

# educación

RELACIONES ENTRE EL CONSUMO, EL MEDIO AMBIENTE Y LA SALUD, DESDE 1992

## Cuenta con tu planeta

### Presentación

"Cuenta con tu planeta" es el soporte didáctico de un programa sobre medio ambiente, consumo y salud patrocinado por Tetra Pak, dirigido a todos los centros escolares que deseen integrarlo en su proyecto curricular.

En funcionamiento desde 1992, se compone de 5 cuadernos (uno de intenciones educativas y cuatro temáticos) dirigidos al profesorado, 2 juegos de mesa para el alumnado y un certamen escolar.

Actualmente agotados, los materiales se editaron en dos idiomas: castellano y gallego. Se distribuyeron 11.000 unidades entre centros escolares y centros de profesorado, donde pueden ser consultados por las personas interesadas.

En la actualidad se realiza un Certamen Educativo bienal, que ha llegado a su 8ª convocatoria.

Los materiales han obtenido los siguientes premios y menciones honoríficas:

- Premio Nacional "Educación y Sociedad, 1993" al programa educativo Cuenta con tu Planeta dentro del apartado de "Materiales de Orientación Pedagógica a la Tarea Docente", concedido por el Ministerio de Educación y Ciencia.
- Mención honorífica "Educación y Sociedad 1993" por la realización y edición de los materiales del programa educativo Cuenta con Tu Planeta a Animación y Promoción del Medio, S.A., concedido por el Ministerio de Educación y Ciencia.

A través de estos materiales se pretende desarrollar la aventura educativa de llevar a cabo un consumo responsable con el medio ambiente, que se puede denominar de varias formas, aunque la más adecuada tal vez sea "consumo sostenible", con la intención de alumbrar vías de consumo más saludables para las personas y el medio.

El conjunto del programa se compone de los siguientes materiales:

- Un Cuaderno de Intenciones Educativas, con las ideas y principios del programa. Son las claves para que el profesorado pueda desarrollarlo y evaluar su aprovechamiento.
- Cuatro Unidades Didácticas destinadas principalmente para uso del profesorado, con los contenidos informativos de cada tema, el desarrollo de las actividades en fichas y los recursos específicos (bibliografía, documentación, etc.). Aquí es donde se detallan los contenidos conceptuales, de procedimiento y actitudinales.
- Dos Juegos en la línea de acercamiento lúdico a la realidad del entorno mediante simulaciones. Los juegos están claramente relacionados con los contenidos de las unidades didácticas.

### Objetivos generales

Los objetivos generales que se persiguen con la implantación de este programa en los centros educativos son los siguientes:

- Facilitar la incorporación de contenidos relativos al consumo, protección del medio ambiente y salud, de manera que impregnen las actividades cotidianas en la escuela y en la sociedad.
- Identificar aquellos aspectos que, dentro de los procesos de producción y utilización de bienes y servicios, pueden poner en peligro la salud integral de las personas.

- Poner de manifiesto las relaciones de interdependencia entre la sociedad -su modo de producción y su sistema de valores- y el medio ambiente.
- Establecer relaciones entre consumo y medio ambiente, destacando los problemas relativos a la contaminación y la gestión de los recursos naturales.
- Proporcionar información sobre alternativas actuales a los sistemas usuales de producción, consumo y tratamiento de residuos.
- Contribuir a la formación de una actitud propia y consciente ante la sociedad de consumo, que favorezca una mejora de la calidad de vida y del medio ambiente.
- Favorecer opciones de consumo y de disfrute de bienes mediante una actitud responsable en relación con el entorno, los recursos energéticos y con los demás recursos naturales.

### Destinatarios

"Cuenta con tu Planeta" está destinado a todos los centros escolares de Primer Ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

### Selección de Temas: las Unidades Didácticas

La selección de los contenidos que se desarrollan en las unidades didácticas emplea como criterios la adecuación de los niveles educativos del alumnado y la consideración de la problemática ambiental en la que nos desenvolvemos. Como criterio adicional, se han tenido en cuenta los materiales educativos y las campañas de sensibilización existentes sobre temas de ecología, consumo y salud.

La conjunción de criterios citada ha llevado a delimitar una serie de centros de interés: el auge de "lo verde", la alimentación como necesidad básica pero también influida por los nuevos hábitos de consumo, la vivienda como espacio de consumo colectivo y el tiempo de ocio, sus ámbitos y sus actividades.

Estos contenidos constituyen centros de interés para los jóvenes de 12 a 14 años, en el sentido de que se enmarcan en su entorno cotidiano de acción, pudiendo llegar a intervenir realmente en las problemáticas planteadas.

Los contenidos seleccionados se tratan con un enfoque global, de manera que aquellos que son fundamentalmente disciplinares, como agua, energía, etc., serán trabajados de forma transversal en todos los temas. En el desarrollo de los mismos se contemplan aspectos de la producción y consumo -con sus correspondientes implicaciones en el medio, incluyendo la salud humana- y se exponen alternativas viables a los problemas planteados. Se da especial importancia a la conexión de los hechos cotidianos del consumo con la dimensión global de los mismos.

Los contenidos están organizados en cuatro unidades didácticas, siendo la primera de carácter introductorio. Todas las unidades incluyen objetivos específicos (Qué pretendemos), una serie de requisitos de aprendizaje (Antes de empezar), un desarrollo de contenidos (Para comenzar), una descripción de actividades (En acción), un cuestionario de evaluación, Documentación complementaria, Bibliografía recomendada y Direcciones de interés.

- Unidad Didáctica 1: ¿Qué es eso de los productos Verdes?

Contenidos:

- Significado del término verde.
- La problemática ambiental como origen del discurso verde.
- La tendencia a los productos con menor impacto ambiental.
- Lo que les toca a los fabricantes: tecnologías razonables con el medio ambiente.

- Las estanterías de los mercados del futuro: la ecoetiqueta.
- La conducta ambientalmente apropiada.
- Los ordenadores, los juegos, la ecología: navegando por la información ambiental.

Actividades:

- Curioseando en "lo verde".
- El caso del papel prensa.
- Interpretando anuncios.
- Detectives en el aula.
- El color verde.
- ¿Qué pone en tu etiqueta?
- Vender "lo verde".
- Haciendo campaña.

#### • Unidad Didáctica 2: ¿Qué nos comemos?

Contenidos:

- Evolución alimentaria.
- Costumbres alimentarias.
- La producción de alimentos en la actualidad.
- Producción intensiva.
- Impacto ambiental de la producción intensiva.
- Un ejemplo notorio de agricultura intensiva en España.
- Características de la contaminación agroindustrial.
- Tabla resumen de los principales impactos ambientales.
- Los alimentos procesados.
- Los envases alimenticios.
- Concienciación individual y colectiva.
- Otra forma de producir.

Actividades:

- Coloquio en torno a ¿qué nos comemos?
- Seguir la pista a...
- Estudio detallado del producto.
- Visita a una empresa.
- Taller de transformación.
- ¿Qué nos gustaría comer mañana?
- La compra del producto.
- Siguiendo la pista del origen del producto.
- Información y comunicación intergrupala.

#### • Unidad Didáctica 3: Una Casa Verde, una Ciudad Verde

Contenidos:

- Nuestro hábitat: desde las cavernas a la actualidad.
- La casa como un ecosistema.
- El esqueleto de la vivienda y la cuestión energética.
- Lo que entra, se produce y se desecha en el hogar.
- Hacia el diseño innovador.
- La casa ahorradora y saludable.

#### Actividades:

- Hazle un "haiku" a la casa.
- Adivina de qué me compongo.
- Cómo se produce y llega agua.
- Consumo en la casa de agua.
- Salida de la casa de agua.
- Todos por el ahorro de agua.
- Retrato robot de la casa verde.
- Una pareja peculiar: vivienda y entorno.
- Cómo se produce y llega energía.
- Consumo en la casa de energía.
- Salida de la casa de energía.
- ¿Qué podemos hacer con las basuras?
- A base de sol.

#### • Unidad Didáctica 4: Y... ¿a qué dedicas tu Tiempo Libre?

##### Contenidos:

- Tiempo Libre, trabajo y ocio.
- Peligrosamente ociosas: algunas manifestaciones de ocio que afectan al medio ambiente.
- Viajes que dejan huella: medio ambiente y turismo.
- Turistas al natural.
- Hacia un ocio creativo.

##### Actividades:

- Taller punto de inicio:
  - ¿Y tú qué tiempo de ocio tienes?
  - Tu ocio de cada día.
- Taller de sonidos:
  - Sonidos que todos oímos.
  - Los sonidos permitidos.
  - El sonido enmascarado.
- Taller de turismo:
  - Viajes para todos.
  - Buscando los efectos negativos del turismo.
  - Tesoros en nuestra localidad.
  - Taller punto y final:
    - ¡Vamos de excursión!
- Taller de pilas:
  - Con las pilas puestas.
  - Campaña para las pilas.

#### Los juegos educativos

##### Bartulea

Este juego pretende simular la complejidad de las posturas e intereses sociales en determinadas situaciones ambientales. Se trata de un juego de roles que, a través del debate y la discusión grupal, busca consensuar posibles propuestas de solución para una serie de problemas ambientales. El juego se compone de los siguientes materiales:

- Fichas informativas sobre las problemáticas ambientales a tratar.
- Identificadores de roles.

- Tablas de datos.
- Tarjetones de cuestiones a debatir.
- Tarjetas de votación.

El juego se desarrolla planteando las cuestiones a tratar, los grupos preparan los diferentes roles a asumir, procediendo a las correspondientes discusiones y votaciones, y realizando una evaluación final.

#### Desguay

Se trata de un material que profundiza de manera lúdica en la producción, tratamiento y gestión de residuos. Consiste en realizar una "recogida selectiva" de 30 tipos de residuos procedentes de distintas actividades humanas. Dichos residuos habrán de ser recogidos selectivamente y trasladados al destino más adecuado, donde seguirán un tratamiento específico para ser reciclados, almacenados, reutilizados o tratados en origen. El objetivo del juego es minimizar el impacto de los residuos sobre el medio ambiente y/o los riesgos potenciales para la salud humana.

El juego se compone de los siguientes elementos:

- Tablero.
- Fichas soporte.
- Figuras identificadoras de los 30 tipos de residuos.
- Fichas de respuestas de salida en relación con el tratamiento de cada uno de los 30 tipos de residuos.
- Tarjetas de pregunta-respuesta, pregunta-opción y acciones.
- Dados y hexágono contenedor de opciones de residuos.

#### ¿Cómo solicitar estos materiales?

Tetra Pak  
Departamento de Medio Ambiente  
Polígono Finanzauto. C/ Latón, 8  
28500 Arganda del Rey, Madrid  
Tel: 918769500, Fax: 918769580  
[www.tetrapak.com](http://www.tetrapak.com)