



# Democracia Agroalimentaria: el caso del Maíz Transgénico

## Diseño de un Juego de Rol multidisciplinar para activar un ABP

Leire Escajedo San Epifanio / Miren Gorrotxategi Azurmendi/ Mertxe de Renobales Scheifler/ Ana Rocandio de Pablo/ Alberto López Basaguren / Marian Martínez de Pancorbo (Univ. del País Vasco/ EHU); Isabel López Calderón (Univ. de Sevilla); Ramón Gonzalez García (CSIC-Univ. de la Rioja); Salvador Tarodo/ Paulino Prieto/ Angela Bernardo (Universidad de León); Raymond Anthony (Universidad de Alaska Anchorage).

*Proyecto Democracia Agroalimentaria (I): Maíz Transgénico , Convocatoria HBP/PIE 2010-2012 UPV/EHU, nº 6244. [agrofoodlaw@ehu.es](mailto:agrofoodlaw@ehu.es)*

**OBJETIVOS:** Los argumentos a favor de los cultivos y alimentos modificados genéticamente resultan por lo general comprensibles para los egresados, y a un nivel básico también lo son los procedimientos para obtener autorizaciones administrativas. Pero, ¿cómo adentrarse en la comprensión de aquello que problematiza las Biotecnologías agroalimentarias? *Democracia Agroalimentaria* es un juego de rol presencial que activa el Aprendizaje Basado en problemas. Financiado por la UPV/EHU, se desarrolla con la colaboración de docentes de 4 universidades españolas, y la participación de dos expertos de las Universidades de Nottingham (RU) y Alaska Anchorage (EEUU).

**METODOLOGÍA DE TRABAJO.** La herramienta docente establece un escenario para un aprendizaje continuo y significativo. Durante todo el juego se mantendrá la autonomía del alumno en su reflexión crítica (permitiéndole formarse una opinión propia sobre todos los aspectos del debate). Se garantizará que podrá acceder en tiempo y forma adecuados a toda la información científica y legal que pueda necesitar en el proceso, en ambos casos recurriendo a fuentes debidamente contrastadas.

### RESULTADOS DE LA PRIMERA FASE:

En esta primera fase del proyecto, el grupo ha trabajado en diferentes unidades, abordando los aspectos científicos, éticos, políticos y jurídicos del proyecto. En lo que compete a los docentes, una de las tareas más ambiciosas del proceso es la de generar los materiales que serán empleados en el proceso de aprendizaje. Las características del equipo (interuniversitario, internacional y con la participación de alumnos y profesionales en activo) han enriquecido el diseño del problema a partir del cuál se inicia el aprendizaje activo.

Fijados los perfiles concretos del caso (selección del tipo de maíz y de las características que se consideran más óptimas de cara a los objetivos pedagógicos del proyecto), se seleccionó un amplio abanico de roles potenciales. Aunque en la herramienta definitiva los roles serán menos, se diseñaron un total de 16, con el objetivo de ponerlos a prueba en una primera aplicación experimental del juego en la Universidad de Sevilla (Mayo-Junio 2011).

En estos momentos, se está procediendo a una consolidación de la herramienta, que será puesta a prueba en un simulacro proyectado en la Universidad del País Vasco en Otoño de 2011.