

Ciclo: 2º
Curso: 3º/4º

TEMA: SER PERSONA.
EL VALOR DEL CONSUMO RESPONSABLE
"González Nieves S.A."



OBJETIVOS

Generales

- Informarse de la organización del proceso de producción-consumo y sus consecuencias.
- Consumir productos-servicios de forma racional y controlada.
- Evaluar las consecuencias que para sí mismo, la comunidad y el medio ambiente tienen las decisiones.
- Asociarse e intervenir comunitariamente para defender los propios derechos y modificar las condiciones que pueden afectarle.
- Tener actitud crítica, solidaria y responsable ante las situaciones que se le presentan.

Específico:

Conocer las posibilidades de juego de los objetos cotidianos y saber distinguir entre juego y juguetes, fomentando la creatividad.

ACTIVIDAD

Leer en gran grupo el relato de González Nieves S.A. y establecer un debate, según guión adjunto en la ficha.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

El tutor/a lleva a la clase un buen número de objetos diversos sin ningún valor, tales como trozos de cuerda de distintos grosores, ovillos de lana, cajas de diferentes tamaños, aros de plástico, envases de huevos, etc.

Los objetos son puestos a disposición de los alumnos, sin hacerles la más mínima indicación respecto a su posible uso.

Se divide la clase en grupos de cinco o seis alumnos/as cuidando que en cada grupo haya niños y niñas, y se les propone participar en un congreso de inventores.

Durante un plazo razonable de tiempo, el subgrupo inventa un juego, que puede ser totalmente nuevo o una variación de los que ya conocen. Si lo necesitan, utilizarán los elementos que el tutor/a ha llevado previamente; incluso podrán dar un nuevo uso a los elementos habituales en un aula.

El juego debe tener unas normas, que se escribirán en una hoja para que todos puedan leerlas. No pueden ser más de cinco, a fin de no hacerlo demasiado complicado.

Se elige uno al azar y se juega durante el tiempo que quede de clase, reservando los demás para próximas sesiones, los recreos o para los períodos de descanso.

MATERIALES

Ficha de la lectura González Nieves S.A.

Bibliografía:

- Educación del consumidor. Colección flor viva. Editorial TEDISER.
- Las fábulas más bonitas de Esopo. Círculo de lectores.
- Cajas Rojas de la Educación Primaria. Educación del consumidor.
- La Publicidad. Ministerio de Sanidad y Consumo. Instituto Nacional de Consumo.
- La educación del consumidor en la escuela. Ministerio de Sanidad y Consumo. Instituto Nacional de Consumo.
- ABC de la Ley de los Consumidores y Usuarios. Actividades de tutoría para la Educación Primaria. Editorial Escuela Española.

EVALUACIÓN / SUGERENCIAS

Indicador de evaluación: Mejora de la capacidad para hacer usos creativos y responsables de los objetos.

GONZALEZ NIEVES S.A.

Don Pedro González estaba francamente preocupado. Ya estaban en febrero y todavía no habían decidido que juguetes iban a fabricar para las próximas navidades.

El año anterior habían tenido un gran éxito con el robot-ordenador-videojuego, R. O. V. La campaña de publicidad les había costado un disparate, pero sin duda mereció la pena.

Habían conseguido que los niños de todo el país desearan tener su juguete, por encima de todas las cosas.

Un poco caro si había resultado, pero afortunadamente para la empresa, no había padre en este país que pudiera resistirse a las súplicas machaconas de sus hijos. La mayoría terminaron cediendo y compraron un R. O. V. a sus niños.

Un negocio redondo! Porque los “chips” estaban cada vez más baratos y con un buen diseño en plástico de muchos colores, ya estaba hecho el juguete. Sólo faltaba meterlo en un embalaje bien llamativo, y prácticamente se los quitaban de las manos.

El problema venía ahora. ¿Qué podían lanzar como novedad este año?. Desde luego ya no servía un juguete normal.

Si ya existían los muñecos que hacían casi más cosas que los niños de verdad, y los coches miniatura a los que sólo les faltaba la matrícula para poder salir a la carretera, ¿qué podían hacer?.

El Señor González estaba perdiendo los escasos cabellos que conservaba en la cabeza, y se estaba poniendo muy nervioso, por lo que decidió darse un paseo en el parque cercano a su oficina.



Por muy preocupado que estuviera no podía dejar de mirar a su alrededor con ojos de empresario. Los juegos de los más pequeños le dieron la clave. Saltó del banco en el que estaba sentado y corrió a su oficina. Apresuradamente llenó de dibujos todo un cuaderno, suspiró satisfecho, y llamó a sus empleados:

“Ya sé cual va a ser el producto de esta campaña. Nada de juguetes complicados que juegan solos, mientras los niños los miran. Vamos a fabricar ¡La caja misteriosa!”.

“¿Y eso qué es?” –preguntaron sus ayudantes.

“Imaginaos una caja sólida que se desmonte y pueda volver a montarse de diferentes formas sin estropearse. Llena de objetos que no tengan nada que ver entre sí, pero que puedan unirse para formar la escala de un pirata, el arco de un indio o la manguera de un bombero. Las posibilidades son infinitas y será cada niño el que cree su propio juego”.

Los ayudantes del Señor González no lo tenían nada claro. *¿Un juguete sin pilas, sin luces de colores y sin mando a distancia? ¡Vaya birria!* Además tendrían que venderlo muy barato. Seguro que la competencia iba a arruinarles.

El Señor González, que por algo era el jefe, no se desanimó por su reacción. Puso a todos a trabajar en el proyecto, y en cuanto hubo un modelo, los volvió a reunir, pero no lo hizo sentado en su mesa, sino tumbado en el suelo con varias cajas misteriosas a su alrededor.

“Daré una paga extra al que consiga encontrar más utilidades a la caja! Venga, al suelo!”.

Al principio les costó encontrar postura, hacía años que no se encontraban en una situación semejante, pero poco a poco, y sin darse cuenta, volvieron a ser niños. Se olvidaron de sus pantalones recién planchados, del reuma y de los problemas con hacienda, para sentirse astronautas, conductores de coches de carreras o capitanes de barco.

El Señor González les miraba satisfecho. Este año no tendrían problemas en la campaña navideña.

Una vez leído el relato establecemos con los alumnos/as un debate, en el que se pueden tratar, entre otras, las siguientes cuestiones:

1. ¿Cómo eran los juguetes que generalmente fabricaba el Señor González?
2. ¿Qué le preocupa?, ¿qué problemas tiene el fabricante de juguetes?
3. ¿Un juguete caro es siempre mejor que uno más barato?
4. ¿Son importantes los anuncios para vender o comprar un juguete?
5. ¿Los que sueles pedir como regalo, los has visto anunciados?
6. ¿Los juguetes que no se anuncian son malos o buenos?, ¿por qué?
7. ¿En alguna ocasión te has sentido decepcionado al recibir un juguete que sólo habías visto en los anuncios, y que en realidad no respondía en absoluto con lo prometido en la publicidad?
8. ¿Compraría una de las cajas misteriosas?, ¿por qué?
9. ¿Has construido algún juguete?, ¿has transformado alguno que tenías?
10. ¿Disfrutas haciéndolo?
11. ¿Qué prefieres, un juguete fantástico y maravilloso, o alguien con quien poder jugar?
12. ¿Puedes salir a jugar con tus amigos?