

4. CAMINATA DEL CONSUMO RESPONSABLE



Material didáctico:
Caminata del consumo responsable
Materiales:
Un tablero, 4 fichas, un dado, 54 tarjetas con dos preguntas, cada una con tres respuestas, Una ficha que representa la ignorancia



Perfil:
Primaria 2
Secundaria
Media superior
Adultos
Adultos mayores



Objetivo:
Aprender sobre diversos temas de consumo a través de la simulación de una caminata, en la cual los jugadores tratarán de llegar primero a la meta mediante la respuesta correcta a preguntas relacionadas con el consumo.



Modo de jugar:

I. Descripción del juego:

1. Cuenta con un tablero donde se representa una pista de 20 km, además cuenta con 54 tarjetas con dos preguntas, cada una con tres opciones de respuesta.
2. Las respuestas correctas se resaltan en negritas.
3. Existe una ficha que representa la ignorancia, que avanzará cuando los jugadores no den una respuesta correcta.

4. También cuenta con otras cuatro fichas que representan a cada jugador. Un dado que indicará los kilómetros a avanzar si la respuesta es correcta.

II. Instrucciones del juego:

1. El tablero se coloca en el centro del lugar donde se desarrolle la actividad.
2. Los jugadores sitúan sus fichas en la salida.
3. El primer jugador tirará el dado y pondrá su ficha en el número correspondiente y tomará una tarjeta del mazo sin observar las preguntas, sólo podrá observar la figura. Esta tarjeta la entregará al árbitro (promotor).
4. El árbitro realiza la pregunta correspondiente a la tarjeta seleccionada.
5. Los integrantes del equipo deben reunirse para acordar la respuesta correcta y responderla en aproximadamente 30 segundos.
6. Si los participantes responden acertadamente, permanecen en el sitio de acuerdo al

número de casillas del dado.

7. Si los participantes no responden correctamente, avanza la ficha de la ignorancia el número de casillas que indica el dado, y el equipo retrocede a su posición anterior.

8. Cada equipo toma su turno para seguir el juego de la misma manera.

9. Gana el equipo que llegue primero a la meta.

III. Instrucciones específicas:

1. El promotor mencionará las reglas del juego.
2. El grupo se sentará en herradura frente al promotor.
3. El grupo se dividirá en cuatro equipos, cada uno tendrá un representante.
4. Cada equipo nombrará a su representante.
5. El representante de cada equipo tirará el dado y moverá la ficha al número correspondiente.
6. El promotor hará la pregunta del tema correspondiente a la tarjeta seleccionada.

Especificaciones importantes para el promotor:

1. El promotor dará la bienvenida al grupo y mencionará el objetivo del juego.
2. Dará una breve explicación acerca de:
 - a) Qué es el consumo, consumismo y sus consecuencias
 - b) Qué es el consumo responsable
 - c) Los 7 Derechos del Consumidor
3. La disposición del grupo será en herradura.
4. Deberá conseguir las fichas que representan a los equipos, la ficha de la ignorancia y el dado.
5. El promotor deberá fomentar el trabajo en equipo para acordar las respuestas correctas.

Para no entrar en confusión, tienes derecho a la información

Derecho a la información

1. ¿Cómo ejerces de mejor forma tu derecho a la información?
 - a) Leyendo las etiquetas, precios, instrucciones y más información que tenga sobre el producto
 - b) Conociendo su precio
 - c) Preguntando a mis conocidos sobre el producto o servicio
2. Son acciones para cuidar tu derecho a la información:
 - a) Poner atención a la publicidad del producto y servicio para conocerlo
 - b) Leer la etiqueta, comparar precios y calidad sobre el producto o servicio
 - c) Informarme en qué tienda venden el producto

Esto pertenece al juego de la lotería

Caminata del Consumo Responsable:

Concepto

Pregunta de la caminata del consumo responsable.

Para lectura del árbitro (promotor)

Respuestas correctas (resaltadas en negritas)



CAMINATA DEL CONSUMO RESPONSABLE



CONSUMO RESPONSABLE

META

Salida

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Illustrations of people and a building along the path.



Fichas para la CAMINATA DEL CONSUMO RESPONSABLE



Juez



Guerrero



Doncella



Atleta



Ignorancia

NOTA: FOTOCOPIA LAS FICHAS DE LA CAMINATA, PÉGALAS EN UNA CARTULINA Y RECÓRTALAS.

5. MEMORAMA

Memorama del consumo responsable



Material didáctico:
Memorama del
consumo responsable
Materiales:
108 cartas (54 pares)
con figuras sobre
consumo



Perfil:
Preescolar
Primaria 1
Primaria 2
Secundaria
Media superior
Adultos y
Adultos mayores



Objetivo:
Aprender acerca del
consumo a través de
una actividad lúdica en
el que gana el jugador
que logre reunir el mayor número de pares de
cartas iguales.



Modo de jugar:

I. Descripción del juego

1. Consta de 54 pares de cartas con figuras y conceptos sobre consumo responsable.

II. Instrucciones del juego:

1. El juego comenzará revolviendo o barajando las cartas, cuidando que ningún jugador pueda ver las figuras.

2. Se colocarán las cartas boca abajo.
3. Cada jugador podrá voltear sólo un par de cartas por turno.
4. El primer jugador (en el orden previamente establecido) seleccionará una carta, volteándola (la carta permanece en su lugar). El mismo jugador volteará una segunda carta. En el caso de que forme un par (figuras iguales), el jugador recogerá las cartas y continuará destapando cartas, en tanto se mantenga encontrando pares iguales.
5. En caso de que las dos cartas seleccionadas por el primer jugador no sean las mismas, las cartas permanecerán, por unos segundos, boca arriba, de manera que todos los jugadores las observen y memoricen. Transcurridos los segundos, el primer jugador volteará las cartas boca abajo.

6. El segundo jugador repetirá la secuencia realizada por el primer jugador y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan participado.
7. El juego terminará cuando todas las cartas hayan sido retiradas. El jugador que haga el mayor número de pares gana.

III. Instrucciones específicas:

1. El promotor dará la bienvenida al grupo y mencionará el objetivo del juego.
2. Mencionará a los participantes que la disposición del grupo será en herradura y las tarjetas se colocarán en una superficie plana.
3. Dará una breve explicación acerca del juego.
4. El promotor se encargará de anunciar el inicio del juego y de barajar el mazo de cartas.
5. El promotor determinará el ganador.

Especificaciones importantes para el promotor:

1. Dará una breve explicación acerca de los temas:
 - a) Qué es el consumo, consumismo y sus consecuencias
 - b) Qué es el consumo responsable
 - c) Los 7 Derechos del Consumidor.
2. Terminado el juego el promotor cerrará la sesión reforzando los contenidos vistos previos al juego.

NOTA: LAS TARJETAS DEL JUEGO MEMORAMA DEBEN FOTOCOPIARSE DOS VECES, PORQUE SÓLO SE INCLUYE UN JUEGO.

Cartas para MEMORAMA

Derecho a la información



Derecho a la educación



Derecho a elegir



Derecho a la seguridad y calidad



Derecho a no ser discriminados



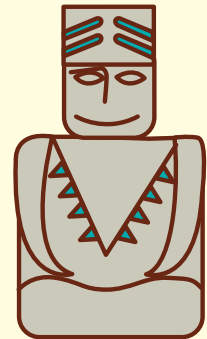
Derecho a la compensación



Derecho a la protección



Artesanías



Consumo responsable



Tradiciones



Hecho en México



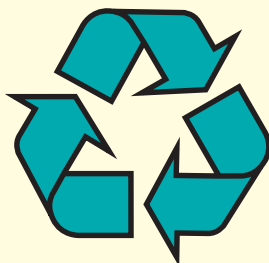
Plato del bien comer



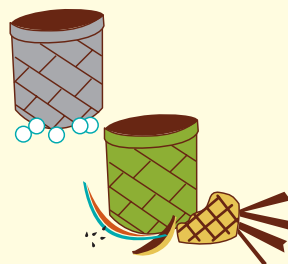
Medio ambiente



Símbolo de reciclaje



Separación de residuos orgánicos e inorgánicos



Proveedor



Cartas para MEMORAMA

Conciliador



Carrito del supermercado



Grupo de pequeños consumidores



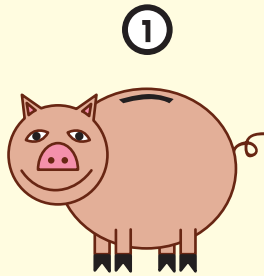
Servicios



Deseos



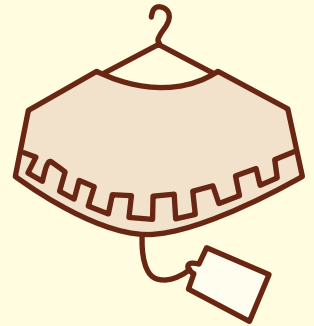
Ahorro (alcancía)



Productos



Etiquetas



Necesidades



Dinero



Precio



Profeco



PROFECO
PROCURADURÍA FEDERAL
DEL CONSUMIDOR

Ley Federal de
Protección al Consumidor



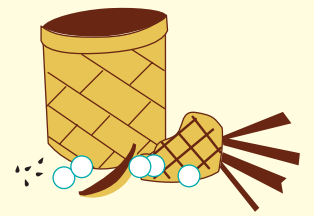
Reducir



Rechazar



Reciclar



Cartas para MEMORAMA

<p>Respetar</p> 	<p>Reutilizar</p> 	<p>Publicidad</p> 	<p>Moda</p> 
<p>Marcas</p> 	<p>Quién es quién en los precios</p> 	<p>Laboratorio Profeco</p> 	<p>Radio y televisión Profeco</p> 
<p>Ejercicio</p> 	<p>Piratería</p> 	<p>Seguridad de productos</p> 	<p>Portal del Consumidor</p> 
<p>Fechas de caducidad</p> 	<p>Comercio justo</p> 	<p>Comida chatarra</p> 	<p>Consumo inteligente</p> 

Cartas para MEMORAMA

Teléfono del Consumidor



Revista del Consumidor



Queja



Denuncia



Educación



Grupos de consumidores

