



**Propuesta de juego interactivo
para niños de 8 a 12 años
sobre el comercio justo**

CONTEXTO GENERAL

Copade tiene como principal objetivo el impulso y desarrollo de acciones relacionadas con el **Comercio Justo**.

Siendo su misión promover estructuras socioeconómicas autosostenibles, respetuosas con el medio ambiente, en grupos desfavorecidos de países del Sur a través de relaciones de Comercio Justo que hagan a esos grupos agentes de su propio desarrollo.

Copade solicita a Kidekom la creación de un **material ludo-educativo**, preferiblemente en forma de juego interactivo dentro de su campaña **“Madera Justa”**. El objetivo es sensibilizar al público infantil (en contexto escolar) acerca de las posibilidades de consumo responsable, justo y solidario frente a otros tipos de consumo.

Copade pretende educar a los niños en este consumo a través de algunos elementos identificativos que pueden desprenderse de las etiquetas de este tipo de productos.

AMBIENTACIÓN DEL JUEGO

No situamos en el **salón de una casa**. El ambiente refleja la personalidad e intereses de su dueño: es un aventurero, una persona curiosa, que he viajado mucho, sensible a lo que pasa en el mundo y afecta a éste y sus poblaciones.

Más específicamente, el protagonista es un apasionado de la aviación. Pilota y colecciona antiguos aviones. El jugador se identificará con este personaje para adoptar su rol y superar las pruebas que le esperan.

Elementos de ambientación del juego



Elementos de ambientación del juego



Elementos de ambientación del juego



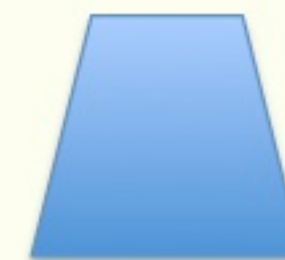
CONTEXTO NARRATIVO

El jugador debe descubrir el **origen geográfico** de productos de su vida cotidiana. A través de este origen descubrirá las condiciones de fabricación de cada producto, y cómo esto impacta de forma positiva o negativa sobre las personas y el medio natural en que se producen.

A partir de este momento el jugador deberá decidir si otorga ,o no, al producto una **marca de distinción** que lo define como respetuoso con el trabajo de las personas y pueblos menos favorecidos, así como con los recursos naturales de su entorno.

MECÁNICA DEL JUEGO

El jugador elige una de las cinco categorías de producto
(Agricultura/Artesanía/ Madera/ Textil/ Papelería)



Dentro de la categoría, el jugador elige uno de los productos (1, 2 o hasta 4)



Descripción del objeto



El jugador elige la ventana que desea abrir
(las ventanas les van ofreciendo pistas para averiguar el origen del
producto – país o zona del mundo)



En lugar de ventana puede ser un cuaderno de viaje que el usuario puede consultar

Para abrir la ventana (y por lo tanto conseguir una pista)
debe superar una prueba tipo “Patrones”

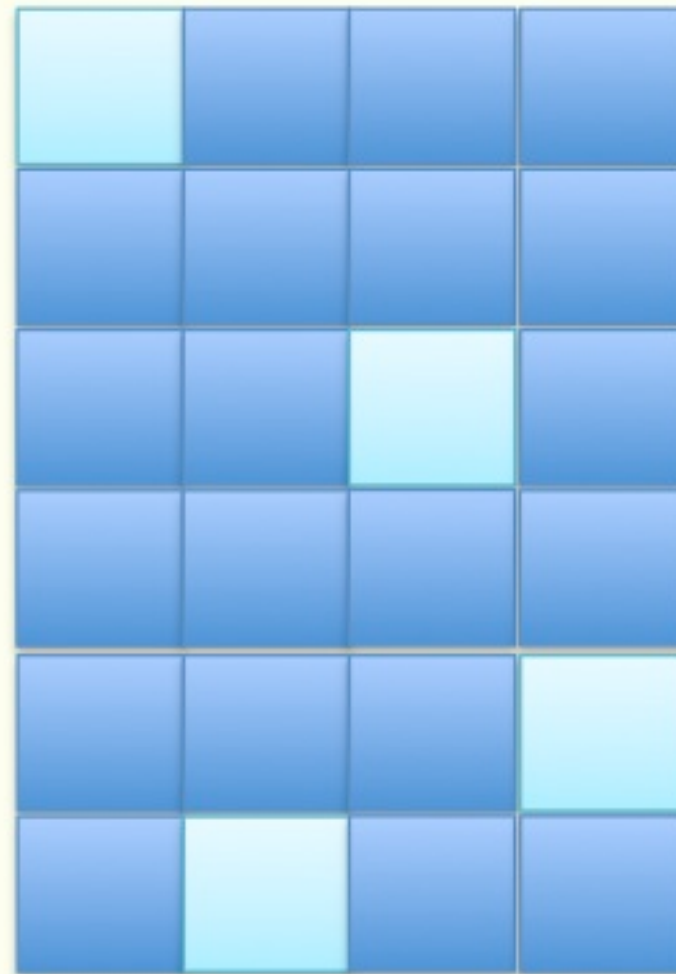


Prueba tipo Patrones

“Patrones” es un juego de retentiva visual, que consiste básicamente en mostrar un panel con distintos elementos, algunos de los cuales están seleccionados o iluminados. Se muestran durante un breve período de tiempo. Después, en un panel similar el jugador debe marcar los que recuerde que estaban encendidos o seleccionados. Los distintos niveles de dificultad se miden por el número de objetos (cada vez más) o por tiempo (cada vez menos).

Prueba tipo Patrones

Los elementos aparecen iluminados durante un tiempo limitado.



Los elementos pueden ser objetos del escenario principal del juego

La ventana se abre y descubre un pista: imagen o audio



Para abrir la 2ª ventana debe superar de nuevo la prueba tipo patrones pero más difícil. Así hasta abrir las 6 ventanas.



El jugador debe determinar el origen del producto. Hace clic en una de las 5/6 zonas del mundo.



Después de validar aparece una nueva página que dice si has acertado o no y posteriormente explica las condiciones de fabricación del producto (texto + imagen)



Ejemplo: Estos collares están realizados en Nariño, una zona costera de Colombia (América del Sur). Las creadoras de estos bonitos adornos de madera son un grupo de jóvenes mujeres que un día decidieron unirse....

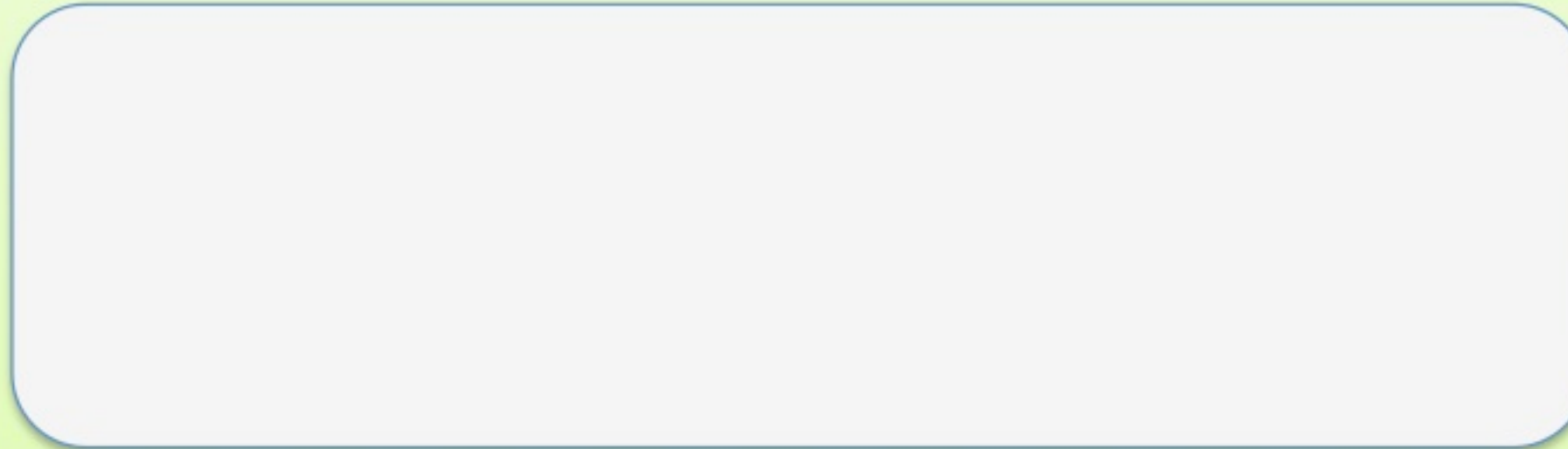
Se presentan dos tipos de iconos.
Al hacer clic en cada uno se abre una ventana con
información: texto + fotos



El jugador debe elegir si otorga o no
el incono de
“Trabajadores y medio Ambiente protegidos”
o no:



En función de la respuesta del jugador
aparece un texto explicativo
(por qué su decisión es correcta o incorrecta)

A large, empty white rounded rectangle with a thin blue border, intended for displaying an explanatory text.

Acceso directo a Google Map con la localización de las tiendas de comercio justo.

