

CIRCUITO CIRCULAR



consumo **circular**
Escuela de Consumo Circular



GUÍA PARA EL NIVEL EDUCATIVO DE 4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA.
HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL PERSONAL DOCENTE SOBRE EL CONSUMO CIRCULAR DE
LOS PRODUCTOS Y LOS ACCESORIOS DEPORTIVOS.

Confederación Española
de Cooperativas
de Consumidores
y Usuarios





consumo **circular**

Escuela de Consumo Circular

Índice

FINALIDAD	1
OBJETIVOS	2
TEMÁTICA	3
METODOLOGÍA	6
ACTIVIDADES	
ACTIVIDAD PREVIA	7
ACTIVIDAD CENTRAL	11
ACTIVIDAD POSTERIOR	14
¿QUÉ DEBES SABER?	15



LA MOCHILA

Busca en la mochila los recursos materiales.



FINALIDAD

01

La finalidad de esta guía es ofrecer una **herramienta al personal docente del nivel educativo de 4º de Educación Primaria para trabajar con el alumnado**, de manera autónoma, tanto en el ámbito escolar como en otros entornos educativos. La temática de la guía versa sobre el consumo circular de los productos y los accesorios deportivos.

Esta herramienta pedagógica, que contiene diversos materiales, también puede utilizarse como actividad extraescolar con el público infantil, en talleres compartidos con las familias, en actividades lúdicas y de entretenimiento como los campamentos, siempre bajo la supervisión de personal educativo (ej. monitores, animadores...).

El **público objetivo** de esta guía es población infantil de edades comprendidas entre los 9 y 10 años.

Para desarrollar los contenidos y la temática del consumo circular en el consumo de los productos y accesorios deportivos, el personal docente podrá llevar a cabo tres actividades en diversos momentos.

Actividad previa: *Sigue la pista.*

Actividad central: *Dale la vuelta a la zapatilla.*

Actividad posterior: *Circuito circular.*



OBJETIVOS

02

Los **objetivos generales** de las actividades son:

- Informar y formar al alumnado a través de un programa educativo de la Escuela de Consumo Circular.
- Garantizar el derecho a la información, formación y educación de las personas consumidoras en el consumo sostenible dentro de la Economía Circular.
- Dotar al profesorado de herramientas pedagógicas y actividades prácticas dirigidas al alumnado para utilizarlo tanto dentro como fuera de las aulas.
- Sensibilizar al alumnado de la necesidad de adoptar modos de vida más sostenibles, haciendo un uso más eficiente de los recursos, reduciendo los residuos y minimizando el impacto ambiental.
- Identificar los beneficios del consumo circular para la sociedad y para el planeta.

COMPETENCIAS CURRICULARES EN EL MARCO DEL PROYECTO EDUCATIVO

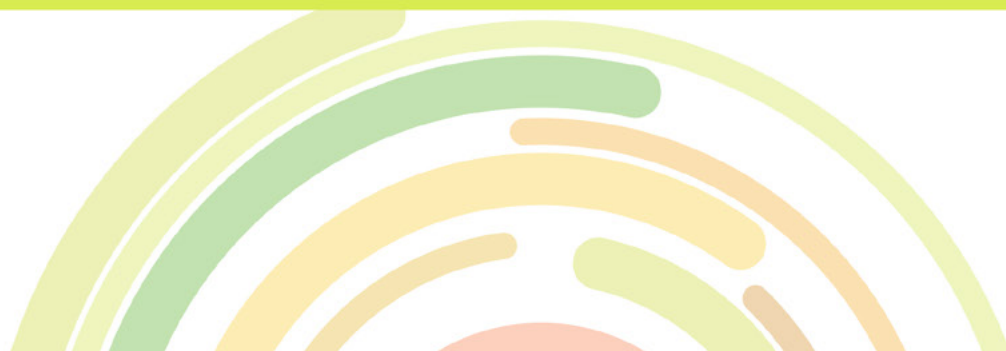
Según la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación), se trabajarán las siguientes competencias para el nivel educativo de 4º de Educación Primaria:

COMPETENCIAS

Competencia personal y social de aprender a aprender: reflexionar acerca del consumo responsable, favoreciendo la capacidad de aprendizaje y el crecimiento personal.

Competencia en comunicación lingüística: habilidad de comunicarse y conectar eficazmente con otras personas. Construcción del pensamiento crítico.

Competencia emprendedora: habilidad para actuar como ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica.



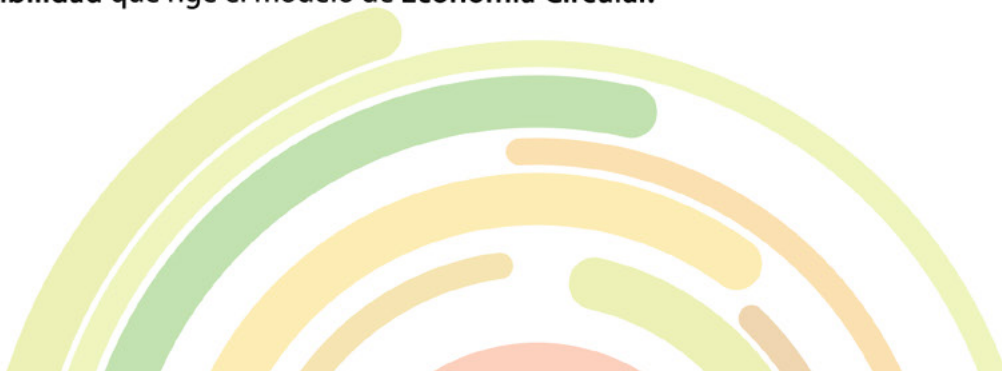
EL CONSUMO CIRCULAR EN LOS PRODUCTOS Y LOS ACCESORIOS DEPORTIVOS

En los últimos años, la mayoría de las personas han modificado sus rutinas llevando una vida más activa y saludable. Los nuevos estilos de vida están asociados a erradicar el sedentarismo y a la práctica del deporte desde edades tempranas. Por ello, los productos y accesorios deportivos han cobrado vida propia y ya no se utilizan solo para hacer deporte, sino que encierran un estilo “casual”, que se ha impuesto, siendo parte de nuestros hábitos cotidianos.



Por tanto, los productos y accesorios deportivos son cada vez más demandados por las personas consumidoras, que tienen que dar respuesta a los requerimientos y necesidades de la disciplina o deporte que practican. En el momento actual, el mercado ofrece un gran abanico de productos deportivos, tales como la indumentaria, el calzado, los complementos, los aparatos deportivos, el equipamiento, etc. Esto ha provocado que haya cambios continuos en los estilos y las modas en el sector de los productos deportivos, lo que generó una mayor predisposición a comprar y consumir estos productos en atención a las tendencias, más que a la práctica de un deporte.

En el modelo económico lineal, los productos deportivos que se fabrican emplean muchas materias primas y recursos para su producción, que luego se procesan y se convierten en productos, que se usan y se desechan rápidamente. Esta forma de consumo, basada en “extraer, producir, usar y tirar”, incita a poner en práctica hábitos de compra y consumo que son insostenibles, ya que las personas consumidoras se guían más por las tendencias y las modas sin prestar atención a los **criterios de sostenibilidad** que rige el modelo de **Economía Circular**.





Las personas consumidoras y usuarias, en especial los menores y adolescentes, se ven influenciados por la presión de las modas y los estilos atractivos y diferentes, que incitan a consumir determinadas marcas o modelos en el mundo de los productos deportivos. Hay grupos sociales que asocian su identidad a unas prendas de vestir o accesorios deportivos concretos y de unas determinadas marcas.

El modelo de producción y consumo de estos productos y accesorios deportivos, requiere una gran cantidad de agua y energía que causan un grave impacto ambiental. En su diseño y fabricación se utilizan muchas **materias primas** (naturales o sintéticas) y algunos productos emplean tejidos y materiales (por ej. equipamientos como camisetas, cortavientos, zapatillas, gorras, gafas de sol, etc.) que pueden originar graves impactos en el medio ambiente. Al final de la vida útil de estos productos es fundamental reciclar para minimizar los residuos que se originan. Para generar un menor impacto ambiental es esencial depositar tanto los envases y embalajes (ej. cajas de cartón, envoltorios de plástico, etc...) en los contenedores correspondientes, como reciclar en el punto limpio los productos deportivos (ej. residuos plásticos de los accesorios deportivos como balones, mochilas, pelotas, palos, etc.).

En el nuevo **modelo de producción y consumo circular**, las personas consumidoras y usuarias tienden a guiarse por los criterios de la sostenibilidad desde el momento de la elaboración de estos productos hasta el final de su vida útil, tratando de reducir la generación de los residuos y aprovechando más los recursos a nuestro alcance (materias primas, agua, energía, etc.).

¡Apuesta por el consumo circular!

Tú cierras el círculo. Cambia a la economía circular.

Además, se está implantando un nuevo estilo de vida más saludable y sostenible, asociada a la vida al aire libre y a la protección de la naturaleza. En la nueva economía circular, las personas consumidoras siguen unas pautas de consumo más saludables, encaminadas a mejorar la salud y el bienestar de las personas y del planeta. La práctica de los deportes lleva a las personas a sentirse bien y a mejorar su salud.

Esta guía quiere promover un consumo **circular**, fomentando hábitos de compra y consumo de los productos y accesorios deportivos basados en los criterios de la sostenibilidad (durabilidad, utilidad, reparabilidad, reciclabilidad, responsabilidad, etc.). Un modelo que exige que las personas sean más **responsables y reflexivas** a la hora de adquirir o usar un producto deportivo. El consumidor circular prioriza los comportamientos y los **hábitos de consumo** sostenibles en el sector los productos deportivos. Todo ello, sin perder de vista la necesidad de implantar un **estilo de vida más saludable** desde edades tempranas a través del deporte y el ejercicio físico.

Fomentar una **compra consciente y responsable** de todo tipo de productos y accesorios deportivos es fundamental si queremos reducir el impacto ambiental de nuestros hábitos de consumo. Además, hay que prestar atención a las necesidades propias, sin seguir modas o tendencias, considerando los beneficios que la práctica del deporte y la actividad física genera en la población.



La metodología a utilizar será **activa y participativa**, basada en un **proceso de aprendizaje por descubrimiento**, para adquirir las competencias básicas curriculares de este nivel educativo. El proceso metodológico consiste en **actividades lúdico-formativas**, con herramientas para que el alumnado adquiriera los conocimientos necesarios para orientar los comportamientos de consumo responsable de los productos y los accesorios deportivos.

Con esta metodología se pretende educar y sensibilizar al público infantil, como futuras personas consumidoras y usuarias, para que sigan un estilo de vida más saludable y sostenible.

En la guía se proponen tres actividades para dinamizar por el personal docente, que llevarán a la consecución de los objetivos y contenidos propuestos:

Actividad previa: *Sigue la pista.*

Para adquirir los conocimientos previos sobre la temática del consumo circular de los productos y los accesorios deportivos.

Actividad central: *Dale la vuelta a la zapatilla.*

Consiste en una actividad práctica a desarrollar en el aula, por equipos, para aprender a identificar las diferencias entre el modelo de economía lineal y Economía Circular.

Actividad posterior: *Circuito circular.*

Para concluir, se realizará una actividad práctica sobre consumo circular de los productos y accesorios deportivos.



ACTIVIDAD PREVIA

SIGUE LA PISTA

Es una actividad introductoria de análisis de situación donde el alumnado seguirá la pista de los productos y accesorios deportivos que tienen, el uso que les dan y el camino que recorren una vez que los han utilizado.

OBJETIVOS

- Dar a conocer al alumnado los procesos de producción de determinados productos, desde la obtención de materias primas hasta su venta.
- Relacionar algunos de nuestros comportamientos como personas consumidoras y su repercusión sobre el medio ambiente.
- Promover hábitos de compra y consumo responsable ante la gran oferta de productos deportivos y marcas existentes en el mercado.
- Fomentar el consumo consciente, reflexivo y sostenible de los productos y accesorios deportivos.

TEMPORALIZACIÓN

La duración de la actividad es de 2 horas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El alumnado cumplimentará la Ficha 1: **Sigue tu pista**. Con esta actividad se plantean una serie de preguntas que pretenden generar un análisis de la situación por parte del público infantil, que es el destinatario de la guía.



FICHA 1: SIGUE TU PISTA

08

¿Cuál es la ropa que más te gusta, la deportiva o la no deportiva?

Reflexiona sobre tus gustos y preferencias. Averigua si tu elección de la vestimenta es consciente, o bien, responde a la comodidad, la necesidad, la moda, la influencia de tus amistades o entorno, etc.

¿Cuál es último regalo deportivo que te han hecho?

¿Te importa la marca de la ropa o de los accesorios deportivos que llevas puesto?

- Si, me hace sentirme parte del grupo
- Si, por estar a la moda
- No, no me importa

¿Cuántos balones hay en tu casa?

Busca todos los tipos de balones que tienes para diferentes actividades

¿Cuántas camisetas deportivas tienes?

Cuenta el número de accesorios deportivos que hay en casa:

Analiza todo lo que tú consideras que es para uso deportivo. (Gorras, balones, gafas, raquetas, etc.)

¿Usas toda la ropa y los accesorios deportivos que tienes?

Piensa si tienes en casa muchos accesorios deportivos sin usar y trata de recordar las veces que los has usado.

¿Qué haces con los accesorios que ya no usas?

- Lo tiro a la basura.
- Lo reciclo.
- Lo doy a otras personas.
- Lo reparo o transformo en otro producto.
- No lo sé.

FICHA 2: **SIGUE LA PISTA DEL BALÓN**

09

Además, el alumnado, por grupos, cumplimentará la Ficha 2: **Sigue la pista del balón**. Con esta actividad indagatoria, las personas participantes irán siguiendo la ruta o el camino que recorre un balón, desde su fabricación en el país de origen hasta el lugar donde se vende o su destino final, en las personas consumidoras.

Para introducir el tema, el profesorado realizará las siguientes preguntas:

- ¿Te has fijado alguna vez en los materiales de fabricar balones de fútbol?
- ¿Dónde los fabrican?
- ¿Dónde los venden?
- ¿Qué se hace con ellos una vez que ya no se pueden usar?
- Antes de comprar un balón, vamos a pensar.

Ficha 2: **SIGUE LA PISTA DEL BALÓN**

Analiza el viaje que recorre un balón. Ve coloreando los países que vayas averiguando y seguirás el recorrido que hace un balón desde la producción hasta su venta. Encuentra las soluciones en la mochila.



FICHA 2: SIGUE LA PISTA DEL BALÓN

10

PISTA 1. El cuero es la materia prima con la que se fabrica un balón. El viaje para la fabricación de un balón comienza en un país de Asia que empieza por T y termina por A. ¿Sabes cuál es el país de donde proceden las materias primas para la fabricación del balón?

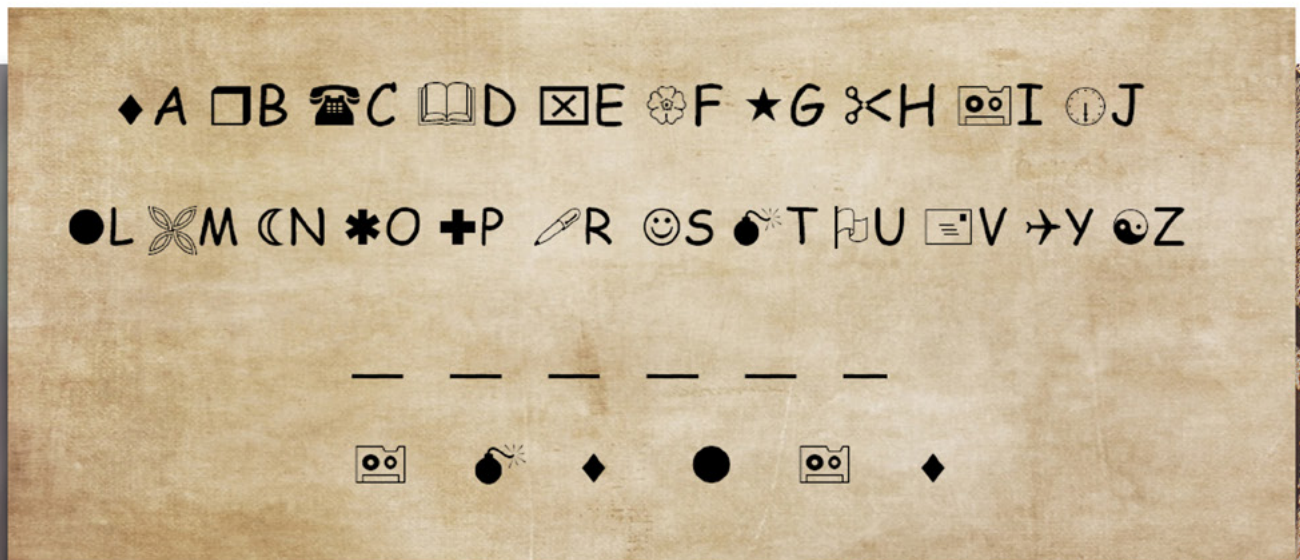
T _ _ L _ N D _ _

PISTA 2. Una vez que se tiene la materia prima, hay países que se encargan de la fabricación del balón. Uno de ellos es de América del Sur y su bandera es azul-blanca-azul. El país donde se fabrica el balón es

_ R _ _ T _ A

PISTA 3. Después, una vez fabricado el balón, se manda a un país para su distribución y venta posterior. Es un país cuyos habitantes hablan inglés y uno de sus monumentos es la Estatua de la Libertad. ¿Qué país es? _____

PISTA 4. Finalmente, con el alfabeto secreto descubrirás uno de los países a donde llegan los balones para su venta a las personas consumidoras, como destino final.



◆ A □ B ☎ C 📖 D ☒ E 🌸 F ★ G ✂ H 📷 I 🕒 J

● L 🌿 M ☾ N * O + P 🖋 R 😊 S 💣 T 🏠 U 📧 V ➔ Y 🌀 Z

— — — — —

📷 💣 ◆ ● 📷 ◆

ACTIVIDAD CENTRAL

DALE LA VUELTA A LA ZAPATILLA

El alumnado a través de esta actividad comprenderá los procesos de transformación, elaboración, transporte y consumo de unas zapatillas deportivas, así como su ciclo de vida, reflexionando sobre otras buenas prácticas como la reutilización, la reparación, el reciclaje y las formas de dar una segunda vida a los productos deportivos.

OBJETIVOS

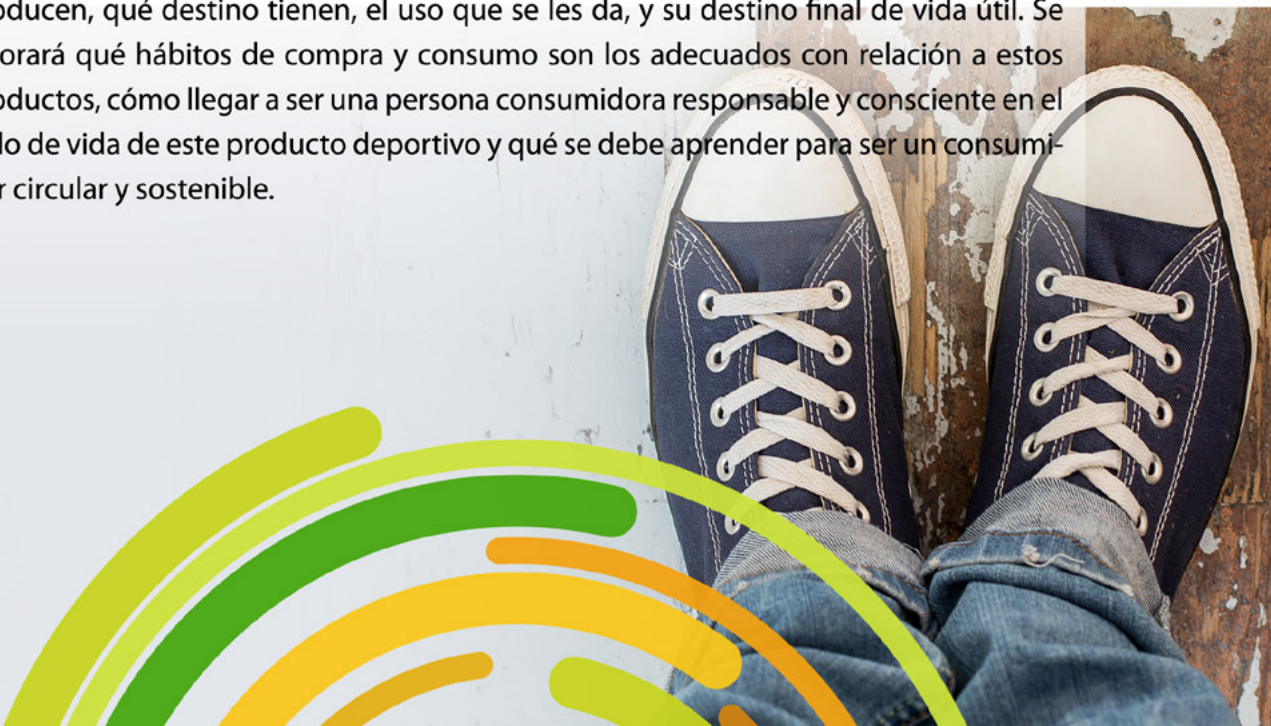
- Informar sobre la importancia del consumo circular en los productos deportivos.
- Aprender a comparar y elegirlos según los criterios de compra responsable.
- Analizar las prácticas comerciales, la publicidad y el valor de las marcas.
- Desarrollar una conciencia crítica y reflexiva ante el impacto ambiental del consumo.
- Fomentar hábitos de compra y consumo más sostenibles de estos productos.

TEMPORALIZACIÓN

La duración de la actividad es de 1 hora.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El alumnado en la clase se dividirá por grupos para realizar un juego de simulación con el objetivo de conocer de dónde provienen las zapatillas de deporte, cómo se producen, qué destino tienen, el uso que se les da, y su destino final de vida útil. Se valorará qué hábitos de compra y consumo son los adecuados con relación a estos productos, cómo llegar a ser una persona consumidora responsable y consciente en el ciclo de vida de este producto deportivo y qué se debe aprender para ser un consumidor circular y sostenible.



DINÁMICA DEL JUEGO

- **JUGADORES:** el grupo o bien el aula se divide en 5 equipos.
- **GUÍA:** el personal docente o el responsable del aula dirigirá el juego.
- **INTRODUCCIÓN:** el personal docente iniciará el juego con una introducción para explicar el ciclo de vida de la fabricación de unas zapatillas deportivas, desde los países donde se producen hasta que llega a las personas consumidoras.
- **COMIENZO DEL JUEGO:** cada equipo formado representará un rol: productores, distribuidores, comerciantes, consumidores y consumidores circulares. El personal docente explicará al grupo qué significa cada uno de estos roles.

A cada equipo se le entregará una ficha de indicaciones para el juego, con la siguiente información:

1. **PRODUCTORES:** Ficha indicaciones y 6 pares de zapatillas.
2. **DISTRIBUIDORES:** Ficha indicaciones y 550 circulones (moneda de cambio).
3. **COMERCIANTES:** Ficha indicaciones y 550 circulones (moneda de cambio).
4. **CONSUMIDORAS:** Ficha indicaciones y 600 circulones (moneda de cambio).
5. **CONSUMIDORES CIRCULARES:** Ficha indicaciones y dos pares de zapatillas.

Se explicará a todos los equipos lo que van a interpretar, esto es, la compraventa de zapatillas deportivas, siguiendo un recorrido de consumo tradicional y cómo guiarse por el modelo de Economía Circular, para incorporar soluciones de reutilización, reparación, reciclaje, reducción de residuos, etc.

Para ello, todos los grupos deberán negociar el precio de venta de un par de zapatillas, siguiendo el siguiente esquema: negociación de venta del productor hasta el distribuidor y negociación entre el distribuidor y el comerciante, que finalmente venderá las zapatillas a los consumidores. Los integrantes del equipo que hagan el rol de consumidores circulares serán los observadores de cada negociación, debiendo dar alternativas en cada paso del proceso.



ACTIVIDADES

13

- **FIN DEL JUEGO:** El profesorado o el responsable del aula deberá crear un debate con el alumnado, atendiendo a estas cuestiones: ¿Quién ha salido ganando en este proceso? ¿Qué sería lo justo? ¿Por qué los productores son los que han obtenido menor beneficio? ¿Cómo afecta la publicidad en este proceso? ¿Qué propuestas introducen el equipo de consumidores circulares?

Fichas de indicaciones para jugar a **Dale la vuelta a la zapatilla**.

Ficha indicadores: **PRODUCTORES**

Vuestro grupo representa a una familia, padre, madre e hijos con edades comprendidas entre siete y doce años, que trabajan en una fábrica en Bangladesh, cosiendo zapatillas de una marca muy conocida.

Vendéis vuestra producción a un intermediario y el dinero lo utilizáis para poder manteneros: alimentos, vivienda...

TENÉIS 6 PARES DE ZAPATILLAS



Ficha indicadores: **INTERMEDIARIOS Y DISTRIBUIDORES**

Vuestro grupo representa a una compañía, que hace de intermediario entre el productor y el vendedor.

Tenéis que negociar con los productores intentando comprar el mayor número de zapatillas al menor precio posible y distribuirlas por diferentes tiendas, vendiéndolas a un precio mayor para cubrir todos los gastos (publicidad, transporte, impuestos...) y sacar cuanto más beneficio mejor.

TENÉIS 550 CIRCULONES PARA NEGOCIAR LA COMPRA Y LA VENTA DE ZAPATILLAS



Ficha indicadores: **COMERCIANTES**

Vuestro grupo representa a una tienda de deportes en España, que tiene que comprar las zapatillas a un intermediario y venderlas a los consumidores un poco más caras para poder sacar beneficios.

TENÉIS 550 CIRCULONES PARA NEGOCIAR LA COMPRA Y VENTA DE LAS ZAPATILLAS



Ficha indicadores: **PERSONAS CONSUMIDORAS**

Vuestro grupo representa a una familia de cuatro miembros, que vive en España y que aprovechando el comienzo del curso escolar van a comprar un par de zapatillas nuevas para cada uno.

TENÉIS 600 CIRCULONES PARA VUESTRAS COMPRAS



Ficha indicadores: **PERSONA CONSUMIDORA CIRCULAR**

Vuestro grupo representa a un grupo de personas consumidoras que queréis contribuir a la economía circular, dando ideas para la reutilización, reparación y reciclaje de las zapatillas.

A lo largo de todo el juego iréis fijando en los desechos que generan el resto de los grupos.

TENÉIS 2 ZAPATILLAS ¿Qué hacéis con ellas?



ACTIVIDAD POSTERIOR

CIRCUITO CIRCULAR

Con esta actividad se pretende que el alumnado reflexione acerca de la forma de consumo actual, y cómo incorporar en su vida cotidiana hábitos de consumo más responsables y sostenibles para reducir el impacto ambiental.

OBJETIVOS

- Proponer soluciones a los problemas ambientales generados por la sociedad de consumo.
- Fomentar la práctica de hábitos de compra y consumo más responsables y sostenibles.
- Buscar alternativas que promuevan el consumo circular a los productos deportivos.

TEMPORALIZACIÓN

La duración de la actividad es de 2 horas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En un espacio exterior del centro escolar u otro que se establezca, se llevarán a cabo dos actividades sobre consumo circular de los productos y accesorios deportivos:

- 1) **“Circuito deportivo circular”**. El personal docente propondrá al alumnado que traiga de casa material deportivo que considere que ya no se utiliza (ej. aros, conos, pelotas...), para organizar el día del circuito, que se montará en una zona común o en el patio escolar. La jornada tiene como objetivo la participación del alumnado, además de compartir y reutilizar los productos deportivos. También se profundizará en los beneficios que el deporte y la actividad física tienen para la salud y el bienestar de las personas.
- 2) **“Segunda vida”**. El profesorado propondrá que el alumnado traiga unas zapatillas inservibles para darles una segunda vida, reutilizándolas en la creación de un minijardín. La actividad puede hacerse en el patio, en una zona común del centro escolar u otro entorno. Incluso, puede hacerse extensiva a todo el centro. Durante varias semanas, se hará una recogida de zapatillas usadas e inservibles, que se utilizarán como macetas u otros usos para la realización de un jardín sostenible con plantas.

¿Qué camino recorre una zapatilla de deporte?

El ciclo de vida de una zapatilla de deporte son los pasos que recorre desde su producción hasta el destino final.

Fabricación

- Cultivo y extracción de materias primas (cuero, textiles, plástico...).
- Transformación de las materias primas para cada uno de los componentes (suelas, plantillas, cordones...).

Diseño

- Innovación y diseño de las zapatillas (ecodiseño).

Producción

- Procesamiento: coser, encolar y ensamblar.
- Acabado y preparación para su identificación en la venta: etiquetado, embalaje...

Distribución

- Transporte al punto de venta y recepción de mercancías.
- Venta: prácticas comerciales, publicidad, venta a distancia...

Consumo

- Compra: durabilidad, garantías, etc.
- Uso.
- Reparación.
- Reutilización.

Reciclado

- Separación de componentes.
- Selección y preparación.
- Reciclado de materiales para hacer nuevos productos.
- Conversión.



¿QUÉ DEBES SABER?

16

Materias primas de los productos deportivos.

Para la elaboración de los productos deportivos se usan múltiples materiales, tanto sintéticos como materias primas naturales.

- **Algodón orgánico** se cultiva en campos sin pesticidas ni fertilizantes químicos, sirve para la indumentaria deportiva.
- **Lino** es una fibra natural, sostenible y fácilmente reciclable, sirve para la vestimenta deportiva.
- **Bambú** la pulpa del bambú blanqueada y sin cloro, se utiliza para los equipamientos deportivos.
- **Cuero** la piel animal tratada mediante curtido sirve como material para los balones y las zapatillas deportivas.
- **Licra** es fibra elástica de poliuretano, sintética y de movilidad adecuada para vestimenta y accesorios deportivos.
- **Plástico reciclado** material plástico que proviene de productos y materiales reciclados previamente (ej. envases y botellas de plástico, redes de pesca, residuos plásticos...).

¿Cómo puedo reducir el impacto de mis hábitos de consumo en los productos deportivos?

Para reducir los impactos que generan los hábitos de consumo, las personas consumidoras deberían:

- Hacer una **compra responsable y consciente** atendiendo a las propias necesidades, evitando la compra intuitiva que provoca un consumo excesivo e innecesario.
- Identificar las **prácticas comerciales y las técnicas publicitarias** que incitan a una compra compulsiva.
- Conocer qué hay detrás de un producto, **evitando guiarse por las marcas y las modas pasajeras**.
- Informarse y conocer, a través del **etiquetado**, la procedencia o el origen del producto, su composición, la forma de uso y conservación, la forma de reciclarlo, etc.
- Fijarse en el **ciclo vida del producto**, para optar por aquellos realizados conforme a los **criterios de la sostenibilidad**.
- Hacer un consumo consciente y responsable poniendo en práctica el **consumo circular**.

Y ahora... ¿Qué podemos hacer como personas consumidoras?

Las **personas consumidoras circulares** siguen estas pautas y hábitos de consumo:

- **Comprar** atendiendo a las **necesidades básicas**, evitando la compra continua y compulsiva de productos deportivos.
- **Conocer** si el proceso de fabricación ha sido respetuoso con el medio ambiente y conforme a los criterios de la sostenibilidad.
- **Informarse** con el etiquetado de los materiales empleados en su fabricación, del origen, del proceso de producción, del proceso de conservación y limpieza, etc.
- **Conocer** los nuevos materiales utilizados para la elaboración de productos deportivos.
- **Identificar** aquellos materiales que aportan mayor resistencia y durabilidad, así como los que favorecen el reciclado o los que emplean materiales reciclados, etc.
- **Comparar** productos y optar por aquellas marcas responsables, sostenibles y concienciadas con el respeto a las personas y el planeta.
- **Fijarse** en las marcas deportivas que apuestan por la sostenibilidad económica, social y ambiental.
- **Apostar** por los productos cuyos envases y embalajes emplean materiales reciclados.
- **Reparar** o arreglar los productos deportivos para reutilizarlos antes de desecharlos.
- **Donar** los accesorios deportivos para que puedan ser usados por otras personas.
- **Reciclar** correctamente en los contenedores correspondientes los envases y embalajes del material deportivo.
- **Reciclar** los productos deportivos o los accesorios, cuando lleguen al final de su vida útil, para que sus componentes o partes puedan ser usados como recursos para nuevos productos.

¡Únete al consumo circular!

Cambia a la economía circular. Tú cierras el círculo.

www.escuelaconsumocircular.es
www.hispacoop.es



Confederación Española
de Cooperativas
de Consumidores
y Usuarios



**HISPA
COOP**



consumo circular
Escuela de Consumo Circular

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