



PACCULTURÍZATE

ECOCONSUMIDOR

MANUAL DEL DOCENTE

DESCRIPCIÓN BREVE

Este manual es un documento de apoyo al docente para realizar la actividad Ecoconsumidor, donde los alumnos podrán aprender a cómo hacer una compra respetuosa con el medioambiente



Financiado por el programa
IMCAP de la Unión Europea



El contenido del presente documento representa únicamente las opiniones del autor y es responsabilidad exclusiva de este. La Comisión Europea no asume ninguna responsabilidad por el uso que pudiera hacerse de la información contenida en dicho material.

ÍNDICE

Introducción.....	2
Objetivos.....	2
Metodología.....	2
Actividad.....	3
1. Presentación	3
2. Simulador de compra	4
3. Resolución de palabras secretas	7

Introducción

Este documento proporciona al docente la guía para poder ejecutar la actividad EcoConsumidor cómoda y correctamente. Se puede utilizar para apoyar de manera efectiva el aprendizaje de los estudiantes, además de facilitar tareas que ayuden a fijar los conocimientos de una manera lúdica y creativa

Objetivos

Promover un estilo de vida saludable en las nuevas generaciones, fomentando una cesta de la compra sana, saludable, sostenible y respetuosa con el medio ambiente.

Metodología

La metodología a seguir en esta actividad aúna un conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

La metodología se basa en un sistema teórico-práctico. En la parte teórica se explica a los alumnos conceptos básicos para realizar una compra sostenible con el apoyo de una presentación digital. Es un método visual, con un lenguaje accesible y didáctico para los alumnos.

La parte más práctica de la actividad consiste en realizar una simulación de compra por los alumnos. Con la puntuación total obtenida cada participante podrá canjear los puntos por letras útiles para poder descifrar las palabras relacionadas con el consumo de productos sanos, saludables y sostenibles que promueve la PAC (Política Agrícola Común).

La gamificación ayuda a absorber conocimientos, mejorar las habilidades de compra sostenible a través de la recompensa con puntos. También logra una fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando; además de ser una herramienta muy buena contra el aburrimiento y motivarles.

Las actividades propuestas están planteadas para realizar en el aula, sin que interfieran con las restricciones exigidas debido a la situación de pandemia COVID-19.

Estas actividades están destinadas a alumnos de educación primaria.

Actividad

La actividad se puede desarrollar siguiendo los tres pasos mostrados a continuación:

1. Presentación

En la presentación en Power Point nombrada **Presentación EcoConsumidor**, se explica los puntos más importantes a tener en cuenta, a la hora de comprar un producto. Se recomienda comenzar con esta presentación, donde los alumnos pueden entrar en contacto con conceptos básicos para una compra racional y sostenible.

EcoConsumidor



Ilustración 1: Imagen de la primera diapositiva de la presentación en Power Point

La presentación se adjunta en el pack de envío.

2. Simulador de compra

Consiste en un juego donde los alumnos deben realizar una compra simulada. Los productos se representarán mediante cartas de juego, que llevarán el dibujo y nombre del producto, junto con la bandera del país de origen en el anverso y el dato de su huella de carbono en el reverso.

El dato de la huella de carbono trae asociado una puntuación, que será más alta cuanto menor sea la huella de carbono.

Cada alumno tiene un pack de cartas que representan algunos de los alimentos más habituales en la cesta de la compra española, con diferentes orígenes listados en la siguiente tabla:

Alimento	Origen 1	Puntos	Origen 2	Puntos
Arroz	España	20	Tailandia	5
Huevos	España	20	Estados Unidos	5
Kiwi	España	25	Nueva Zelanda	5
Miel	España	20	China	5
Naranjas	España	25	Sudáfrica	5
Tomates	España	25	Marruecos	10
Carne	España	20	Brasil	5
Queso	España	20	Alemania	15

El origen 2 de los alimentos se ha recopilado en función de los mayores importadores de este alimento en España.

Los alimentos que vienen de fuera de España y, por tanto, a distancias mucho mayores que el consumo local, suponen pocos puntos, ya que la huella de carbono de ese producto es mayor debido al transporte.

Cada participante podrá escoger los productos libremente viendo su nombre y procedencia. Una vez haya hecho la compra, podrá darle la vuelta y conocer la huella de carbono de cada producto y los puntos conseguidos. Se suman todos los puntos y con la puntuación obtenida se pueden comprar letras para resolver las palabras ocultas del ahorcado disponible en el archivo Excel.

Ejemplo: Vamos a comprar arroz. Tenemos dos cartas que representan el arroz, que son idénticas, lo único que las diferencia es el origen de ese arroz. Un arroz es de origen español y el otro es de origen tailandés



Imaginemos que el alumno escoge comprar el arroz de Tailandia, coge la carta y se la guarda. Al finalizar la compra de los demás productos, le da la vuelta a la carta y observa que ha obtenido 5 puntos.



La huella de carbono de 1 kg de arroz traído de Tailandia hasta España contaminaría 1,93 kgCO₂

Si el alumno hubiera escogido el arroz que tiene la bandera de España en el anverso de la carta, es decir, el arroz producido en España, al darle la vuelta a la carta, su puntuación sería mucho mayor, en este caso de 20 puntos. Obtiene más puntos porque es un producto de proximidad, que se produce en España, y su huella de carbono es menor, ya que no contamina tanto como el arroz que hay que traer desde Tailandia.


 <p>PACULTURIZATE</p>  <p>España</p> <p>Arroz</p> 	<p>EcoConsumidor</p> <p>Huella de carbono (KgCO₂/Kg producto)</p> <p>1,63</p>  <p>Puntos</p> <p>20</p>
--	--

Se sumarán los puntos según los productos adquiridos, esta puntuación servirá para el siguiente paso.

Las cartas para el juego de Ecoconsumidor se adjuntan como recortables en el pack de envío, además de ser enviadas físicamente al centro educativo.

3. Resolución de palabras secretas

En el archivo *Palabra secreta.xls* se encuentran palabras ocultas que los alumnos deben adivinar. Con los puntos obtenidos en el simulador de compra, cada alumno, designado por el docente de manera aleatoria, debe escoger una letra y decirla en alto, el docente pondrá la letra en el Excel y automáticamente se verá si hay coincidencia o no al descubrirse la letra.

JUGAR		MATERIAS				JUGAR
		Alimentos y medioambiente				
P A _ A _ A S						
A	B	C	D			
E	F	G	H			
I	J	K	L			
M	N	Ñ	O			
P	Q	R	S			
T	U	V	W			
X	Y	Z	***?			

En la hoja Database del Excel, están todas las palabras a descubrir.

	MATERIAS	NOMBRE
4		
5		
6	Alimentos y medioambiente	Frutas
7	Alimentos y medioambiente	Verduras
8	Alimentos y medioambiente	Sin Plasticos
9	Alimentos y medioambiente	De temporada
10	Alimentos y medioambiente	Ecologicos
11	Alimentos y medioambiente	Carne
12	Alimentos y medioambiente	Leche
13	Alimentos y medioambiente	Lacteos
14	Alimentos y medioambiente	De proximidad
15	Alimentos y medioambiente	Legumbres
16	Alimentos y medioambiente	Sostenible
17	Alimentos y medioambiente	Plátano
18	Alimentos y medioambiente	Mandarina
19	Alimentos y medioambiente	Naranja
20	Alimentos y medioambiente	Pollo
21	Alimentos y medioambiente	Ternera
22	Alimentos y medioambiente	Kiwi
23	Alimentos y medioambiente	Patatas
24	Alimentos y medioambiente	Hortalizas
25	Alimentos y medioambiente	Fresas
26	Alimentos y medioambiente	Huevos
27	Alimentos y medioambiente	Agua
28	Alimentos y medioambiente	Zumos
29	Alimentos y medioambiente	Manzana
30	Alimentos y medioambiente	Agricultura
31	Alimentos y medioambiente	Rural
32	Alimentos y medioambiente	Medioambiente
33	Alimentos y medioambiente	Suelo
34	Alimentos y medioambiente	Reciclaje

< > PALABRA_SECRETA Database +

Las reglas básicas serían:

- El alumno en su turno puede comprar todas las letras que pueda con los puntos obtenidos.
- Si la letra que dice el alumno no está en la palabra oculta, el alumno pierde el turno.
- Si el alumno tarda más de 5 segundos en decir una letra, pierde el turno.
- Si el alumno ha gastado todos los puntos, y aún así no sabe la frase oculta, pierde el turno.

El Excel se adjunta en el pack de envío.