

CIRCULANDO EL JUEGO



GUÍA PARA EL NIVEL EDUCATIVO DE 3º DE EDUCACIÓN PRIMARIA.
HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL PERSONAL DOCENTE SOBRE
EL CONSUMO CIRCULAR DE LOS VIDEOJUEGOS.

Confederación Española
de Cooperativas
de Consumidores
y Usuarios



FICHA 1: “CONTROL PLAY”

01

¿Cuántos
videojuegos
tienes?

¿Cuál es el
primer videojuego
que compraste?

¿Hace cuánto
tiempo lo
compraste?

¿Cuándo te has
comprado o te
han regalado el
último videojuego?

Contesta a las preguntas sobre el último juego que te has comprado

 Fíjate y recuerda los pictogramas que aparecen en el juego y si alguno hace referencia a la edad para jugar.

Nombre del videojuego.

Edad recomendada del videojuego.

Temática del videojuego.

Tipo de envoltorio para guardar el
videojuego.

¿Cuánto tiempo juegas al día?







Truque (España):

Dibujo de casillas en el suelo, donde las pruebas a superar tratarán de las técnicas publicitarias que se utilizan en los videojuegos. Conocerlas permitirá al alumnado ser críticos y responsables.

PREGUNTA:

Explicar qué colores se utilizarían para hacer un videojuego de dibujos animados en una granja. ¿Por qué esos colores?

RETO:

Cada miembro del equipo lanza una piedra a una casilla del truque y saltan a pata coja hasta llegar a la casilla donde está la piedra.

Cuando todos los miembros del equipo están en sus casillas, deben ponerse de acuerdo para tararear una canción conocida de un videojuego.



CINCO MARÍAS

05

Cinco Marías (Brasil):

Cinco piedras numeradas en el suelo, que habrá que ir cogiendo mientras una de las piedras se lanza al aire. Cada piedra será una prueba sobre el sistema PEGI.

PREGUNTA:

Según las instrucciones del juego coger la piedra con el número 3 y decir 3 símbolos que aparecen en el código PEGI y su significado.

RETO:

El equipo tiene que hacer mímica para que otros equipos adivinen el significado de 5 símbolos del código PEGI.



PIEDRA, PAPEL Y TIJERA

06

Piedra, papel y tijera (Brasil):

Según las instrucciones del juego, se hace la pregunta al ganador.

PREGUNTA:

¿Qué dos efectos para la salud puede provocar el abuso de los videojuegos?

RETO:

Por parejas se juega entre los miembros del equipo a piedra, papel o tijera. El jugador que gana hace una pregunta a su compañero, sobre cómo hacer un uso responsable de los videojuegos (ejemplo: después de hacer los deberes, juego 30´ a un videojuego ¿es uso o abuso?).



TRES EN RAYA

07

Tres en raya (Mundial):

Preguntas rápidas sobre la reutilización y el reciclaje de los videojuegos para mover ficha. Cada jugador solo podrá mover una vez por turno y no debe ser sobre una casilla ya jugada. Se debe conseguir realizar una línea recta o diagonal.

PREGUNTAS RÁPIDAS Y RESPUESTAS:

- Si se estropea un videojuego ¿dónde hay que tirarlo?
- ¿Dónde se tira la caja de plástico que guarda el videojuego?
- ¿Qué puedo hacer con un videojuego que ya no me gusta?

RETO:

El grupo se divide en dos equipos (equipo 1 y equipo 2). Para poder mover la ficha, el equipo 1 hace una pregunta al equipo 2 relacionada con el reciclaje y la reutilización de videojuegos. Si aciertan moverán ficha. Después se hará a la inversa, el equipo 2 pregunta al equipo 1 y mueven fichas si aciertan. El juego continuará hasta que uno de los equipos consiga las 3 en raya.



SALTA Y AFLOJA

08

Salta y afloja (México):

Unos miembros del equipo tendrán que saltar a la comba y contestar a la pregunta/prueba. Se tratarán los temas del consumo circular para cerrar el ciclo de vida del producto.

PREGUNTAS RÁPIDAS Y RESPUESTAS:

Explica qué “significa cerrar el círculo del consumo circular”.

RETO:

Cada miembro del equipo para poder saltar en el juego “Salta y afloja” tiene que decir un beneficio del consumo circular.



RESPUESTAS

09

Truque (España):

PREGUNTA: Explicar qué colores se utilizarían para hacer un videojuego de dibujos animados en una granja. ¿Por qué esos colores?

COLORES DE TONOS AMARILLOS, VERDES Y ROSA. SON COLORES QUE DAN FELICIDAD, CALMA Y CARIÑO.

RETO: Cada miembro del equipo lanza una piedra a una casilla del truque y saltan a pata coja hasta llegar a la casilla donde está la piedra.

Cuando todos los miembros del equipo están en sus casillas, deben ponerse de acuerdo para tararear una canción conocida de un videojuego.

Cinco Marías (Brasil):

PREGUNTA: Según las instrucciones del juego coger la piedra con el número 3 y decir 3 símbolos que aparecen en el código PEGI y su significado.

CÓDIGO PEGI: VIOLENCIA, MIEDO, DISCRIMINACIÓN, DROGAS, SEXO, JUEGO DE AZAR, LENGUAJE SOEZ

RETO: El equipo tiene que hacer mímica para que otros equipos adivinen el significado de 5 símbolos del código PEGI.

Piedra, papel y tijeras (China):

PREGUNTA: ¿Qué dos efectos para la salud puede provocar el abuso de los videojuegos?

- ALTERACIONES EN EL HUMOR Y EL PENSAMIENTO.
- IRRITABILIDAD.
- AUMENTO DE PESO, E INCREMENTO DEL SEDENTARISMO.
- AISLAMIENTO SOCIAL DEL JUGADOR.
- CARENCIA DE RELACIONES SOCIALES FUERA DEL VIDEOJUEGO.
- ADICCIÓN Y MUCHA DEPENDENCIA AL JUEGO.

RETO: Por parejas se juega entre los miembros del equipo a piedra, papel o tijera. El jugador que gana hace una pregunta a su compañero, sobre cómo hacer un uso responsable de los videojuegos (ejemplo: después de hacer los deberes, juego 30' a un videojuego ¿es uso o abuso?)



RESPUESTAS

10

Tres en raya (Mundial):

PREGUNTAS RÁPIDAS:

- Si se estropea un videojuego ¿dónde hay que tirarlo? **PUNTO LIMPIO**
- ¿Dónde se tira la caja de plástico que guarda el videojuego? **CONTENEDOR AMARILLO**
- ¿Qué puedo hacer con un videojuego que ya no me gusta? **REGALARLO O VENDERLO**

RETO: El grupo se divide en dos equipos (equipo 1 y equipo 2). Para poder mover la ficha, el equipo 1 hace una pregunta al equipo 2 relacionada con el reciclaje y la reutilización de videojuegos. Si aciertan moverán ficha. Después se hará a la inversa, el equipo 2 pregunta al equipo 1 y mueven fichas si aciertan. El juego continuará hasta que uno de los equipos consiga las 3 en raya.

Salta y afloja (Mexico):

PREGUNTA: Explica que significa cerrar el círculo del consumo circular.

EL CONSUMO CIRCULAR PROMUEVE LA REUTILIZACIÓN, LA REPARACIÓN Y EL RECI-CLAJE, PARA QUE LOS PRODUCTOS TENGAN UN CICLO DE VIDA MÁS LARGO Y QUE LOS RECURSOS MATERIALES Y ENERGÉTICOS PERMANEZCAN MÁS TIEMPO EN EL CICLO DE FABRICACIÓN.

RETO: Cada miembro del equipo para poder saltar en el juego "Salta y afloja" tiene que decir un beneficio del consumo circular.



www.escuelaconsumocircular.es
www.hispacoop.es



Confederación Española
de Cooperativas
de Consumidores
y Usuarios



**HISPA
COOP**



consumocircular
Escuela de Consumo Circular

El programa ha sido subvencionado por el Ministerio de Consumo,
siendo su contenido responsabilidad exclusiva de la organización beneficiaria.