

Cartas de Bio-Eventos - Juego de mesa educativo GenB

Copyright



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0. International (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)

Este documento se publica bajo la licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0. International (CC BY-NC-SA 4.0 DEED), que permite a los usuarios distribuir, combinar, adaptar y crear a partir del material en cualquier medio o formato únicamente con fines no comerciales y siempre que se le dé crédito al creador. Si combina, adapta o crea a partir del material, debe licenciar el material modificado bajo términos idénticos. Al acceder o utilizar este informe, usted reconoce y acepta cumplir con los términos y condiciones de la licencia CC BY-NC-SA. Para ver el texto completo de la licencia, visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.en>

Creado por: APRE, Agenzia per la Promozione della Ricerca Europea

Contribución técnica: AIJU, Instituto Tecnológico de producto infantil y ocio

Validado científicamente por: BTG Biomass Technology Group B.V.

Nota sobre el Copyright

El juego se considera validado y **bajo la propiedad de APRE** en cuanto a sus contenidos, pero no en lo referente a sus elementos visuales. El prototipo visual (wireframe) se ha utilizado para realizar las diversas etapas del proceso de validación con el propósito de recopilar datos adicionales para su replicación en otros contextos educativos.

Subrayamos que el borrador proporcionado es solo un modelo y no será replicado en los gráficos finales. En el futuro, procederemos con la concepción, validación y creación del producto final completo, incluyendo todos sus componentes visuales.

Cualquier comentario derivado del uso del juego será de gran utilidad para nuestro proceso de validación. Agradeciendo de antemano su colaboración, les invitamos a contactarnos en el siguiente correo electrónico: genb@apre.it

Este material refleja únicamente las opiniones del autor. La Comisión Europea no se responsabiliza del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

AGRADECIMIENTOS

El juego educativo GenB ha sido revisado desde perspectivas tanto científicas como técnicas y educativas, garantizando su calidad y adecuación al público objetivo.

Queremos agradecer a los miembros del **Comité Científico Técnico** por su valiosa contribución: Piergiuseppe Morone, Unitelma Sapienza; Eleonora Staffieri, Universidad de Roma La Sapienza; Marina Cherubini, IC Parco della Vittoria Roma; Eleonora Fioravanti, IC Parco della Vittoria Roma; Maria Concetta Occhipinti, I.C. Parco della Vittoria Roma; Claudia Ceccarelli, Cnr-Artov; Francesca Santaniello, APRE; Ilaria Bientinesi, APRE; Maurizia Castellari, APRE; Michele Raggio, SeedScience; Daniela Riganelli, Novamont; Alessandra della Ceca, G.Eco; Marta D'Ignazi, Ministero dell'istruzione; Marina Baldi, Consiglio Nazionale delle Ricerche - Instituto por la BioEconomía (CNR-IBE), Edoardo Nevola, WWF Italia; Maria Luisa Forchielli, Universidad de Bolonia; Maria Concetta Messina, Universidad de Palermo. También nos gustaría agradecer a los profesores y estudiantes de la **Guicciardini Comprehensive Institute de Roma** quienes participaron en el laboratorio de actividades, co-diseñando los contenidos del juego y en el proceso de evaluación.

Extendemos nuestro más sincero agradecimiento a todos estos participantes y expertos por su invaluable contribución y dedicación.

	TARJETAS BIO-EVENTOS
1.	El minibús de la bioeconomía ha pasado por tu casilla. Ve a la Biorrefinería en el momento que elijas, ahora o más tarde. Una vez utilizada, descarta esta carta.
2.	Hoy fuiste al mercado del barrio. Coge la Biomasa que prefieras de las sobras en el momento que elijas. Conserva la tarjeta si no hay ninguna disponible hasta que puedas utilizarla. Una vez utilizada, descarta esta carta.
3.	Olvidaste regar tus plantas. Quédate quieto/a durante 1 turno para solucionarlo.
4.	Puedes intercambiar una de tus Bio-Recetas por otra que robes del mazo de Bio-Recetas.
5.	No estás estudiando bioeconomía lo suficiente. Quédate quieto/a durante 1 turno.
6.	Te has topado con una conferencia pública sobre bioeconomía. Detente a escuchar y en tu siguiente turno, puedes ir a la casilla que elijas.
7.	Lees un libro ilustrado sobre bioeconomía. Ganas 3 Unidades de Energía.
8.	Le sugeriste a un adulto que comprara un auto eléctrico o de hidrógeno. Ganas 1 Unidad de Energía.
9.	Puedes tomar una Biomasa de un participante de tu elección.

10.	En casa no se recicla. Pierdes dos turnos.
11.	Tira el dado dos veces. Si la suma de los números es mayor que 8, saca dos Biomosas.
12.	Estudiaste bioeconomía, pero no la aplicas en tus decisiones diarias. Pierdes 3 Unidades de Energía.
13.	Leíste en Internet que el cambio climático no existe y te lo creíste. Tira un dado: si obtienes menos de 4, pierdes todas tus Unidades de Energía.
14.	Hablaste con la florista del barrio y le hiciste entender que los tallos de las flores no se desperdician porque se pueden reutilizar. ¡Felicidades! Gana 3 Unidades de Energía.
15.	Compraste una funda para móvil de origen biológico. ¡Muy bien! Gana 1 Unidad de Energía.
16.	Has visto a un participante tirar un brick de leche al contenedor azul. Señálalo: pierde un turno.
17.	¡La Unión Europea ha promulgado nuevas leyes que apoyan el desarrollo de la bioeconomía! Ahora todos los jugadores pueden moverse a la casilla que elijan.
18.	Te pareció interesante la bioeconomía y comenzaste a estudiar la ciencia con pasión. gana 1 Unidad de Energía y 1 Biomasa.
19.	Dejaste los restos del picnic en el césped. Pierdes 2 Unidades de Energía.
20.	Representa o describe, sin nombrarla, una Biomasa. Tanto tú como el primer participante que adivine correctamente de qué se trata, gana 1 Unidad de Energía.
21.	Conserva esta carta para ir directamente al Biolaboratorio cuando quieras. Una vez utilizada, descarta esta carta.
22.	Conserva esta carta para abrir el Biomercado cuando quieras. Una vez utilizada, descarta esta carta.
23.	Conserva esta carta para ir a la Biorrefinería en cualquier momento que elijas, ahora o más tarde. Una vez utilizada, descarta esta carta.
24.	Pierde un turno, a menos que le regales una Biomasa a un participante de tu elección.
25.	Crea una oración que rime con una de las Biomosas que tengas en la mano. Si no tienes ninguna, roba una. Gana dos Unidades de Energía.
26.	Representa o describe una acción positiva para el medio ambiente que puedas realizar en la ciudad. Tanto tú como el primer participante que adivine correctamente cuál es, ganáis dos Unidades de Energía.
27.	Representa o describe una acción positiva para el medio ambiente que puedas realizar en el mar. Tanto tú como el primer

	participante que adivine correctamente cuál es, ganáis dos Unidades de Energía.
28.	Roba una Biomasa de un participante de tu elección.
29.	Si usas bicicleta para ir a tu centro de estudios, ¡enhorabuena!, llévate una Bio-masa de cada participante.
30.	Dibuja o describe sin nombrar una Biomasa. Tanto tú como el primer participante que adivine correctamente de qué se trata, gana 1 Unidad de Energía.
31.	El participante a tu derecha te da una Biomasa de su elección.
32.	Representa un animal en peligro de extinción. Tanto tú como el primer participante que adivine correctamente de qué se trata, gana 1 Unidad de Energía.
33.	Viste a una persona de clase tirar un papel por la ventana. Identifica quién lo hizo y quítale dos de sus Unidades de Energía.
34.	Una persona de clase se negó a reciclar ropa que ya no usa. Puedes tomar una de sus Bio-Recetas completadas. Conserva la tarjeta si no hay ninguna disponible hasta que puedas utilizarla.
35.	Puedes coger 2 Biomasa robando una del participante de tu derecha y otra del participante de tu izquierda.