



**CONSUMO
GLOBAL
FUTURO LOCAL**

CONSUMO GLOBAL, FUTURO LOCAL

Jóvenes de Castilla y León por la Justicia Social y Climática

GUÍA PRÁCTICA PARA PASAR DE LA REFLEXIÓN A LA ACCIÓN EN EL AULA

Actividades y recursos para analizar nuestros hábitos cotidianos de consumo y comprender sus impactos sociales y ambientales desde la mirada local y global.

ESO · Bachillerato · Formación Profesional

Educación Transformadora para la Ciudadanía Global



empleo e
inclusión social

NOS
IMPULSA



ÍNDICE

BLOQUE 1 CONOCER LA PROPUESTA

Marco general del proyecto, finalidad de los materiales, destinatarios, enfoque educativo y orientaciones para su utilización en el aula.

1. Presentación

2. Consumo Global, Futuro Local

- 2.1. El proyecto
- 2.2. Para qué sirven estos materiales
- 2.3. A quién van dirigidos

3. Marco educativo

- 3.1. Educación Transformadora para la Ciudadanía Global
- 3.2. ODS 4 y Meta 4.7: educar para comprender y transformar
- 3.3. LOMLOE: sostenibilidad, ciudadanía y participación

4. Cómo utilizar estos materiales

- 4.1. Una propuesta práctica, flexible y adaptable
- 4.2. De la reflexión a la acción: el itinerario de aprendizaje
- 4.3. Organización, tiempos y materiales
- 4.4. El papel del profesorado

BLOQUE 2 ACTIVIDADES, ¿QUÉ HAY DETRÁS DE LO QUE CONSUMIMOS?

Fichas prácticas para analizar hábitos cotidianos de consumo y descubrir sus impactos sociales, ambientales y en el bienestar, trabajando el consumo textil, la alimentación, la vida digital y la energía.

5. Actividades para analizar nuestros hábitos cotidianos de consumo

- 5.1. ¿Qué encontrarás?
- 5.2. Ficha 1. ¿Qué hay detrás de la ropa que vestimos?
- 5.3. Ficha 2. ¿Qué hay detrás de lo que comemos?
- 5.4. Ficha 3. ¿Qué hay detrás de nuestra vida digital?
- 5.5. Ficha 4. ¿Qué hay detrás de la energía que consumimos?

BLOQUE 3 TALLER, DE LA REFLEXIÓN A LA ACCIÓN

Propuesta práctica para que el alumnado transforme lo aprendido en una campaña de comunicación capaz de hacer visible un problema, generar reflexión y proponer alternativas.

6. Creación de campañas de comunicación

- 6.1. ¿Qué encontrarás?
- 6.2. Taller para la elaboración de campañas de comunicación
- 6.3. Ficha para diseñar una campaña

BLOQUE 4 · CLAVES PARA LLEVAR LA PROPUESTA AL AULA

Orientaciones y buenas prácticas para facilitar las actividades, conectar lo cotidiano con lo global, trabajar alternativas y favorecer el protagonismo del alumnado.

7. Buenas prácticas para trabajar en el aula



BLOQUE 1 · CONOCER LA PROPUESTA

Marco general del proyecto, finalidad de los materiales, destinatarios, enfoque educativo y orientaciones para su utilización en el aula.



1. PRESENTACIÓN

Consumo Global, Futuro Local: Jóvenes de Castilla y León por la Justicia Social y Climática es un proyecto de Educación Transformadora para la Ciudadanía Global impulsado por la Fundación Santa María la Real y desarrollado en el marco de las Subvención de la Junta de Castilla y León destinadas a proyectos de Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, línea integrada en el IV Plan Director de Cooperación para el Desarrollo de Castilla y León 2023-2026.

Desde este marco, el proyecto propone **acercar los grandes retos sociales y ambientales a la realidad cotidiana del alumnado, conectando lo local con lo global y favoreciendo un proceso educativo que no se limite a transmitir información, sino que permita comprender, reflexionar y avanzar hacia la acción**. Las bases reguladoras de estas subvenciones inciden precisamente en la dimensión global de las problemáticas y en el ciclo información–comprensión–acción como parte del proceso educativo.

El punto de partida es algo tan cercano como lo que consumimos cada día. La ropa que vestimos, los alimentos que consumimos o la tecnología que utilizamos se convierten en una puerta de entrada para descubrir qué hay detrás de muchas de nuestras decisiones cotidianas y hacer visibles sus impactos sociales y ambientales: el uso de recursos naturales, las condiciones de producción, las desigualdades, los derechos humanos, la generación de residuos o las consecuencias sobre el clima y el planeta.

Dirigido principalmente a **alumnado de Educación Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional**, *Consumo Global, Futuro Local* apuesta por metodologías activas y participativas que sitúan a los y las jóvenes como protagonistas de su propio aprendizaje. A través de actividades, dinámicas gamificadas, reflexión compartida y campañas de comunicación, se busca favorecer el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la capacidad para trasladar lo aprendido a su centro educativo y a su entorno.

Esta **Guía práctica para pasar de la reflexión a la acción en el aula** nace con el objetivo de facilitar que el profesorado pueda dar continuidad a esta experiencia y adaptarla a diferentes grupos y contextos educativos. Incluye **cuatro fichas de actividades** centradas en el consumo textil, la alimentación, la vida digital y el uso de energía. Cada ficha cuenta, además, con un recurso digital gamificado complementario que permite reforzar o ampliar los contenidos trabajados, además de una propuesta específica para desarrollar un **taller de elaboración de campañas de comunicación**.

Las propuestas están concebidas como recursos prácticos, flexibles y adaptables, de manera que puedan utilizarse en diferentes materias, tutorías, proyectos interdisciplinares o programas transversales. De este modo, la guía responde al compromiso del proyecto de generar materiales pedagógicos que favorezcan la transferencia, la sostenibilidad y la replicabilidad, permitiendo que talleres y campañas puedan seguir desarrollándose más allá de la intervención inicial.

Los materiales se organizan en **cuatro bloques** que permiten avanzar desde el conocimiento de la propuesta hasta su aplicación práctica en el aula. **El Bloque 1, Conocer la propuesta**, presenta el proyecto, su marco educativo y las orientaciones básicas para utilizar los materiales. **El Bloque 2, Actividades: ¿Qué hay detrás de lo que consumimos?**, reúne cuatro propuestas prácticas sobre consumo textil, alimentación, vida digital y energía. **El Bloque 3, Taller: de la reflexión a la acción**, propone transformar lo trabajado en una campaña de comunicación creada por el alumnado. Finalmente, el **Bloque 4, Claves para llevar la**

propuesta al aula, recoge cinco buenas prácticas sencillas para facilitar su aplicación y favorecer una participación activa del alumnado.

2. CONSUMO GLOBAL, FUTURO LOCAL

2.1. El proyecto

Consumo Global, Futuro Local: Jóvenes de Castilla y León por la Justicia Social y Climática propone acercar al alumnado a los grandes retos sociales y ambientales a partir de algo que forma parte de su día a día: sus hábitos de consumo.

La ropa que vestimos, los alimentos que consumimos, la tecnología que utilizamos o energía que usamos en nuestras casas, sirven como punto de partida para preguntarnos qué hay detrás de esos productos y servicios, cómo se producen, qué recursos necesitan y qué consecuencias generan para las personas y el planeta.

A partir de estas situaciones cotidianas, el proyecto trabaja cuestiones relacionadas con los derechos humanos, las desigualdades, la justicia climática, la sostenibilidad, la responsabilidad intergeneracional y la interdependencia global, conectando las decisiones que tomamos en nuestro entorno con realidades que se producen en otros lugares del mundo.

La propuesta combina sensibilización, aprendizaje activo y participación juvenil. El alumnado no solo analiza y reflexiona, sino que también busca alternativas, comparte sus conclusiones y desarrolla acciones de comunicación y sensibilización dirigidas a su comunidad educativa. De este modo, el aprendizaje avanza desde la comprensión de una realidad hacia la posibilidad de actuar sobre ella.

2.2. Para qué sirve esta guía

Esta guía se ha diseñado para que las actividades y metodologías desarrolladas en *Consumo Global, Futuro Local* puedan **utilizarse, adaptarse y replicarse en el aula** más allá de la intervención directa del proyecto.

El profesorado encontrará cuatro fichas de actividades sobre consumo textil, alimentación y vida digital. Cada una dispone también de un recurso digital gamificado complementario, de uso opcional, que permite reforzar, ampliar o dinamizar el trabajo realizado en el aula, además de una ficha específica para desarrollar un **taller de elaboración de campañas de comunicación**.

Los materiales permiten:

- partir de situaciones y hábitos cercanos al alumnado;
- descubrir los impactos sociales y ambientales que muchas veces permanecen invisibles;
- establecer conexiones entre lo local y lo global;
- favorecer la reflexión, el pensamiento crítico y la búsqueda de alternativas;
- y facilitar que el alumnado transforme lo aprendido en mensajes y acciones de sensibilización.

Las propuestas no están concebidas como una programación cerrada. Pueden utilizarse de manera independiente o combinada y adaptarse en función de la edad, el tiempo disponible, las características del grupo o los objetivos educativos de cada centro.

2.3. A quién va dirigida

La guía está dirigida principalmente a **profesorado y equipos educativos de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional** que quieran incorporar a su práctica educativa propuestas relacionadas con el consumo responsable, la justicia climática, la sostenibilidad, los derechos humanos, la interdependencia global, todo ello desde una Educación Transformadora para la ciudadanía global.

Puede utilizarse tanto desde materias concretas como en **tutorías, proyectos interdisciplinares, planes de convivencia, actividades de educación en valores o programas transversales del centro**.

Por su carácter flexible y práctico, los recursos también pueden resultar de utilidad para **educadores/as y profesionales que desarrollen actividades con adolescentes y jóvenes en otros contextos educativos y comunitarios**.

3. MARCO EDUCATIVO

La propuesta de *Consumo Global, Futuro Local* se apoya en un marco educativo que entiende la educación como una herramienta para **comprender la realidad, desarrollar pensamiento crítico, tomar decisiones responsables y participar activamente en el entorno**.

Este planteamiento conecta tres referencias que se complementan entre sí: la **Educación Transformadora para la Ciudadanía Global**, el **ODS 4 y su Meta 4.7** y el marco educativo establecido por la **LOMLOE** en relación con la sostenibilidad, la ciudadanía y la participación.

3.1. Educación Transformadora para la Ciudadanía Global

La Educación Transformadora para la Ciudadanía Global propone ayudar al alumnado a comprender un mundo cada vez más interdependiente, relacionando situaciones de su entorno cercano con procesos sociales, económicos y ambientales que tienen una dimensión global.

No se trata únicamente de conocer determinados problemas, sino de aprender a **preguntarse por sus causas y consecuencias, analizar diferentes realidades, reconocer desigualdades y vulneraciones de derechos y valorar nuestra capacidad para participar y actuar ante ellas**.

Las bases de los proyectos de Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global de Castilla y León ponen el acento en la formación de una ciudadanía **informada, comprometida, participativa y con visión crítica**, consciente de la relación entre las decisiones cotidianas, las desigualdades, los derechos humanos y los problemas globales. Asimismo, plantean el ciclo **información – comprensión – acción** como proceso para favorecer actitudes de cambio.

Este enfoque está en la base de *Consumo Global, Futuro Local*. La ropa que vestimos, los alimentos que consumimos o la tecnología que utilizamos permiten acercarnos a cuestiones que muchas veces permanecen invisibles: de dónde proceden los productos, qué recursos necesitan, quiénes participan en su producción, en qué condiciones se producen o qué impactos sociales y ambientales generan.

Trabajar desde lo cotidiano permite, por tanto, **conectar lo local con lo global** y comprender que nuestras formas de consumo están relacionadas con otras personas, territorios y ecosistemas.

El Movimiento 4.7 identifica, entre los aprendizajes vinculados a este enfoque educativo, la **capacidad crítica, la conciencia global, la participación democrática, la sensibilidad ecosocial, los derechos humanos, la igualdad y las competencias para el diálogo y la convivencia**. También subraya la importancia de conectar los centros educativos con la vida real y de utilizar metodologías activas que otorguen protagonismo al alumnado.

En esta guía, esa mirada se traduce en un recorrido sencillo:

PARTIR DE LO COTIDIANO → DESCUBRIR LO QUE HAY DETRÁS → COMPRENDER SUS IMPACTOS → REFLEXIONAR → ACTUAR

3.2. ODS 4 y Meta 4.7: educar para comprender y transformar

El **Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4)** de la Agenda 2030 está orientado a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y a promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida.

Dentro de este objetivo, la **Meta 4.7** plantea que el alumnado adquiera los conocimientos y capacidades necesarios para promover el desarrollo sostenible. Incluye expresamente la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la cultura de paz y no violencia, la ciudadanía global y la valoración de la diversidad cultural.

La Meta 4.7 invita, por tanto, a ir más allá de trabajar los ODS como contenidos aislados. Su enfoque implica incorporar estos aprendizajes en las políticas educativas, el currículo, la formación del profesorado y la evaluación, favoreciendo que formen parte de la experiencia educativa del alumnado.

En este sentido, educar para comprender y transformar supone facilitar que los y las jóvenes puedan **analizar información, relacionar causas y consecuencias, reconocer conexiones entre lo local y lo global, cuestionar determinadas prácticas y participar en la búsqueda de respuestas**.

Las actividades de *Consumo Global, Futuro Local* trasladan este planteamiento a situaciones cercanas. Analizar una camiseta, un alimento, un teléfono móvil o los objetos que dejamos enchufados, permite trabajar cuestiones relacionadas con los recursos naturales, los modelos de producción, las condiciones laborales, los derechos humanos, las desigualdades, los residuos o el cambio climático y, al mismo tiempo, preguntarse qué alternativas existen y qué podemos hacer desde nuestro entorno.

De esta manera, la Meta 4.7 se concreta en el aula a través de un aprendizaje que permite:

COMPRENDER → RELACIONAR → CUESTIONAR → PROPONER → ACTUAR

3.3. LOMLOE: sostenibilidad, ciudadanía y participación

La **LOMLOE** incorpora el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial como elementos relevantes del sistema educativo. La ley establece que la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial debe formar parte de los planes y programas educativos de la enseñanza obligatoria, incorporando los conocimientos, capacidades, valores y

actitudes necesarios para **adoptar decisiones fundamentadas y asumir un papel activo tanto en el ámbito local como mundial**.

Este enfoque incluye la educación para la paz y los derechos humanos, la comprensión intercultural y la transición ecológica, y señala expresamente la importancia de que el alumnado comprenda las consecuencias que nuestras **acciones cotidianas** pueden tener sobre el planeta y sobre nuestro entorno social. La LOMLOE incorpora además entre sus principios la **transición ecológica con criterios de justicia social**, vinculando sostenibilidad ambiental, social y económica.

La educación para el **consumo responsable y el desarrollo sostenible**, el espíritu crítico, la ciudadanía activa, la cooperación entre iguales y la competencia digital aparecen asimismo vinculados al desarrollo educativo. En el ámbito digital, la ley recoge la necesidad de favorecer un uso crítico, seguro y responsable de los medios, relacionado también con la justicia social y la sostenibilidad ambiental.

El Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes destaca que, con el desarrollo de la LOMLOE, los currículos de enseñanzas mínimas y la normativa de Formación Profesional, la educación para una **transición ecológica con criterios de justicia social** ha adquirido una presencia relevante en la enseñanza obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. También señala la importancia de reflexionar sobre las relaciones entre **tecnologías, personas, economía y medio ambiente**, conectar el aula con el entorno y favorecer una ciudadanía global activa.

Este marco ofrece un encaje especialmente adecuado para las propuestas de esta guía. Las fichas parten de situaciones reales y cercanas al alumnado y permiten trabajar de forma interrelacionada cuestiones sociales y ambientales, favoreciendo el análisis, la reflexión, la toma de decisiones, el trabajo cooperativo y la participación.

Por ello, las actividades pueden incorporarse de manera flexible en **ESO, Bachillerato y Formación Profesional**, desde diferentes materias, tutorías, proyectos interdisciplinares o programas transversales del centro. La guía no pretende sustituir la programación curricular del profesorado, sino ofrecer **recursos prácticos para trasladar estos principios al aula y favorecer aprendizajes conectados con la realidad**.

4.1. Una propuesta práctica, flexible y adaptable

Las actividades están diseñadas para poder utilizarse en **ESO, Bachillerato y Formación Profesional** y adaptarse a diferentes materias, tutorías, proyectos interdisciplinares o programas transversales.

El profesorado puede trabajar una única ficha, combinar varias o desarrollar el recorrido completo de la guía. No es necesario seguir un orden cerrado: cada propuesta puede ajustarse a la edad del alumnado, los conocimientos previos, el contexto del centro o los temas que se estén trabajando en ese momento.

Cada una de las cuatro fichas del **Módulo 1** cuenta, además, con un **recurso digital gamificado complementario**. Estos juegos permiten reforzar, ampliar o dinamizar los contenidos trabajados en la actividad, pero **no son imprescindibles para desarrollar la sesión**. De esta forma, cada docente puede decidir cuándo y cómo incorporarlos en función del grupo, el tiempo disponible y los recursos del centro.

4.2. De la reflexión a la acción: el itinerario de aprendizaje

Aunque cada ficha tiene sus propias características, todas comparten un recorrido pedagógico común:

1. PARTIMOS DE LO COTIDIANO

Un hábito, producto o situación cercana al alumnado sirve como punto de partida.

2. DESCUBRIMOS QUÉ HAY DETRÁS

A través de actividades, preguntas y dinámicas participativas se hacen visibles aspectos de nuestros hábitos de consumo que normalmente pasan desapercibidos.

3. ANALIZAMOS LOS IMPACTOS

Se relacionan nuestros hábitos con sus consecuencias sociales y ambientales y con cuestiones como los derechos humanos, las desigualdades, el uso de recursos o el cambio climático.

4. CONECTAMOS LO LOCAL CON LO GLOBAL

Se busca comprender que nuestras decisiones cotidianas están conectadas con personas, territorios y ecosistemas de otras partes del mundo.

5. NOS PREGUNTAMOS QUÉ PODEMOS CAMBIAR

El alumnado identifica alternativas y reflexiona sobre las posibilidades de actuar desde su propia realidad.

6. PASAMOS A LA ACCIÓN

El Módulo 2 permite dar un paso más mediante la elaboración de una campaña de comunicación y sensibilización dirigida a la comunidad educativa.

Los **recursos digitales gamificados** asociados a las fichas pueden incorporarse en distintos momentos de este recorrido como apoyo para reforzar aprendizajes, introducir nuevos retos o ampliar la experiencia.

4.3. Organización, tiempos y materiales

Las actividades están planteadas para desarrollarse en sesiones de aproximadamente **50 minutos a 1 hora**, ajustándose al tiempo habitual de una clase.

Cada ficha indicará los materiales necesarios y la organización recomendada. Las propuestas combinan actividades con el grupo completo, trabajo en pequeños equipos y momentos de reflexión y puesta en común.

Los materiales principales son sencillos y están pensados para facilitar la aplicación de las actividades en distintos contextos educativos. Cuando se quiera utilizar el **recurso digital gamificado complementario**, será necesario disponer de los medios tecnológicos que se indiquen en cada ficha, como ordenador, proyector, pantalla o conexión a internet.

El uso del recurso digital será siempre **opcional y complementario**, de manera que la actividad pueda desarrollarse independientemente de la disponibilidad tecnológica del centro.

La duración también puede adaptarse. Si se dispone de más tiempo, pueden ampliarse el debate, la reflexión o la búsqueda de alternativas; si el tiempo es más limitado, el profesorado puede seleccionar las partes de la actividad que considere más adecuadas para su grupo.



BLOQUE 2 · ACTIVIDADES, ¿QUÉ HAY DETRÁS DE LO QUE CONSUMIMOS? ·

Fichas prácticas para analizar hábitos cotidianos de consumo y descubrir sus impactos sociales, ambientales y en el bienestar, trabajando el consumo textil, la alimentación, la vida digital y la energía.



5. Actividades para analizar nuestros hábitos cotidianos de consumo

5.1. ¿Qué encontrarás?

Las cuatro fichas de actividades de este módulo comparten una misma estructura, pensada para facilitar su lectura, preparación y aplicación en el aula. Cada propuesta puede utilizarse de manera independiente y adaptarse a las características del grupo, al tiempo disponible y al contexto educativo.

En cada ficha encontrarás los siguientes apartados:

Título de la actividad

Identifica el tema de consumo cotidiano que se va a trabajar y plantea la pregunta que servirá como punto de partida de la sesión.

Ficha técnica

Ofrece, de un vistazo, la información básica para organizar la actividad: etapa educativa, duración, modalidad, tipo de agrupamiento, espacio y disponibilidad de un recurso digital complementario.

Materiales y preparación previa

Recoge los materiales necesarios y aquellas cuestiones que conviene preparar antes de comenzar: recursos impresos, imágenes, tarjetas, noticias, organización de grupos o medios audiovisuales.

Introducción al tema. Contexto para el docente

Proporciona una breve contextualización de la temática y algunas claves que pueden ayudar al profesorado a acompañar la actividad y orientar el diálogo y la reflexión con el alumnado.

¿Qué vamos a trabajar?

Presenta de manera sencilla el tema de la ficha y su relación con la vida cotidiana del alumnado, señalando las principales cuestiones sociales y ambientales que se abordarán.

¿Qué pretendemos?

Recoge los objetivos didácticos, vinculados a la actividad, facilitando su conexión con el trabajo educativo en el aula.

¿Cómo lo hacemos? Desarrollo de la sesión

Es el núcleo de cada ficha. Las actividades siguen un recorrido común que parte de una situación cotidiana para avanzar progresivamente hacia la reflexión y la acción:

**Partimos de lo cotidiano → descubrimos qué hay detrás → analizamos los impactos
→ conectamos lo local con lo global → pensamos qué podemos cambiar →
evaluamos y cerramos.**

Cada fase incluye las orientaciones necesarias para facilitar el desarrollo de la actividad y acompañar la participación del grupo.

¿Qué podemos cambiar?

Es el momento en el que el alumnado pasa del análisis a la búsqueda de alternativas, identificando decisiones, hábitos o propuestas de cambio relacionadas con su propia realidad.

Nos apoyamos en el Mapa de Impactos

Cada ficha utiliza como recurso de apoyo el Mapa de Impactos del Consumo, que permite relacionar el tema trabajado con sus impactos sociales y de derechos humanos, ambientales, de salud y bienestar, así como con su dimensión local y global y las relaciones de interdependencia y ecoddependencia.

Para ampliar o reforzar la actividad

Cada propuesta cuenta con un recurso digital gamificado complementario. Su utilización es opcional y permite reforzar, ampliar o dinamizar los contenidos trabajados durante la sesión. La actividad puede desarrollarse de forma completa sin necesidad de utilizar este recurso.

Idea clave para llevarse

Cada ficha finaliza con una frase breve que sintetiza el principal aprendizaje de la actividad y ayuda a reforzar el mensaje trabajado durante la sesión.

5.2. Ficha 1. ¿Qué hay detrás de la ropa que vestimos?

FICHA 1

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

¿Qué hay detrás de la ropa que vestimos?

Una actividad para seguir el recorrido de una camiseta y descubrir las personas, recursos, territorios e impactos que hay detrás de una prenda que forma parte de nuestra vida cotidiana.

FICHA TÉCNICA

Etapa: ESO · Bachillerato · Formación Profesional

Duración: 50 minutos – 1 hora

Modalidad: Presencial

Organización: Grupo completo y pequeños grupos

Espacio: Aula

Recurso digital complementario: Sí

[INFORMACIÓN PROYECTO](#)

MATERIALES Y PREPARACIÓN PREVIA

Presentación de apoyo a la sesión. [FICHA 1](#)

Ordenador y proyector o pantalla.

Vídeo incluido en la presentación.

Imagen de la situación inicial: "He visto una camiseta por 5 €...".

Imprimible "La historia de una camiseta", una copia por grupo.

Bolígrafos, lápices o rotuladores.

Mapa de Impactos del Consumo como recurso de apoyo.

Recurso digital gamificado complementario, en caso de que se decida utilizar.

Antes de la sesión, se recomienda revisar la presentación y el vídeo, imprimir la actividad "La historia de una camiseta" y organizar al alumnado en pequeños grupos de 4 o 5 personas.

La actividad imprimible se incluye a continuación de esta ficha para facilitar su uso directo en el aula.

INTRODUCCIÓN AL TEMA

La ropa forma parte de nuestra vida cotidiana. Elegimos qué ponernos, compramos prendas nuevas, seguimos tendencias, aprovechamos ofertas y dejamos de utilizar ropa que, en muchas ocasiones, todavía podría seguir usándose.

Sin embargo, cuando vemos una camiseta en una tienda normalmente solo conocemos el producto final y su precio. Detrás de cada prenda existe un recorrido mucho más amplio que comienza con la obtención de las materias primas y continúa con su fabricación, transporte, distribución, compra, uso y fin de vida.

En ese recorrido intervienen personas, empresas, recursos naturales, medios de transporte, territorios y ecosistemas diferentes. Analizarlo permite hacer visibles cuestiones que normalmente no aparecen cuando tomamos una decisión de compra: el uso de agua y materias primas, las condiciones laborales, las emisiones asociadas al transporte, la contaminación, la generación de residuos textiles o las desigualdades existentes dentro de las cadenas globales de producción.

La finalidad de la actividad no es culpabilizar al alumnado por sus hábitos de consumo, sino ayudarle a hacerse preguntas, comprender mejor las conexiones que existen detrás de una prenda y reflexionar sobre las diferentes posibilidades de cambio, tanto individuales como colectivas.

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?

La actividad parte de una situación cercana: comprar una camiseta barata.

A partir de esta decisión cotidiana, el alumnado reconstruirá el recorrido de una prenda desde el origen de sus materias primas hasta el momento en que dejamos de utilizarla.

Trabajaremos:

- El ciclo de vida de una prenda.
- El origen de las materias primas y el uso de recursos naturales.
- Las condiciones de producción y trabajo.
- Los impactos sociales y ambientales relacionados con la industria textil.
- El transporte y la distribución global de las prendas.
- Nuestros hábitos de compra y uso de la ropa.
- La generación de residuos textiles.
- La relación entre consumo, moda, imagen y bienestar.
- Las conexiones entre nuestras decisiones cotidianas y otras personas y territorios.
- Diferentes alternativas de consumo, reutilización y aprovechamiento de la ropa.

¿QUÉ PRETENDEMOS?

- Comprender que una prenda de ropa tiene un recorrido que comienza mucho antes de llegar a una tienda y continúa después de que dejamos de utilizarla.
- Identificar algunos de los principales impactos sociales y ambientales asociados a la producción y al consumo textil.
- Relacionar nuestras decisiones cotidianas de consumo con personas, territorios y ecosistemas de diferentes lugares del mundo.
- Favorecer una mirada crítica sobre nuestros hábitos de compra y reflexionar sobre posibles alternativas y propuestas de cambio.

¿CÓMO LO HACEMOS? DESARROLLO DE LA SESIÓN

A. PARTIMOS DE LO COTIDIANO 5 minutos

Comenzamos proyectando las dos preguntas que sirven como punto de partida común para las actividades del módulo:

¿Alguna vez hemos pensado en qué hay detrás de lo que consumimos?

¿Cómo afecta a las personas, al planeta y a mí mismo/a?

Se recogen algunas primeras respuestas sin entrar todavía a corregirlas o completarlas.

A continuación, presentamos una situación cotidiana:

“He visto una camiseta por 5 € y me la he comprado porque era súper barata. Además, así puedo cambiar de ropa más veces y no repetir.”

A partir de esta situación planteamos algunas preguntas:

¿Por qué creemos que una camiseta puede costar solo 5 €?

¿Dónde creemos que se ha fabricado?

¿Quién habrá participado en su producción?

¿Qué recursos se habrán utilizado?

¿Cuántos kilómetros puede haber recorrido antes de llegar hasta nosotros?

¿Qué ocurre con ella cuando dejamos de usarla?

El objetivo es despertar la curiosidad del grupo y recoger sus primeras hipótesis.

B. ¿QUÉ HAY DETRÁS? 8-10 minutos

Visualizamos el vídeo incluido en la presentación.

Antes de comenzar, pedimos al alumnado que observe especialmente:

- Qué recorrido realiza una prenda.
- Qué personas intervienen.
- Qué recursos son necesarios.
- Qué impactos aparecen.
- Qué aspectos desconocían o les llaman la atención.

Después del visionado hacemos una breve puesta en común:

¿Qué os ha sorprendido?

¿Ha aparecido algo en lo que no habíais pensado?

¿Qué hay detrás de una camiseta que compramos en una tienda?

No es necesario cerrar todavía todas las respuestas. El vídeo servirá de punto de partida para la actividad principal.

C. ANALIZAMOS LOS IMPACTOS 15-20 minutos

Organizamos al alumnado en pequeños grupos y entregamos el imprimible:

“La historia de una camiseta. Dibuja el recorrido de lo que consumimos”.

Cada grupo deberá reconstruir el recorrido completo de una camiseta a través de cinco momentos.

- Cultivo del algodón

¿Dónde puede cultivarse?

¿Qué recursos naturales necesita?

¿Quién participa en su producción?

¿Qué impactos puede generar?

- Producción textil

¿Dónde se fabrica la ropa?

¿Quién trabaja en las fábricas?

¿En qué condiciones?

¿Qué recursos se utilizan?

¿Qué impactos sociales y ambientales pueden producirse?

- Transporte y distribución

¿Cómo llega la camiseta hasta las tiendas?

¿Qué distancia puede recorrer?

¿Qué medios de transporte se utilizan?

¿Qué consecuencias puede tener ese recorrido?

- Compra y uso

¿Por qué compramos ropa?

¿Cuánto tiempo utilizamos una prenda?

¿Compramos porque la necesitamos o porque está barata, está de moda o queremos cambiar?

- Fin de vida

¿Qué hacemos cuando ya no utilizamos una prenda?

¿La reutilizamos, intercambiamos, donamos, vendemos, reciclamos o tiramos?

Además del recorrido, los grupos reflexionarán sobre tres dimensiones:

Factores sociales

¿Qué consecuencias puede tener todo este proceso para las personas y la sociedad?

Factores ambientales

¿Qué consecuencias puede tener para el medio ambiente?

Salud y bienestar

¿Cómo puede influir nuestra forma de consumir ropa en nuestra relación con la imagen, la moda o el bienestar?

El objetivo no es encontrar todas las respuestas, sino reconstruir colectivamente la historia de una prenda y empezar a hacer visibles sus diferentes impactos.

D. CONECTAMOS LO LOCAL CON LO GLOBAL 5-8 minutos

Realizamos una puesta en común de los trabajos.

Cada grupo comparte uno o dos aspectos que le hayan resultado especialmente interesantes o sorprendentes.

Podemos orientar el diálogo con preguntas como:

¿Dónde empieza la historia de nuestra camiseta?

¿Dónde la compramos nosotros?

¿Cuántos lugares diferentes pueden estar conectados por una sola prenda?

¿Quiénes participan en todo ese recorrido?

¿Dónde se producen muchos de los impactos?

¿Dónde se obtiene el beneficio de la venta?

¿Se reparten de la misma manera los beneficios y los impactos?

¿Qué relación existe entre una decisión que tomamos aquí y lo que ocurre en otros lugares del mundo?

La finalidad es comprender que un objeto tan cotidiano como una camiseta conecta nuestras decisiones con otras personas, territorios, recursos y ecosistemas.

E. ¿QUÉ PODEMOS CAMBIAR? 5-7 minutos

Después de analizar los impactos, trasladamos la reflexión hacia las alternativas.

Preguntamos:

¿Qué podríamos hacer antes de comprar una prenda nueva?

¿Cómo podemos aprovechar durante más tiempo la ropa que ya tenemos?

¿Qué alternativas existen a comprar siempre ropa nueva?

¿Qué podemos hacer con una prenda que ya no utilizamos?

¿Qué cambios dependen de nuestras propias decisiones?

¿Qué cambios necesitan también de nuestro entorno?

¿Qué responsabilidades tienen las empresas y las instituciones?

Se recogen las diferentes propuestas sin buscar una única respuesta correcta.

F. EVALUACIÓN Y CIERRE 3-5 minutos

Recuperamos la pregunta inicial:

¿Qué hay detrás de lo que consumimos?

Como cierre, cada participante responde brevemente:

Después de esta actividad, ¿qué hay ahora detrás de una camiseta que antes no veías?

También podemos utilizar la fórmula:

Antes pensaba que...

Ahora pienso que...

La respuesta puede realizarse oralmente, escribirse en un post-it o recogerse en una tarjeta.

¿QUÉ PODEMOS CAMBIAR? DE LA REFLEXIÓN A LA ACCIÓN

Para evitar que la reflexión se limite únicamente a lo que puede hacer cada persona de manera individual, proponemos pensar los cambios desde tres niveles.

LO QUE PUEDO HACER YO

¿Qué decisiones o pequeños cambios dependen directamente de mí?

Por ejemplo:

- Pensar si realmente necesito una prenda antes de comprarla.
- Utilizar durante más tiempo la ropa que ya tengo.
- Reparar o reutilizar.
- Intercambiar ropa.
- Comprar de segunda mano.
- Evitar compras impulsivas.

LO QUE PODEMOS HACER EN NUESTRO ENTORNO

¿Qué podemos hacer junto a otras personas en nuestra familia, grupo, aula, centro educativo o comunidad?

Por ejemplo:

- Organizar un intercambio de ropa.
- Realizar una campaña de sensibilización.
- Promover la reutilización de prendas.
- Compartir información sobre el impacto del consumo textil.
- Organizar actividades relacionadas con el consumo responsable.

LO QUE DEBERÍA CAMBIAR TAMBIÉN A MAYOR ESCALA

¿Qué cambios dependen de empresas, administraciones, normas o modelos de producción y consumo?

Por ejemplo:

- Garantizar condiciones laborales dignas.
- Mejorar la transparencia sobre dónde y cómo se fabrica la ropa.
- Reducir los impactos ambientales de la producción.
- Diseñar prendas más duraderas.
- Facilitar la reparación, reutilización y reciclaje.
- Proteger los derechos de las personas que trabajan en las cadenas de producción.

NOS APOYAMOS EN EL MAPA DE IMPACTOS

El Mapa de Impactos del Consumo puede utilizarse después de la actividad para ordenar, contrastar y completar las aportaciones realizadas por el alumnado.

En el caso del consumo textil permite trabajar:

Impactos ambientales

- Uso intensivo de agua.
- Contaminación asociada a tintes y productos químicos.
- Emisiones derivadas del transporte.
- Explotación de recursos naturales.
- Generación de residuos textiles.
- Contaminación del aire.
- Contribución al cambio climático.

Impactos sociales y derechos humanos

- Condiciones laborales precarias.
- Salarios bajos.
- Falta de derechos laborales y seguridad.
- Explotación laboral.
- Trabajo infantil en algunos contextos.
- Desigualdades sociales, económicas y de género.
- Vulneración de derechos.

Salud y bienestar

- Compra impulsiva.
- Presión relacionada con la imagen y la moda.
- Necesidad constante de renovar la ropa.
- Relación entre consumo, autoestima y bienestar.

Dimensión local-global

- Producción en unos territorios y consumo en otros.
- Distribución desigual de beneficios e impactos.
- Transporte global de productos.
- Generación y desplazamiento de residuos textiles.

Interdependencia y ecodependencia

La camiseta permite visualizar que dependemos de otras personas y territorios para producir aquello que utilizamos y, al mismo tiempo, de recursos naturales y ecosistemas que hacen posible todo el proceso.

Se recomienda utilizar el mapa después de que el alumnado haya realizado su propio análisis, de forma que funcione como apoyo para completar y organizar las ideas, y no como una respuesta previa a la actividad.

IDEA CLAVE PARA LLEVARSE

Una prenda no empieza en la tienda ni termina cuando dejamos de usarla. Detrás hay personas, recursos, territorios y decisiones conectados entre sí.

LA HISTORIA DE UNA CAMISETA

DIBUJA EL RECORRIDO DE LO QUE CONSUMIMOS



Instrucciones:

Dibuja la historia completa de este producto o servicio, desde el inicio hasta el final de su ciclo. Incluye países, personas, lugares, recursos y ecosistemas implicados.

1. CULTIVO DEL ALGODÓN

- ¿Dónde se cultiva?
- ¿Qué recursos se usan? ¿Quién lo trabaja?



2. PRODUCCIÓN TEXTIL

- ¿Dónde se fabrica?
- ¿Cómo se produce?
- ¿Qué impacto tiene?



3. TRANSPORTE Y DISTRIBUCIÓN

- ¿Cómo viaja hasta las tiendas?
- ¿Cuánto recorre?
- ¿Qué contamina?



4. COMPRA Y USO

- ¿Por qué compramos?
- ¿Cómo la usamos?
- ¿Cuánto tiempo la usamos?



5. FIN DE VIDA

- ¿Qué hacemos cuando ya no la usamos?
- ¿Se reutiliza, se recicla o se desecha?



FACTORES SOCIALES

¿Qué impacto tiene en las personas y en la sociedad?



FACTORES AMBIENTALES

¿Qué impacto tiene en el medio ambiente?



FACTORES DE SALUD MENTAL

¿Qué impacto tiene en nuestro bienestar y salud mental?



Piensa en todo el recorrido: cada decisión y cada paso tienen consecuencias.

5.3. Ficha 2. ¿Qué hay detrás de lo que comemos?

FICHA 2

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

¿Qué hay detrás de lo que comemos?

Una actividad para observar lo que hay detrás de nuestros hábitos alimentarios, identificar sus causas y consecuencias y comprender sus impactos sociales y ambientales desde una mirada local y global.

FICHA TÉCNICA

Etapa: ESO · Bachillerato · Formación Profesional

Duración: 50 minutos – 1 hora

Modalidad: Presencial

Organización: Grupo completo y pequeños grupos

Espacio: Aula

Recurso digital complementario: Sí

[INFORMACIÓN PROYECTO](#)

MATERIALES Y PREPARACIÓN PREVIA

Presentación de apoyo a la sesión [FICHA 2](#)

Ordenador y proyector o pantalla.

Imagen de la situación inicial sobre consumo de comida rápida y desperdicio.

Álbum de fotos “Lo que comemos en imágenes”.

Imprimible “Árbol de problemas. ¿Qué hay detrás de lo que consumimos? Consumo de alimentos”, una copia por grupo.

Bolígrafos, lápices o rotuladores.

Mapa de Impactos del Consumo como recurso de apoyo.

Recurso digital gamificado complementario, si se decide utilizar.

El álbum incluye imágenes relacionadas con consumo de comida rápida, desperdicio de alimentos, residuos, producción ganadera intensiva, trabajo agrícola, uso de productos químicos, transporte de mercancías y comercialización de alimentos.

También será necesario imprimir el “Árbol de problemas” y organizar al alumnado en pequeños grupos de 4 o 5 personas.

El imprimible se incluirá a continuación de esta ficha para facilitar su utilización directa en el aula.

INTRODUCCIÓN AL TEMA

Comer es una de las acciones más cotidianas de nuestra vida. Elegimos qué alimentos comprar, dónde hacerlo, cuánto consumir y qué hacemos con aquello que sobra.

Sin embargo, detrás de los alimentos que llegan a nuestra mesa existe una cadena mucho más amplia que incluye producción, uso de recursos naturales, trabajo agrícola y ganadero, transformación, transporte, comercialización, consumo y generación de residuos.

Nuestros hábitos alimentarios pueden estar relacionados con cuestiones ambientales como el consumo de agua y energía, la pérdida de biodiversidad, la contaminación, las emisiones asociadas al transporte o la generación de residuos. También existen dimensiones sociales relacionadas con las condiciones laborales, las desigualdades dentro de las cadenas de producción o el acceso desigual a los alimentos.

La actividad presta especial atención al desperdicio alimentario, pero no pretende reducir el problema únicamente a "tirar comida". El objetivo es que el alumnado observe distintas imágenes, establezca relaciones y descubra que detrás de una situación cotidiana existen causas y consecuencias que afectan a personas, territorios y ecosistemas.

El árbol de problemas permitirá ordenar estas relaciones de una manera visual: las raíces representan las causas, el tronco el problema central y las ramas sus consecuencias.

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?

Partiremos de una situación cercana al alumnado, a partir de ella observaremos diferentes imágenes relacionadas con nuestros sistemas de producción, distribución y consumo de alimentos.

Trabajaremos:

- Nuestros hábitos cotidianos de alimentación y consumo.
- El desperdicio alimentario.
- La producción y distribución de alimentos.
- El uso de agua, energía, suelo y otros recursos naturales.
- La generación de residuos y envases.
- Las condiciones de trabajo vinculadas a la producción de alimentos.
- La producción intensiva y el uso de productos químicos.
- El transporte de alimentos y sus impactos.
- La relación entre alimentación, salud y bienestar.
- Las conexiones entre nuestros hábitos locales y los sistemas alimentarios globales.
- Las causas y consecuencias de los problemas relacionados con nuestro modelo de consumo alimentario. .
- Alternativas para reducir impactos y evitar el desperdicio

¿QUÉ PRETENDEMOS?

- Identificar algunas de las causas y consecuencias sociales y ambientales relacionadas con nuestros hábitos de consumo alimentario.
 - Comprender que detrás de los alimentos existen procesos de producción, trabajo, transporte, distribución y consumo que están conectados entre sí.
 - Relacionar decisiones cotidianas sobre alimentación y desperdicio con realidades que se producen en otros lugares y territorios.
 - Favorecer el pensamiento crítico y la búsqueda de alternativas individuales, colectivas y estructurales relacionadas con el consumo de alimentos.
-

¿CÓMO LO HACEMOS? DESARROLLO DE LA SESIÓN

A. PARTIMOS DE LO COTIDIANO 5 minutos

Comenzamos con las preguntas comunes a las tres fichas:

¿Alguna vez hemos pensado en qué hay detrás de lo que consumimos?

¿Cómo afecta a las personas, al planeta y a mí mismo/a?

Recogemos algunas respuestas iniciales sin buscar todavía conclusiones.

A continuación, mostramos la situación de partida:

“Hemos ido a por hamburguesas porque era rápido y barato. Pedimos bastante comida, pero al final sobró y la tiramos.”

Planteamos algunas preguntas:

- ¿Qué vemos de normal en esta situación?
- ¿Qué cosas podrían estar pasando detrás y no aparecen en la imagen?
- ¿De dónde vienen los alimentos?
- ¿Qué recursos se han utilizado para producirlos?
- ¿Quiénes han trabajado para que lleguen hasta nosotros?
- ¿Qué ocurre con la comida que tiramos?
- ¿Qué ocurre con los envases y residuos?

B. ¿QUÉ HAY DETRÁS? 10 minutos

Presentamos el álbum de fotos “Lo que comemos en imágenes”.

Antes de comenzar, explicamos que veremos imágenes muy diferentes y que el objetivo no es simplemente describirlas, sino preguntarnos qué relación pueden tener entre sí.

El álbum muestra, entre otras cuestiones, escenas de comida rápida, desperdicio y residuos alimentarios, producción ganadera intensiva, trabajo agrícola, uso de productos químicos, transporte internacional y comercialización en supermercados.

Mientras observamos las imágenes podemos preguntar:

- ¿Qué está ocurriendo?
- ¿Qué relación puede tener esta imagen con lo que comemos?
- ¿Qué personas aparecen?
- ¿Qué personas no aparecen, pero podrían estar detrás?
- ¿Qué recursos naturales están implicados?
- ¿Qué consecuencias puede tener?
- ¿Hay alguna imagen que os sorprenda especialmente?
- ¿Podemos establecer relaciones entre varias de ellas?

Es importante dejar primero que el alumnado interprete y plantee hipótesis antes de ofrecer explicaciones.

C. ANALIZAMOS LOS IMPACTOS: CONSTRUIMOS EL ÁRBOL DE PROBLEMAS 15-20 minutos

Dividimos al alumnado en pequeños grupos y entregamos el imprimible “Árbol de problemas. ¿Qué hay detrás de lo que consumimos? Consumo de alimentos”.

Explicamos cómo funciona:

Las raíces representan LAS CAUSAS.

El tronco representa EL PROBLEMA CENTRAL.

Las ramas representan LOS EFECTOS O CONSECUENCIAS.

Cada grupo deberá decidir primero cuál considera que es el problema principal que conecta las imágenes observadas.

No es imprescindible que todos los grupos formulen exactamente el mismo problema. Pueden aparecer ideas como:

- Desperdiciamos demasiados alimentos.
- Consumimos más de lo que necesitamos.
- Nuestro modelo de alimentación genera importantes impactos.
- Queremos alimentos rápidos, baratos y disponibles en cualquier momento.
- Existe un modelo de producción y consumo de alimentos poco sostenible.

Una vez definido el problema central, el grupo completa las raíces preguntándose:

¿Por qué ocurre?

¿Qué hábitos lo favorecen?

¿Qué tiene que ver la forma de producir alimentos?

¿Qué papel tienen los precios?

¿Qué relación tiene con la cantidad que compramos?

¿Qué papel tienen los supermercados, restaurantes, empresas o consumidores?

¿Qué relación puede tener con nuestro modelo de producción?

Después completan las ramas:

¿Qué consecuencias genera?

¿Qué ocurre con los alimentos que se desperdician?

¿Qué recursos se han utilizado para producirlos?

¿Qué impactos ambientales pueden producirse?

¿Qué consecuencias sociales puede haber?

¿Qué ocurre cuando producimos, transportamos y consumimos más de lo necesario?

La parte inferior del árbol permite ampliar la reflexión desde tres dimensiones:

Factores sociales

¿Qué consecuencias tiene para las personas y la sociedad?

Factores ambientales

¿Qué consecuencias tiene para el medio ambiente?

Salud y bienestar

¿Cómo puede afectar nuestra forma de consumir alimentos a nuestra salud, nuestros hábitos o nuestra relación con la comida?

D. CONECTAMOS LO LOCAL CON LO GLOBAL 5-8 minutos

Ponemos en común los árboles elaborados.

Cada grupo comparte:

- Su problema central.
- Una causa que considere importante.
- Una consecuencia que le haya llamado la atención.

Después introducimos algunas preguntas:

¿Sabemos dónde se producen todos los alimentos que consumimos?

¿Todos los alimentos que encontramos en una tienda se producen cerca?

¿Qué recorrido realizan hasta llegar hasta nosotros?

¿Quiénes trabajan en su producción?

¿Qué recursos se utilizan en otros territorios para producir alimentos que consumimos aquí?

¿Qué ocurre si desperdiciamos un alimento que ha necesitado agua, suelo, energía, trabajo y transporte para llegar hasta nosotros?

¿Puede una decisión cotidiana que tomamos aquí tener consecuencias en otros lugares?

El objetivo es comprender que nuestros sistemas alimentarios conectan productores, trabajadores, empresas, consumidores, recursos y territorios de distintas partes del mundo.

E. ¿QUÉ PODEMOS CAMBIAR? 5-7 minutos

Tras identificar causas y consecuencias, planteamos:

Si conocemos algunas de las causas del problema, ¿sobre cuáles podemos actuar?

¿Qué podemos hacer para desperdiciar menos comida?

¿Qué podemos cambiar cuando compramos?

¿Qué podemos hacer cuando pedimos comida fuera de casa?

¿Qué podemos hacer con las sobras?

¿Qué podría hacer nuestro centro educativo?

¿Qué deberían hacer también supermercados, restaurantes, empresas y administraciones?

Recogemos las propuestas y diferenciamos entre cambios individuales, colectivos y estructurales.

F. EVALUACIÓN Y CIERRE 3-5 minutos

Recuperamos las preguntas iniciales:

¿Qué hay detrás de lo que comemos?

¿Cómo afecta a las personas, al planeta y a nosotros mismos?

Como cierre, cada participante completa una frase:

Antes pensaba que desperdiciar comida era...

Ahora pienso que...

O:

Una cosa que hoy he descubierto detrás de los alimentos es...

Puede realizarse oralmente, en una tarjeta o mediante un post-it.

¿QUÉ PODEMOS CAMBIAR? DE LA REFLEXIÓN A LA ACCIÓN

Para cerrar la actividad, proponemos pensar en tres niveles.

LO QUE PUEDO HACER YO

¿Qué cambios dependen directamente de mis decisiones?

Por ejemplo:

- Comprar o pedir solo la cantidad que necesito.
- Aprovechar las sobras.
- Planificar mejor las compras.
- Evitar tirar alimentos que todavía pueden consumirse.
- Valorar el origen y la forma de producción de los alimentos.
- Reducir compras impulsivas.
- Evitar desperdiciar comida simplemente por su aspecto.

LO QUE PODEMOS HACER EN NUESTRO ENTORNO

¿Qué podemos hacer en casa, en el aula, en el centro educativo o en nuestra comunidad?

Por ejemplo:

- Realizar una campaña contra el desperdicio alimentario.
- Analizar los residuos de comida que se producen en el centro.
- Proponer medidas para aprovechar mejor los alimentos.
- Compartir recetas o ideas para reutilizar sobras.
- Promover el consumo de productos locales y de temporada.
- Informar sobre el impacto del desperdicio alimentario.

LO QUE DEBERÍA CAMBIAR TAMBIÉN A MAYOR ESCALA

¿Qué cambios necesitan de empresas, comercios, restaurantes, productores o administraciones?

Por ejemplo:

- Reducir el desperdicio en supermercados y establecimientos.
- Mejorar la redistribución de alimentos aprovechables.
- Favorecer sistemas de producción más sostenibles.
- Garantizar condiciones laborales dignas.
- Reducir envases innecesarios.
- Facilitar información sobre el origen y producción de los alimentos.
- Favorecer cadenas de distribución más sostenibles.

NOS APOYAMOS EN EL MAPA DE IMPACTOS

El Mapa de Impactos del Consumo puede utilizarse para completar y ordenar las aportaciones surgidas durante el árbol de problemas.

En alimentación permite trabajar especialmente:

Impactos ambientales

- Desperdicio de agua, energía y recursos.
- Emisiones relacionadas con el transporte de alimentos.
- Producción intensiva.
- Uso de pesticidas.
- Ganadería intensiva.
- Generación de residuos y envases.
- Deforestación.
- Pérdida de biodiversidad.
- Erosión del suelo.
- Contaminación.
- Cambio climático.

Impactos sociales y derechos humanos

- Condiciones laborales en agricultura y ganadería.
- Trabajo precario.
- Desigualdades dentro de las cadenas alimentarias.
- Producción destinada a mercados alejados de los territorios productores.
- Vulneración de derechos.
- Desigualdades sociales, económicas y de género.
- Migraciones vinculadas al trabajo y a las condiciones económicas.

Salud y bienestar

- Hábitos alimentarios poco saludables.
- Consumo impulsivo.
- Normalización del desperdicio.
- Relación emocional con la comida.
- Consecuencias sobre la salud derivadas de determinados hábitos alimentarios.

Dimensión local-global

- Producción en unos lugares y consumo en otros.
- Transporte internacional de alimentos.
- Dependencia de sistemas alimentarios globales.
- Desperdicio de alimentos y recursos en unos lugares mientras existen situaciones de dificultad de acceso a la alimentación en otros.

Interdependencia y ecoddependencia

Nuestra alimentación depende del trabajo de muchas personas y de recursos como agua, suelo, energía, biodiversidad y ecosistemas. Analizar lo que comemos permite comprender estas relaciones y hacer visibles conexiones que normalmente permanecen fuera de nuestra decisión de compra.

Se recomienda utilizar el mapa después de que el alumnado haya elaborado su árbol de problemas, para completar y contrastar las ideas generadas por los grupos.

IDEA CLAVE PARA LLEVARSE

Lo que comemos no empieza en el supermercado ni termina en nuestro plato. Detrás de cada alimento hay personas, recursos, territorios y decisiones conectados entre sí.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

¿QUÉ HAY DETRÁS DE LO QUE CONSUMIMOS?

2. CONSUMO DE ALIMENTOS

Instrucciones:
Completa el árbol identificando
LAS CAUSAS (raíces)
y **LOS EFECTOS** (ramas)
del problema central.

EFECTOS

(Consecuencias)

PROBLEMA CENTRAL

(Escribe aquí
el problema)

CAUSAS

(Orígenes del problema)

FACTORES SOCIALES



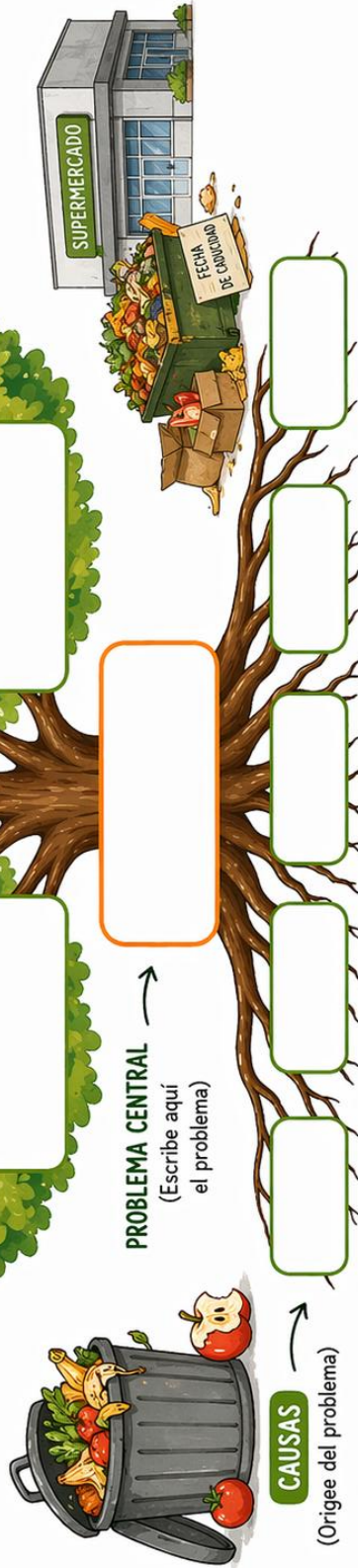
FACTORES AMBIENTALES



FACTORES DE SALUD MENTAL



Piensa en las causas profundas que originan este problema desde estos tres ámbitos.



5.4. Ficha 3. ¿Qué hay detrás de nuestra vida digital?

FICHA 3

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

¿Qué hay detrás de nuestra vida digital?

Una actividad para mirar más allá de la pantalla y descubrir cómo nuestro uso cotidiano del móvil, las redes sociales y los contenidos digitales está relacionado con nuestro bienestar, con otras personas y con impactos sociales y ambientales que muchas veces no vemos.

FICHA TÉCNICA

Etapas: ESO · Bachillerato · Formación Profesional

Duración: 50 minutos – 1 hora

Modalidad: Presencial

Organización: Grupo completo y pequeños grupos

Espacio: Aula

Recurso digital complementario: Sí

[INFORMACIÓN PROYECTO](#)

MATERIALES Y PREPARACIÓN PREVIA

Presentación de apoyo a la sesión. [FICHA 3](#)

Ordenador y proyector o pantalla.

Altavoces para escuchar el podcast.

Podcast "Tu móvil te agota... y al planeta".

Imagen de la situación inicial sobre el uso del móvil.

Imprimible "Árbol de problemas. ¿Qué hay detrás de lo que consumimos? Consumo de tecnología", una copia por grupo.

Bolígrafos, lápices o rotuladores.

Mapa de Impactos del Consumo como recurso de apoyo.

Recurso digital gamificado complementario, si se decide utilizar

Antes de comenzar, se recomienda revisar la presentación y escuchar previamente el podcast.

También será necesario imprimir el "Árbol de problemas" y organizar al alumnado en pequeños grupos de 4 o 5 personas.

El imprimible se incluirá a continuación de esta ficha para facilitar su utilización directa en el aula.

INTRODUCCIÓN AL TEMA

El móvil, las redes sociales, las plataformas de vídeo, los videojuegos o las aplicaciones forman parte de la vida cotidiana de adolescentes y jóvenes. Nos permiten comunicarnos, informarnos, entretenernos, aprender y relacionarnos, pero su utilización también tiene dimensiones que no siempre resultan visibles.

Cuando pensamos en consumo digital solemos centrarnos en el tiempo que pasamos delante de una pantalla. Sin embargo, detrás de nuestra vida digital existen también dispositivos, centros de datos, redes de comunicación, energía, materias primas, procesos de fabricación y millones de personas implicadas.

La producción de teléfonos, ordenadores y otros dispositivos requiere minerales y recursos naturales; su fabricación y transporte generan impactos ambientales y sociales, y su sustitución frecuente contribuye a la generación de residuos electrónicos. A ello se suman aspectos relacionados con nuestro propio bienestar, como el uso excesivo del móvil, la pérdida de concentración, las dificultades para desconectar, el sueño, la comparación social o la presión que pueden generar determinadas dinámicas de las redes.

La actividad no pretende presentar la tecnología como algo negativo ni culpabilizar al alumnado por utilizarla. El objetivo es ampliar la mirada: comprender mejor qué hay detrás de nuestra vida digital y favorecer un uso más consciente, crítico y responsable

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?

Partiremos de una situación cotidiana, a partir de esta situación y de la escucha del podcast, el alumnado analizará diferentes dimensiones relacionadas con su vida digital. Trabajaremos:

- El uso cotidiano del móvil, las redes sociales y las plataformas digitales.
- El tiempo de pantalla y las dificultades para desconectar.
- La atención, la concentración y el bienestar.
- La fabricación y el ciclo de vida de los dispositivos electrónicos.
- La extracción de minerales y materias primas.
- El consumo energético asociado a dispositivos, redes, servidores y datos.
- Los residuos electrónicos.
- Las condiciones sociales y laborales relacionadas con algunas cadenas de producción.
- Las desigualdades vinculadas al acceso y producción de tecnología.
- Las conexiones entre nuestro uso cotidiano de la tecnología y sus impactos globales.
- Alternativas para utilizar los dispositivos durante más tiempo y desarrollar hábitos digitales más conscientes.

¿QUÉ PRETENDEMOS?

- Identificar diferentes impactos personales, sociales y ambientales relacionados con el uso y consumo de tecnología.
- Comprender que detrás de nuestra actividad digital existen dispositivos, recursos, energía, personas y territorios conectados entre sí.
- Analizar algunas causas y consecuencias asociadas a nuestros hábitos digitales y al consumo de dispositivos.
- Favorecer una reflexión crítica sobre nuestra relación con la tecnología y plantear alternativas individuales, colectivas y estructurales.

¿CÓMO LO HACEMOS? DESARROLLO DE LA SESIÓN

A. PARTIMOS DE LO COTIDIANO 5 minutos

Comenzamos proyectando las preguntas comunes a las tres fichas:

¿Alguna vez hemos pensado en qué hay detrás de lo que consumimos?

¿Cómo afecta a las personas, al planeta y a mí mismo/a?

Recogemos algunas primeras respuestas sin buscar todavía conclusiones.

A continuación mostramos la situación:

“Solo iba a estar un rato con el móvil, pero al final me pasé más de una hora viendo vídeos sin darme cuenta.”

Planteamos algunas preguntas al grupo:

¿Os resulta familiar esta situación?

¿Por qué a veces pasamos más tiempo del que habíamos pensado?

¿Qué hacemos normalmente con el móvil?

¿Qué cosas positivas nos aporta?

¿Hay momentos en los que nos cuesta dejarlo?

Pero añadimos una nueva pregunta:

Cuando vemos un vídeo, enviamos mensajes o utilizamos una red social, ¿hay algo más detrás que no estamos viendo?

No buscamos todavía respuestas completas. El objetivo es abrir la mirada antes de escuchar el podcast.

B. ¿QUÉ HAY DETRÁS? ESCUCHAMOS EL PODCAST 8-10 minutos

Escuchamos el podcast “Tu móvil te agota... y al planeta”.

Antes de comenzar, pedimos al alumnado que durante la escucha preste atención a tres dimensiones:

PERSONAS

¿Qué cuestiones aparecen relacionadas con las personas, el trabajo o la sociedad?

PLANETA

¿Qué elementos tienen relación con recursos naturales, energía, contaminación o residuos?

YO

¿Qué aspectos pueden tener relación con nuestro bienestar, nuestras emociones o nuestra forma de utilizar la tecnología?

Tras la escucha realizamos una breve puesta en común:

¿Qué idea os ha llamado más la atención?

¿Habéis descubierto algo que no relacionabais con el uso del móvil?

¿Qué hay detrás de nuestra vida digital que normalmente no vemos?

¿Todos los impactos ocurren donde nosotros utilizamos el móvil?

C. ANALIZAMOS LOS IMPACTOS: CONSTRUIMOS EL ÁRBOL DE PROBLEMAS 15-20 minutos

Organizamos al alumnado en pequeños grupos y entregamos el imprimible:

“Árbol de problemas. ¿Qué hay detrás de lo que consumimos? Consumo de tecnología”.

Recordamos cómo funciona:

Las raíces representan LAS CAUSAS.

El tronco representa EL PROBLEMA CENTRAL.

Las ramas representan LOS EFECTOS O CONSECUENCIAS.

Cada grupo deberá decidir qué problema quiere analizar a partir de la situación inicial y de lo escuchado en el podcast.

No es necesario que todos los grupos elijan exactamente el mismo.

Pueden aparecer, por ejemplo:

- Pasamos demasiado tiempo conectados sin darnos cuenta.
- Cambiamos de dispositivos con demasiada frecuencia.
- Nuestra vida digital tiene impactos que no vemos.
- Utilizamos mucha tecnología sin conocer qué recursos necesita.
- Existe un consumo tecnológico cada vez mayor.

Una vez formulado el problema central, los grupos completan las raíces.

Preguntas de apoyo para identificar causas:

¿Por qué utilizamos tanto el móvil?

¿Qué papel tienen las notificaciones, vídeos, recomendaciones o redes sociales?

¿Por qué cambiamos de dispositivo?

¿Qué importancia tienen la publicidad y las novedades tecnológicas?

¿Qué recursos son necesarios para fabricar nuestros dispositivos?

¿Qué energía hace falta para mantener nuestra actividad digital?

¿Qué ocurre cuando un dispositivo deja de utilizarse?

Después completan las ramas.

Preguntas para identificar consecuencias:

¿Qué efectos puede tener sobre nuestra concentración?

¿Qué ocurre con nuestro descanso o nuestro tiempo?

¿Qué impacto puede tener sobre nuestro bienestar?

¿Qué recursos naturales se utilizan?

¿Qué residuos se generan?

¿Qué ocurre con los dispositivos que desechamos?

¿Quiénes participan en su fabricación?

¿Qué impactos pueden generarse en otros territorios?

La parte inferior del árbol permite ordenar la reflexión desde tres ámbitos:

Factores sociales

¿Qué impacto puede tener en las personas y en la sociedad?

Factores ambientales

¿Qué impacto puede tener sobre los recursos y el medio ambiente?

Salud y bienestar

¿Qué impacto puede tener sobre nuestra atención, descanso, emociones o relaciones?

D. CONECTAMOS LO LOCAL CON LO GLOBAL 5-8 minutos

Ponemos en común los árboles elaborados.

Cada grupo comparte:

- El problema central elegido.
- Una causa que considere especialmente importante.
- Una consecuencia que le haya sorprendido.

Después planteamos algunas preguntas:

¿Dónde está fabricado nuestro móvil?

¿Sabemos de dónde proceden los materiales que contiene?

¿Quiénes participan en su fabricación?

¿Dónde están los servidores que hacen posible muchas de las cosas que hacemos online?

¿Qué ocurre con los móviles y dispositivos que dejamos de utilizar?

¿Los impactos de nuestra vida digital ocurren solo aquí?

¿Qué relación hay entre deslizar el dedo por una pantalla aquí y utilizar recursos o energía en otros lugares?

La finalidad es que el alumnado descubra que algo aparentemente inmaterial, como ver un vídeo o utilizar una aplicación, también depende de infraestructuras, energía, materiales y cadenas globales de producción.

E. ¿QUÉ PODEMOS CAMBIAR? 5-7 minutos

Pasamos del análisis a las alternativas.

Preguntamos:

¿Qué podemos cambiar en nuestra forma de utilizar el móvil?

¿Cómo podemos decidir mejor cuánto tiempo queremos estar conectados?

¿Qué podemos hacer para utilizar durante más tiempo nuestros dispositivos?

¿Necesitamos cambiar de móvil cada vez que aparece uno nuevo?

¿Qué podemos hacer con un dispositivo que ya no utilizamos?

¿Qué podemos cambiar en nuestro centro o nuestro entorno?

¿Qué deberían hacer también las empresas tecnológicas y las administraciones?

Recogemos las propuestas evitando centrar toda la responsabilidad únicamente en el comportamiento individual.

F. EVALUACIÓN Y CIERRE 3-5 minutos

Recuperamos las preguntas iniciales:

¿Qué hay detrás de nuestra vida digital?

¿Cómo afecta a las personas, al planeta y a nosotros mismos?

Como cierre proponemos completar:

Antes pensaba que usar el móvil era...

Ahora pienso que...

O:

Una cosa que ahora veo detrás de mi móvil y antes no veía es...

La respuesta puede compartirse oralmente o escribirse en una tarjeta o post-it.

¿QUÉ PODEMOS CAMBIAR? DE LA REFLEXIÓN A LA ACCIÓN

Organizamos las alternativas desde los mismos tres niveles utilizados en las otras fichas.

LO QUE PUEDO HACER YO

¿Qué cambios dependen directamente de mis decisiones?

Por ejemplo:

- Ser consciente del tiempo que paso conectado.
- Decidir momentos en los que quiero dejar el móvil a un lado.
- Desactivar notificaciones que no necesito.
- Evitar cambiar de dispositivo si el que tengo todavía funciona.
- Cuidar y reparar los dispositivos.
- Dar una segunda vida a los aparatos que ya no utilizo.
- Llevar los residuos electrónicos a puntos adecuados de recogida.
- Reflexionar antes de comprar un nuevo dispositivo.

LO QUE PODEMOS HACER EN NUESTRO ENTORNO

¿Qué podemos hacer en el aula, el centro educativo, la familia o nuestra comunidad?

Por ejemplo:

- Realizar una campaña sobre bienestar digital.
- Organizar una recogida adecuada de dispositivos electrónicos.
- Promover la reparación y reutilización.
- Crear momentos o espacios libres de móvil.
- Analizar conjuntamente nuestro tiempo de pantalla.
- Compartir información sobre los impactos ambientales de la tecnología.
- Promover hábitos digitales más saludables.

LO QUE DEBERÍA CAMBIAR TAMBIÉN A MAYOR ESCALA

¿Qué cambios dependen de las empresas, las administraciones o la forma en que se producen y diseñan las tecnologías?

Por ejemplo:

- Fabricar dispositivos más duraderos y reparables.
- Reducir la generación de residuos electrónicos.
- Mejorar la recuperación y reciclaje de materiales.
- Garantizar condiciones laborales dignas en las cadenas de producción.
- Aumentar la transparencia sobre el origen de los minerales y materiales.
- Reducir el consumo energético de infraestructuras y servicios digitales.
- Diseñar tecnologías que tengan en cuenta el bienestar de las personas.
- Favorecer el derecho a reparar los dispositivos.

NOS APOYAMOS EN EL MAPA DE IMPACTOS

El Mapa de Impactos del Consumo puede utilizarse para completar, contrastar y ordenar las aportaciones surgidas durante el árbol de problemas.

En el caso de la vida digital permite trabajar especialmente:

Impactos ambientales

- Consumo energético de servidores, redes y datos.
- Residuos electrónicos.
- Extracción de minerales como litio o coltán.
- Contaminación asociada a la fabricación de dispositivos.
- Explotación de recursos naturales.
- Contaminación del aire.
- Contribución al cambio climático.

Impactos sociales y derechos humanos

- Condiciones laborales relacionadas con la extracción de minerales.
- Conflictos asociados a determinados recursos.
- Producción en condiciones laborales precarias.
- Explotación laboral.
- Vulneraciones de derechos.
- Desigualdades sociales.
- Brecha digital y desigual acceso a la tecnología.

Salud y bienestar

- Uso excesivo del móvil.
- Problemas de sueño.
- Ansiedad y comparación social.
- Pérdida de concentración.
- Dependencia de las redes sociales.
- Dificultades para desconectar.

Dimensión local-global

Utilizamos nuestros dispositivos en nuestro entorno cercano, pero su fabricación, los materiales que contienen, las infraestructuras digitales que utilizamos y los residuos que generamos conectan nuestro consumo con diferentes territorios del planeta.

Interdependencia y ecodependencia

Nuestra vida digital depende de personas, conocimientos, infraestructuras y cadenas de producción globales, pero también de recursos naturales, minerales y energía. Lo digital puede parecer invisible o inmaterial, pero necesita una importante base física para funcionar.

Se recomienda utilizar el mapa después de que el alumnado haya elaborado su árbol de problemas, de manera que sirva para completar y contrastar las ideas surgidas durante la actividad.

IDEA CLAVE PARA LLEVARSE

Nuestra vida digital no ocurre solo dentro de una pantalla. Detrás de cada dispositivo y de cada conexión hay personas, recursos, energía y decisiones que nos conectan con otros lugares del mundo.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

¿QUÉ HAY DETRÁS DE LO QUE CONSUMIMOS?

3. CONSUMO DE TECNOLOGÍA

Instrucciones:

Completa el árbol identificando
LAS CAUSAS (raíces)
y **LOS EFECTOS** (ramas)
del problema central.



EFECTOS

(Consecuencias)

PROBLEMA CENTRAL
(Escribe aquí
el problema)

CAUSAS

(Orígenes del problema)

FACTORES SOCIALES

FACTORES AMBIENTALES

FACTORES DE SALUD MENTAL



Piensa en las causas profundas que originan este problema desde estos tres ámbitos.



5.5 Ficha 4. ¿Qué hay detrás de la energía que consumimos?

FICHA 4

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

¿Qué hay detrás de la energía que consumimos?

Una actividad para seguir la ruta invisible de la energía y descubrir qué hay detrás de acciones tan habituales como encender una luz, cargar el móvil, utilizar un ordenador o poner la calefacción.

FICHA TÉCNICA

Etapa: ESO · Bachillerato · Formación Profesional

Duración: 50 minutos – 1 hora

Modalidad: Presencial

Organización: Grupo completo y pequeños grupos

Espacio: Aula

Recurso digital complementario: Sí

[INFORMACIÓN PROYECTO](#)

MATERIALES Y PREPARACIÓN PREVIA

Presentación de apoyo a la sesión. [FICHA 4](#)

Ordenador y proyector o pantalla.

Imagen con la situación inicial sobre el consumo energético en casa.

Noticia “¿Ahorrar energía... o solo pensarlo? Luces encendidas, problemas invisibles. Tu casa también contamina”.

Imprimible “¿Qué hay detrás de la energía que consumimos?”, una copia por grupo.

Bolígrafos, lápices o rotuladores.

Mapa de Impactos del Consumo como recurso de apoyo para el profesorado.

Recurso digital gamificado complementario, si se decide utilizar.

Antes de comenzar la sesión se recomienda revisar la presentación y leer previamente la noticia. Será necesario imprimir una copia de la actividad por grupo y organizar al alumnado en pequeños equipos de 4 o 5 personas.

El imprimible se incluye a continuación de esta ficha para facilitar su utilización directa en el aula.

INTRODUCCIÓN AL TEMA

La energía está presente en prácticamente todas nuestras actividades cotidianas. Encendemos una luz, cargamos el móvil, vemos la televisión, utilizamos un ordenador, calentamos una habitación o ponemos en funcionamiento distintos aparatos sin detenernos normalmente a pensar qué hace posible todas estas acciones.

Cuando pulsamos un interruptor vemos únicamente el resultado: la luz se enciende. Sin embargo, detrás existe una cadena mucho más amplia formada por recursos naturales, formas de producción de energía, infraestructuras, redes de distribución, territorios y personas.

La noticia que sirve de apoyo a esta actividad parte precisamente de situaciones cotidianas y plantea cuestiones como el uso de combustibles fósiles, la contaminación del aire, el cambio climático, los efectos sobre la salud y las desigualdades en el acceso a la energía.

La propuesta pretende ir más allá del mensaje habitual de "apaga la luz". Ahorrar energía es importante, pero también lo es comprender de dónde procede, qué impactos puede generar y cómo una acción realizada en nuestro entorno está conectada con procesos y consecuencias que pueden producirse en otros lugares.

El objetivo no es culpabilizar al alumnado por consumir energía, sino ayudarle a comprender mejor el sistema del que forma parte y favorecer una reflexión sobre las diferentes responsabilidades y posibilidades de cambio.

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?

La actividad parte de una situación cotidiana, a partir de esta situación, de la lectura de una noticia y del trabajo con el imprimible, el alumnado seguirá la ruta que existe detrás de una acción cotidiana relacionada con la energía.

Trabajaremos:

- El uso cotidiano de la energía.
- Diferentes acciones y hábitos de consumo energético.
- El origen de la energía que utilizamos.
- Fuentes renovables y combustibles fósiles.
- Recursos naturales e infraestructuras necesarias para producir y distribuir energía.
- Contaminación y emisiones.
- Cambio climático.
- Efectos sobre la salud y el bienestar.
- Desigualdades en el acceso a la energía.
- Impactos sobre comunidades y territorios.
- La relación entre decisiones locales y consecuencias globales.
- Alternativas individuales, colectivas y estructurales para avanzar hacia un consumo energético más responsable.

¿QUÉ PRETENDEMOS?

- Comprender que detrás de una acción cotidiana relacionada con la energía existe un proceso de producción y distribución que implica recursos, personas, territorios e infraestructuras.
 - Identificar algunos impactos sociales, ambientales y de salud relacionados con la producción y el consumo de energía.
 - Relacionar nuestras decisiones cotidianas con consecuencias que pueden producirse tanto en nuestro entorno como en otros lugares.
 - Favorecer una reflexión crítica sobre las responsabilidades individuales, colectivas e institucionales relacionadas con el consumo y la producción de energía.
-

¿CÓMO LO HACEMOS? DESARROLLO DE LA SESIÓN

A. PARTIMOS DE LO COTIDIANO 5 minutos

Comenzamos proyectando las preguntas comunes a las fichas del módulo:

¿Alguna vez hemos pensado en qué hay detrás de lo que consumimos?

¿Cómo afecta a las personas, al planeta y a mí mismo/a?

A continuación presentamos la situación:

“En mi casa intentamos ahorrar energía, pero muchas veces dejamos las luces o los aparatos encendidos sin pensar.”

Preguntamos al grupo:

¿En qué momentos habéis utilizado energía desde que os habéis levantado hoy?

¿Cuántas veces habéis encendido una luz?

¿Habéis utilizado el móvil?

¿Habéis usado calefacción, agua caliente, ordenador o transporte?

¿De dónde viene toda esa energía?

¿Qué ocurre antes de que llegue hasta nosotros?

Recogemos las primeras respuestas sin completar todavía la explicación.

B. ¿QUÉ HAY DETRÁS? LEEMOS LA NOTICIA 8-10 minutos

Entregamos o proyectamos la noticia:

“¿Ahorrar energía... o solo pensarlo? Luces encendidas, problemas invisibles. Tu casa también contamina”.

La lectura puede realizarse individualmente, por parejas o de forma compartida.

Antes de comenzar pedimos al alumnado que identifique durante la lectura tres tipos de información:

PERSONAS

¿Qué consecuencias pueden aparecer para las personas?

PLANETA

¿Qué impactos aparecen relacionados con el medio ambiente?

NUESTRA VIDA COTIDIANA

¿Qué hábitos o acciones relacionadas con la energía aparecen?

Después de la lectura realizamos una puesta en común breve.

Preguntamos:

¿Qué dato o idea os ha llamado más la atención?

¿Habíais relacionado antes vuestro consumo energético con la contaminación o el cambio climático?

¿Qué relación aparece entre energía y salud?

¿Qué desigualdades menciona la noticia?

¿Creéis que todos los problemas se solucionan únicamente apagando una luz?

C. SEGUIMOS LA RUTA INVISIBLE DE LA ENERGÍA : 20 minutos

Organizamos al alumnado en pequeños grupos y entregamos el imprimible “¿Qué hay detrás de la energía que consumimos?”.

Cada grupo deberá elegir una acción cotidiana.

Por ejemplo:

- Encender una luz.
- Cargar el móvil.

- Poner la televisión.
- Utilizar el ordenador.
- Utilizar la calefacción.
- Otra acción propuesta por el grupo.

A partir de esa acción seguirán paso a paso la ruta de la energía.

- MI ACCIÓN COTIDIANA

Cada grupo selecciona una acción y la escribe en el espacio correspondiente.

Pregunta:

¿Qué estoy haciendo?

- NECESITO ENERGÍA

El grupo identifica qué necesita para que esa acción pueda realizarse.

Preguntas de apoyo:

¿Qué necesita funcionar?

¿Qué aparato o instalación estamos utilizando?

¿Qué ocurriría si no dispusiéramos de energía?

- ¿DE DÓNDE VIENE?

El grupo reflexiona sobre el origen de la energía.

Preguntas:

¿Sabemos cómo se ha producido?

¿Podría proceder de combustibles fósiles?

¿Podría proceder de fuentes renovables?

¿Qué recursos naturales pueden ser necesarios?

- ¿QUÉ HAY DETRÁS?

El alumnado identifica aquello que normalmente no ve.

Preguntas:

¿Qué instalaciones hacen posible producir esa energía?

¿Cómo se transporta?

¿Qué infraestructuras necesita?

¿Qué personas trabajan para hacer posible que llegue hasta nosotros?

¿Qué territorios y recursos están implicados?

- IMPACTOS INVISIBLES

Cada grupo identifica posibles impactos derivados de ese proceso.

No es necesario que encuentre todas las respuestas. Se trata de generar hipótesis a partir de la noticia y de sus conocimientos previos.

- ME LLEGA A MÍ

Finalmente se analiza cómo esa energía llega hasta el lugar donde la utilizamos.

Preguntamos:

¿Cómo llega hasta nuestra casa, aula o dispositivo?

¿Qué infraestructuras hacen posible que podamos utilizarla de forma inmediata?

D. ¿A QUIÉN Y EN QUÉ LES AFECTA? 8 minutos

En la parte inferior del imprimible aparecen tres ámbitos que permiten ordenar los impactos identificados.

PERSONAS Y SOCIEDAD

¿A quién puede afectar la producción de energía?

¿Todo el mundo tiene el mismo acceso?

¿Puede haber personas o comunidades más afectadas que otras?

PLANETA

¿Qué impactos puede generar sobre el aire?

¿Sobre los recursos naturales?

¿Sobre el clima?

¿Sobre los ecosistemas?

SALUD Y BIENESTAR

¿Qué consecuencias puede tener la contaminación?

¿Qué ocurre cuando una familia no tiene suficiente acceso a la energía?

¿Cómo puede afectar el frío, el calor o la contaminación a la calidad de vida?

Cada grupo incorpora al imprimible algunas de las ideas que considere más relevantes.

E. CONECTAMOS LO LOCAL CON LO GLOBAL: DEL AQUÍ AL ALLÍ 5 minutos

Nos centramos en la parte del imprimible denominada:

“Del aquí al allí”.

Planteamos la pregunta:

Yo utilizo esta energía aquí, pero ¿dónde pueden producirse sus impactos?

El alumnado parte de su realidad:

Mi casa.

Mi aula.

Mi barrio.

Mi localidad.

Y trata de imaginar o identificar otros lugares relacionados con la producción de la energía, la extracción de recursos o sus consecuencias.

Podemos preguntar:

¿Los recursos que utilizamos siempre proceden de nuestro entorno?

¿Dónde pueden producirse los combustibles o materiales?

¿Dónde se genera la contaminación?

¿El cambio climático afecta únicamente al lugar donde se producen las emisiones?

¿Todas las personas tienen las mismas posibilidades de acceder a la energía?

El objetivo es visualizar que una decisión realizada “aquí” puede estar conectada con personas, recursos y territorios situados “allí”.

F. ¿QUÉ PODEMOS HACER? 5 minutos

Cada grupo escribe tres acciones que considera que pueden contribuir a utilizar la energía de manera más responsable o a reducir sus impactos.

La reflexión debe incluir diferentes niveles:

¿Qué puedo hacer yo?

¿Qué podemos hacer juntos?

¿Qué deberían cambiar también empresas y administraciones?

Algunas ideas pueden ser:

- Evitar consumos innecesarios.
- Apagar luces cuando no son necesarias.
- Desconectar determinados aparatos.
- Mejorar la eficiencia energética.

- Revisar el uso de calefacción y refrigeración.
- Apostar por fuentes de energía con menor impacto.
- Reducir la dependencia de combustibles fósiles.
- Mejorar los edificios e infraestructuras.
- Garantizar un acceso suficiente y asequible a la energía.

G. EVALUACIÓN Y CIERRE: UNA COSA QUE AHORA VEO Y ANTES NO VEÍA 3-5 minutos

El propio imprimible sirve como evaluación final.

Cada participante o grupo completa:

“Cuando enciendo una luz, ahora sé que detrás hay...”

También podemos recuperar las dos preguntas iniciales:

¿Qué hay detrás de la energía que consumimos?

¿Cómo afecta a las personas, al planeta y a nosotros mismos?

La finalidad es identificar si la actividad ha conseguido ampliar la mirada del alumnado sobre una acción que inicialmente parecía sencilla.

¿QUÉ PODEMOS CAMBIAR? DE LA REFLEXIÓN A LA ACCIÓN

Para completar la actividad podemos organizar las propuestas surgidas en tres niveles.

LO QUE PUEDO HACER YO

- Evitar consumos innecesarios.
- Apagar luces que no necesito.
- Desconectar aparatos cuando sea posible.
- Revisar el uso de calefacción y refrigeración.
- Ser consciente de mis hábitos energéticos.

LO QUE PODEMOS HACER EN NUESTRO ENTORNO

- Analizar el consumo energético del aula o del centro.
- Detectar consumos innecesarios.
- Realizar una campaña de sensibilización.
- Proponer medidas de eficiencia energética.
- Promover hábitos colectivos de ahorro.

LO QUE DEBERÍA CAMBIAR TAMBIÉN A MAYOR ESCALA

- Reducir la dependencia de combustibles fósiles.
- Impulsar fuentes de energía con menor impacto.
- Mejorar la eficiencia de edificios e infraestructuras.
- Garantizar un acceso suficiente y asequible a la energía.
- Reducir situaciones de pobreza energética.
- Proteger a comunidades afectadas por procesos de extracción o producción.
- Favorecer una transición energética que tenga en cuenta la justicia social y ambiental.

NOS APOYAMOS EN EL MAPA DE IMPACTOS

El Mapa de Impactos del Consumo puede utilizarse después de completar el imprimible para contrastar y ampliar las aportaciones del alumnado.

En energía permite trabajar:

Impactos ambientales

- Emisiones de CO₂.
- Contaminación del aire.
- Uso de combustibles fósiles.
- Contribución al cambio climático.
- Explotación de recursos naturales.

Impactos sociales y derechos humanos

- Desigual acceso a la energía.
- Impactos sobre comunidades próximas a zonas de extracción.
- Pobreza energética.
- Desigualdades entre territorios y países.
- Vulneraciones de derechos.

Salud y bienestar

- Problemas respiratorios asociados a la contaminación.
- Estrés y otros efectos ambientales.
- Condiciones de vida relacionadas con el acceso a calefacción, refrigeración y electricidad.

Dimensión local-global

Nuestro consumo se realiza en un lugar concreto, pero la producción energética, la extracción de recursos y las consecuencias climáticas conectan diferentes territorios y poblaciones.

Interdependencia y ecodependencia

Nuestra forma de vida depende de la energía y del trabajo de numerosas personas, pero también de recursos naturales y ecosistemas. Comprender esta relación ayuda a hacer visible que la energía no aparece simplemente al pulsar un interruptor.

IDEA CLAVE PARA LLEVARSE

Cuando encendemos una luz solo vemos el resultado. Detrás hay recursos, infraestructuras, personas y territorios, y las decisiones que tomamos aquí pueden tener consecuencias en otros lugares.

Ensigna

Noticias del día



¿Ahorrar energía... o solo pensarlo? Luces encendidas, problemas invisibles. Tu casa también contamina

Cada día usamos energía en casi todo lo que hacemos: encendemos luces, cargamos el móvil o usamos la televisión. Muchas veces dejamos aparatos encendidos sin darnos cuenta.

Gran parte de esta energía proviene de combustibles fósiles, como el petróleo o el carbón, que contaminan el aire y contribuyen al cambio climático.

Además, la producción de energía no afecta a todas las personas por igual. En algunos lugares, genera contaminación cerca de donde vive la gente, afectando a su salud. También existen desigualdades, ya que no todo el mundo tiene el mismo acceso a la energía.

Por eso, aunque no lo veamos, nuestras decisiones diarias en casa también tienen consecuencias en la vida de otras personas y en el planeta, acciones como apagar las luces, desconectar cargadores o reducir el uso de dispositivos pueden marcar la diferencia.”

Información de interés

- La mayor parte de la energía que usamos contamina
- Muchas personas viven cerca de zonas con aire contaminado
- Algunos aparatos consumen energía sin que lo notemos
- No todo el mundo tiene el mismo acceso a la energía
- Nuestro consumo diario tiene impacto global

FICHA 4

¿QUÉ HAY DETRÁS DE LA ENERGÍA QUE CONSUMIMOS?



Cada día usamos energía en casi todo lo que hacemos. En esta actividad descubrirás qué hay detrás de acciones cotidianas como encender una luz, cargar el móvil, usar el ordenador o poner la televisión.

1 MI ACCIÓN COTIDIANA

¿Qué estoy haciendo?
(Elige una y escríbela)



Encender una luz



Cargar el móvil



Poner la televisión



Usar el ordenador



Usar la calefacción

Otro/a:

.....

2 NECESITO ENERGÍA

¿Qué necesita funcionar para que yo pueda hacer esto?



.....
.....
.....

3 ¿DE DÓNDE VIENE?

¿Sabemos cómo se ha producido esa energía?
¿Puede proceder de combustibles fósiles?
¿De fuentes renovables?
¿Qué recursos necesita?



.....
.....
.....

4 ¿QUÉ HAY DETRÁS?

¿Qué instalaciones, recursos, territorios y personas hacen posible que la energía llegue hasta nosotros?



.....
.....
.....

5 IMPACTOS INVISIBLES

¿Qué impactos puede tener todo esto?



.....
.....
.....

6 ME LLEGA A MÍ

¿Cómo llega la energía hasta mi casa, mi aula o mi dispositivo?



.....
.....
.....

¿A QUIÉN Y EN QUÉ LES AFECTA?

Piensa en las consecuencias que puede tener la energía que consumimos.



PERSONAS Y SOCIEDAD

¿A quién puede afectar?
¿Todo el mundo tiene el mismo acceso a la energía?



.....
.....
.....



PLANETA (MEDIO AMBIENTE)

¿Qué impactos puede generar sobre el aire, los recursos, el clima o los ecosistemas?



.....
.....
.....



SALUD Y BIENESTAR

¿Qué consecuencias puede tener la contaminación o la falta de acceso a la energía?



.....
.....
.....

7 DEL AQUÍ AL ALLÍ

Yo utilizo esta energía aquí, pero ¿dónde pueden producirse sus impactos?



AQUÍ

(mi casa, mi aula, mi barrio...)



ALLÍ

(otros lugares, otras personas, otros territorios)

8 ¿QUÉ PODEMOS HACER?

Escribe tres acciones que podemos realizar para usar la energía de manera más responsable y reducir impactos.

1.
2.
3.



9 UNA COSA QUE AHORA VEO Y ANTES NO VEÍA

Después de leer la noticia y realizar la actividad, completa:
"Cuando enciendo una luz, ahora sé que detrás hay..."

.....
.....
.....



Nuestras decisiones diarias tienen consecuencias. Ahorrar energía es importante, pero también lo es entender qué hay detrás y pedir juntos cambios que hagan posible un futuro más justo y sostenible.





BLOQUE 3 · TALLER, DE LA REFLEXIÓN A LA ACCIÓN ·

Propuesta práctica para que el alumnado transforme lo aprendido en una campaña de comunicación capaz de hacer visible un problema, generar reflexión y proponer alternativas.



6. Creación de campañas de comunicación

6.1. ¿Qué encontrarás?

Este taller propone pasar de la reflexión a la acción a través de la creación de una campaña de comunicación. El alumnado parte de un hábito cotidiano de consumo, identifica alguno de sus impactos menos visibles y transforma ese análisis en un mensaje breve, claro y orientado a proponer alternativas. La propuesta se apoya en una estructura sencilla: HÁBITO → IMPACTO INVISIBLE → ALTERNATIVA.

Durante la sesión, los grupos trabajan como pequeñas “agencias de cambio” y diseñan una mini campaña de sensibilización sobre alguno de los temas del proyecto: consumo textil, alimentación, vida digital o energía. La campaña puede adoptar distintos formatos, como cartel, vídeo breve, storyboard o cuña de podcast, y debe responder a una idea sencilla: hacer visible algo que normalmente no vemos y proponer una alternativa concreta.

El taller puede realizarse de manera independiente. No obstante, para un mejor aprovechamiento de la actividad, se recomienda haber trabajado previamente alguna de las propuestas del Módulo 1: “¿Qué hay detrás de lo que consumimos?”, incluido en esta misma guía. En él se profundiza en los impactos sociales y ambientales relacionados con el consumo textil, la alimentación, la vida digital y la energía, facilitando al alumnado una base más amplia desde la que construir sus campañas.

El Bloque 1 y sus recursos complementarios forman parte de los materiales educativos del proyecto Consumo Global, Futuro Local y pueden consultarse junto a esta propuesta.

Si el taller se utiliza de forma independiente, la propia sesión incorpora una breve sensibilización inicial que permite recuperar algunas ideas clave antes de comenzar el proceso creativo.

A lo largo del taller encontrarás:

- una breve activación de conocimientos previos;
- una fórmula sencilla para construir el mensaje;
- una ficha para diseñar la campaña;
- diferentes formatos de comunicación;
- un tiempo de creación y revisión;
- una presentación final de las propuestas;
- y un cierre orientado a conectar la campaña con posibles acciones de cambio.

El objetivo no es crear una campaña perfecta, sino aprender a comunicar de forma sencilla una idea que ayude a otras personas a mirar nuestros hábitos de consumo desde otra perspectiva.

6.2. Taller para la elaboración de campañas de comunicación

TALLER

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Laboratorio de campañas de comunicación: lo invisible de lo que consumimos

Una actividad para transformar los aprendizajes sobre nuestros hábitos cotidianos de consumo en mensajes capaces de hacer pensar, sensibilizar y proponer alternativas.

FICHA TÉCNICA

Etapa: ESO · Bachillerato · Formación Profesional

Duración: 50 minutos – 1 hora

Modalidad: Presencial

Organización: Pequeños grupos y grupo completo

Espacio: Aula

Presentación de apoyo: [ENLACE / CÓDIGO QR]

Material imprimible: Ficha para diseñar una campaña de comunicación

MATERIALES Y PREPARACIÓN PREVIA

Presentaciones de apoyo a la sesión. [Presentación Campaña Comunicación](#) y [MATERIAL DE APOYO](#)

Ordenador y proyector o pantalla.

Una ficha de campaña por grupo.

Cartulinas o folios.

Rotuladores y bolígrafos.

Post-it.

Tijeras y pegamento o celo, si se realizan carteles.

Imágenes o materiales visuales, si se quieren utilizar.

Cronómetro o reloj visible.

Recursos de sensibilización seleccionados: vídeo, álbum de imágenes, podcast o noticia.

Si se dispone de móviles o tabletas, pueden utilizarse para grabar vídeos o audios, aunque no son necesarios para desarrollar el taller.

Antes de comenzar, se recomienda decidir qué temáticas se ofrecerán al alumnado y preparar los materiales de sensibilización que se utilizarán al inicio de la sesión.

Las campañas pueden centrarse en:

- consumo textil;
- alimentación;
- vida digital;
- consumo de energía.

Si el alumnado ha trabajado previamente alguna actividad del Módulo 1, se recomienda partir de esos aprendizajes. Si no es así, la sensibilización inicial permitirá ofrecer una base mínima antes de comenzar la campaña.

INTRODUCCIÓN AL TEMA

Una campaña de comunicación puede ayudar a hacer visible aquello que normalmente pasa desapercibido y trasladar una reflexión a otras personas.

Después de analizar nuestros hábitos cotidianos de consumo, este taller propone que el alumnado dé un paso más: seleccionar una cuestión que considere importante y transformarla en un mensaje sencillo que pueda compartir con otras personas de su centro educativo.

No se busca diseñar una campaña profesional ni transmitir toda la información aprendida. El reto consiste precisamente en seleccionar lo esencial y comunicarlo de manera clara.

La actividad se construye a partir de una fórmula común:

HÁBITO → IMPACTO INVISIBLE → ALTERNATIVA

Por ejemplo:

Comprar una camiseta barata → residuos, contaminación y condiciones laborales → comprar menos, reparar o intercambiar.

La campaña debe ayudar a responder a una pregunta:

¿Qué queremos que otra persona piense, descubra o se plantee después de verla o escucharla?

La finalidad no es culpabilizar, sino hacer pensar y mostrar que existen alternativas.

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?

Durante el taller el alumnado trabajará:

- La relación entre hábitos cotidianos de consumo y sus impactos.
- La selección y síntesis de información.
- La identificación de un mensaje principal.
- La comunicación para la sensibilización.
- La creatividad.
- La argumentación.
- El trabajo cooperativo.
- La búsqueda de alternativas.
- La participación juvenil.
- La comunicación orientada a generar reflexión y cambio.

¿QUÉ PRETENDEMOS?

- Transformar los aprendizajes sobre consumo e impactos sociales y ambientales en un mensaje de sensibilización sencillo y comprensible.
- Desarrollar la capacidad para seleccionar información, sintetizarla y comunicarla de manera creativa.
- Favorecer el trabajo cooperativo y la participación del alumnado en la elaboración de propuestas dirigidas a su comunidad educativa.
- Promover alternativas y mensajes orientados a la acción sin responsabilizar exclusivamente a las decisiones individuales.

¿CÓMO LO HACEMOS? DESARROLLO DE LA SESIÓN

A. HOY SOIS UNA AGENCIA DE CAMBIO

Duración aproximada: 5 minutos

Comenzamos presentando la misión:

Hoy sois una pequeña agencia de cambio.

Vuestro reto será crear una campaña breve para ayudar a otras personas del centro a preguntarse qué hay detrás de lo que consumimos.

No buscamos culpabilizar ni decir a otras personas lo que tienen que hacer. Queremos hacer visible algo que normalmente no vemos y proponer una alternativa.

Presentamos la fórmula que acompañará toda la sesión:

HÁBITO → IMPACTO INVISIBLE → ALTERNATIVA

Y recordamos las preguntas del proyecto:

¿Qué hay detrás de lo que consumimos?

¿Cómo afecta a las personas, al planeta y a nosotros mismos?

B. SENSIBILIZACIÓN EXPRÉS

Duración aproximada: 10 minutos

Si el alumnado ya ha trabajado previamente alguna ficha del Módulo 1, este momento servirá para recuperar los principales aprendizajes.

Si el taller se desarrolla de manera independiente, utilizaremos pequeñas situaciones para introducir rápidamente los temas.

Consumo textil

"He visto una camiseta por 5 € y me la he comprado porque era súper barata."

Pregunta:

¿Qué no vemos cuando una camiseta cuesta tan poco?

Pueden aparecer cuestiones relacionadas con agua, transporte, residuos, contaminación o condiciones laborales.

Alimentación

"Pedimos bastante comida, pero al final sobró y la tiramos."

Pregunta:

Cuando tiramos comida, ¿qué más estamos tirando?

Pueden aparecer agua, energía, tierra, trabajo, transporte, envases o dinero.

Vida digital

"Solo iba a estar un rato con el móvil, pero al final me pasé más de una hora viendo vídeos sin darme cuenta."

Pregunta:

¿Qué consume el móvil además de nuestro tiempo?

Pueden aparecer energía, datos, atención, sueño, minerales o bienestar.

Energía

"Intentamos ahorrar energía, pero muchas veces dejamos las luces o los aparatos encendidos sin pensar."

Pregunta:

¿Qué hay detrás de la energía que utilizamos cada día?

Pueden aparecer recursos, combustibles fósiles, emisiones, contaminación, desigualdades o cambio climático.

No es necesario profundizar en todos los temas. Se trata de activar ideas que después puedan convertirse en una campaña.

C. FORMAMOS LOS EQUIPOS Y ELEGIMOS LA MISIÓN

Duración aproximada: 3 minutos

Organizamos al alumnado en pequeños grupos.

Cada equipo elige o recibe una temática.

Algunas posibilidades:

Textil

- Camiseta barata.
- Comprar ropa que no necesitamos.
- Repetir ropa.
- Reparación y segunda mano.

Alimentación

- Comida rápida.
- Desperdicio alimentario.
- Aprovechamiento de alimentos.
- Alimentación y consumo responsable.

Vida digital

- Tiempo de pantalla.
- Móvil y bienestar.
- Cambio frecuente de dispositivos.
- Residuos electrónicos.

Energía

- Consumo innecesario de energía.
- Luces y aparatos encendidos.
- Fuentes de energía.
- Energía, contaminación y cambio climático.

Cada equipo recibe la ficha para diseñar su campaña.

D. DISEÑAMOS LA CAMPAÑA

Duración aproximada: 15-17 minutos

Cada grupo completa la ficha de campaña.

TEMA

¿Sobre qué queremos hablar?

HÁBITO DE CONSUMO

¿Qué hacemos habitualmente?

IMPACTO INVISIBLE

¿Qué consecuencia queremos hacer visible?

¿A QUIÉN AFECTA?

Personas / planeta / bienestar.

ALTERNATIVA

¿Qué proponemos?

TÍTULO DE LA CAMPAÑA

Debe ser breve y llamar la atención.

MENSAJE PRINCIPAL

¿Qué queremos que otra persona recuerde?

LLAMADA A LA ACCIÓN

¿Qué queremos que piense, se plantee o haga?

FORMATO

Cartel / vídeo / podcast.

E. ELEGIMOS EL FORMATO

Cada equipo decide cómo quiere comunicar su mensaje.

CARTEL

Debe incluir:

- un título;
- una imagen, dibujo o elemento visual;
- el impacto invisible;
- una alternativa;
- una llamada a la acción.

VÍDEO BREVE

Puede durar aproximadamente 30 segundos.

Estructura:

Escena 1. El hábito.

Escena 2. Lo que normalmente no vemos.

Escena 3. La alternativa o propuesta de cambio.

Si no se dispone de tiempo o dispositivos, puede realizarse únicamente el storyboard.

PODCAST O CUÑA DE AUDIO

Puede durar entre 30 y 40 segundos.

Estructura:

Pregunta o frase inicial.

Impacto invisible.

Alternativa.

Mensaje final.

No es necesario grabarlo. El guion puede ser el resultado final.

F. CREAMOS

Durante el tiempo de creación, el profesorado acompaña a los grupos y ayuda especialmente a simplificar los mensajes.

La principal regla será:

LA CAMPAÑA TIENE QUE ENTENDERSE RÁPIDAMENTE.

Es preferible comunicar una sola idea clara que intentar explicar todo lo aprendido.

Dentro del equipo pueden repartirse diferentes tareas:

- coordinación;
- redacción;
- diseño;
- portavoz;
- creación audiovisual, cuando corresponda.

G. REVISAMOS: MODO CAMPAÑA

Duración aproximada: 5-7 minutos

Antes de presentar la campaña, cada grupo revisa su trabajo utilizando tres preguntas:

- ¿Se entiende rápidamente?
- ¿Hace visible algo que normalmente no vemos?
- ¿Propone una alternativa concreta?

Si alguna respuesta no está clara, el grupo simplifica o modifica su propuesta.

También podemos añadir una cuarta pregunta:

- ¿Evita culpabilizar y ayuda a pensar?

Este momento es importante para pasar de una primera idea a un mensaje realmente comunicativo.

H. PRESENTAMOS LAS CAMPAÑAS

Duración aproximada: 6 minutos

Cada equipo dispone de aproximadamente un minuto para presentar su campaña.

Debe explicar:

- el tema;
- el título;
- el mensaje principal;
- el impacto invisible;
- la alternativa que propone.

Después de cada presentación, el resto del grupo puede ofrecer una devolución breve utilizando alguna de estas expresiones:

Impacta.

Se entiende.

Me hace pensar.

Mejoraría...

I. EVALUACIÓN Y CIERRE

Duración aproximada: 2-3 minutos

Finalizamos conectando la campaña con la vida cotidiana.

Cada participante completa:

Una cosa que puedo cambiar esta semana es...

Puede escribirse en un post-it y colocarse alrededor de las campañas creadas.

También puede plantearse una reflexión final:

¿Qué campaña os ha hecho mirar un hábito cotidiano de una manera diferente?

¿Qué hace que un mensaje consiga hacernos pensar?

Las campañas pueden quedar expuestas en el aula o en otros espacios del centro educativo.

LA FÓRMULA DE NUESTRA CAMPAÑA

Todas las campañas deberán contener cuatro elementos esenciales:

HÁBITO

¿Qué hacemos?

IMPACTO INVISIBLE

¿Qué ocurre detrás y normalmente no vemos?

ALTERNATIVA

¿Qué podría hacerse de otra manera?

LLAMADA A LA ACCIÓN

¿Qué queremos que otra persona piense, se plantee o haga?

Una campaña no necesita explicar todo un problema. Necesita comunicar una idea que pueda comprenderse, recordarse y compartirse.

PLANTILLA PARA DISEÑAR LA CAMPAÑA Y BANCO DE IDEAS

Cada grupo contará con una ficha de trabajo que incluirá:

Tema:

Hábito de consumo:

Impacto invisible:

¿A quién afecta?:

Alternativa:

Título de campaña:

Mensaje principal:

Llamada a la acción:

Formato:

Cartel / vídeo / podcast.

Si algún grupo tiene dificultades para comenzar, pueden ofrecerse algunos ejemplos como inspiración.

TEXTIL

Tu camiseta tiene una historia.

Antes de comprar, pregúntate: ¿lo necesito?

Repetir ropa también es una opción.

ALIMENTACIÓN

La cadena invisible de tu comida.

Del plato al planeta.

Comer mejor, desperdiciar menos.

VIDA DIGITAL

Tu móvil también consume mundo.

Conectados, pero agotados.

Desconectar también es cuidarse.

ENERGÍA

Detrás del interruptor hay mucho más.

La energía también tiene una historia.

Ahorrar importa. Saber de dónde viene, también.

Estos mensajes son únicamente ejemplos. Se recomienda que los grupos creen sus propios títulos y propuestas.

IDEA CLAVE PARA LLEVARSE

Una campaña no cambia todo de golpe, pero puede ayudar a que alguien mire un hábito cotidiano de otra manera. Hacer visible, hacer pensar y proponer alternativas también es una forma de actuar.



BLOQUE 4 · CLAVES PARA LLEVAR LA PROPUESTA AL AULA

Orientaciones y buenas prácticas para facilitar las actividades, conectar lo cotidiano con lo global, trabajar alternativas y favorecer el protagonismo del alumnado.



7. Buenas prácticas para trabajar en el aula

Las siguientes buenas prácticas recogen algunas claves sencillas que pueden ayudar a trabajar el consumo responsable, la sostenibilidad y la ciudadanía global de una forma participativa y cercana al alumnado.

No son propuestas cerradas. Pueden adaptarse a la edad, la materia, el tiempo disponible y las características de cada grupo.

1. EMPEZAR POR ALGO QUE FORMA PARTE DE SU DÍA A DÍA

Una camiseta, el móvil, lo que hemos desayunado, una compra o una luz encendida pueden ser el mejor punto de partida.

¿Cómo llevarlo al aula?

- Presenta una imagen, objeto, frase o situación cotidiana.
- Formula una pregunta antes de ofrecer información.
- Pregunta al alumnado qué hace, qué piensa o qué conoce sobre esa situación.
- Utiliza sus respuestas para iniciar la actividad.
- Recupera la pregunta inicial al finalizar la sesión.

Ejemplos:

“¿Sabemos dónde se ha fabricado nuestra camiseta?”

“¿Qué ocurre antes de que un alimento llegue a nuestro plato?”

“¿Qué necesita nuestro móvil para funcionar?”

“¿Qué ocurre cuando encendemos una luz?”

Partir de situaciones cercanas ayuda a contextualizar los aprendizajes y favorece que el alumnado pueda relacionar los grandes retos sociales y ambientales con su propia realidad. Las orientaciones metodológicas del Ministerio recomiendan precisamente trabajar a partir de contextos conocidos y significativos para el alumnado.

2. SEGUIR LA PISTA: HACER VISIBLE LO QUE NORMALMENTE NO VEMOS

Los productos que utilizamos tienen una historia que comienza mucho antes de llegar a nuestras manos y continúa después de que dejamos de utilizarlos.

¿Cómo llevarlo al aula?

- Sigue el recorrido de un producto desde su origen hasta su final.
- Utiliza mapas, etiquetas, fotografías, noticias, vídeos o audios.
- Pregunta qué recursos, energía y transporte han sido necesarios.
- Identifica a las personas que intervienen en el proceso.
- Analiza conjuntamente impactos sobre las personas, el planeta y el bienestar.
- Sitúa en un mapa algunos de los lugares relacionados con el producto.

Una pregunta que puede acompañar toda la actividad:

“Yo lo utilizo aquí, pero ¿qué ha ocurrido antes y dónde se producen sus impactos?”

Esta práctica permite trabajar de forma sencilla las relaciones de interdependencia y la conexión entre decisiones locales y consecuencias globales, uno de los elementos centrales de Consumo Global, Futuro Local.

3. DAR UNA TAREA AL GRUPO, NO SOLO INFORMACIÓN

El alumnado aprende mejor cuando tiene algo que investigar, resolver, ordenar, debatir o crear.

¿Cómo llevarlo al aula?

- Organiza equipos pequeños.
- Plantea una misión o reto concreto.
- Reparte responsabilidades dentro del grupo.
- Utiliza materiales que puedan manipularse, ordenar o completar.
- Permite diferentes respuestas y soluciones.
- Termina con una breve puesta en común.

Algunos ejemplos de retos:

Reconstruir la historia de una camiseta.

Completar un árbol de problemas.

Investigar qué hay detrás de un dispositivo electrónico.

Seguir la ruta de la energía.

Diseñar una alternativa a un hábito de consumo.

Crear el mensaje de una campaña.

El proyecto apuesta expresamente por metodologías participativas, cocreación, retos colectivos y dinámicas gamificadas en las que el alumnado tenga un papel activo.

4. NO TERMINAR EN EL PROBLEMA: BUSCAR ALTERNATIVAS

Conocer los impactos es importante, pero una actividad de ciudadanía global no debería finalizar únicamente enumerando problemas.

Después del análisis, reserva siempre un espacio para preguntarse:

“¿Qué podemos cambiar?”

Para evitar que toda la responsabilidad recaiga sobre el alumnado como consumidor, puede ser útil trabajar las alternativas en tres niveles:

LO QUE PUEDO HACER YO

Decisiones y hábitos sobre los que podemos actuar directamente.

LO QUE PODEMOS HACER EN NUESTRO ENTORNO

Acciones que pueden desarrollarse en el aula, el centro, la familia o la comunidad.

LO QUE DEBERÍA CAMBIAR TAMBIÉN A MAYOR ESCALA

Responsabilidades de empresas, administraciones, instituciones y modelos de producción y consumo.

Una buena alternativa no tiene que ser perfecta. Lo importante es analizar si es posible, qué impacto puede tener y quién debería participar para hacerla realidad.

Las propuestas ecosociales revisadas advierten de la importancia de no reducir la acción a pequeños gestos individuales y de trabajar también respuestas colectivas que actúen sobre las causas de los problemas.

5. HACER QUE EL APRENDIZAJE SALGA DEL AULA

Cuando lo que se aprende se comparte con otras personas, el alumnado deja de ser únicamente receptor de información y puede convertirse también en agente de sensibilización y cambio.

¿Cómo llevarlo al aula?

El resultado de una actividad puede transformarse en:

- un cartel;
- una infografía;
- un vídeo breve;
- una cuña de podcast;
- una exposición;
- una campaña de sensibilización;
- una propuesta de mejora para el centro;
- una acción colectiva;
- una presentación para otras clases.

No es necesario desarrollar grandes proyectos. Una pequeña acción visible puede ser suficiente para que el aprendizaje tenga una finalidad real.

Una pregunta final puede ayudar:

“¿A quién más le podría interesar conocer lo que hemos descubierto?”

Esta práctica conecta especialmente con el proyecto, que plantea que el alumnado diseñe campañas de sensibilización y participe activamente en acciones que permitan trasladar lo aprendido al conjunto de la comunidad educativa.

5 BUENAS PRÁCTICAS PARA RECORDAR

- **EMPIEZA CERCA**
Parte de una situación cotidiana.
- **SIGUE LA PISTA**
Descubre qué hay detrás y conecta lo local con lo global.
- **PLANTEA UN RETO**
Haz que el alumnado investigue, decida y cree.
- **BUSCA ALTERNATIVAS**
Pasa del problema a las posibilidades de cambio.
- **COMPARTE**
Haz que lo aprendido tenga una utilidad más allá del aula.

