

Economía Circular (EC)

Profesor de cátedra: Nicolás Curotto Estibill

Profesores Auxiliares: Sebastián Meza

Catalina Muñoz

Ayudante: Kiara Lucero

Coordinadora: Mariana Bruning



fcfm

FACULTAD DE CIENCIAS
FÍSICAS Y MATEMÁTICAS
UNIVERSIDAD DE CHILE



Intro a la
Sustentabilidad

IQ3451-FCFM-UCHILE

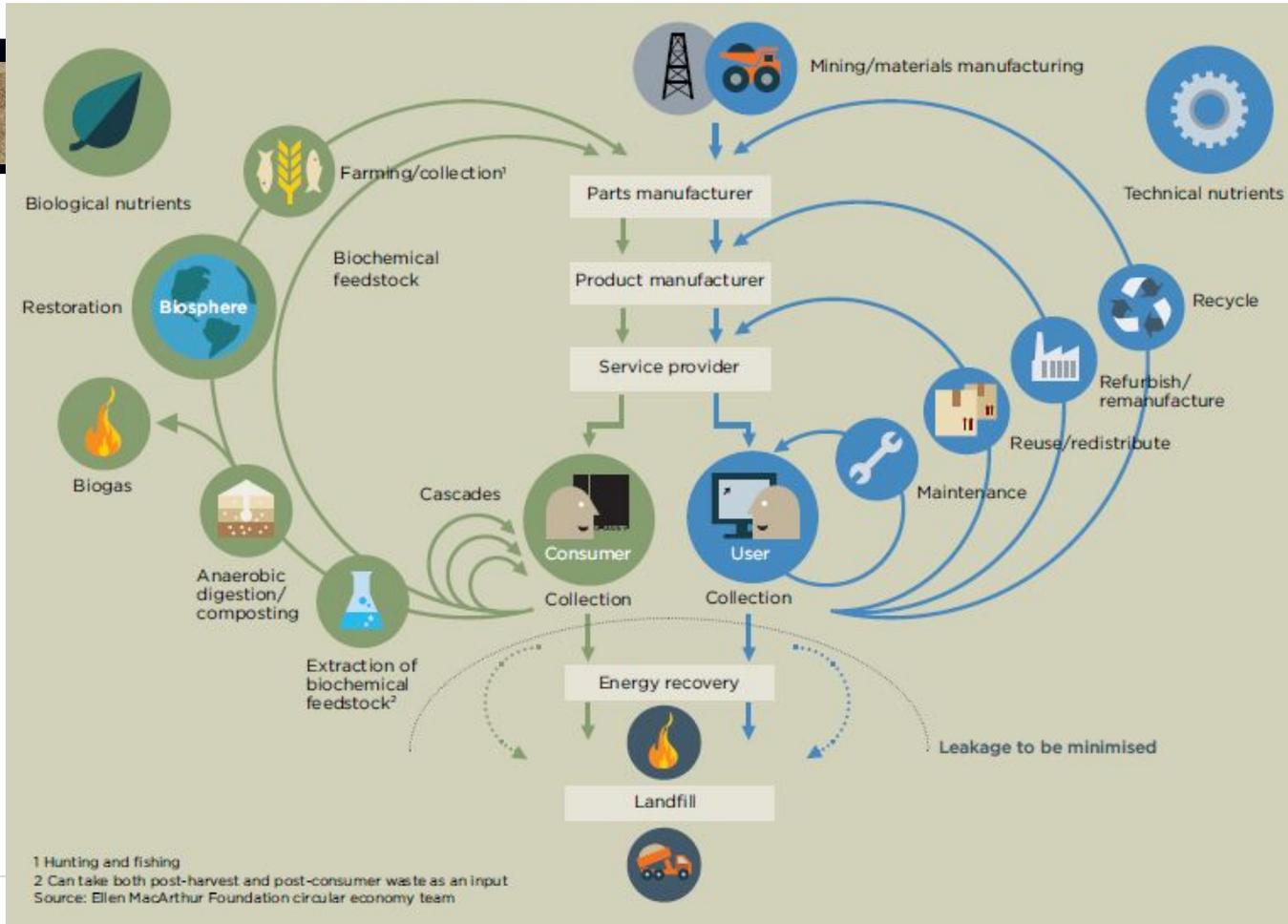
Economía Circular



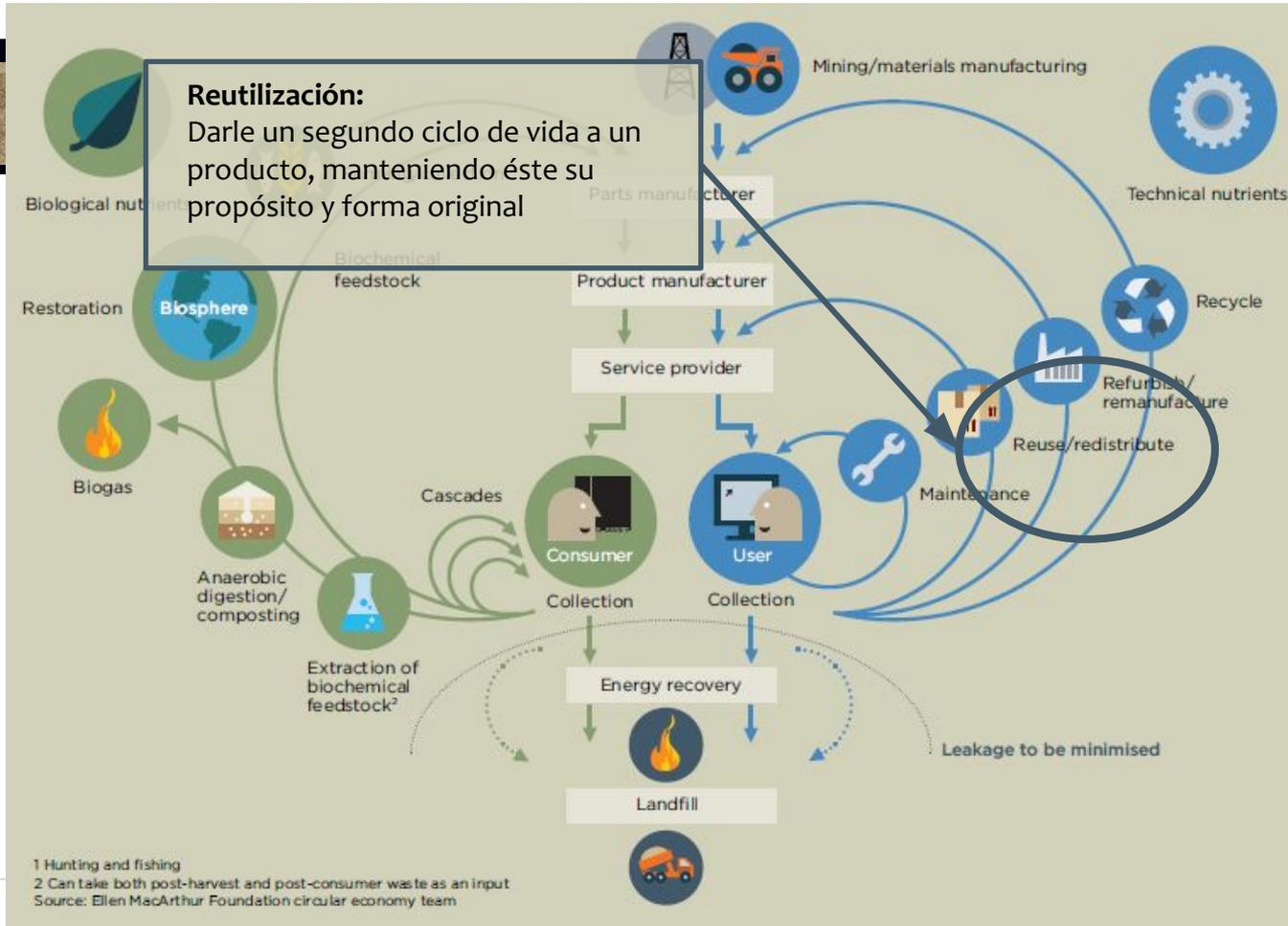
Economía circular en 3 principios

1. Diseñar para que no existan residuos (rediseñar para múltiples funciones, para la recuperación, con materiales locales; transformar productos en servicios, i.e. desmaterializar)
2. Mantener los materiales en uso (longevidad y ciclos cortos)
3. Regenerar los sistemas naturales

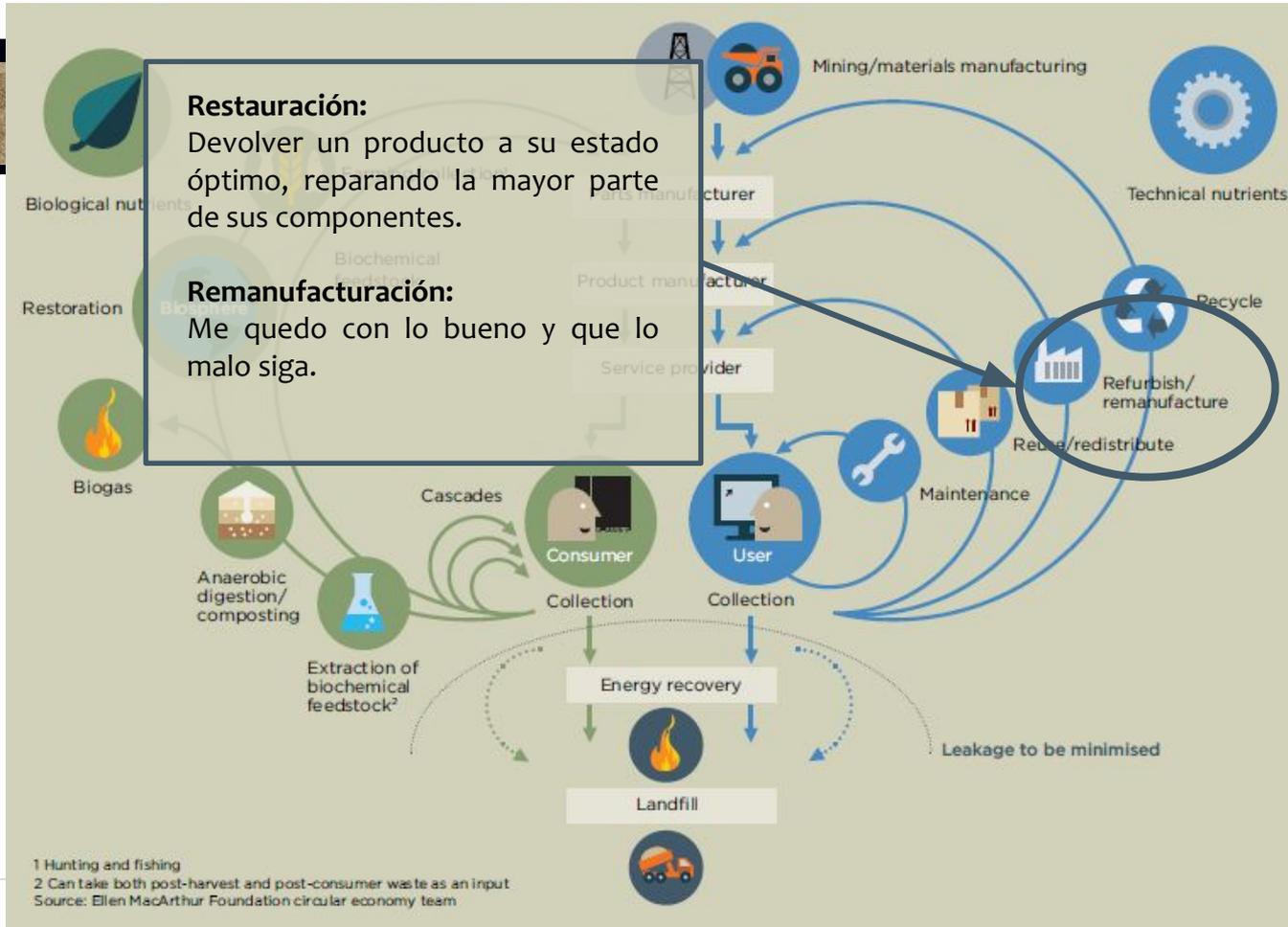
Economía Circular



Economía Circular



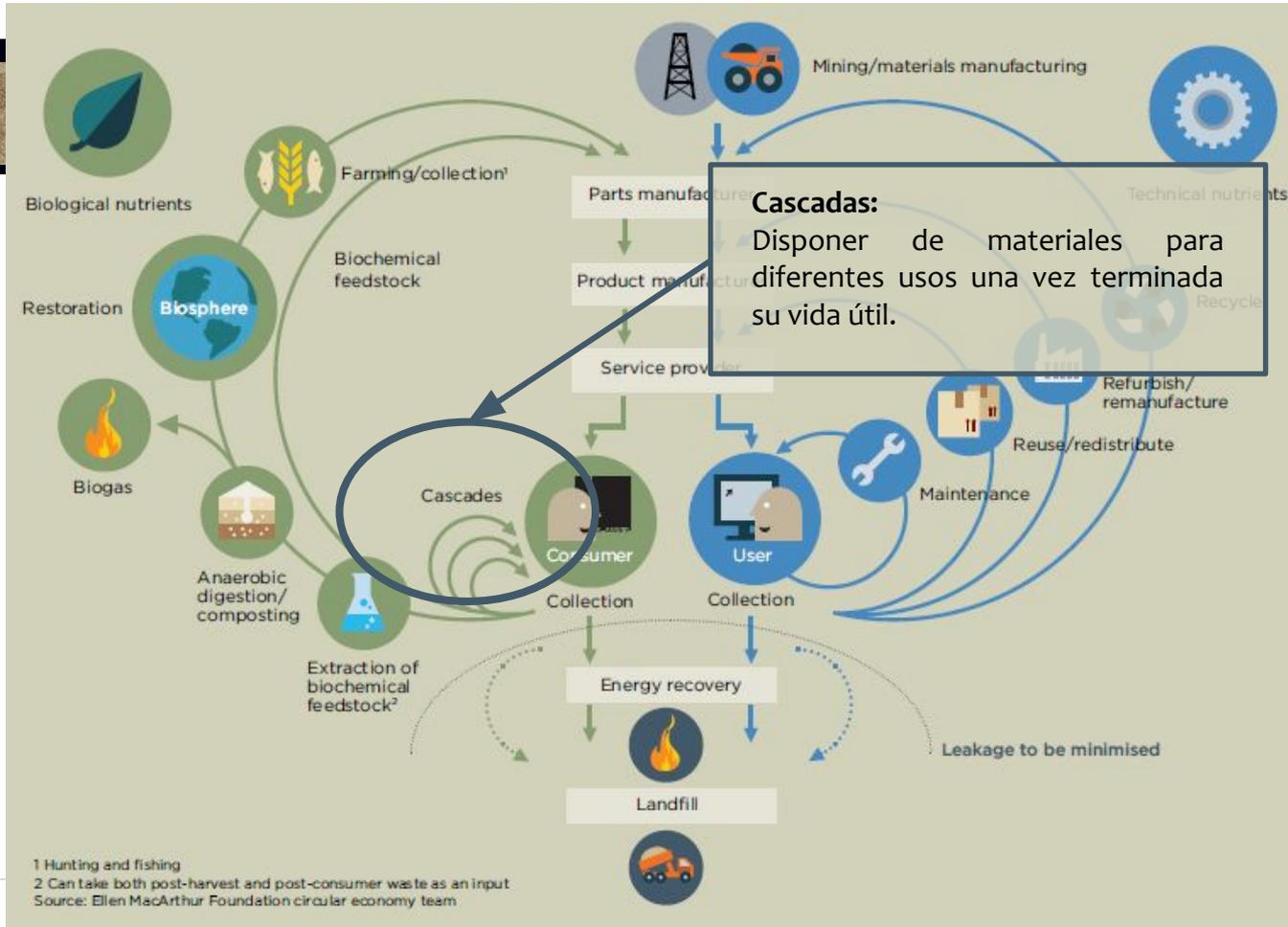
Economía Circular



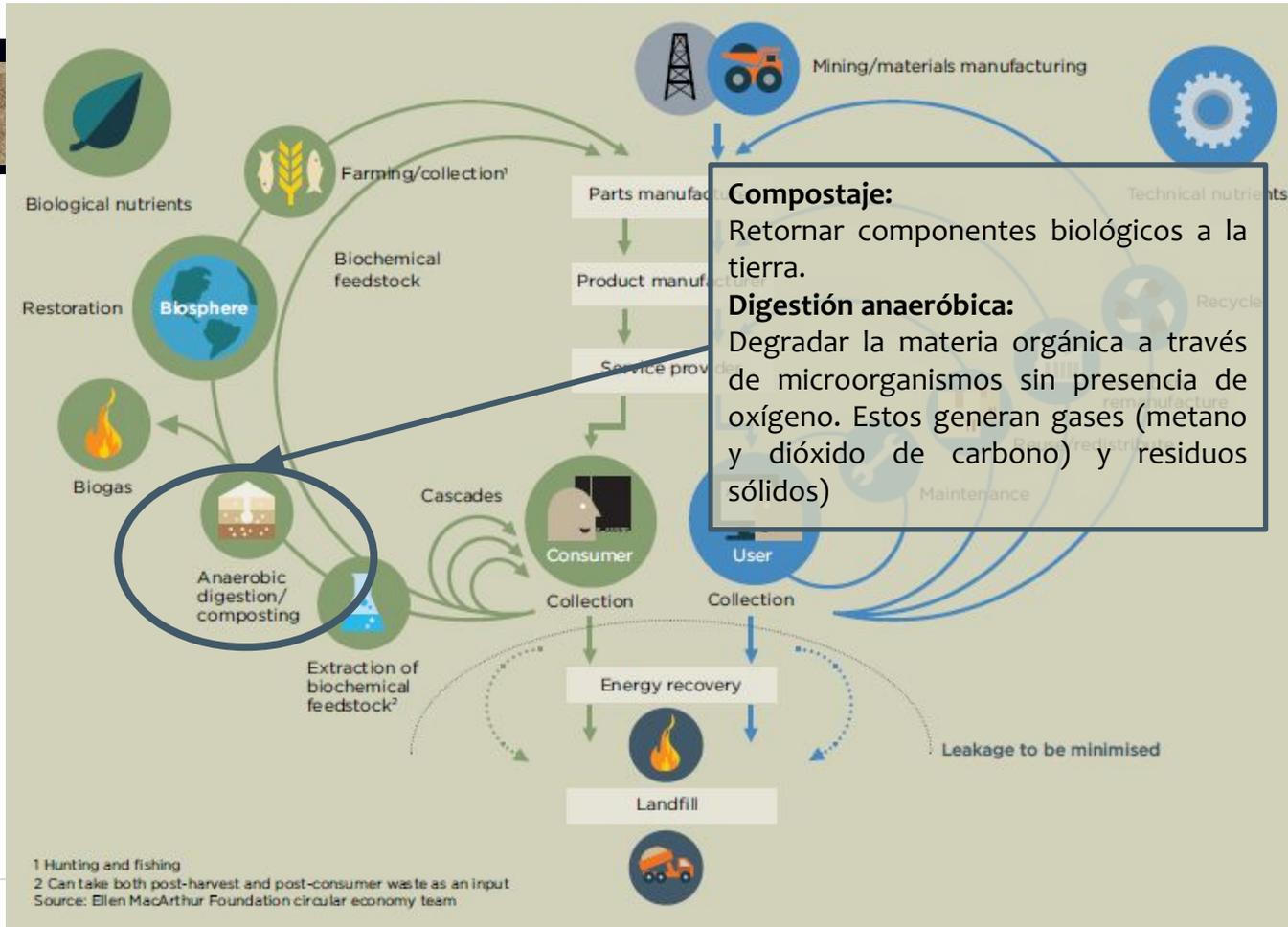
Economía Circular



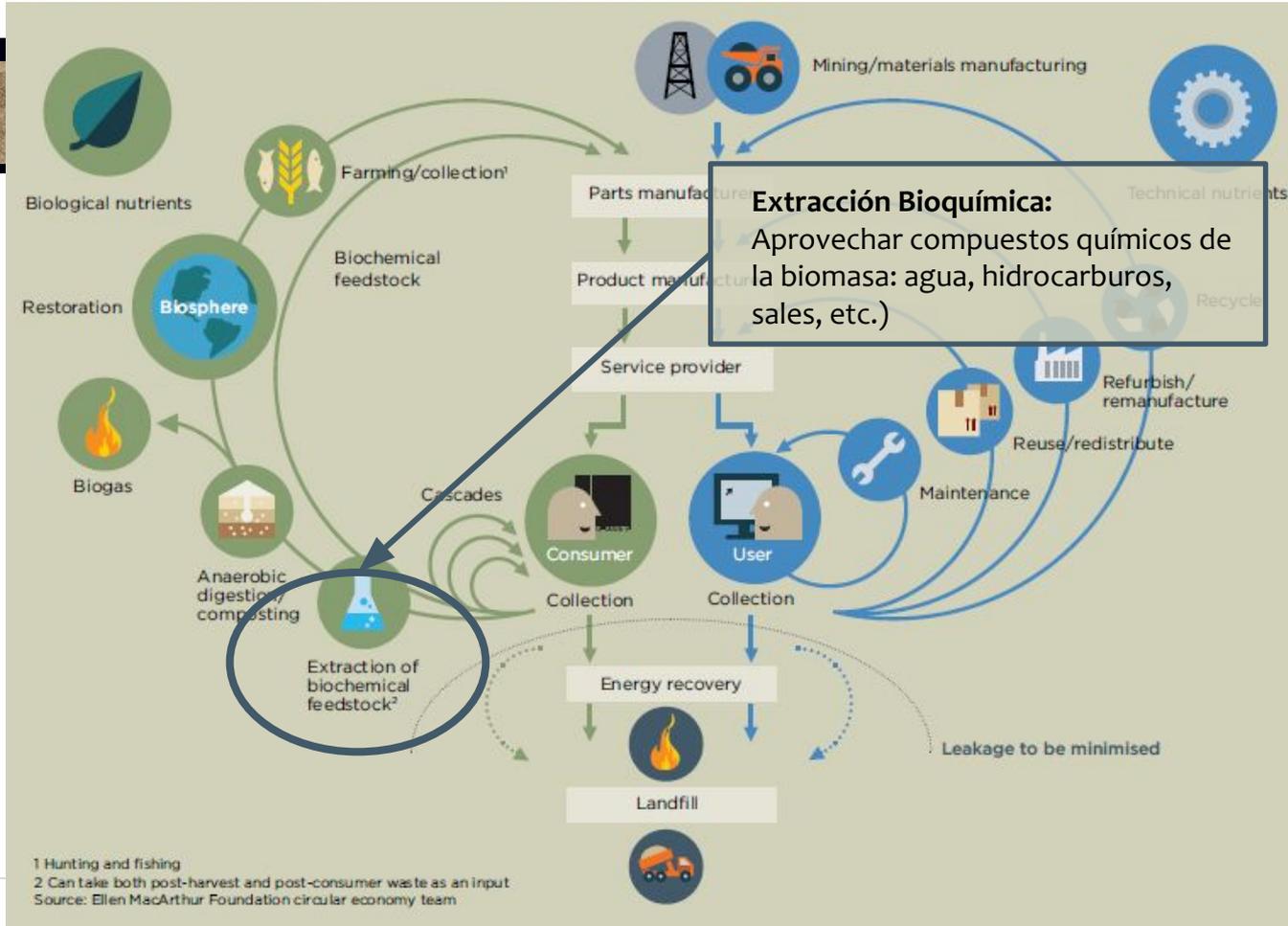
Economía Circular



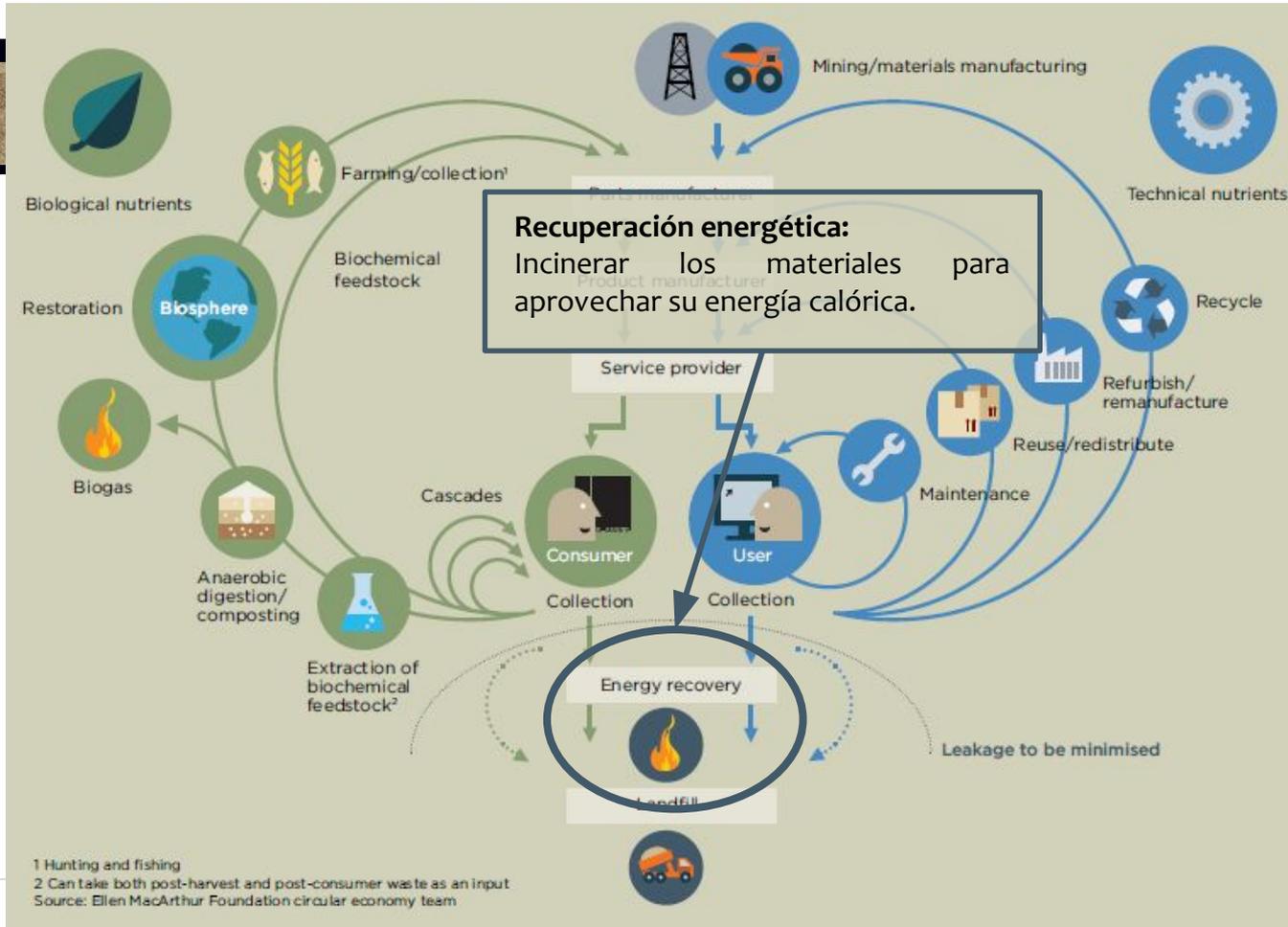
Economía Circular



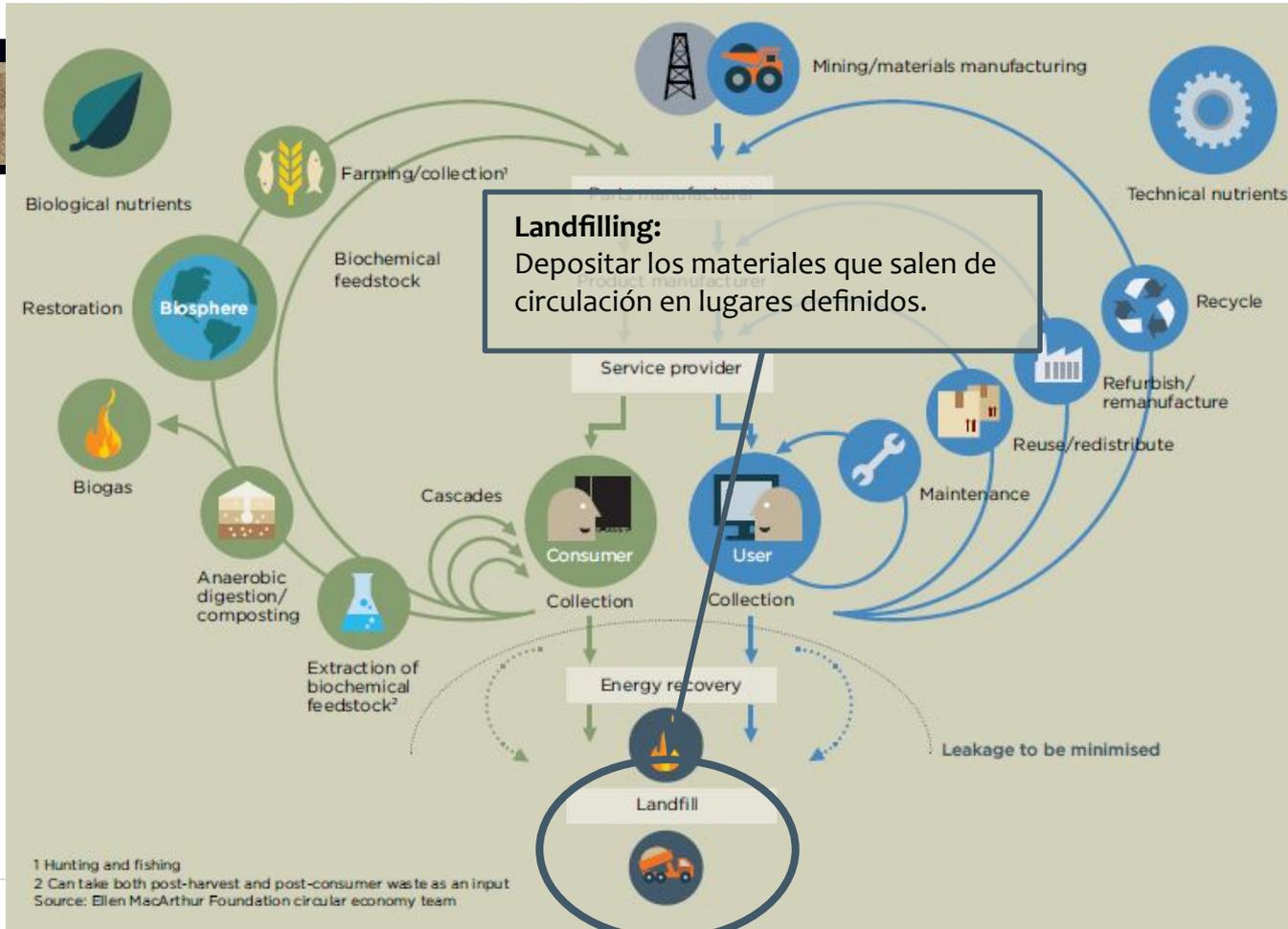
Economía Circular



Economía Circular



Economía Circular



Instrucciones del juego

Objetivo del Juego: El objetivo es que un equipo adivine la mayor cantidad de palabras en el menor tiempo posible sin repetir ninguna palabra.

Materiales Necesarios:

- Una lista de palabras o conceptos que los equipos deberán adivinar.
- Equipos formados por varias personas.

Instrucciones del juego

Instrucciones:

Formación de Equipos: Divide a los participantes en 2 equipos. Cada equipo se forma en una línea, uno al lado del otro.

Elección de la Palabra: El primer jugador de cada equipo elige una palabra o concepto de la lista sin revelarla a los demás.

Adivinanza y Transmisión: El jugador que eligió la palabra intenta hacer que el siguiente jugador en la línea adivine la palabra sin decir la palabra en sí misma. Cuando el siguiente jugador adivina correctamente la palabra, saca otra palabra y la transmite al siguiente jugador en la línea.

Continuación: El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de adivinar y transmitir una palabra.

Reglas de No Repetición: Es importante enfatizar que no se permite repetir ninguna palabra durante el juego. Si un jugador repite una palabra o si el equipo no puede adivinar una palabra, pueden pasar a la siguiente palabra.

Ganador: El equipo que termine las palabras primero es el ganador.

Juego de la Olla

- 1. Organización de equipos:** dividir la sala en dos, cada equipo recibe todos los conceptos mencionados en la economía circular.
- 2. Asociación de palabras:** En la primera ronda, los equipos deben asociar cada producto con la parte de la economía circular a la que corresponde. Sin embargo, hay un desafío adicional: no pueden utilizar la palabra exacta del concepto. Deben describirlo de manera creativa utilizando una palabra que no se parezca pero que aún sea comprensible. Por ejemplo, si tienen el concepto "compostaje", podrían decir algo como "proceso de transformación de desechos en tierra fértil".
- 3. Segunda ronda de mímica:** En la segunda ronda, los equipos deben representar el concepto de manera visual a través de la mímica. Deben hacerlo sin hablar ni utilizar palabras escritas.
- 4. Tercera ronda con una palabra:** En la tercera ronda, los equipos deben resumir el concepto utilizando solo una palabra que lo represente de manera clara y concisa

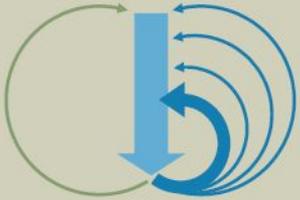
Juego de la Olla

5. Discusión y reflexión: Después de cada ronda, llevar a cabo una discusión en clase para compartir ideas y reflexionar sobre cómo cada equipo abordó el desafío. Esto fomentará la comprensión de los conceptos de economía circular de manera creativa y efectiva.

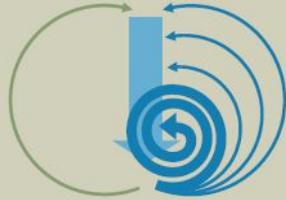
Objetivo pedagógico: Promover la comprensión profunda de los conceptos de economía circular a través de diferentes enfoques de comunicación y promueve la creatividad y el pensamiento lateral.

Principios del modelo circular

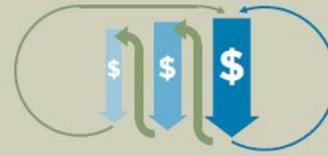
Siempre es mejor un ciclo interior



Mientras más ciclos mejor



Pensar en cascadas



Degradación de ecosistemas

