

¡ Descubre!

todas nuestras razas

y diviértete al 100%



Conoce los animales, las especies, y las razas ganaderas, los productos **100% raza autóctona** y la importancia de la ganadería en nuestro país.





Promoción del sello 100% Raza Autóctona. Acción dirigida a escolares.

1. INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Agricultura, Alimentación y Medio Ambiente aprobó a finales del 2008 el **Programa Nacional de Ordenación, Conservación, Mejora y Fomento de las Razas Ganaderas**, cuyas líneas de actuación fueron posteriormente desarrolladas mediante 7 prioridades estratégicas incluidas en el Plan de Desarrollo del Programa Nacional anteriormente mencionado.

El objetivo de este Plan de Desarrollo es la eficaz regulación y fomento del patrimonio genético de la ganadería española. Dentro del Plan, hay dos prioridades estratégicas que dan cabida al **proyecto que regula el etiquetado identificativo de los productos procedente de animales de razas autóctonas**:

- Prioridad nº5: gestión y difusión de la información de razas y sus productos.
- Prioridad nº6: utilización sostenible y vías alternativas de rentabilidad de las razas y sus productos.

LAS RAZAS AUTÓCTONAS EN ESPAÑA

Los recursos genéticos animales son la raíz de la innovación de la ganadería moderna, al ser la fuente de la que dependen los criadores para obtener variedades y razas mejoradas que proporcionen productos de calidad, contribuyan a mantener los sistemas de explotación respetuosos con el medio ambiente y conserven las tradiciones.

En las últimas décadas se han puesto en peligro muchas razas ganaderas autóctonas, llegando incluso a la desaparición de algunas de ellas, debido fundamentalmente a la introducción de razas foráneas que ofrecen mayores producciones a costa de su explotación en sistemas intensivos o semi intensivos, con los consecuentes impactos en los ecosistemas tradicionales.

Es por lo tanto importante transmitir a la sociedad en general, y a los niños en particular, los siguientes valores asociados a las razas autóctonas:

- Importancia de las **razas autóctonas** porque aportan un valor añadido al medio rural y a nuestras producciones ganaderas.



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



- **Nuestros ganaderos** trabajan para conservar nuestras razas autóctonas puras, fomentando el patrimonio genético de España.
- Las razas autóctonas de España aportan **valor añadido al medio rural** y a nuestras producciones ganaderas, representan la **tradición** y la **singularidad** de nuestra tierra que nos hace únicos.
- Además, la cría se realiza **cuidando el medio ambiente**, de manera sostenible y manteniendo la biodiversidad.
- Existe un **Catálogo Oficial de Razas de Ganado** de España en el que se incluyen 158 razas autóctonas: 129 de ellas en peligro de extinción y 29 de fomento (o en expansión).

EL LOGOTIPO 100% RAZA AUTÓCTONA

Para identificar los productos procedentes de animales de razas autóctonas, se ha **creado un logotipo único, diferencial y reconocible** que identificará a los productos procedentes de razas autóctonas. El Real Decreto 505/2013, de 28 de junio por el que se regula el uso del logotipo “100% Raza Autóctona” en los productos de origen animal.

Se establece **para cualquier producto derivado de animales de razas autóctonas criadas en pureza**, sin ningún tipo de cruce y es compatible con otros sistemas de calidad.

El objetivo principal del logo es que la sociedad española sea consciente de la riqueza del patrimonio genético, el potencial y valores de nuestras razas autóctonas así como la importancia de la conservación de la biodiversidad ganadera.

El logo tiene dos formatos:

- o *Genérico (negro)* para campañas de promoción.





¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



- *Específico* de cada especie para los productos y que puede imprimirse en color. **Siempre irá acompañado por el nombre de la raza correspondiente** como figura en el Catálogo Oficial de Razas de Ganado de España.



- El etiquetado aporta un **valor añadido a la comercialización** de estos productos, potenciándolos en el mercado ante todos los consumidores.
- **El logo lo solicitan las asociaciones** de criadores de razas autóctonas. Tienen que presentar un pliego de condiciones a la autoridad competente (las asociaciones de ámbito nacional lo presentan al Ministerio de Agricultura, Alimentación y Medio Ambiente y las de ámbito autonómico a la Comunidad Autónoma correspondiente). Eligen qué versión de logo (monocromática, bicromática) irá acompañado del nombre de la raza.
- La **Asociación de criadores** es la que tiene que dar garantías de la trazabilidad con un sistema económico y eficaz de control.
- **Es un etiquetado voluntario.**

El **proyecto de etiquetado** está promovido por Administración + sector. Federaciones de razas de ganado puro: la Federación Española de Asociaciones de Ganado Selecto (FEAGAS) y la Federación de Razas Autóctonas Españolas (FEDERAPES).

El año pasado se realizó un plan de promoción para la introducción de la marca 100% Raza Autóctona en el mercado español:

- Estrategia de comunicación a dos años:
 - Plan de información y captación dirigido a asociaciones de productores ganaderos.
 - Plan de comunicación dirigido a la población en general y colectivos de interés.



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



- Creación de línea gráfica de la campaña y concepto de comunicación.
- Creatividad de materiales básicos de información: folletos, pósteres, emailings, vídeo informativo.

Es un plan dirigido a **asociaciones de criadores** de ganado (y, a su vez, a empresas) para que conozcan, utilicen y promuevan el sello de calidad y **consumidor** final. En lo que hace referencia al consumidor final, se dirige al potencial consumidor.

El objetivo para el consumidor es **dar a conocer** las razas de ganado autóctonas en España y fomentar la prueba y la compra de las mismas.

2. OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD

Los objetivos de esta actividad son:

- Acercar el mundo ganadero a los niños.
- Trasladarles unos conceptos clave sobre la marca 100% Raza Autóctona:
 - 1) En el mundo ganadero hay muchas especies (se identifican con el sello 9).
 - 2) Bajo cada una de las especies se encuentran animales de raza pura. Hay diferentes razas puras por cada especie.
 - 3) Los productos con el distintivo 100% Raza Autóctona proceden de animales que generación tras generación mantienen la pureza de la raza (enseñarles los sellos).
 - 4) En España hay muchas razas autóctonas. Cada raza autóctona se cría en una o varias zonas de España. Es muy importante el lugar de cría para transmitirles conceptos como la biodiversidad, la riqueza de España y de cada zona en concreto, el origen, la proximidad del consumo, ...
- Apoyo a la ganadería, a familias de ganaderos que generación tras generación crían animales autóctonos, a la vida en el campo, a la alimentación, a la contribución de la ganadería en nuestro día a día, ...
- Aprender dónde se pueden encontrar productos provenientes de animales 100% Raza Autóctona en alimentación, marroquinería, prendas de lana, etc.
- Asociar las razas autóctonas al consumo responsable que promueve el desarrollo rural.
- Fomentar conceptos como “autenticidad”, “tradición”, “ganadería extensiva”.



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



3. PÚBLICO

100% Raza Autóctona es también un proyecto educativo dirigido a los alumnos de Educación Primaria (8-10 años).

4. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Hay tres alternativas de juego planteadas y estas son de **libre elección**. Los alumnos pueden jugar en grupos en la escuela con sus profesores o bien en casa con sus amigos y/o padres. Aproximadamente se estima una duración 30-45 minutos por juego.

4.1 El Rugby de las Razas

El rugby de las razas está planteado como el juego del pañuelo. Se juega mediante el uso de varias cintas/pañuelos de colores (según las distintas especies) que tienen que ir atados a un cinturón o cordel a la cintura. Cada color de pañuelo/cinta es una especie diferente (si no se tiene los mismos colores que hay planteados en las tablas, se puede jugar con otros) y cada color (especie) tiene sus razas diferentes. No es obligatorio que aparezcan todas las razas pero cuanto más variedad, mejor. Sugerimos que los nombres de las razas se escriban con un rotulador negro sobre las distintas cintas/pañuelos. Ver listado de razas en Anexo.

Funcionamiento del juego:

1º.- El grupo se divide en grupos de 5 ó 6 alumnos, supervisados por un profesor.

2º.- Cada grupo tiene que tener un cinturón (o algo que haga la función de cinturón) para poder colgar las cintas o los pañuelos de colores a la cintura. Como sugerencia, se puede poner alguna cinta o pañuelo de color blanco u otro color que no sea de los cinco de las especies para que sirva de trampa para despistar durante el transcurso del juego. Los alumnos van detrás de los pañuelos/cintas según los colores que previamente se han customizado con el nombre de cada raza escrito en rotulador. Tener en cuenta que si no se juega con todas las razas no importa, el juego funciona igual. Cada color es una especie diferente (cabras, ovejas, vacas, aves, cerdos) y el alumno tendrá que ver qué raza tiene el pañuelo que ha cogido e ir a buscar sus puntos en las tablas de puntuación

3º.- El grupo escoge un líder que será el alumno al que se le pone el cinturón con los pañuelos/cintas colgando y el resto de alumnos del grupo son los que corren detrás de él para conseguir el máximo de puntos. Cada pañuelo es una raza y cada raza tiene unos puntos, cuando vayan consiguiendo los pañuelos y chequeen de qué raza es, tienen que ir a buscar sus puntos en las fichas de esa especie en la plantilla de fichas que se guiarán por el color por lo que, desde el inicio del juego tiene que quedar muy claro qué color de cinta/pañuelo corresponde a un color de tabla.



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



El profesor que esté con el grupo tiene que ir dando las instrucciones y será el responsable de las fichas de puntos. Por ejemplo, dirá a los alumnos que persigan a las cabras (tienen que ir detrás del pañuelo/cinta verde o el que se haya estipulado en el inicio del juego)/ o a las vacas (pañuelo rojo o el que sea)... Como en el juego del pañuelo, cada pañuelo/cinta representará una especie y en el pañuelo verán el sello de la raza que han conseguido que les dará sus puntos e irán acumulando fichas (puntos). Ganará el que más puntos consiga según el pañuelo que coja (siguiendo una tabla de puntos diseñada por colores y especie).

4º.- Una vez hayan acabado, el profesor empezará con la transferencia de conocimiento que, con la ayuda de las tablas de puntuación y pañuelos/cintas, irá revisando los conceptos de las especies y las razas autóctonas.

Materiales necesarios para la actividad

- Tablas de fichas de puntuación por especies y razas. Hay que imprimir todas las tablas y recortar las “fichas” de puntos para poder jugar.

Hay 5 tablas diferentes por colores. La tabla roja pertenece a la especie **Bovina**, la verde pertenece a la **Caprina**, la naranja pertenece a la **Ovina**, la rosa pertenece a la **Porcina** y la amarilla a la **Aviar**. Cada color de cintas/pañuelos tiene que corresponder a una tabla.

Ejemplo de tabla para la **especie Bovina**.





¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



- Se necesitan pañuelos/cintas de colores diferentes.



- Cinturón/cordel para atar a la cintura donde irán colgados los pañuelos/cintas.





¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



4.2 El juego del ¿Quién soy?

Para el juego del *¿Quién soy?* se han diseñado tarjetas para cada raza (que se pone en la frente) y el juego consistirá en adivinar de qué raza se trata con la ayuda del material didáctico (tarjetas completas y el folleto informativo de las razas por especie).

Funcionamiento del juego

1º.- Hay que imprimir todas las tarjetas de los animales de las razas autóctonas¹ y el folleto de “chuleta” informativa. Por una parte, las tarjetas de la frente y el folleto, son los que se dan al alumno que tiene que ponerse una tarjeta (sin verla) en la frente y adivinar el animal, y por otra, las tarjetas completas de información que son las que usa el resto del grupo para ayudarle a adivinar el animal.

Por una parte, las tarjetas de los distintos animales (diseñadas con el dorso en negro) son las que tendrán que escoger al azar y se pondrán en la frente para jugar, y conjuntamente, las tarjetas completas (diseñadas con el dorso blanco) que llevan la información de esa raza son las que sirven al grupo de alumnos del juego para ayudar al jugador que lleva la tarjeta en la frente a acertar qué animal es. Además, el jugador usará el folleto informativo que sirve como “chuleta” para adivinar el animal.

2º.- Se dividen a los alumnos en grupos de 5-6. Se escoge un líder de grupo que es el primero que empieza a jugar y luego se irá rotando para que puedan participar todos.

3º.- El alumno que va a jugar, coge al azar y sin mirar, una tarjeta negra y uno de sus compañeros se lo pone en la frente sujetada con una cinta elástica (o algo que haga la función para que la tarjeta se aguante en la frente).

4º.- El alumno con la **tarjeta en la frente** tiene que ir haciendo preguntas al resto del grupo y con sus respuestas ir adivinando el animal que aparece en la tarjeta. Para saber características del animal, lugar de procedencia, a qué especie pertenece, etc., el alumno se ayudará del folleto informativo de las especies y razas que hemos diseñado donde encontrará toda la información.

¹ En el caso de las tarjetas de la frente, es suficiente con imprimir la cara de la tarjeta.

Ejemplo de preguntas:

- | | |
|------------------------------|---------|
| - ¿Soy 100% Raza Autóctona? | sí o no |
| - ¿Soy de la especie bovina? | sí o no |
| - ¿Soy de color blanco? | sí o no |
| - ¿Tengo manchas? | sí o no |
| - ¿Soy grande? | sí o no |
| - ¿Tengo el pelo rizado? | sí o no |
| - ¿Como bellotas? | sí o no |
| - ¿Soy una vaca? | sí o no |
| - ¿Soy una oveja? | sí o no |
| - ¿Vivo en Andalucía? | sí o no |
| - ¿Se come mi carne? | sí o no |
| - ¿Pongo huevos? | sí o no |

5º.- Los compañeros ayudarán al alumno que tiene la tarjeta en la frente con las **tarjetas diseñadas en blanco** que tienen toda la información de las razas y animales. La dificultad está en que solo pueden realizar preguntas cuya respuesta sea **sí o no**.

6º.- El profesor irá contando el número de aciertos. Gana el grupo que más animales consiga adivinar.

7º.- Una vez finalizado el juego con las tarjetas, el profesor puede explicar cuáles son los animales y sus características.

Materiales necesarios para la actividad

- Tarjetas para la frente.*



*Se necesitará una goma elástica/cinta de pelo para poder sujetar la tarjeta en la frente.

- Folleto informativo que le servirá de “chuleta” al alumno para adivinar el animal que tiene su tarjeta de la frente.



- Tarjetones informativos para que el grupo de compañeros ayude al alumno a acertar las respuestas.



Para el desarrollo de los juegos se necesitará el material didáctico que está colgado en la web.

4.3 El juego del Kahoot

El juego del *Kahoot* es un juego online en forma de cuestionario que se ha diseñado para que los alumnos, ya sea por grupos o a nivel individual, conozcan las diferentes razas.

El juego consiste en una serie de preguntas con tres posibles respuestas que los alumnos deberán contestar compitiendo entre ellos. Al final del cuestionario, aparecerá el ganador.



Funcionamiento del juego

Se necesitan 2 pantallas como mínimo:

- 1) **Pantalla principal (preguntas). Gestionada por el profesor.**
Ordenador con conexión a internet y proyector, donde se muestran las preguntas.
- 2) **Pantalla de los jugadores.**
Móvil, tablet u ordenador con conexión a internet para contestar el cuestionario (uno por grupo o por alumno).

1º.- Si se juega en grupo, se dividen a los alumnos en grupos de 6/8 alumnos aprox., y cada grupo es un concursante del juego. Compiten todos los grupos entre sí y ganará el grupo que mayor número de preguntas correctas haya contestado. El juego se desarrolla en tiempo real y todos los jugadores participan a la vez.

2º.- El profesor debe entrar en **create.kahoot.it** y acceder como usuario para iniciar el juego:

- **Usuario:** razaautoctona@gmail.com
- **Contraseña:** [razaautoctona2015](#)

Tiene que ir a “My Kahoots” y aparecerá **El Kahoot de 100% Raza Autóctona**. Verán un botón de PLAY a la derecha. Pinchar el PLAY para iniciar el juego.

Aparecerá la siguiente ventana y hay que pulsar “Launch”.



Una vez pulsado **Launch**, se genera el **PIN** del juego para los alumnos.

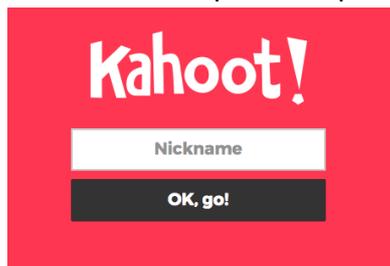
3º.- Los alumnos tienen que preparar sus dispositivos (tablet, móvil u ordenador) y acceder a internet a la página de Kahoot www.kahoot.it



4º.- Se proyecta en la pantalla el **pin** que deben introducir todos los equipos. (Cada vez que se inicia una sesión del juego, el pin es diferente).



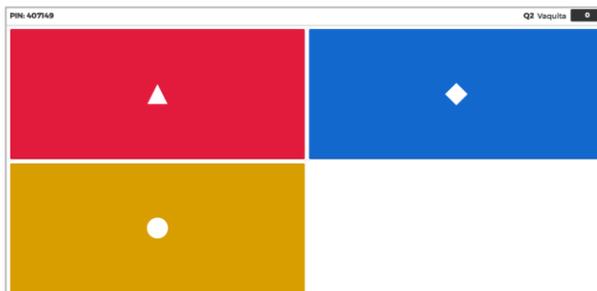
5º.- Los jugadores introducen el **PIN** que aparece en pantalla en su dispositivo + el nombre con el que van a participar.



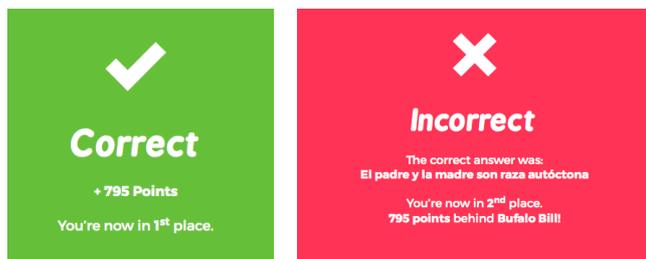
6º.- Aparece en la pantalla principal la pregunta. Hay **3 posibles respuestas** y 30 segundos para contestar. Por ejemplo:



7º.- Cada grupo tiene que contestar la respuesta correcta en 30 segundos: el color azul, el rojo o el naranja en su tablet/móvil/ordenador. El profesor le va dando a "Next" para pasar a la siguiente pregunta, una vez los jugadores hayan contestado.



8º.- En la tablet/móvil/ordenador aparece cuál ha sido el resultado. En caso de no acertar, aparece cuál es el resultado correcto.

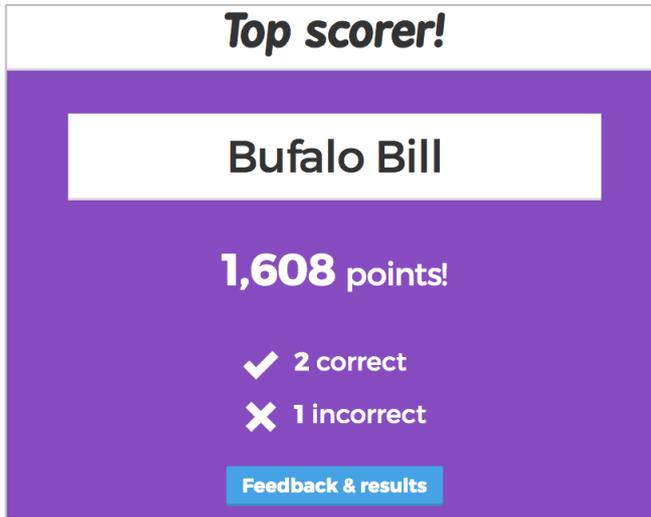


9º.- En la pantalla principal aparecerá cuáles han sido los resultados. En este caso, un grupo ha acertado y el otro no. Y se visualiza el ranking de quién está en primera posición y con cuántos puntos.



Va sumando puntos el grupo que antes conteste a las preguntas y el Kahoot suma los puntos una vez acabe el cuestionario, anunciando así al ganador.

10º.- Una vez finalizado, aparece en la pantalla principal quién ha sido el ganador.



Top scorer!

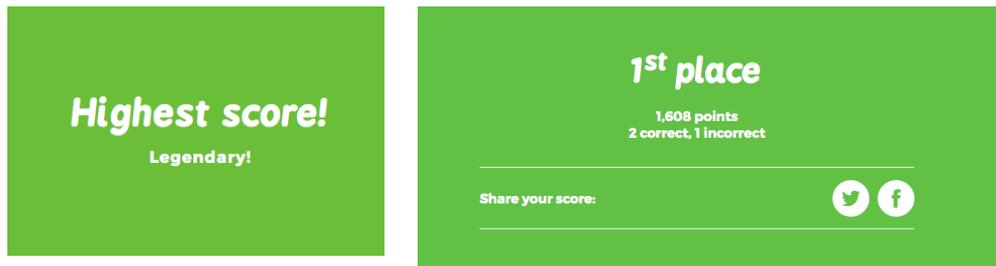
Bufalo Bill

1,608 points!

✓ 2 correct
✗ 1 incorrect

[Feedback & results](#)

11º.- Tablet del ganador. Su resultado + posibilidad de compartirlo en redes sociales.

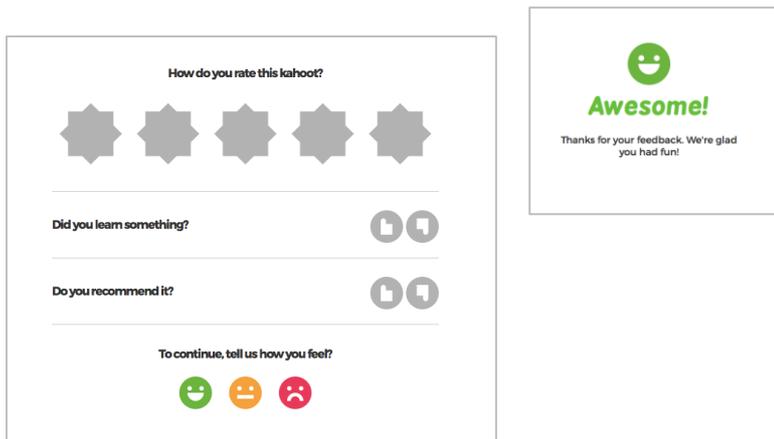


Highest score!
Legendary!

1st place
1,608 points
2 correct, 1 incorrect

Share your score:  

12º.- Cada equipo jugador puede puntuar el juego:



How do you rate this kahoot?

Did you learn something?  

Do you recommend it?  

To continue, tell us how you feel?


Awesome!
Thanks for your feedback. We're glad you had fun!

Además, al finalizar la sesión del juego, el propio Kahoot realiza un informe de cómo ha ido el juego para el profesor, y así se puede analizar quién ha contestado, si lo ha hecho bien o mal, qué hay que reforzar e incluso da la posibilidad de repetir el cuestionario.



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



5. CUESTIONARIO DE VALORACIÓN DE LA ACCIÓN

Una vez realizada la acción, pueden valorar la actividad rellenando el siguiente cuestionario y enviarlo a: razaautoctona@gmail.com junto con el informe del Kahoot.

Cuestionario de evaluación de la actividad

Se valorará del 1 al 5 (5 me ha gustado mucho y 1 no me ha gustado nada)

- ¿Qué le ha parecido en general la actividad?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- ¿Creen que los niños han aprendido sobre las razas autóctonas y las distintas especies?

- ¿Ha sido la actividad divertida y entretenida para los niños? ¿Se lo han pasado bien?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- ¿Les ha parecido complicado el funcionamiento de la actividad?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- ¿Qué juego les ha gustado más?

¿Quién soy?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Rugby de las Razas

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Kahoot

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- Valore los materiales del juego.

- Otros comentarios:



¡ Descubre!
todas nuestras razas
y diviértete al 100%



ANEXO



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



Juego del Rugby de las Razas

Listado de cintas/pañuelos por especies:

Pañuelo/cinta roja o de otro color que tengan

Especie Bovina

2. Asturiana de los Valles



3. Avileña-Negra Ibérica



4. Lidia

5. Morucha



6. Parda de Montaña

7. Pirenaica



8. Retinta

9. Rubia Gallega

10. Alistana-Sanabresa





¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



11. Berrenda en Colorado



12. Berrenda en Negro



13. Sayaguesa



14. Tudanca



Pañuelo/cinta naranja o de otro color que tengan

Especie Ovina

1. Carranzana

2. Castellana

3. Churra



4. Latxa

5. Manchega





¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



6. Merina



7. Navarra

8. Ojinegra de Teruel



9. Rasa Aragonesa

10. Segureña



11. Alcarreña



12. Ansotana



13. Colmenareña



14. Galega





¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



15. Merina de Grazalema



16. Talaverana



Pañuelo/cinta verde o de otro color que tengan

Especie Caprina

1. Florida
2. Majorera
3. Malagueña



4. Murciana-Granadina
5. Palmera
6. Tinerfeña
7. Galega



8. Payoya





¡ Descubre!
todas nuestras razas
y diviértete al 100%



Pañuelo/cinta rosa o de otro color que tengan

Especie Porcina

1. Ibérica

Pañuelo/cinta amarilla o de otro color que tengan

Especie Aviar

1. Combatiente Español
2. Galiña de Mos





¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



Preguntas/respuesta del juego del KAHOOT

1. La vida en el campo es importante porque:



- a. Se crían animales que producen animales de calidad.
- b. Ayuda a conservar el medio ambiente y que haya vida en el territorio.
- c. **Todas las respuestas son correctas.**

2. En España se practica la ganadería en:



- a. Galicia, Asturias, Extremadura.
- b. Andalucía, Málaga, Castilla y León.
- c. **Todo el territorio.**

3. La ganadería, ¿es una actividad nueva?



- a. **No, desde hace siglos, hay familias que se dedican a la ganadería.**
- b. La ganadería es una actividad muy nueva que procede de Asia.
- c. Sí, no forma parte de nuestra historia ni de nuestra cultura.

4. Gracias a los ganaderos...:



- a. Comemos carne, huevos, pollo, queso.
- b. Bebemos leche y comemos yogures.
- c. **Todas las respuestas son correctas.**



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



5. ¿Cuáles son las especies ganaderas más conocidas?



- a. **Vaca, cabra, oveja...**
- b. Perro, gato, rana...
- c. Dromedario, caballo, gato...

6. Ser de la especie caprina significa que los animales son:



- a. Vacas y toros.
- b. **Cabras.**
- c. Ovejas.

7. ¿Qué animales son de la especie bovina?



- a. Caballos.
- b. **Toros.**
- c. Ovejas.

8. La Especie Caprina nos da:



- a. **Queso de cabra.**
- b. Lana.
- c. Carne de cordero.

9. De cada especie ganadera...



- a. Hay una única raza.
- b. **Hay varias razas.**
- c. Las especies no tienen razas.



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



10. ¿Todos los animales de raza pura pueden originar productos 100% Raza Autóctona?



- a. Sí, siempre.
- b. **Sólo cuando la raza ha obtenido el sello 100% Raza Autóctona.**
- c. Ninguna respuesta es correcta.

11. Sabes qué significa que un animal sea de raza pura?



- a. **El padre y la madre son de raza pura.**
- b. El padre es de raza pura.
- c. La madre es de raza pura.

12. ¿Por qué es importante señalar los productos 100% Raza Autóctona?



- a. Para saber qué productos son de raza pura y de nuestro territorio.
- b. Apoyamos a los ganaderos y a nuestro patrimonio animal.
- c. **Todas las respuestas son correctas.**

13. ¿De qué especies animales sus productos pueden ser 100% Raza Autóctona?



- a. **Vacas, cabras, ovejas, gallinas.**
- b. Tortuga y pez.
- c. Cebra.



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



14. La Galiña de Mos es de la especie:



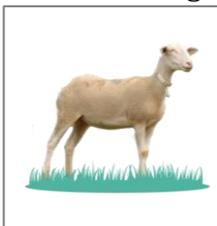
- a. Aviar.
- b. Cunícola.
- c. Caballar.

15. La raza Churra pertenece a la:



- a. Especie bovina.
- b. Especie caprina.
- c. **Especie ovina.**

16. La raza Segureña vive en:



- a. Granada.
- b. **Granada, Almería, Albacete y Murcia.**
- c. Extremadura y Castilla y León.

17. La raza Combatiente Español es de la especie:



- a. Ovina.
- b. **Aviar.**
- c. Bovina.



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



18. ¿Dónde viven las vacas que son de raza de Lidia?



- a. **Sobre todo en Andalucía y Extremadura.**
- b. Sobre todo en Galicia y norte de España.
- c. En todo el mundo.

19. ¿Dónde vive la oveja Galega?



- a. **Vive en Galicia.**
- b. Vive en Castilla la Mancha.
- c. Vive en Cataluña.

20. Indica qué raza no pertenece a la especie Caprina:



- a. Malagueña.
- b. Tinerfeña.
- c. **Morucha.**

21. La raza autóctona Asturiana de los Valles es apreciada por:



- a. Sus huevos.
- b. **Su carne.**
- c. Su lana.



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



22. Podemos encontrar el sello 100% Raza Autóctona en:



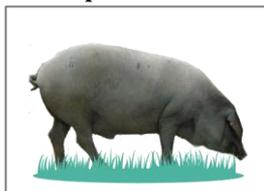
- a. **En las bandejas de carne, en los envases de quesos y briks de leche.**
- b. En las panaderías.
- c. Todas las respuestas son correctas.

23. El sello 100% Raza Autóctona, además de productos de alimentación, incluye productos de:



- a. **Lana y piel.**
- b. Algodón y lino.
- c. Plástico y metal.

24. El producto más conocido que nos da el cerdo de Raza Ibérica es:



- a. **El jamón ibérico.**
- b. El huevo ibérico.
- c. Ninguna respuesta es correcta.

25. Si compramos y consumimos productos 100% Raza Autóctona...



- a. Se acabarán muy pronto.
- b. **Contribuiremos a la Conservación de las Razas Ganaderas.**
- c. Se extinguirán las Razas Ganaderas.