

Ciclo: 3º

TEMA: SER PERSONA: El valor del consumo
"Nieves"



OBJETIVOS

Conocer los derechos y obligaciones del consumidor y reconocer las situaciones en las que es preciso adoptar medidas de protección.

ACTIVIDAD

Leer a los alumnos el relato de Nieves en ficha adjunta

Una vez leído el relato, establecer un coloquio con los alumnos/as, en el que se traten las siguientes cuestiones:

1. ¿Quién es la protagonista de este relato?
2. ¿Tenía mucha ilusión Nieves por conseguir ese juego?
3. ¿Estuvo dispuesta a hacer un esfuerzo para conseguirlo?
4. ¿Qué prometía la publicidad del juego?
5. ¿Qué sucedió al abrir la caja que lo contenía?
6. ¿Se conformaron la niña y su padre con el engaño del que habían sido objeto?
7. ¿Hubieras sabido tú seguir los pasos necesarios, de haber estado en su situación?
8. ¿Te ha sucedido alguna vez algo similar?, ¿cómo has reaccionado?

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Partiendo del tema escuchado anteriormente, se incita a los participantes a repasar el conocimiento que tienen sobre sus deberes y derechos como consumidores.

Se divide la clase en grupos de cinco o seis alumnos y contestan a un pequeño cuestionario, propuesto por el profesor, que plantee cuestiones tales como:

- a) Compras una bici que tiene tres meses de garantía, ¿esa garantía cubre todos los riesgos de piezas, mano de obra, etc.?
- b) Tu padre lleva dos años pagando el coche a plazos y éste hace un ruidito que no consiguen eliminar en el taller, ¿qué debe hacer?
- c) Juana, la vecina del sexto, tiene la costumbre de comprar ropa en un gran almacén, usarla una vez y después devolverla diciendo que no le gusta. ¿Puede el centro defenderse de alguna manera?
- d) El bollo que te acabas de comprar tiene la fecha de caducidad de ayer, ¿qué debes hacer?

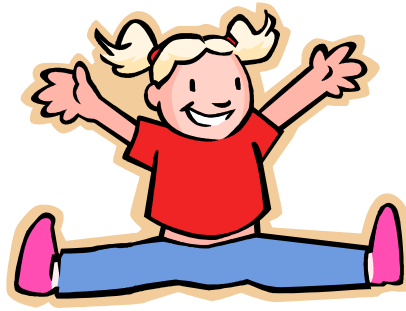
Se hace una puesta en común para observar el grado de conocimiento que tiene la clase sobre los derechos y deberes del consumidor.

MATERIALES

Ficha de lectura adjunta. Educación del consumidor. Colección flor viva. Editorial TEDISER. Las fábulas más bonitas de Esopo. Círculo de lectores.

EVALUACIÓN / SUGERENCIAS

Indicador: Mejora del conocimiento sobre los derechos y obligaciones del consumidor.



NIEVES

Nieves lleva meses ahorrando para comprarse el juego de electrónica “Investrón”, que había visto anunciado en la “tele” durante meses y meses.

Era un equipo estupendo, lleno de cables, circuitos, bombillas, transistores y un montón de cosas más, de las que ni siquiera sabía su nombre.

En el anuncio se veía a un niño pequeño que construía sencillos mecanismos, en los que las bombillas parpadeaban como en los escaparates de las tiendas. Los timbres sonaban cuando un pequeño reloj daba la orden necesaria e incluso se podía montar una alarma de puertas o ventanas.

A Nieves le gustaban mucho todos estos temas, aunque hasta ahora no había podido practicarlos, porque sus padres decían que era muy pequeña y la electricidad resultaba muy peligrosa. Como el juego “Investrón” funcionaba con pilas, ya no existía ese peligro y la niña estaba segura de que iba a poder disfrutar durante muchos días con él.

Tanta ilusión puso en conseguir el juego, que sus padres la propusieron varios trabajitos caseros. Estos le permitirían ganar un dinero extra, para ahorrar lo suficiente en poco tiempo.

Nieves bajó la basura, limpió cristales, colocó la compra en la despensa, tendió y recogió la ropa de la cuerda, limpió el coche de su padre hasta dejarlo reluciente y por fin tuvo el dinero justo.

Llegó a la tienda cuando estaban a punto de cerrar y recogió nerviosa una gran caja de colores, donde en letras brillantes se leía:

“INVESTRÓN El juego que le permitirá entender y dominar la electrónica”.

Cuando estuvo en su casa, Nieves deshizo el envoltorio y sacó montones de plástico con burbujas que protegía los delicados elementos del juego. Los colocó todos en fila, leyó varias veces las instrucciones, hasta que las supo de memoria y comenzó con el experimento más sencillo.

Aunque siguió todos los pasos, la bombilla no se encendía. La niña pidió ayuda a su padre y entre los dos comprobaron que estaba fundida.

“Bueno que le vamos a hacer un fallo lo tiene cualquiera, no te preocupes”. –dijo el padre para tranquilizarla.

Al poco rato, tanto el padre como la hija estaban desesperados, en realidad aquello no tenía nada que ver con lo que se prometía en la publicidad.

Para hacer alarmas, timbres y todas esas maravillas, que se suponía eran facilísimas, hacía falta ser por lo menos ingeniero electrónico. Nieves estuvo a punto de llorar y lo hubiera hecho de no ser porque su padre le dijo:

“Vamos nena, ahora mismo nos van a cambiar este juego”.

En la tienda no estaban de acuerdo en hacerlo. La caja estaba ya abierta y ellos no podían hacerse responsables del cambio.

El padre de Nieves estaba ya muy harto. Acompañado de la niña, cogió la caja y en un taxi que pasaba por allí y se dirigió sin dudarlo al Ayuntamiento.

“Por favor, ¿el Departamento de Defensa del Consumidor?”.

“Planta tercera”.

No os vamos a contar todo el proceso que tuvieron que seguir, padre e hija, lo que sí os podemos decir es que a Nieves le devolvieron su dinero y a la fábrica de juguetes le impusieron una multa por engañar en su publicidad.

La niña no consiguió construir preciosos inventos, pero sí que sus derechos como consumidor fueran reconocidos.
