub: https://www.ihobe.eus/ecodesign-hub

4.6. Recoger

Recoger significa hacernos responsables de los residuos que generamos. En el contexto escolar, esta R nos ayuda a comprender la importancia de la gestión adecuada de los residuos y de la colaboración entre todos para mantener los espacios limpios.

★ SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN PRIMARIA (3º ciclo)

"Dónde va cada cosa"

Objetivo didáctico: Aprendemos a separar correctamente los residuos y conocemos los puntos de recogida específicos del entorno.

Desarrollo:A cada participante se le dará una foto de un residuo (todo tipo de residuos), en el fondo del aula, habrá fotos de diferentes contenedores, cada participante deberá colocarse en el contenedor que le corresponda o que considere que le corresponde. Finalmente, cada equipo (lo definirá el contenedor que hayan seleccionado), decidirá si todos sus integrantes están donde corresponde o si deben cambiarse de equipo (contenedor). Cuando ya se hayan determinado los equipos, un portavoz indicará que tipo de residuos corresponde a su contenedor y cuáles no, por otro lado, en caso de que haya habido confusiones se intentará aclarar el por qué corresponde o no a ese grupo.

Cierre o reflexión final: Revisamos entre todos qué aprendizajes hemos obtenido y las dudas que ha habido que resolver.

Criterios de evaluación relacionados: Explicamos los diferentes residuos y su correcta deposición para facilitar el proceso de reciclaje.

Recursos necesarios: Las imágenes que se les dará a los participantes.

★ SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA

"Mapa de puntos limpios del municipio"

Objetivo didáctico: Estudiaremos la variedad de gestiones de residuos que hay y plantear nuevos puntos de recogida o rediseñar un entorno conocido (escolar…)

Desarrollo: Dividiremos el aula en grupos y se les asignará un tipo de residuo, estos deberán buscar información acerca de la gestión y recolección de estas. Después de un tiempo pondremos la información en común y se volverá a diseñar por ejemplo el entorno escolar o un sitio que elijan.

Cierre o reflexión final: Compartiremos lo aprendido y analizaremos los nuevos diseños y los criterios aplicados.

Criterios de evaluación relacionados: Interpretamos los diferentes procesos de gestión. Planteamos nuevos diseños o mejoramos diseños actuales. Participamos activamente en iniciativas de cuidado ambiental local.

Recursos necesarios: Ordenador con conexión a Internet, acceso a Google Maps o cartulina para el mapa.

4.7. Reciclar

Reciclar es comprender que los residuos pueden transformarse en recursos si se gestionan correctamente. En la escuela, esta R nos ayuda a entender los ciclos naturales y tecnológicos y el papel que cada persona desempeña en ellos.

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN PRIMARIA (3º ciclo)**

"De residuo a recurso: el viaje de los materiales"

Objetivo didáctico: Comprendemos que los residuos pueden transformarse en nuevos recursos si se gestionan correctamente, valorando la importancia de reducir, separar y aprovechar los materiales desde el enfoque de la suficiencia material.

Desarrollo: Recogemos durante varios días residuos generados en el aula (papel, envases, restos orgánicos simulados o representados). En grupos, los clasificamos según su tipo y analizamos su origen: ¿de dónde vienen?, ¿para qué los hemos utilizado?, ¿podríamos haber evitado generarlos?

A continuación, investigamos qué ocurre con cada tipo de residuo cuando se recicla y representamos su "viaje" (por ejemplo, de botella a nueva botella o de papel usado a papel reciclado). Reflexionamos también sobre cómo reducir la cantidad de residuos generados, aplicando la idea de usar solo lo necesario.

Finalmente, elaboramos un mural o esquema visual que muestre el ciclo completo de los materiales y proponemos pequeñas acciones para mejorar la gestión de residuos en el aula.

Cierre o reflexión final: Compartimos los murales y reflexionamos sobre nuestro papel en el ciclo de los materiales. Debatimos cómo pequeñas decisiones (usar menos, reutilizar más, separar correctamente) ayudan a cuidar el entorno.

Criterios de evaluación relacionados: Identificamos los principales tipos de residuos y su correcta separación. Comprendemos el reciclaje como parte de un ciclo en el que los residuos se transforman en recursos. Adoptamos hábitos de consumo responsable basados en la suficiencia material.

Recursos necesarios: Residuos limpios del aula (papel, envases), contenedores o cajas de clasificación, cartulinas, rotuladores, material para murales.

Apoyo o materiales complementarios:

Ihobe – Guías de reciclaje y economía circular: https://www.ihobe.eus/publicaciones

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

"Auditoría de residuos: reducimos y reciclamos en el centro"

Objetivo didáctico: Analizamos la generación y gestión de residuos en el centro educativo para comprender cómo se transforman en recursos y proponer mejoras basadas en el reciclaje y la suficiencia material.

Desarrollo: Realizamos una pequeña auditoría de residuos en el centro (aulas, patio, cafetería, etc.), registrando qué tipos de residuos se generan y en qué cantidad aproximada.

En grupos, analizamos los datos y evaluamos si se están separando correctamente y qué materiales podrían evitarse o reducirse. Investigamos el proceso de reciclaje de los principales residuos identificados y su transformación en nuevos recursos.

A partir de este análisis, diseñamos propuestas de mejora que prioricen la reducción (suficiencia material) y la correcta gestión del reciclaje: campañas de sensibilización, mejora de la señalización, cambios en hábitos de consumo, etc. Presentamos los resultados en formato informe o presentación.

Cierre o reflexión final: Ponemos en común las propuestas y debatimos sobre la responsabilidad individual y colectiva en la gestión de residuos. Reflexionamos sobre cómo reducir la generación de residuos es tan importante como reciclarlos.

Criterios de evaluación relacionados: Comprendemos el reciclaje como un proceso de transformación de residuos en recursos. Analizamos datos reales y proponemos soluciones sostenibles aplicables al entorno cercano. Aplicamos el principio de suficiencia material en la reducción del consumo y la generación de residuos.

Recursos necesarios: Fichas de registro, báscula (opcional), guantes, contenedores, dispositivos digitales para análisis y presentación de datos.

Apoyo o materiales complementarios:

Ihobe – publicaciones sobre reciclaje y valorización: https://www.ihobe.eus/publicaciones

Semana Europea de la Reducción de Residuos (EWWR): https://ewwr.eu/

4.8. Rediseñar

Rediseñar significa pensar desde el origen cómo crear productos o soluciones más sostenibles. En el aula, esta R potencia la creatividad, la innovación y el sentido de la responsabilidad ambiental.

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN PRIMARIA (3º ciclo)**

"Diseñamos con lo justo: crear con materiales limitados"

Objetivo didáctico: Desarrollamos la creatividad y la innovación diseñando objetos útiles a partir de una cantidad limitada de materiales, comprendiendo la importancia de planificar desde el origen para usar solo lo necesario (suficiencia material).

Desarrollo: Planteamos un reto: cada grupo debe diseñar y construir un objeto útil (por ejemplo, un organizador, un juguete o un utensilio) utilizando un número muy limitado de materiales previamente definidos (por ejemplo: 2 hojas de papel, 1 trozo de cartón, 1 goma y cinta adhesiva).

Antes de construir, reflexionamos: ¿qué necesitamos realmente?, ¿cómo podemos aprovechar al máximo cada material?, ¿podemos evitar desperdicios? Los grupos realizan un pequeño diseño previo (dibujo o esquema) y justifican sus decisiones.

Después, construimos el objeto siguiendo el diseño planteado, intentando no generar residuos sobrantes. Finalmente, explicamos el resultado: para qué sirve, cómo se ha diseñado y por qué es una opción sostenible.

Cierre o reflexión final: Compartimos las creaciones y reflexionamos sobre cómo diseñar desde el inicio condiciona el uso de recursos. Analizamos qué grupos han conseguido soluciones más eficientes con menos materiales.

Criterios de evaluación relacionados: Comprendemos la importancia de diseñar teniendo en cuenta el uso responsable de materiales. Aplicamos el principio de suficiencia material en procesos creativos. Desarrollamos soluciones útiles a partir de recursos limitados.

Recursos necesarios: Materiales básicos limitados (papel, cartón, gomas, cinta adhesiva), tijeras, fichas para diseño previo.

Apoyo o materiales complementarios:

Ihobe – Compra Verde: https://www.ihobe.eus/es/compraverde

★ **SUGERENCIA DE ACTIVIDAD PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

"Rediseñamos para no desperdiciar: repensar un sistema"

Objetivo didáctico: Analizamos sistemas de consumo o uso cotidiano para identificar puntos de despilfarro y rediseñarlos desde su origen, incorporando criterios de sostenibilidad y suficiencia material.

Desarrollo: En grupos, identificamos un producto o sistema del entorno cercano donde se genere desperdicio (por ejemplo: uso de papel en el centro, envases en el almuerzo, botellas de agua, material escolar, etc.).

Realizamos un análisis completo: cómo se produce, se usa y se desecha ese producto, detectando en qué fases se generan más residuos o consumo innecesario.

A partir de este diagnóstico, rediseñamos el sistema completo, no solo el objeto: proponemos cambios en el diseño, uso, distribución o gestión (por ejemplo, reducir materiales, reutilizar, eliminar elementos innecesarios o cambiar hábitos).

Elaboramos una propuesta que incluya: problema detectado, análisis del sistema actual, rediseño propuesto y beneficios en términos de reducción de residuos y uso de recursos. Presentamos los resultados en formato visual o digital.

Cierre o reflexión final: Exponemos las propuestas y debatimos sobre cómo el diseño inicial condiciona el impacto ambiental de los productos. Reflexionamos sobre la importancia de pensar antes de producir y consumir.

Criterios de evaluación relacionados: Analizamos sistemas de consumo identificando ineficiencias y despilfarro de recursos. Aplicamos el concepto de rediseño para mejorar la sostenibilidad de productos y servicios. Incorporamos el principio de suficiencia material en propuestas de mejora.

Recursos necesarios: Material de registro (papel, fichas), dispositivos digitales para investigación y presentación, ejemplos de productos o residuos del entorno cercano.

Apoyo o materiales complementarios:

Basque Ecodesign Center: https://www.basqueecodesigncenter.net/

Ihobe – Ecodiseño y economía circular: https://www.ihobe.eus/es/economia-circular

5. MINI GLOSARIO

Suficiencia material:

Se centra en reducir la cantidad total de materiales que se utilizan, cuestionando la necesidad de producir y consumir tanto. Implica diseñar y adoptar modelos donde se use solo lo imprescindible, alargando la vida útil de productos, compartiendo recursos o evitando consumos innecesarios. Su objetivo principal es disminuir la presión sobre los recursos naturales desde el origen.

Eficiencia material:

Se enfoca en usar los materiales de manera más optimizada, obteniendo el mismo (o mayor) valor con menos recursos. Incluye mejorar procesos productivos, reducir desperdicios, reutilizar subproductos o incorporar reciclaje. Su objetivo es maximizar el rendimiento de los materiales empleados sin necesariamente reducir el nivel total de actividad o consumo.

Consumo Doméstico de Materiales (CDM):

Indicador que mide la cantidad total de materiales utilizados por una economía dentro de su territorio durante un periodo determinado de tiempo, normalmente un año.

Servitización:

Es un modelo de negocio en el que una empresa deja de centrarse solo en vender productos y pasa a ofrecer servicios asociados a esos productos para aportar más valor al cliente. Es decir, en lugar de vender algo y terminar la relación, la empresa ofrece soluciones completas: mantenimiento, uso, rendimiento o incluso el acceso al producto sin necesidad de poseerlo.

Reparabilidad:

Grado de facilidad con el que un producto puede repararse. Cuanto mayor es la reparabilidad, más tiempo puede usarse un aparato y menos residuos genera. En algunos países y productos se incluye una etiqueta que informa de su nivel de reparabilidad.

Economía circular:

Modelo que busca reducir el uso de recursos naturales, reutilizar los productos el mayor tiempo posible y reciclar los materiales para que vuelvan al ciclo productivo. Frente al modelo “usar y tirar” de la economía lineal, la circular promueve un consumo responsable y sostenible.

Obsolescencia programada:

Diseño intencionado de algunos productos para que tengan una vida útil corta. Este fenómeno fomenta el consumo innecesario y la generación de residuos. Entenderlo ayuda a fomentar hábitos de consumo más responsables.

Ecodiseño:

Diseño de productos pensado para reducir su impacto ambiental durante todo su ciclo de vida: fabricación, transporte, uso y reciclaje. Considera el uso de materiales sostenibles, la eficiencia energética y la facilidad para reparar o reutilizar.

Consumo responsable:

Forma de consumir que tiene en cuenta el impacto social y ambiental de lo que compramos. Implica elegir solo lo necesario, priorizar productos duraderos, locales o con certificaciones sostenibles.

Sostenibilidad:

Equilibrio entre el bienestar de las personas, el cuidado del medio ambiente y el desarrollo económico. Busca satisfacer las necesidades del presente sin comprometer las de las generaciones futuras.

Huella ecológica:

Medida que indica cuántos recursos naturales necesitamos para mantener nuestro estilo de vida. Una huella ecológica más pequeña significa un modo de vida más sostenible.

Valorización:

Proceso mediante el cual algunos residuos se transforman en nuevos recursos útiles, evitando su eliminación y aprovechando su valor material o energético.

Punto limpio:

Instalación municipal donde se recogen residuos especiales (pilas, bombillas, electrodomésticos, aceite usado, etc.) para su correcta gestión y reciclaje.

ihobe
ingurumen hobekuntza
mejora ambiental

EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

INDUSTRIA, TRANTSIZIO
ENERGETIKO ETA
JASANGARRITASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE INDUSTRIA,
TRANSICIÓN ENERGÉTICA Y
SOSTENIBILIDAD