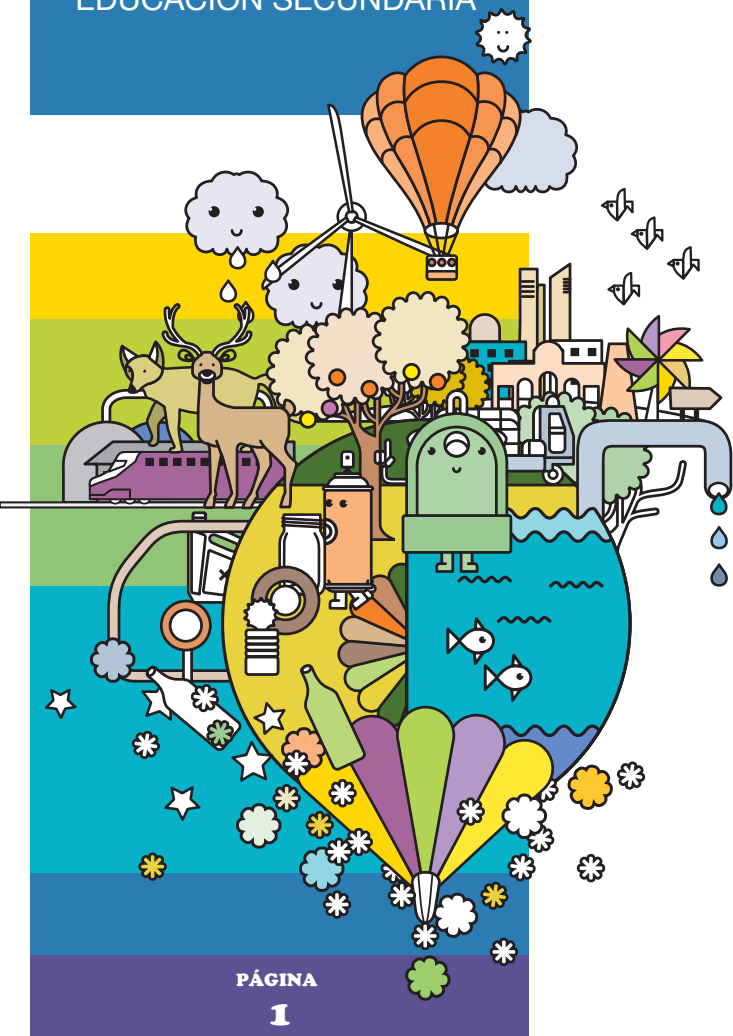


CONSUMO RESPONSABLE

YO DECIDO MI CONSUMO ¿QUÉ COMPRO?

PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



PÁGINA

1

JUSTIFICACIÓN

Generalmente los consumidores no somos conscientes del origen de los productos o alimentos que adquirimos, del destino final de los residuos que se generan, ni de las fases intermedias que sufren los distintos productos, como el transporte hasta el lugar donde compramos el artículo.

Esta actividad está basada en los hábitos de consumo de los alumnos y pretende hacerles reflexionar sobre la repercusión en el medio ambiente que tienen nuestras conductas con respecto al consumo, descubriendo alternativas para vivir de forma más sostenible.

Para ello se revisarán algunos hábitos cotidianos de compra y vida que, directa o indirectamente, tienen repercusión sobre el medio y se realizará una puesta en común en la que el alumnado ofrecerá posibles soluciones o alternativas de consumo que se puedan llevar a cabo.

OBJETIVOS

- **Comprender el concepto “consumo responsable”.**
- **Conocer distintas alternativas que existen a la hora de comprar.**
- **Identificar los distintos materiales con los que están fabricados algunos productos que consumimos.**

- **Aprender a elegir, entre distintos productos, la opción más respetuosa con el medio ambiente, interpretando la información existente en los envases.**

- **Conocer los procesos de elaboración, transporte y reciclado que sufren los productos y los envases, y el coste ambiental y económico que ocasionan.**

- **Comprender la importancia que el consumo de cada persona tiene sobre el medio ambiente.**

- **Valorar el criterio ambiental a la hora de elegir entre varios productos.**

CONTENIDOS

- Concepto de consumo.
- Consumo responsable y no responsable, publicidad y sociedad de consumo, necesidades reales y creadas. El consumo en distintas sociedades.
- Importancia del consumo particular sobre el medio ambiente.

45 a 60 min

DURACIÓN

- Origen de algunos productos que consumimos e identificación de algunos materiales con los que se elaboran los productos y sus envases.
- Procesos intermedios: coste ambiental.
- Proceso de eliminación de envases de los productos consumidos: coste ambiental y coste económico.
- Alternativas que existen a la hora de comprar. Interpretación de sellos identificativos y criterios a seguir para la realización de un consumo más sostenible.

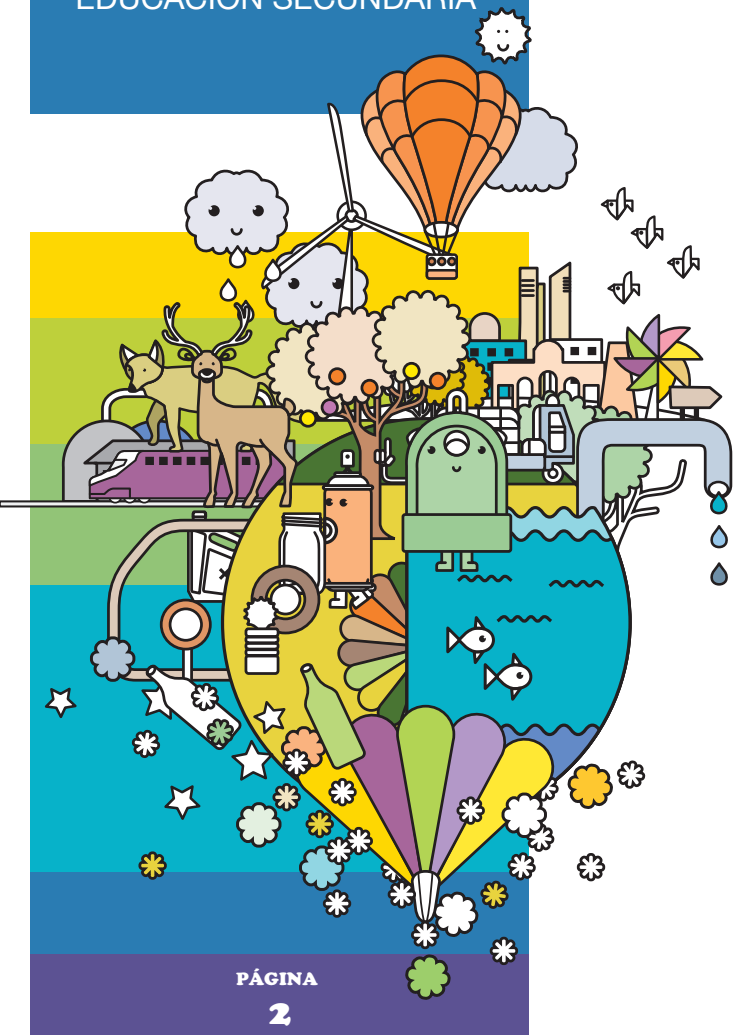
MATERIALES

- Fichas plastificadas con los productos que han de comprar.
- Láminas plastificadas que representen listas de la compra.

**CONSUMO
RESPONSABLE**

YO DECIDO MI CONSUMO ¿QUÉ COMPRO?

PRIMER CICLO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes del **comienzo de la actividad el educador distribuirá las fichas de los distintos productos, simulando la existencia de un supermercado en el aula.**

La sesión comenzará con la realización una **pequeña introducción en la que se hablará de la repercusión que tienen nuestros hábitos de consumo sobre el medio ambiente.** Se trabajarán los contenidos desde un punto de vista global, fomentando que sean los propios alumnos quienes aporten ideas y quienes respondan a sus propias preguntas.

A continuación **se dividirá el aula en pequeños grupos y a cada uno de los cuales se le entregará una lista con los productos que tienen que comprar. Tendrán que recorrer el “supermercado”** e ir marcando la opción que prefieran.

Cuando todos los grupos hayan terminado de “comprar”, se pondrán en común las opciones que han elegido y las razones para ello, debatiendo sobre qué productos hubieran sido más adecuados, etc.

Se tratarán numerosos temas, tales como la cantidad de envases de los productos, la contaminación que se produce al utilizar uno u otro material al elaborar el envase, qué materiales son más fáciles de reciclar, lo perjudicial de utilizar productos de usar y tirar, qué coste energético tiene el transporte de los distintos productos, qué elementos son prescindibles para la vida, etc. Se prestará especial atención a los sellos identificativos de los productos que indiquen que esos materiales son: procedente de agricultura ecológica, reciclado y reciclable, comercio justo, tóxico, peligroso, etc. con el objetivo de despertar el interés de los alumnos por la información existente en los envases. Todo esto siempre adaptado al nivel del aula.

Finalmente se realizará una reflexión acerca de los hábitos de consumo de nuestra sociedad, cómo estamos influenciados por el mercado y la publicidad, cuáles son las necesidades reales y las creadas, y cómo son los hábitos de consumo de otras sociedades.



NUESTRO TIEMPO DE OCIO

JUSTIFICACIÓN

Esta actividad será una primera toma de contacto del alumnado con el Programa de Educación Ambiental de la Comunidad de Madrid y el tema que trabajarán, el consumo.

El docente introducirá el Programa realizando en esta primera sesión, anterior a las actividades dinamizadas por el educador ambiental, un pequeño estudio con el que los alumnos podrán descubrir cómo jugaban sus padres y abuelos, qué juguetes tenían y la calidad y la satisfacción que obtenían de su tiempo de ocio.

CONTENIDOS

- Cómo pasamos nuestro tiempo de ocio actualmente, cómo lo pasaban nuestros padres y abuelos.
- Juegos tradicionales y juguetes tradicionales. Evolución de juegos y juguetes. Grado de satisfacción de los niños que jugaban y juegan.
- Usos actuales y tradicionales de los recursos naturales en el tiempo de ocio.
- Mejora de la calidad de vida/mejoras ambientales.
- Modelos de conducta que favorecen la sostenibilidad.

MATERIALES

- Ficha "Jugando, jugando ¿los juegos van cambiando?"

DURACIÓN



De 45 a 60 min

OBJETIVOS

- Conocer los hábitos de entretenimiento y ocio que tenían los padres y abuelos de los alumnos cuando eran niños y comparar estos hábitos con los actuales.
- Promover el intercambio y el diálogo intergeneracional.
- Fomentar la reflexión personal sobre sus propios hábitos con respecto al tiempo de ocio, y valorar la dependencia de elementos externos y el grado de satisfacción que nos aportan esos elementos.
- Revalorizar las tradiciones culturales y los usos de recursos naturales con lo que respecta al tiempo de ocio.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

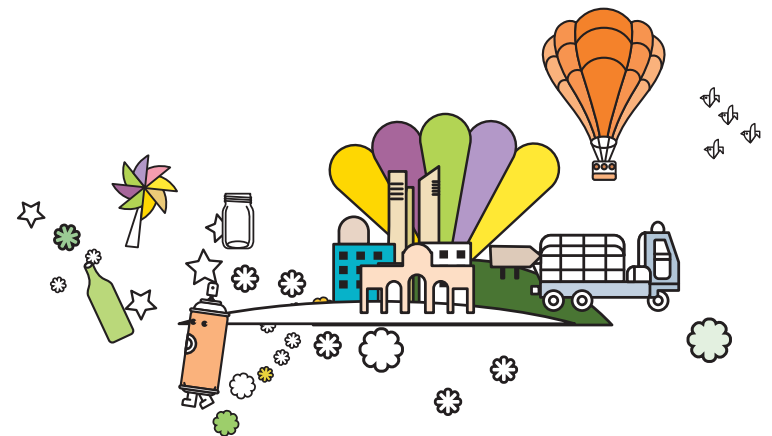
El profesor introducirá la actividad explicando a sus alumnos que el centro educativo se ha inscrito en una campaña de la Comunidad de Madrid que pretende trabajar la protección del medio ambiente y ellos van a estudiar el consumo en diferentes sesiones y desde diferentes ópticas.

Se comenzará con el tiempo de ocio analizando ¿Qué hacemos cuándo acabamos las clases y los deberes?, ¿cómo aprovechamos nuestro tiempo los fines de semana?, ¿qué nos gusta hacer, a qué nos gusta jugar y con quién queremos estar?, ¿cómo son nuestros juegos? Para ello el profesor repartirá entre los alumnos una ficha que tendrán que rellenar preguntando a sus padres y/o abuelos, y ellos mismos.

Al día siguiente se recogerán las encuestas y se realizará un debate con los alumnos acerca de cómo eran los juegos de sus padres, los de sus abuelos y cómo se juega actualmente. Además se comentarán qué elementos utilizaban para sus juegos y cómo eran y son los juguetes que se utilizaban y se utilizan, en cuanto a complejidad, metodología, juegos individuales o colectivos, de interior o exterior, etc.

Tras este pequeño debate, se valorará el grado de satisfacción que tenían los padres y abuelos con su tiempo de ocio, y se realizará una reflexión acerca de la necesidad de tener muchos juguetes y muy sofisticados para tener un tiempo de ocio de calidad.

Finalmente se hablará de la opción de darle una segunda vida a nuestros juguetes desechados, pudiendo donarlos a entidades que aún puedan aprovecharlos (centros de acogida, centros de mayores, niños con recursos limitados) o cambiárselos a nuestros propios amigos.



JUEGOS TRADICIONALES

JUSTIFICACIÓN

Esta actividad es una sesión que pretende reforzar y complementar la sesión previa desarrollada por el docente encargado del grupo, en la que los alumnos realizaron un estudio acerca de los hábitos lúdicos de sus padres y abuelos.

Tras la reflexión realizada sobre los cambios que se han producido en las formas de entender el ocio y las consecuencias medioambientales que esto conlleva, y después de analizar nuestros hábitos de compra y consumo, se llevará a cabo esta actividad sobre los juegos tradicionales.

Para ello, utilizando el patio del centro, se realizará una dinámica en la que, a partir de unos pocos elementos, los alumnos tendrán que crear un juego y finalmente exponerlo y jugar.

CONTENIDOS

- Tiempo de ocio.
- Juegos actuales y juegos tradicionales.
- Coste medioambiental del tiempo de ocio.
- Desarrollo artístico y creativo.

MATERIALES

- Material variado para crear juegos.

DURACIÓN



De 45 a 60 min

OBJETIVOS

- Facilitar a los alumnos herramientas para disfrutar de su tiempo de ocio de una manera más sostenible, descubriendo alternativas en las que el uso de recursos naturales es menor.
- Fomentar la creatividad entre los alumnos.
- Promover la reflexión del grupo sobre los hábitos con respecto al tiempo de ocio, y valorar la dependencia de elementos externos y el grado de satisfacción que nos aportan esos elementos.
- Revalorizar las tradiciones culturales y de usos de recursos naturales por lo que respecta al tiempo de ocio.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad la realizaremos en el patio del centro. Una vez allí los alumnos se sentarán en círculo y les preguntaremos y debatiremos acerca de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a sus familiares: ¿a qué jugaban sus padres y abuelos?, ¿cómo lo pasaban?, ¿cómo eran sus juguetes y juegos?, etc.

El educador explicará la evolución de nuestros hábitos de consumo y cómo antiguamente, nuestros padres y abuelos tenían menos juguetes, éstos eran más duraderos, necesitaban menos recursos naturales para su creación y generaban menos residuos en su adquisición. También comentaremos que muchos de los juegos antiguos se basaban, en gran medida, en el espacio en el que se desarrollaba el juego, en la creatividad de los jugadores y en el número de jugadores.

Después de esta pequeña charla, dividiremos a la clase en grupos de cuatro alumnos y repartiremos a cada grupo una bolsa con una serie de materiales. Se les explicará entonces que a partir de esos pocos materiales (con todos o únicamente con alguno de ellos) tienen que crear un número indeterminado de juegos, cuantos más y más originales mejor.

Para ello daremos a los grupos 5 minutos, tiempo en el que tendrán que inventar los juegos. Transcurrido este tiempo cada grupo expondrá su juego y hará una demostración de cómo se jugaría. Cuando todos los grupos hayan mostrado sus creaciones, se premiará la originalidad y la creatividad jugando todos los alumnos al juego mejor valorado.

Para concluir pondremos en común cómo se han sentido los alumnos, valorando la experiencia y comparándola con actividades que habitualmente realizan en su tiempo de ocio. Finalizará la actividad realizando una reflexión con el grupo en la que destacaremos que el ocio en compañía es, generalmente, más gratificante que el juguete en sí.

