



CONSUMÓPOLIS 9

“CONSUMIR ENTRE PANTALLAS”

MEMORIA DE PARTICIPACIÓN DO EQUIPO

“JAGUARS”



- Azucena Prado Duarte
- Alfredo Piñón López
- Gabriel Estébanez Louzao
- Mario Rodrigues Medel
- David Vazquez Polo



1.- IMOS PARTICIPAR.

A nosa participación en Consumópolis 9 comezou aló polo mes de Outubro cando o profe nos comunicou que podíamos inscribirmos. Explicounos que se trataba dun concurso “on line” no que deberíamos contestar preguntas sobre a educación do consumidor, logo de consultar nas fichas pedagógicas que se incluían no xogo; que ía ter dúas partes e que podíamos participar alumnos de quinto e sexto de primaria en equipos de cinco compoñentes.

Cada un dos compoñentes debeu escoller un “nik” e un contrasinal que sería preciso para entrar no xogo.



Tamén nos dixo que o tema deste ano era “**Consumir entre pantallas**” que fai referencia a todo o que tén que ver co consumo por Internet e/ou usando as novas tecnoloxías.

Explicounos que a primeira parte ía consistir nun xogo on-line no que deberíamos contestar a varios bloques de preguntas, por cada pregunta iríamos acumulando puntos. Tiñamos que ter coidado ao contestar porque se fallabas tiñas que contestar nuha segunda oportunidade e acadabas menos puntos.



Cada bloque de preguntas que se contestara correctamente daría paso a un xogo no que tamén se podían acadar puntos e para pasar ao seguinte bloque de preguntas era preciso que todos os compoñentes do grupo tivesen rematado dito bloque.

2.- COMEZA O XOGO. AS PREGUNTAS E OS XOGOS.

Sen pensalo moito fixemos a inscrición do equipo e comezamos na clase de Cidadanía a tentar de responder aos bloques de preguntas que se nos presentaban cando entrabamos en consumopolis.net. Para axudarnos a contestar había unhas fichas de axuda nas que se podía consultar o tema do que ía cada un dos bloques. Servíronnos moito, sobre todo para non contestar sen saber, xa que as preguntas eran a maioría para elixir unha resposta de varias.



Os xogos eran moi divertidos, pero algúns non moi doados, sobre todo polas limitacións de tempo, e permitían mellorar moito as puntuacións, o xogo das pelotas, o das

moedas,..Tamén había adiviñas.

3.- O CARTEL CO LEMA.

Cando rematamos esta parte era case Nadal e comezamos a pensar na segunda parte do xogo: Elaborar un cartel cunha frase que nos alertase dos perigos que se poden correr comprando por Internet.



De volta de vacacións comezamos coa segunda parte. O Coordinador explicounos as normas: tiña que ser nun tamaño DIN A3, non se podían poñer marcas, a frase só podía ter 140 caracteres e podíanse engadir debuxos e/ou fotografías que a ilustraran.



Adicámoslle unha clase de Cidadanía a ver os perigos que se poden correr cando non se tén

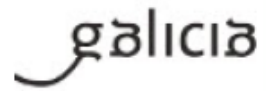
coidado en Internet. Tamén vimos varios vídeos para entender isto.

Mentres uns buscaban cartolinas axeitadas para facer o cartel e a súa decoración outros inventamos a frase. Saíunos en castelán “TOMA NOTA: HAY QUE SABER UTILIZAR INTERNET BIEN POR LOS PELIGROS QUE PUEDE TENER. SOBRE TODO CON ALGUNAS REDES SOCIALES QUE TE PUEDEN JAQUEAR”. Despois tocou escribirla na cartolina que nos deu o profe. Decidimos pegala en diagonal e decoramos o cartel con fotos, purpurina etc. Aprendemos moitas cousas e pasámolo moi ben.



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

CEIP Plurilingüe Santa Rita



Lugar Trabe s/n Galdo (Santa María)
27867
☎ 982598902 📠 982598905
ceip.santarita@edu.xunta.es
<http://www.edu.xunta.es/centros/ceipsantarita>

