

Juego de mesa

El viaje de los alimentos



Un recurso de  aliment
acción

Un programa socioeducativo de  JUSTICIA
ALIMENTARIA



Con apoyo de  aecid

Colaboran  UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

Maquetación  tictacLab
creative studio



Este recurso ha sido elaborado por estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, con la revisión de sus docentes y no refleja necesariamente la opinión de la AECID, Justicia Alimentaria y Hegoa.

El viaje de los alimentos

AUTORAS: Ana Bustos, Alicia Casimiro Chaves, Laura Hernández Garrido y Reyes Lozano Cabrera.
(Estudiantes del Grado de Educación Infantil, Universidad de Sevilla).

JUSTIFICACIÓN:

Este juego de mesa es una excelente oportunidad para adquirir un aprendizaje significativo de manera espontánea, lúdica y fácilmente extrapolable a otras situaciones.

Al tratarse de un juego con unas determinadas reglas, se fomenta en el alumnado la adquisición y cumplimiento de normas, fortaleciendo valores de respeto para aprender a convivir en sociedad y más concretamente, en el aula. También se desarrolla la habilidad de resolución de problemas, desarrollando el pensamiento creativo y buscando soluciones a los inconvenientes que se presenten. (Rodríguez, 2014).

Consideramos nuestra propuesta muy interesante, no sólo como forma de introducir la temática, sino para afianzar los conocimientos adquiridos, ya que con un único recurso se están recapitulando muchos contenidos relacionados con la alimentación sostenible, tema poco presente en las escuelas debido al desconocimiento y a la complejidad que supone tratarlo en edades tempranas.

Otra de las fortalezas de este recurso es que se representa algo tan abstracto como la cadena de producción de alimentos o las emisiones de CO₂ a lo largo de la misma, de manera tangible, siendo adaptable a cualquier alimento que se quiera trabajar.

SABERES BÁSICOS (LOMLOE)

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA

- **A. El cuerpo y el control progresivo del mismo**

- CA.02.A.07. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje, comunicación y relación. Introducción a las normas de juego.

- **B. Equilibrio y desarrollo de la afectividad**

- CA.02.B.02. El pensamiento crítico y reflexivo, las actitudes de calma, escucha y atención como elementos necesarios para la autorregulación emocional.
- CA.02.B.03. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas.
- CA.02.B.04. Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades, la empatía y la asertividad respetuosa hacia los demás, como construcción progresiva de una autoestima positiva y de una identidad igualitaria y democrática.
- CA.02.B.05. Aceptación constructiva de los errores como fuente de aprendizaje desde la reflexión compartida: manifestaciones de reconocimiento, superación y logro.
- CA.02.B.06. Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.

- **C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno**

- CA.02.C.02. Hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.

- **D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás**

- CA.02.D.04. Resolución pacífica, dialogada y acordada, de conflictos surgidos en interacciones con los demás. La mediación, el respeto y la tolerancia.
- CA.05.D.05. La amistad y el disfrute de las interacciones entre iguales, como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.
- CA.02.D.07. Juego simbólico y de reglas. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.

ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

- **B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad**

- DEE.02.B.05. Estrategias para proponer soluciones de forma consensuada, potenciando una predisposición de escucha y actitud decidida para ser escuchado: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
- DEE.02.B.06. Coevaluación del proceso y de los resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones..

- **C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto**

- DEE.02.C.03. Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático.

ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

- **A. Intención e interacción comunicativas**

- CRR.02.A.03. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

- **C. Comunicación verbal oral: comprensión, expresión, diálogo**

- CRR.02.C.01. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.

El empleo de este recurso en Educación Infantil está alineado con multitud de saberes básicos marcados en la legislación, por lo que es un recurso muy rico en contenido.

En conclusión, es un recurso muy interesante para llevar a las aulas de Educación Infantil, ya que trata temas muy importantes y sigue lo establecido en la normativa vigente.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS

OBJETIVOS

- Aprender a identificar y diferenciar entre alimentos kilométricos y milimétricos en el día a día y conocer sus impactos sobre la salud y el medio ambiente, con especial atención a los alimentos ecológicos y de cercanía (en este caso, de Sevilla).

- Relacionar el impacto del transporte de los alimentos con el cambio climático a través de conceptos como GEI, CO₂, huella de carbono, contaminación o calentamiento global. Fomentar una alimentación sostenible.
- Comprender el sistema alimentario y sus fases principales.
- Identificar y diferenciar entre distancias cercanas y lejanas en el contexto de la producción y transporte de alimentos.
- Conocer los diferentes tipos de transporte utilizados en la distribución de alimentos (avión, barco, tren, camión y coche).
- Identificar los tipos de clima (frío, templado y cálido) y su relación con los alimentos y el medio ambiente.
- Identificar los procesos y actividades humanas que generan contaminación en el planeta.
- Sensibilizarse y empatizar con las personas en situación de precariedad laboral en la producción y distribución de alimentos.
- Fomentar una actitud crítica, reflexiva y científica frente a los problemas planteados.

CONTENIDOS

- Origen de los alimentos.
- Cadena de producción de alimentos, concepto y fases.
- Distancias (lejos, cerca).
- Transportes (avión, barco, tren, camión y coche).
- Alimentos kilométricos y locales (milimétricos), características e impacto.
- Aproximación a los gases de efecto invernadero (CO₂), qué son y qué producen. Huella de carbono, contaminación y calentamiento global.
- Consecuencias del calentamiento global.
- Identificación de un alimento como kilométrico o milimétrico.
- Capacidad para trabajar de forma cooperativa y colaborativa con los demás.
- Capacidad resolutive y creativa ante el planteamiento de problemas.
- Relación entre el impacto del transporte de los alimentos con el cambio climático.
- Identificación de procesos que generan contaminación en el planeta.
- Identificación de las consecuencias negativas de los gases de efecto invernadero en el planeta.
- Diferenciación entre distancias cercanas y lejanas.
- Concienciación del efecto de las propias acciones en el medio físico, natural y social.
- Actitud crítica, reflexiva y científica ante los problemas planteados.
- Interés y actitud proactiva para adquirir un consumo responsable.

DESCRIPCIÓN:

Este recurso a modo de tablero se trata de un juego de mesa pensado para introducir la cuestión del recorrido que realizan diferentes alimentos por el mundo y las consecuencias ambientales que tienen cada uno.

Dependiendo del grado de conocimiento previo que disponga el alumnado a la hora de jugar, tendrá una duración de entre 40 y 60 minutos. Este recurso está integrado en el Proyecto ¿De dónde viene tu merienda?

Antes de empezar a jugar, tendremos que asegurarnos de que el alumnado conoce qué son las emisiones de CO₂ y qué impacto tienen. En nuestro caso, realizaremos una breve explicación sobre qué es el CO₂ y por qué es perjudicial para el medioambiente.

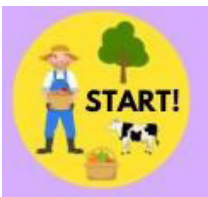
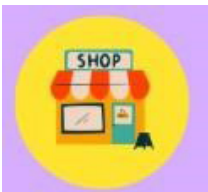
Para empezar a jugar, se divide en dos equipos al alumnado. A uno se le asignará un alimento “milimétrico”, como puede ser la mandarina (equipo mandarina); y al otro, uno “kilométrico”, como el cacao (equipo cacao). A cada equipo se le asignará una ficha con la forma de su alimento con la que se irán moviendo por el tablero. A lo largo de este documento nos referiremos a estos dos alimentos debido a que son los que vamos a utilizar en nuestra puesta en práctica, sin embargo se podría adaptar a cualquier otro alimento.

El equipo del alimento “milimétrico” realizará el recorrido corto del tablero (origen, fábrica, tienda y casa). Mientras que el del alimento “kilométrico”, realizará el recorrido largo (origen, almacén, fábrica, envasado, tienda y casa).

En cada una de las casillas principales hay una prueba a superar relacionada con dicha fase de la cadena de producción. Además, para pasar de una casilla principal a otra se les plantea una llamada “prueba de transporte”. En ella se les presentará una tarjeta donde se planteará una situación, como por ejemplo: “Para pasar a la siguiente fase tenemos que atravesar el océano, ¿qué medio de transporte utilizamos?” a) Coche, b) Barco, c) Avión. Tendrán que elegir el más adecuado en cada caso para poder pasar a la siguiente fase.

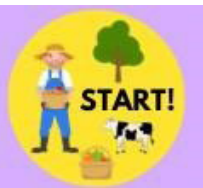
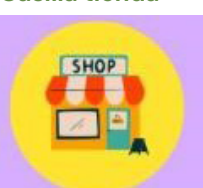
Por otro lado, tenemos las llamadas “casillas secundarias”, que son las que no tienen una prueba a superar porque representan el camino por el que se transportan los alimentos para llegar a la siguiente fase. Por cada una de estas casillas que atraviesan se le otorga al equipo una “Tarjeta de CO2”. De manera que cuando ambos equipos terminen el recorrido, el equipo milimétrico tendrá 4 tarjetas de CO2 y el equipo kilométrico 16 tarjetas de CO2, las cuales se contarán y daremos pie a la reflexión final por la que es mejor consumir alimentos locales.

El recorrido CORTO consta de las siguientes casillas:

Casilla origen 	A través de un mapamundi donde señalaremos el origen del alimento asignado a cada grupo, el alumnado tiene que identificar si su alimento, en este caso la mandarina, viene de cerca o de lejos para saber qué recorrido hacer. Luego les presentamos varias tarjetas donde se representa el origen de varios alimentos (un mandarino, un árbol de cacao, una lechuga creciendo de la tierra, un olivo y una vaca, por ejemplo) y tienen que identificar cuál es el origen de su alimento, en este caso el mandarino. Una vez lo identifiquen, procedemos a recoger las mandarinas que serán imágenes pegadas con velcro en la tarjeta del mandarino. Realizado todo esto, hemos superado la fase de origen, podemos pasar a la siguiente.
Casilla fábrica 	En esta casilla, en el caso del equipo de la mandarina, tendrán que meter en pequeñas bandejas las imágenes de mandarinas que despegaron del árbol. Una vez realizado esto, se ha superado la fase de envasado y se puede pasar a la siguiente casilla.
Casilla tienda 	En esta casilla se realizará un juego simbólico, en el que primero habrá que acordar un precio al que vender las mandarinas. Posteriormente, habrá que venderlas. Para ello, unos ejercerán el rol de compradores y otros de vendedores y utilizarán dinero falso para comprar y vender las bandejas de mandarinas envasadas en la fase anterior.

Casilla final (casa) 	En esta casilla se realizará el recuento de CO2 que ha ocasionado cada equipo y se realizará una reflexión. Para ello, utilizaremos preguntas como: ¿Cuántas tarjetas de CO2 tiene cada equipo? ¿Qué equipo tiene más tarjetas de CO2? ¿Por qué? ¿Qué alimento tendríamos que consumir más para estropear menos el planeta? ¿Conocéis más alimentos que se cultiven o produzcan en Sevilla o España?
--	--

El recorrido LARGO consta de las siguientes casillas:

Casilla origen 	En esta casilla, ambos equipos realizarán lo mismo. A través de un mapamundi donde señalaremos el origen del alimento asignado a cada grupo, el alumnado tiene que identificar si su alimento, en este caso el cacao, viene de cerca o de lejos para saber qué recorrido hacer. Luego les presentamos varias tarjetas donde se representa el origen de varios alimentos (un mandarino, un árbol de cacao, una lechuga creciendo de la tierra, un olivo y una vaca, por ejemplo) y tienen que identificar cuál es el origen de su alimento, en este caso el árbol de cacao. Una vez lo identifiquen, procedemos a recoger los frutos (cacao), que serán imágenes que estarán pegadas con velcro en la tarjeta del árbol de cacao. Realizado todo esto, hemos superado la fase de origen, podemos pasar a la siguiente.
Casilla de almacenamiento 	Cuando el equipo del alimento kilométrico (cacao) llegue a esta casilla, se les presentará una tarjeta donde viene escrito lo siguiente: "Estáis encerrados en un almacén durante una semana". "¿Cuántos días tiene una semana?". Por tanto, entre todos, tendremos que contar hasta 7, para que el equipo del cacao pueda avanzar hacia la siguiente casilla y por tanto, hacia la siguiente fase.
Casilla fábrica 	En esta casilla, en el caso del equipo del cacao se le presentará una tarjeta con la siguiente pregunta: "Tenemos que utilizar el cacao para hacer chocolate. ¿Cuáles son los ingredientes que necesitamos?" a) Cacao, leche y azúcar. b) Cacao, tomate y aceitunas. c) Cacao, lentejas y vinagre. Cuando hayan contestado correctamente a la pregunta, se les sustituirán las tarjetas de cacao que recolectaron en la fase de origen por tarjetas de chocolate y ya podrán avanzar hacia la siguiente casilla, en este caso la de envasado.
Casilla de envasado 	En esta casilla, el equipo cacao, tendrá que envolver las tarjetas de chocolate con trocitos de papel, simulando que se está envasando. Una vez realizado, podrán avanzar hacia la siguiente casilla
Casilla tienda 	Al igual que en el otro equipo, tendrán que estipular un precio para vender el chocolate y se les dejará un tiempo para realizar juego simbólico, en el que unos adoptarán el rol de compradores y otros de vendedores a través de dinero falso.
Casilla final (casa) 	Se hace de manera grupal la reflexión indicada anteriormente. El equipo del alimento milimétrico (equipo mandarina en este caso) terminará antes, ya que su recorrido consta de menos fases. Sin embargo, esto será útil para representar que la cadena de producción de un alimento milimétrico es más corta y por tanto, esto también hace que se genere menos CO2.

RECOMENDACIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN:

Tras la realización y puesta en práctica de nuestro recurso, consideramos que las condiciones idóneas para llevar a cabo el recurso son las siguientes:

- Disponer de una temporalización de entre 40–60 minutos.
- Trabajar con grupos pequeños, tal vez como actividad dirigida dentro de uno de los rincones, para que no sea necesario disponer de tanto material.
- Imprimir en A3, cartón pluma, o hacer en formato sábana, para que sea más fácilmente visible y se pueda realizar con el grupo clase.

En cuanto a la valoración global de nuestra actividad, realizada en un aula de 5 años, exponemos a continuación una serie de sugerencias que consideramos que mejorarían el recurso:

En primer lugar, consideramos oportuno haber trabajado contenidos como la contaminación, el transporte o los alimentos con nuestros alumnos y alumnas antes de llevar a cabo el recurso. El tema que trata es un poco complejo para que el alumnado lo asimile totalmente sin un trabajo previo. Y en caso de no trabajarlo previamente, se debería dedicar un mayor tiempo a la actividad para explicar correctamente, reflexionar y asimilar todo lo que se va realizando, además de luego reforzar lo aprendido con más actividades relacionadas con el tema. Consideramos que este punto es importante porque es algo que percibimos en nuestra puesta en práctica, que al alumnado le costaba asimilar muchos de los contenidos porque era para muchos la primera vez que se trataba un tema como este.

Seguidamente, consideramos necesario disponer de aproximadamente una sesión de clase (45–60 minutos aproximadamente) para poner en práctica nuestro recurso de manera adecuada. De esta manera todo se entendería mucho mejor, pues los alumnos y alumnas podrían realizar tranquilamente cada una de las actividades propuestas en las casillas e ir reflexionando de manera progresiva hasta llegar a la conclusión final.

En la puesta en práctica en el aula de 5 años, donde disponíamos de poco más de 15 minutos para implementar el recurso, las explicaciones debían ser breves y las actividades también, lo que dificultaba mucho la asimilación y el disfrute del mismo. Por ejemplo, en la casilla de supermercado donde establecemos un precio y vendemos nuestro producto, el alumnado se sentía muy motivado y querían pasar más tiempo realizando la actividad, pero nos era imposible dar más tiempo, de manera que generaba decepción. Además, en dos de las tres ocasiones que repetimos la actividad en el aula, no dio tiempo de hacer una reflexión final para entender verdaderamente el impacto del CO₂ generado por el transporte de alimentos en nuestro planeta, lo que resultaba algo frustrante, y esto es algo que se resuelve fácilmente con más tiempo.

Seguidamente, hemos considerado idóneo durante la puesta en práctica que las pruebas de transporte de cada casilla estén escritas por detrás de la propia tarjeta de la casilla, dado que así sería mucho más práctico para encontrarlas.

Y es que dado que el recurso dispone de bastante material y tarjetas, debíamos tener mucha organización y orden para no perder ninguna tarjeta.

Por otro lado, pensamos que el mapa del mundo para identificar si su alimento viene de lejos o cerca debería de ser mínimo en tamaño folio o más grande. Los niños verían mucho mejor dónde está ubicado cada alimento y sería más fácil que en tamaño tarjeta.

Por último, consideramos que para implementar nuestro recurso en un grupo clase es aconsejable que el tablero se hiciera en formato sábana para que se viera bien todo. Un tablero es muy práctico para grupos con los que hemos trabajado de 5-6 alumnos/as, pero con más, tal vez no todos y todas lo verían bien o podría dar lugar a conflictos.



 redalimentacion.org

INSTRUCCIONES PARA LA IMPRESIÓN DEL TABLERO

Ana Bustos Moreno
Alicia Casimiro Chaves
Laura Hernández Garrido
Reyes Lozano Cabrera

PDF DEL TABLERO

Este es el enlace de Canva del tablero por si se quiere modificar algo:

https://www.canva.com/design/DAGYaj6ozXw/UB253li1JHwMgoCrkxFm6g/edit?utm_content=DAGYaj6ozXw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Imprimir en cartón pluma o en tamaño A3 plastificado.

PDF DE LAS TARJETAS

Este es el enlace de Canva por si se quiere modificar algo.

https://www.canva.com/design/DAGY6S77wj4/Cx5LW0drfROwflrC2hOkig/edit?utm_content=DAGY6S77wj4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- En la primera página están los símbolos que se utilizarán a modo de fichas en el tablero.
- La página 4 contiene las diferentes imágenes para que el alumnado decida cuál es el origen de la mandarina y del cacao.
- Las páginas 5 y 6 son el árbol del cacao y de la mandarina, a los cuales se les pegará con velcro los frutos que se encuentran en la página 6.
- Para la tarjeta de fábrica del equipo mandarina se usarán las imágenes de mandarina que se recogieron previamente de la imagen del árbol en la que estaban pegadas con velcro.
- En las páginas 15 y 16 están las imágenes de chocolate que se le entregarán al alumnado del equipo caco tras haber superado el reto de la casilla de fábrica.
- En la página 24 está el diseño de las tarjetas de dióxido de carbono. Habrá que imprimir 20 de estas mini tarjetas de CO₂.



TARJETA CASILLA DE ORIGEN



¡Comienza nuestro viaje de los alimentos!

Nos encontramos en la fase de origen. La primera prueba que tendréis que superar será localizar vuestro alimento en el mapa mundi y decir si viene de un lugar lejano o cerca de nosotros.

Si viene de cerca, tendréis que realizar el recorrido corto del tablero; y si viene de lejos, el largo.

¿Ya lo habéis localizado? ¡Genial! Pero para producir vuestro alimento tenéis que saber de dónde viene. Observad las tarjetas y señalad cuál es el origen de vuestro alimento.

¡Ya casi habéis finalizado la etapa de origen! Pero antes tenéis que recoger vuestras producciones. Una vez recogidas, podréis pasar al siguiente reto.



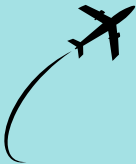












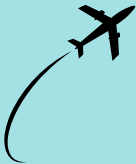
TARJETA TRANSPORTE



Para llegar a vuestra siguiente casilla tenéis que cruzar una carretera. ¿Qué medio de transporte escogéis?

- a) Avión.
- b) Barco.
- c) Camión.





TARJETA TRANSPORTE

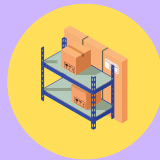


Para llegar a vuestra siguiente casilla tenéis que cruzar una carretera. ¿Qué medio de transporte escogéis?

- a) Avión.
- b) Barco.
- c) Camión.

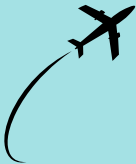


TARJETA CASILLA DE ALMACENAMIENTO

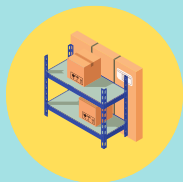


Estáis encerrados en un almacén durante una semana. ¿Cuántos días tiene una semana? Contad hasta ese número para poder pasar al siguiente reto.





TARJETA TRANSPORTE



Para llegar a vuestra siguiente casilla tenéis que cruzar un océano.

¿Qué medio de transporte escogéis?

a) Avión.

b) Barco.

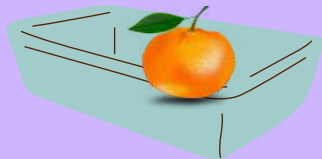
c) Camión.

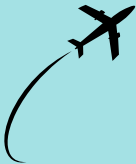


TARJETA CASILLA DE FÁBRICA



Una vez recogidas vuestras mandarinas, tenemos que envasarlas, es decir, hay que meterlas en bandejas para que se puedan vender en el supermercado.





TARJETA TRANSPORTE



Para llegar a vuestra siguiente casilla tenéis que cruzar una carretera. ¿Qué medio de transporte escogéis?

- a) Avión.
- b) Barco.
- c) Camión.



TARJETA CASILLA DE FÁBRICA



Una vez recogidos nuestros frutos de cacao, es hora de convertirlos en chocolate. Para ello, necesitamos vuestra ayuda para saber qué ingredientes necesitamos.

¿Cuáles son los ingredientes que necesitamos?

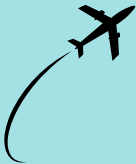
- a) Cacao, leche y azúcar.
- b) Cacao, tomate y aceitunas.
- c) Cacao, lentejas y vinagre.

¡Muy bien! Ya hemos fabricado nuestro chocolate. Podéis pasar al siguiente reto.









TARJETA TRANSPORTE



Para llegar a vuestra siguiente casilla tenéis que pasar por unas vías.

¿Qué medio de transporte escogéis?

a) Avión.

b) Barco.

c) Tren.



TARJETA CASILLA DE ENVASADO



Una vez producido nuestro chocolate, tenemos que envasarlo. Es decir, tenemos que envolverlo para que se pueda vender en el supermercado.





TARJETA TRANSPORTE



Para llegar a vuestra siguiente casilla tenéis que cruzar una carretera. ¿Qué medio de transporte escogéis?

a) Avión.

b) Barco.

c) Camión.

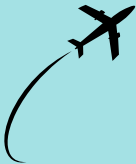


TARJETA CASILLA DE SUPERMERCADO



¡Ya estamos en el supermercado! Tenéis que decidir qué precio tendrán vuestros alimentos. Una vez decidido el precio, ya podréis venderlos.





TARJETA TRANSPORTE



Para llegar a vuestra siguiente casilla tenéis que pasar por dos calles.

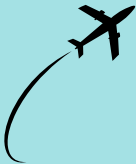
¿Qué medio de transporte escogéis?

a) Coche.

b) Avión.

c) Voy andando.





TARJETA TRANSPORTE



Para llegar a vuestra siguiente casilla tenéis que pasar por dos calles.

¿Qué medio de transporte escogéis?

- a) Coche.
- b) Avión.
- c) Voy andando.



TARJETA CASILLA DE CASA



¡Por fin hemos llegado a casa! Es hora de reflexionar sobre nuestro recorrido.

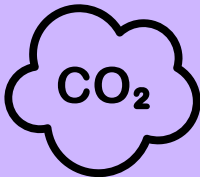
¿Cuántas tarjetas de CO₂ tenéis cada equipo?

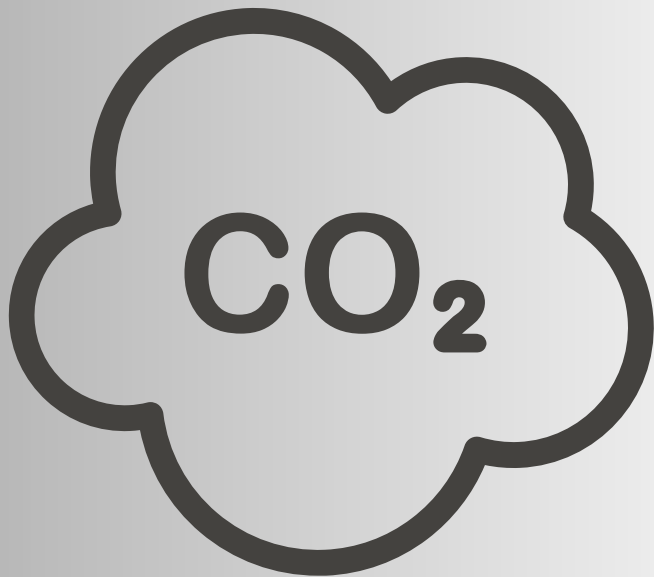
¿Qué equipo tiene más tarjetas de CO₂?

¿Por qué?

¿Qué alimento tendríamos que consumir más para estropear menos el planeta?

¿Conocéis más alimentos que se cultiven o produzcan en Sevilla o España?





REALIZADO POR:

Ana Bustos Moreno

Alicia Casimiro Chaves

Laura Hernández Garrido

Reyes Lozano Cabrera

TABLERO “EL VIAJE DE LOS ALIMENTOS”

REALIZADO POR:

Ana Bustos Moreno

Alicia Casimiro Chaves

Laura Hernández Garrido

Reyes Lozano Cabrera

EL VIAJE DE LOS ALIMENTOS

