

UNIDAD DIDÁCTICA 3º CICLO PRIMARIA

1. OBJETIVOS

1.1 OBJETIVOS ECOSOCIALES DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

- Entender el concepto de interdependencia y globalización
- Analizar críticamente las consecuencias de la globalización
- Relacionar cambio climático con globalización
- Entender el concepto de sostenibilidad

1.2 OBJETIVOS NO ECOSOCIALES (los que hacen referencia al área de EF/motricidad)

- Incidir positivamente en el desarrollo de los componentes de la Condición Física asociada a la salud a través de propuestas jugadas
- Mejorar la coordinación general respecto al punto de partida a través de la participación en juegos y actividades guiadas
- Mejorar la utilización del cuerpo como medio de expresión en actividades con ritmos musicales y de desinhibición.
- Aprender a tomar decisiones en grupo y a trabajar en equipo frente a tareas cooperativas y grupales

2. CONTENIDOS A TRABAJAR (CONTENIDOS ECOSOCIALES Y LOS PROPIOS DE EF)

2.1: ECOSOCIALES: Globalización como fenómeno interplanetario. Aspectos negativos. Cambio climático asociado a la globalización. Interdependencia. Sostenibilidad.

2.2. OTROS : Juegos de persecución. Juegos cooperativos. Juegos de expresión corporal.

3. Criterios de evaluación (LOMCE)

Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.

Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.

Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.

Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.

4 SESIÓN 1: “UN PASEO POR EL MUNDO”

Comentario general de la sesión: es una sesión con un nivel de actividad medio-bajo y abierta a la reflexión y al debate después de cada una de las actividades propuestas

4.1 OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- ECO:** Entender el concepto general de globalización
- ECO:** Asociar ciertos aspectos de la globalización como la fabricación de productos en países en vías de desarrollo con las consecuencias negativas que tienen para el medio ambiente y para las condiciones de los trabajadores
- EF:** Incidir positivamente en el trabajo de la resistencia aeróbica a través del juego
- EF:** Experimentar las posibilidades expresivas del cuerpo bajo un estímulo musical
- EF:** Favorecer el trabajo en equipo y la toma de decisiones consensuada

4.2 ACTIVIDADES

INTRODUCCIÓN :

Todos en corro, el profesor/a pregunta a los alumnos si alguien sabe qué significa vivir en un mundo globalizado (sin entrar en consecuencias negativas o positivas) e intenta que los alumnos den algún ejemplo (por ejemplo las películas que han visto últimamente, la música que escuchan). El profesor explicará que vivir en un mundo globalizado puede tener sus cosas positivas (acceso a cultura de otros lugares, a interactuar con gente de otros países) y sus cosas no tan positivas (globalización: producción de bienes de consumo para los países desarrollados en países en vías de desarrollo con condiciones de trabajo no adecuadas, agotamiento de recursos de un sitio por que se demanda en otro, etc.)

CALENTAMIENTO:

Actividad 1: Canciones del mundo.

El profesor pondrá como ejemplo de mundo globalizado la música. El profesor elegirá 4 canciones que sean de distintas partes del mundo (África, Latinoamérica, mundo anglosajón, Japón...). El profesor determinará cuatro zonas del gimnasio o pista a las que asignará un país o continente (según las canciones: por ejemplo, EE.UU, España, Latinoamérica, Otro..). Al poner la música todos los alumnos correrán libremente por el espacio (pueden bailar, girar, etc..) mientras escuchan la música. Cuando la música pare han de ir corriendo a situarse en la zona que corresponda a la canción. Así hasta completar las 4 ó 5 canciones.

Reflexión para los alumno: ¿conocíais las canciones? ¿creéis que es algo positivo o negativo tener acceso a la música de otros lugares? ¿De dónde es la mayoría de las canciones que escucháis?

PARTE PRINCIPAL

Actividad 2: Made in...?

Introducción: El profesor/a explica que al igual que la música ahora llega a todas partes y puede ser algo positivo, no todo es tan positivo. Por ejemplo, mucha de la ropa que llevamos, aunque sea de marca americana o española seguramente estará hecha muy lejos, y se explica la principal razón de la producción más barata (que puede no tener nada de malo) pero que suele ir asociada a condiciones laborales muy malas, menos regulación medioambiental, etc.

Además traer la ropa de lejos ocasionará otro problema...traerla de tan lejos contaminará más (puede servir para introducir el concepto de huella ecológica). Para que se sorprendan dónde está hecha la ropa que llevan se propone el siguiente juego.

Se divide la clase en 2 ó 3 grupos dependiendo del número de alumnos (para que sea una transición rápida el profesor va diciendo números del 1 al 3 a los alumnos situados en el círculo y cada grupo se irá subiendo sobre dos bancos suecos situados en línea). Cuando estén todos los alumnos situados sobre los bancos el profesor les explicará que a la voz de "ya" tienen que ordenarse por orden alfabético (de la A a la Z) según el país donde estén hechas sus zapatillas* (lo pone en la lengüeta) sin poder bajar de los bancos para ordenarse. En el caso de que coincida el país de varios de ellos el siguiente criterio será la primera letra de su nombre. Después tendrán que ordenarse por grandes regiones (Europa, América del Norte, Centroamérica y América del Sur, Asia, África). Una vez ordenados el profesor les pedirá que levanten la mano por regiones para que vean que la mayoría de la ropa que llevan (independiente que sea de marca, de Decathlon, etc.) está hecha fuera de la Unión Europea y mayoritariamente en países en vías de desarrollo.

*Puede hacerse la misma actividad con cualquier prenda (camiseta, pantalones, etc.)

Reflexión para los alumno: ¿por qué pensáis que casi toda la ropa está fabricada fuera de la UE y además en países en vías de desarrollo? ¿creéis que los trabajadores de estos países tienen las mismas condiciones y derechos que los trabajadores de la UE? ¿pensáis que estáis contribuyendo a mantener este sistema al comprar estos productos? ¿cómo se podría mejorar esta situación?

Actividad 3: Virus

Introducción a la actividad: Otra cosa que tiene la globalización es que la gente viaja mucho, las mercancías van de un lado a otro y lo que puede pasar en un sitio muy lejano puede afectarnos a nosotros. Por ejemplo se comenta el tema del ébola y se propone jugar a “virus” en el que.... Un enfermo de virus es muy fácil que lo contagie a otro porque ahora hay mucha movilidad de personas.

Si se quiere dar un carácter más reflexivo a la actividad se podría añadir a la temática que lo mismo podría pasar con los animales (gripe aviar, vacas locas..) o, por ejemplo con los monocultivos. Esto nos vuelve más vulnerables ya que una posible plaga afectaría a la base alimentaria de muchos países (Se puede introducir la pérdida de biodiversidad)

Recordatorio del juego de “virus”: el profe elige a 3-4 alumnos que harán de virus que se van a una zona alejada. El profe elige a 2-3 alumnos que serán los doctores (sin que lo sepan los virus). Los virus intentarán infectar a los demás alumnos tocándoles y estos quedarán paralizados (incluidos los doctores). Los doctores salvan a los infectados al tocarles, por lo que vuelven a incorporarse al juego. Se da un tiempo de juego (2-4 min) y se ve quien gana: los virus si paralizan a todos los alumnos o los humanos si hay varios jugadores que logran no infectarse después del periodo establecido. Se puede jugar un par de veces cambiando los alumnos con los roles asignados ya que les suele gustar bastante. Es un juego muy activo que compensa el ritmo más tranquilo de las primeras actividades.

VUELTA A LA CALMA Y REFLEXIÓN

Actividad 4: ¡Cineglobalización!

Introducción a la actividad: Al igual que la música, la ropa, la comida (hay otras sesiones de este tema) la tele y el cine que vemos ya no es sólo el español sino de cualquier parte del mundo. ¿Qué películas habéis visto últimamente? ¿creéis que esto es bueno o malo? Aquí se puede introducir la diferencia entre “vivir en un mundo globalizado” y el concepto de “globalización” con consecuencias más negativas.

El profe divide la clase en los mismos grupos de la actividad 2. Cada grupo escribe en un papel que les dará el profesor 4 películas que hayan visto últimamente. El profesor las recogerá todas y elegirá una al azar. Un alumno del primer grupo saldrá a intentar explicarla sólo con mímica. El grupo que primero la adivine tiene 3 puntos. Cada grupo sólo tiene dos oportunidades y tiene que levantar la mano un portavoz para pedir oportunidad, si se falla se resta 1 punto. Cada profesor puede variar este sistema de puntuación en función de su experiencia, etc.

REFLEXIÓN FINAL:

En corro, el profesor pedirá a los alumnos que comenten si han aprendido algo nuevo, si serían ahora capaces de explicar qué es la globalización y vivir en un mundo globalizado, si todo es bueno o tienen aspectos negativos. El profesor les indica que el siguiente día seguirán profundizando en el tema con nuevas actividades.

5. SESIÓN 2: “Una sesión muy sostenible”

Comentario general de la sesión: es una sesión con un nivel de actividad medio-alta y abierta a la reflexión y al debate después de cada una de las actividades propuestas por lo que el número de actividades presentadas no es elevado.

5.1 OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- ECO:** Aprender el concepto de sostenibilidad (aplicado a recursos)
- ECO:** Relacionar globalización con agotamiento de recursos y daño ambiental
- ECO:** Desarrollar una conciencia crítica hacia el crecimiento basado en el agotamiento de los recursos

- EF:** Incidir positivamente en el trabajo de la resistencia aeróbica a través de juegos de moderada a vigorosa intensidad.
- EF:** Desarrollar el planteamiento táctico en juegos de invasión
- EF:** Favorecer el trabajo en equipo y la toma de decisiones consensuada

5.2 ACTIVIDADES**INTRODUCCIÓN :**

Todos en corro, el profesor pregunta a todos los alumnos quién se acuerda de lo que trataron en la sesión anterior. Normalmente levantarán la mano 5 ó 6 alumnos. Se pide que esos alumnos se pongan de pie y que el resto de alumnos se acerquen a ellos para que les recuerden lo que se trató en la sesión anterior en pequeños grupos.

Después de esta activación de conocimientos previos el profesor comenta si se acuerdan lo que era el concepto de equilibrio de un ecosistema (temario de 5º de primaria) y de sostenibilidad. Se incide en que un ecosistema debe de estar en equilibrio y se recuerda qué factores (como la introducción de una especie nueva, la llegada de una enfermedad que afecta a una especie, la intervención del hombre..) puede afectar este equilibrio. Incidir en que sostenibilidad no implica poder hacer uso de un recurso renovable si no asegurar que ese recurso va a seguir disponible en el futuro.

CALENTAMIENTO:**Actividad 1: Cara o cruz.**

Se divide la clase en dos rápidamente. Unos con petos y otros sin petos). Una mitad tiene que dar la vuelta a todos los conos pequeños que hay por la pista y ponerlos con la base abajo. El otro grupo tiene que hacer lo contrario, es decir, dar la vuelta a los conos que están con la base abajo y ponerlos del revés. (Se comienza con la mitad de los conos al revés y la mitad correctos repartidos aleatoriamente por toda la pista).

Reflexión para los alumnos: ¿Qué tiene que ver este juego con sostenibilidad? ¿Si un grupo hubiera ganado podríamos seguir jugando? ¿os imagináis esto aplicado, por ejemplo, a la explotación de un recurso natural? ¿Son todos los recursos naturales sostenibles y/o renovables?

PARTE PRINCIPAL**Actividad 2: Pescadores y peces**

Este juego es, desde el punto de vista motivador igual que “Everybody is it” pero se ambienta de otra manera para conseguir los objetivos ecosociales que buscamos que es aprender el concepto de sostenibilidad (en este caso pesca sostenible)

Se divide la clase en dos (1/3 serán pescadores con peto y 2/3 serán peces sin peto). Los pescadores intentarán pescar a los peces tocándoles (entonces el pez queda atrapado en la red y tiene que sentarse). Los peces restantes pueden liberarles si vuelven a tocarles. Se procede a jugar y en teoría los peces, al ser más, tendrían más oportunidades de liberar a los peces atrapados y el juego no acabaría.

El profesor parará a los 4-5 min. y comentará que aunque por supuesto un pez no libera a otro (se podría explicar que simplemente por cada pez pescado otro vuelve a nacer..) si se da el tiempo suficiente y el número de pescadores y de peces es el adecuado el sistema es sostenible.

Ahora la mitad serán pescadores y la mitad peces. Se vuelve a jugar y seguramente en pocos minutos los pescadores han atrapado a todos los peces.

Reflexión para los alumnos: ¿Cuándo es, por tanto, la pesca sostenible? ¿Creéis que está aumentando el número de barcos pesqueros y de capturas o creéis que se está disminuyendo? ¿Y el número de peces? ¿Consumirá la gente más peces o menos? (Da pie a hablar del desarrollo basado en el crecimiento) ¿Están cambiando las dietas tradicionales en los países?. Más allá de la pesca, aunque hubiera menos barcos que pescaran menos, ¿crees que habría otros factores que pueden reducir la

pesca? (se puede introducir el tema de contaminación de los océanos, acumulación de metales en la cadena trófica, aumento de la temperatura de los océanos...)

Actividad 3: Leñadores & reforestadores

Introducción a la actividad: Aunque los conceptos se simplifican para poder realizar el juego se pueden abordar muchos más temas a raíz del mismo. Por ejemplo, la pérdida de bosque tropical que es sustituido por plantaciones de palma (en este caso no es posible hablar de sostenibilidad si no de pérdida de hábitats, podría pedirse al alumnado que lean en casa el etiquetado de la comida procesada tipo galletas, bollería, etc., que se lleva al cole para que vean que contiene aceite de palma). Puede comentarse cómo no es igual, por ejemplo, la gestión que hace Finlandia de sus bosques donde la sostenibilidad está muy presente y hay un gran control estatal con otras zonas del planeta, por ejemplo la pérdida de masa selvática en muchos lugares del Amazonas (aquí se podría entrar a explicar otras causas, por ejemplo, la obtención de aluminio para lo que se tala toda la masa forestal, etc.).

Actividad: es una variante del juego atrapa la bandera pero con conos que harán la función de árboles. En un campo tipo pista polideportiva se colocan al final de cada línea de fondo (detrás de las porterías) 10 conos que simbolizarán los árboles. Se divide la clase en 2, uno equipo serán los leñadores y otro equipo serán los reforestadores. El objetivo de cada equipo es llegar a la zona final del campo contrario, capturar un cono y traerlo de vuelta a su zona (donde están sus conos). Reglas básicas del juego: si un jugador es tocado en el campo contrario tiene que quedarse en el sitio hasta que un compañero le toque. Si un jugador logra llegar a la zona final del campo contrario no se le puede tocar, tiene que coger un cono y volver tranquilamente a su campo. Sólo se puede llevar un cono cada vez. Los leñadores irán al campo contrario a talar los árboles y llevárselos a la serrería y los reforestadores tienen que ir a la serrería a por semillas para volver a plantar los árboles.

Reflexión para los alumnos: después del juego, según las situaciones que se den (nadie gana, ganan los leñadores o ganan los reforestadores) se pueden establecer los distintos debates. Si los leñadores logran llevar todos los troncos a su campo el bosque desaparecería. Si los reforestadores ganan los empleados de la serrería no tendrían trabajo.... Si hay un equilibrio, todos ganan. Incidir en que, si el consumo de madera aumenta año tras año provocará que no sea posible que el bosque se regeneré y que esto es una consecuencia del sistema actual basado en el crecimiento.

VUELTA A LA CALMA Y REFLEXIÓN

Actividad 4: ¡sostenible o limitado!

Introducción a la actividad: los ejemplos que se han trabajado anteriormente hacían referencia a recursos sostenibles con una gestión adecuada. En esta parte de la clase se aprovechará para comentar los recursos limitados como el petróleo, carbón, distintos materiales, etc.

Todos en círculo, el profesor comenta qué diferencia hay entre un recurso sostenible y uno limitado y pregunta por ejemplos. Seguramente saldrá el tema del petróleo (se puede aprovechar para comentar que su combustión aumenta el efecto invernadero) o que, por ejemplo (para hilar con la sesión 1) cuando consumimos productos de sitios lejanos se transportan consumiendo petróleo por lo que la huella ecológica es mayor. Una vez explicado esto los alumnos se pondrán por parejas sentados en el suelo, uno delante del otro. Cada alumno pensará (según si el profesor dice limitado o sostenible) en un recurso y lo escribirá con su dedo en la espalda del compañero o compañera que intentará adivinarlo. Se van cambiando los roles.

REFLEXIÓN FINAL:

En corro, el profesor pedirá a los alumnos que comenten qué podrían hacer ellos al salir del cole para intentar contribuir a la sostenibilidad del planeta, por ejemplo, utilización del transporte público, reducción del consumo, consumo ético y responsable, etc.

6. SESIÓN 3: “¡Cuidado que quema!”

Comentario de la sesión: En esta sesión es necesario la utilización de material impreso lo que supone siempre una mayor antelación en la preparación de los materiales por parte del docente. Se recomienda plastificar los mismos para que pueda servir para utilizarlo en posteriores ocasiones

6.1 OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- ECO:** Conocer los principales gases de efecto invernadero y las acciones humanas que hay detrás de la producción de los mismos
- ECO:** Relacionar cambio climático con el agotamiento de los recursos y el crecimiento
- ECO:** Concienciarse sobre la importancia de la reducción en la emisión de gases de efecto invernadero

- EF:** participar en juegos de persecución activamente
- EF:** favorecer el desarrollo de los componentes de la condición física asociados a la salud como resistencia y fuerza muscular

-**EF:** fomentar el trabajo en equipo para la resolución de problemas

5.2 ACTIVIDADES

INTRODUCCIÓN :

El profesor preguntará si el alumnado sabe lo que es el cambio climático y sus consecuencias (contenido de estudio en 5º y 6º en Ciencias Naturales) y sobre todo por qué se está produciendo (industria, transporte, ganadería, deforestación..) y cuales son los gases responsables del mismo y a que actividades están asociados.

Dióxido de carbono: uso de combustibles fósiles, deforestación, destrucción de suelos..

Metano: agricultura y ganadería (recaltar que contamina más comer carne que verdura y pescado), gestión de residuos, biomasa..

Óxido nítrico: por ejemplo con el uso de fertilizantes en agricultura

Clorofluorocarbonos CFC: producción de refrigeradores, aerosoles, etc.

*Se ha obviado la emisión de vapor de agua por entenderse que la aportación es mínima y que daría lugar a confusión

Importante recalcar al idea al alumnado que esta emisión de gases no ha dejado de aumentar desde la revolución industrial y sigue aumentando. Puede imprimirse una infografía con las consecuencias [aquí](#).

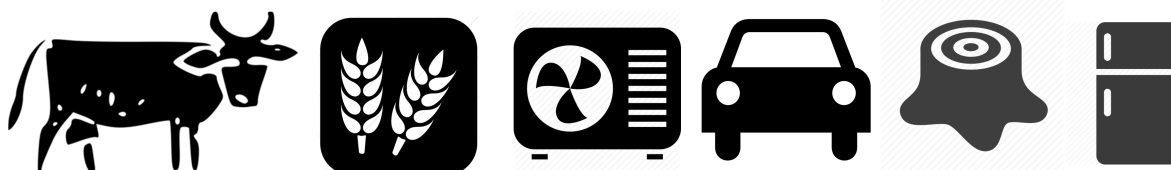
Nota: estaría muy bien encontrar una infografía con los porcentajes de emisión de cada gas respecto al total y las actividades vinculadas a los mismos. Sólo he conseguido una de [Nueva Zelanda](#) pero no creo que pueda servir para compararla con España o lo que ocurre a nivel global

CALENTAMIENTO:

Actividad 1: Gases de efecto invernadero.

Actividad similar al típico juego de Educación Física de “Tierra, Agua, Fuego o Aire pero se sustituyen estos elementos por los principales gases de efecto invernadero. Para ello todos los alumnos esperan en el centro (para que sea una actividad dinámica se les puede pedir que corran en el sitio, realicen Jumping Jacks u otros ejercicios divertidos). El profesor enseñará una tarjeta con una actividad o producto humano y los alumnos tendrán que ir rápidamente al gas asociado a la misma. Por ejemplo, una tarjeta de transporte el alumnado tendrá que ir corriendo a la pared del CO₂, si enseña un frigorífico a la pared de los CFCs, etc.

Ejemplos de tarjetas:



Una variante sería pedirles que se desplacen a la zona indicada de una manera determinada (a pata coja, paso de oso, saltando a piernas juntas, etc..)

PARTE PRINCIPAL

Actividad 2: Recicladores de gases.

Actividad inspirada en el juego polis y cacos. 6 alumnos (se puede variar el número) harán de recicladores de gases. El resto de la clase correrá libremente con una tarjeta en su mano (puede ponerse con un imperdible a un peto). En esa tarjeta estará dibujada una actividad humana que emite gases como se ha visto en la actividad 1, por ejemplo un frigorífico, un aparato de aire acondicionado, una vaca, un camión circulando, un saco de fertilizantes (Se podría poner el nombre en inglés por ejemplo). Los recicladores tiene que atrapar a los responsables y llevarlos al almacén de gases correspondiente que estará señalado con un letrero. Si el reciclador se equivoca al colocar la actividad humana en el almacén correcto (el profesor estará supervisando) escapan todos los gases de ese almacén. Se irán cambiando los alumnos que hacen de recicladores de gases.

Variante: los alumnos que corren podrían liberar a sus compañeros atrapados en los contenedores tocándoles, pero sólo pueden liberar al compañero que emite los mismos gases, si se equivocan se quedan en el almacén (el profesor supervisa)

Reflexión para los alumnos: ¿Os imaginabais que había tantas actividades que generaban gases de efecto invernadero? ¿qué podríais hacer dentro de las actividades cotidianas ya para intentar no contribuir a la emisión de gases? ¿Os acordáis de la sesión anterior? ¿Entonces será mejor comer, por ejemplo, fruta y verdura de cerca de tu ciudad o traída desde muy lejos? ¿Se te ocurre algún otro ejemplo..?

Actividad 3: “Equipo de rescate”

Introducción a la actividad: Se comentará a los alumnos si han visto en la TV la ola de incendios de California que lleva sufriendo una gran sequía los últimos años (se puede hablar también de la sequía en el cuerno de África y como los más desfavorecidos son los que más sufren los cambios...). También se hablará de las inundaciones producidas por el agudizamiento de los fenómenos meteorológicos.

Actividad: Consiste en un juego cooperativo (tipo cruzar el río) en el cual se divide la clase en 3 o 4 equipos. Cada equipo tiene dos o tres colchonetas. Se sitúan a un lado del gimnasio. El profesor explica que debido al cambio climático muchos países están sufriendo grandes inundaciones, los alumnos deben de situarse en uno de esos países y el objetivo es poder llevar a toda la gente del pueblo (todos ellos) a salvo de las inundaciones. Se nombrarán 2 alumnos por grupo que llevarán un peto y harán de bomberos dirigiendo la actividad del grupo. Premisas: no se puede tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo. Se deja unos minutos para que el equipo piense como pueden cruzar lo más rápido posible al otro lado. (Cada equipo se organizará de una manera hasta que se den cuenta de que el trabajo en equipo es la única manera de que puedan cruzar)

Se puede jugar dos veces pidiendo a los alumnos que si creen que pueden hacerlo mejor y organizarse mejor, incidiendo en el trabajo en equipo.

VUELTA A LA CALMA Y REFLEXIÓN

Actividad 4: ¡reconozco este gas.....!

Introducción a la actividad: para aprovechar las tarjetas impresas se propone otra pequeña actividad de vuelta a la calma.

El profesor divide la clase en dos. La mitad de la clase tendrá tarjetas con los nombres de los gases en ellas (un gas por tarjeta) y la otra mitad tendrá una tarjeta con un “emisor” de gases en ella, como un frigorífico, aerosol, etc... Todos con ojos cerrados (si es posible que se los tapen con un peto, etc.). El profesor adjudicará a cada “emisor” un sonido: por ejemplo, si el emisor es una tarjeta de ganado será el mugir de una vaca, si es un camión el sonido de un coche, si es un frigorífico se puede hacer el sonido de pasar frío, etc. Emisores se van a un lado de la pista y gases a otro, se tapan los oídos. Ahora los “emisores” comienzan a hacer su sonido y pueden desplazarse con los ojos cerrados y las manos delante. Los gases tienen que escuchar y también con ojos cerrados intentar atrapar a un emisor de su categoría, por ejemplo, si el gas es metano intentará atrapar a un animal, etc.

REFLEXIÓN FINAL:

En corro, el profesor pedirá a los alumnos que comenten qué podrían hacer ellos al salir del cole para intentar contribuir a la reducción de los gases de efecto

invernadero, qué podrían hacer sus familias, etc. Desde cosas muy sencillas como comprar un desodorante que no vaya en aerosol, intentar moverse andando o en bici al cole, a cosas menos en su mano como intentar comprar alimentos de producción cercana, etc.