



ACTIVIDAD 1 : Juego “El Restaurante Globalizado” (vídeo letras L y M)

■ INTRODUCCIÓN

Este juego se diseñó para una de las sesiones del taller de LSTTT (La Solidaridad Tarea de Todas y Todos), programa educativo que se viene realizando desde octubre de 2009 en Institutos de Enseñanza Secundaria Obligatoria de Córdoba. En este juego se analiza el recorrido y los impactos socio-ambientales que tiene un producto alimenticio procesado industrialmente. Hemos elegido productos de consumo habitual de las personas del norte con el fin de que el alumnado se vea identificado en el proceso que el juego plantea.

En principio, el producto elegido es un paquete de salchichas, con la idea de que en un futuro se aumente el número y tipología de alimentos. A lo largo de este juego se analizarán diversos parámetros de la cadena de producción hasta llegar a nuestro consumo: la materia prima, los aditivos químicos, los envases utilizados, la marca que lo comercializa y distribuye, el supermercado que lo vende, etc.

Este juego está funcionando muy bien con alumnos y alumnas de secundaria. Hemos tratado de adaptarlo y dotarlo de una serie de materiales didácticos (disponibles para descarga junto a este documento) de manera que cualquier docente interesado pueda aplicarlo a su alula. Os pedimos que leáis con atención esta Actividad y que intentéis adaptarla a vuestro grupo.

- Tiempo previsto: 60 minutos
- Orientado a: alumnos y alumnas de 3º y/o 4º de ESO (entre 14 y 16 años) en adelante.
- Áreas de conocimiento: ciencias sociales, naturales y experimentales, economía, ética.

■ OBJETIVOS

1. Descubrir a través del juego las implicaciones medioambientales y sociales de nuestro consumo, la vinculación de éste al actual sistema de producción y comercialización. Relacionar dichos hábitos con las dinámicas de producción y comercio internacional de alimentos.
2. Conocer el recorrido que hacen los alimentos hasta llegar a nuestras manos.
3. Valorar la importancia de la soberanía alimentaria de los pueblos y las personas como alternativa al problema del hambre.
4. Entender la importancia y prioridad del “alimento como derecho”, en oposición a la consideración del “alimento como producto”.

■ CONTENIDOS

1. Dinámicas industriales de producción de alimentos, el recorrido y tratamiento de éstos como mercancía en el sistema agroindustrial y ganadero.
2. Las causas y consecuencias del precio de los alimentos.
3. La información y el consumo consciente como alternativa.



POLIPOSEÍDAS

VETERINARIOS
SIN FRONTERAS

Unidades Didácticas

2



METODOLOGÍA

→ Distribución temporal

El tiempo de la actividad se distribuye de la siguiente manera:

- Fase 1 - 5 minutos para visualizar el *"vídeo letras L y M"* en clase
- Fase 2 - 55 minutos para jugar al juego "Restaurante Globalizado"

→ Materiales

Estos son los materiales necesarios para desarrollar la actividad. Puede ir al enlace de descarga de cada uno de ellos (desde la web de Poliposeídas) haciendo click sobre cada uno de los recursos marcados con un cuadro.

- Material 1 - *"vídeo letras L y M"*. El profesor-a puede proyectar el vídeo desde internet, mediante el enlace facilitado anteriormente, o bien descargar el vídeo desde la página web de Poliposeídas, concretamente desde aquí: *Web de Poliposeídas: "Abecedario del Cambio"*.
- Material 2 - *"Tarjetas del alumnado"*. El profesor/a tiene una libreta con tarjetas que posteriormente se repartirán entre el alumnado. Cada una de ellas corresponde a una categoría del producto. Las categorías contempladas son: (1) Descripción del alimento. "la salchicha", (2) Supermercado. Hay varias tarjetas. Cada una de ellas se corresponde con cada una de las grandes superficies, (3) Marca. Hay varias tarjetas. Cada una de ellas se corresponde con cada una de las principales marcas de salchicha, (4) Materia prima. Hay dos tarjetas: "cerdo" y "soja", (5) Envase y plástico, (6) Aditivos químicos.
- Material 3 - *"Tarjetas del profesorado"*. Para posibles dudas el profesor/a en su libreta tiene las "Tarjetas del profesorado". Son las mismas tarjetas que irá repartiendo entre el alumnado, pero con palabras claves subrayadas (entendiendo por palabras claves a aquellas cuyo significado pueda presentar dudas para el alumnado) y por detrás de cada tarjeta tendrá el "material de ayuda" compuesto por un glosario con definiciones simples de las palabras claves y un listado de los impactos que se pueden deducir de la tarjeta en cuestión.
- Material 4 - Será necesario que el profesor o profesora pueda disponer de un *mapa del mundo plastificado* sobre el que poder escribir con rotuladores no-permanentes. Este es el único material que (por motivos obvios) no facilitamos desde la descarga de nuestra web.
- Material 5 - *"Tabla de impactos sociales y ambientales"*. Una tabla con los impactos sociales y ambientales baremados. Ej. Deforestación= 3 impactus (El impactu es la moneda imaginaria con la que vamos a trabajar y representará el precio simbólico que el medio ambiente o la sociedad paga por dicho producto).
- Material 6 - *"Tabla de valoración de "impactus"*. Una tabla con dos columnas: impactos sociales e impactos ambientales, en la que se irán sumando los "impactus" que vayan saliendo.



→ Desarrollo. Dinámica del juego por pasos

El tiempo de la actividad se distribuye de la siguiente manera:

- Paso 1 - En la pizarra se cuelgan: (1) Mapamundi cuadrículado plastificado, (2) Tabla de impactos sociales y ambientales, (3) Tabla de valoración de "impactus".
- Paso 2 - Se sacan a la pizarra a dos alumnas/os voluntarias/os: una/o de ellas/os se encargará de ir sumando los impactus, y otra/o de reflejar en el mapa con un rotulador y con flechas el recorrido del alimento por sus diferentes fases de transformación
- Paso 3 - En primer lugar, se pregunta al alumnado cual es el precio máximo (en euros) que se paga por el alimento a analizar y dicho precio se apunta en la pizarra en un lugar visible
- Paso 4 - El profesor-a preguntará al alumnado sobre los diferentes aspectos del alimento que están descritos en las tarjetas e irá repartiendo una a una las tarjetas entre el alumnado. Al alumno/a que le corresponda la leerá en alto. (4.1) Se reparte a un alumno la tarjeta de descripción de la salchicha para que la lea en alto. (4.2) Posteriormente se lanzará la pregunta siguiente: "¿en qué supermercado suele comprar vuestra familia un paquete de salchichas?". El supermercado que salga de manera mayoritaria de entre los que aparecen en las tarjetas será el escogido. Se reparte la tarjeta correspondiente a un alumno/a para que lea en la tarjeta las indicaciones sobre dicho supermercado. (4.3) Seguidamente se repite el proceso con la categoría "marca". (4.4) A continuación se pregunta "¿cuál es el principal componente de la salchicha?" (la tarjeta facilita dicha información al profesor-a). Por ejemplo, en este caso la respuesta sería: "carne de cerdo". Se le da a un alumno/a dicha tarjeta para que la lea. (4.5) Posteriormente se pasa a la tarjeta de la soja que corresponde a lo que comen los cerdos. (4.6) Se reparte la tarjeta de "aditivos químicos" para que sea leída. (4.7) Se reparte la tarjeta de "envase". (4.8) Se pregunta cual es normalmente el envase de un paquete de salchichas: en ese caso la respuesta sería "plástico". Se reparte dicha tarjeta.
- Paso 5 - A medida que se van leyendo cada una de las tarjetas, entre todos/as las/os alumnas/os decidirán que impactos sociales y/o ambientales (que están presentes en la "Tabla de impactos sociales y ambientales" se deducen de la tarjeta y cuántos "impactus" cuestan los mismos (los impactus: el número, se apuntará en la Tabla de valoración de "impactus") y asimismo si en la tarjeta dice algo referente a las distancias se reflejará en el mapamundi colgado en la pizarra. Se recuerda que el profesorado tiene esta información en la parte trasera de sus tarjetas.
- Paso 6 - Al finalizar el juego se sumarán los "impactus", los cuales reflejan la equivalencia al precio medio-ambiental y social de los alimentos



→ Conclusión. Reflexión

- Paso 7. A continuación, observando la suma de impactus y el mapa se reflexionará sobre los resultados del juego y los sentimientos que ha despertado en el alumnado. (7.1) Se hace referencia al mapa que en este momento describirá con flechas todo el recorrido de la cadena productiva y se lanzan preguntas del tipo: “¿que os parece?”, “¿vosotros viajáis tanto como vuestros alimentos?”, “¿pensáis que es necesario que los alimentos recorran esas distancias?”, “¿no se podrían producir aquí?”. (7.2) A continuación se hace referencia a las columnas de coste medioambiental y social y se comparan los “impactus” con los euros pagados preguntando: “¿el precio que pagamos corresponde al coste real del alimento?”, “¿es justo que para nuestra alimentación otras personas y el medioambiente se vean perjudicados?”, “¿creéis que es posible una alimentación que no crea tantos costes sociales y ambientales?”.

■ EVALUACIÓN

→ Evaluación inicial

Los pasos 3 y 4 de la dinámica están orientados a comprobar los conocimientos y posicionamientos iniciales de alumnos ya alumnas con respecto al tema de la Actividad.

→ Evaluación en proceso

El paso 4 de la dinámica requiere la partición activa de alumnos y alumnas a partir de un ejemplo concreto.

→ Evaluación y anotación final

El paso 7 recopila, expone y comparte impresiones y aprendizajes significativos del grupo.

El proceso de aprendizaje continúa con el refuerzo del espectáculo “Sobre las Causa del Hambre y las Relaciones Norte Sur” de la compañía Poliposeídas. Así mismo la Actividad será evaluada por profesoras-as y alumnos-as al finalizar la Unidad completa (Actividad 1 + Representación teatral + Actividad 2 + Evaluaciones mediante cuestionarios a profesoras-as y alumnos-as). Lo ideal será realizar las 3 Actividades, pero de no ser posible por motivos de tiempo y/o disponibilidad, se recomienda al menos realizar la Actividad 1 + Representación teatral + Evaluaciones mediante cuestionarios a profesoras-as y alumnos-as.

CRÉDITOS:

- Idea y redacción: Irene Burgos García y Erin McNulty
- Edición y diseño: Antonio Romero - antonioromero@poliposeidas.com
- Publicación: VSF Andalucía y Poliposeídas