ConsuMentes

Guía didáctica

PROGRAMA EDUCATIVO
sobre consumo responsable

Cabildo de Gran Canaria
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y JUVENTUD
Gran Canaria joven

ACCEDE A LA WEB DEL PROYECTO

www.consumentes.es

La vigente Ley de Juventud 2/2023 de 1 de marzo, recoge en su art. 44- Líneas de Intervención, respecto a la Juventud y el consumo, que "se prestará especial atención a la formación en derechos como personas consumidoras de la población joven, promoviendo el ejercicio de los mismos de forma responsable, crítica y solidaria, fomentando el consumo sostenible y el comercio justo". En este sentido, el Consejo de Gobierno del Cabildo de Gran Canaria determinó, mediante acuerdo, la creación de una aplicación presupuestaria específica a esta Consejería de Educación y Juventud, a fin de que se produzca una actuación educativa sobre el consumo responsable con una estrategia común y definida. De todo ello, nace el presente "Programa educativo sobre Consumo Responsable: *ConsuMentes*", dirigido a jóvenes de entre 12 y 16 años para su implementación en el ámbito educativo.

El objeto de este programa es despertar el espíritu crítico y generar reflexión en el alumnado, motivo por el que, en el contenido del mismo, se ofrecen recursos complementarios a la propuesta de actividades principal que se encuentran publicados en internet. Esto son páginas de entes públicos, organizaciones no gubernamentales, entidades privadas, etc., lo que implica encontrar opiniones cuyo contenido es responsabilidad de estas entidades y no refleja necesariamente la postura del Cabildo de Gran Canaria.

Cabildo de Gran Canaria
Consejería de Educación y Juventud

Coordinación de Contenidos y Responsable de Edición
María Rodríguez Hernández
Servicio de Educación y Juventud

Diseño de Contenidos
Ignacio Roiz Umbría

Diseño de Contenidos y Proyecto Gráfico
Ana Sánchez Tejedor- La Fábrica Gráfica

Este material es propiedad del Cabildo de Gran Canaria. Se permite su copia, descarga y difusión en cualquier medio o formato siempre que se no se altere su estructura y contenido, que no se tengan fines lucrativos y se haga referencia a que se trata de un material que pertenece al "Programa educativo sobre Consumo Responsable del Cabildo de Gran Canaria: *ConsuMentes*".

Cabildo de Gran Canaria

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y JUVENTUD

Gran Canaria Joven

INTRODUCCIÓN

Los adolescentes y jóvenes necesitan una formación completa para su correcta integración en la sociedad. Una de las facetas, quizás una de las que menos se abordan de manera sistemática en el currículo, está relacionada con ser personas consumidoras.

Es durante el transcurso de la Enseñanza Secundaria Obligatoria, entre los 12 y los 16 años, el periodo en el cual los alumnos y alumnas van adquiriendo autonomía a la hora de gestionar su propio dinero. Por lo tanto, es también el momento idóneo para ofrecer una formación específica en este sentido, que les ayude a ser consumidores conscientes y críticos, que no cedan ante impulsos o emociones, utilizando el dinero para satisfacer necesidades e intereses de manera segura y respetuosa con las personas y el medio ambiente.

Por ello, desde la Consejería de Educación y Juventud del Cabildo de Gran Canaria, ofrecemos a la comunidad educativa esta propuesta didáctica con recursos para reflexionar sobre el consumo desde cuatro perspectivas principales:

1. Economía personal,
2. Salud y seguridad en el consumo,
3. Consumo responsable,
4. Servicios al consumidor.

ACCEDE A LA GUÍA EN FORMATO DIGITAL

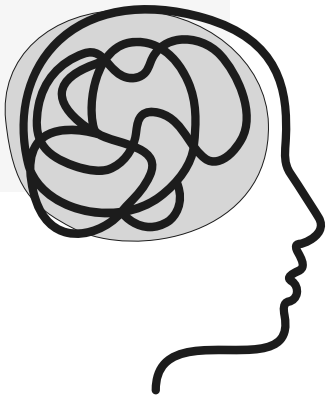
OBJETIVOS

Los objetivos didácticos del Programa Educativo sobre Consumo Responsable, "*ConsuMentes*", contribuirán a la consecución de los objetivos de la Enseñanza Secundaria Obligatoria recogidos en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo:

1. Conocer los derechos y obligaciones de los consumidores (objetivo didáctico a).
2. Practicar la cooperación y la solidaridad entre personas a través del consumo y del intercambio de bienes y servicios (objetivo didáctico a).
3. Desarrollar hábitos de disciplina relacionados con la gestión de la economía personal y el consumo (objetivo didáctico b).
4. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos y habilidades en relación al consumo (objetivo didáctico e).
5. Entender el conocimiento científico como saber imprescindible para la toma de decisiones conscientes en el consumo (objetivo didáctico f).
6. Desarrollar el espíritu emprendedor, la iniciativa personal, la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades en la gestión de la economía personal y el consumo (objetivo didáctico g).
7. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud a través del consumo (objetivo didáctico k).
8. Comprender la importancia de los hábitos de consumo en el respeto y la protección del medioambiente (objetivo didáctico k).

En una perspectiva más amplia, aspiramos a que este programa contribuya a la difusión y consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. El "ODS 12: Producción y consumo responsables" constituye el eje central de este programa educativo, pero su desarrollo tiene en cuenta de manera intensa estos otros:

- ODS 1: Fin de la pobreza
- ODS 3: Salud y bienestar
- ODS 4: Educación de calidad
- ODS 10: Reducción de desigualdades
- ODS 13: Acción por el clima
- ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas



DESTINATARIOS

Esta guía está pensada para su puesta en práctica en todos los cursos de la etapa secundaria obligatoria, es decir, para chicos y chicas de 12 a 16 años. Las unidades didácticas y fichas están diseñadas pensando en niveles específicos, a fin de cubrir todos los cursos. Sin embargo, muchas de ellas son susceptibles de ser utilizadas en varios de ellos, con pequeñas adaptaciones o sin necesidad de las mismas.

El profesorado encontrará en este programa una herramienta facilitadora para el desarrollo de las competencias específicas de diversas materias y de los saberes básicos, de manera que sean fácilmente integrables en el currículo de diversas asignaturas.

La concepción de estas unidades permite, a su vez, que se estructuren como situaciones de aprendizaje en las que se integren saberes diversos aplicándolos a contextos de la vida real.

METODOLOGÍA

La propuesta didáctica de las unidades y fichas de este programa se caracteriza por su carácter dinámico, que busca captar la atención desde el inicio a través de situaciones estimulantes. El alumnado se verá involucrado en el aprendizaje a través de actividades variadas, con un ritmo ágil y diversidad de agrupamientos para conseguir la participación de todo el alumnado.

Para desarrollar las actividades, los docentes tienen a su disposición:

1. Guía imprimible con acceso a contenidos digitales mediante un código QR y/o enlace web;
2. Versión digital en pdf de todos los contenidos accesible a través de la web del proyecto www.consumentes.es;
3. Presentación resumida de cada unidad, preparada para ser proyectada durante la sesión, cuyo objetivo es servir de guía al alumnado y al docente durante el desarrollo de las diferentes actividades de cada unidad.

Se partirá del conocimiento previo del contenido para guiarlos en el desarrollo de las actividades, apelando a la razón y al sentido crítico, pero también a la introspección y al enfoque emocional de los aprendizajes.

Aunque los temas propuestos pueden tratarse desde una visión amplia, se procurará que, en última instancia, permitan una aplicación práctica en la vida cotidiana del alumnado participante.

Las actividades y materiales asociados tenderán a generar situaciones lúdicas y participativas:

- Creación y visionado de material audiovisual
- Juegos
- Debates
- Juego de roles
- Búsqueda de información
- Uso de las TIC
- Casos prácticos
- Dinámicas cooperativas

Tanto en la propuesta de contenidos como en la metodología aplicada se ha tenido en cuenta la diversidad existente en las aulas, para que todo el alumnado se sienta involucrado en las tareas y pueda aprender de la experiencia.

BLOQUES TEMÁTICOS

La guía didáctica *ConsuMentes* está dividida en cuatro bloques de conocimiento relacionados con los hábitos de consumo en los adolescentes:

1. **Economía personal.** En este bloque trataremos la administración del dinero de los adolescentes desde diversos puntos de vista: el proceso de toma de decisiones en las compras, finanzas personales, uso de productos financieros y alternativas de consumo.
2. **Salud y seguridad en el consumo.** Los productos de diverso tipo que consumen de forma frecuente los adolescentes pueden afectar a su seguridad y a su salud física y emocional. Una visión crítica de la publicidad y el marketing en sus diversos formatos actuales es esencial para un consumo seguro y saludable.
3. **Consumo responsable.** Entendemos como consumo responsable aquel que es consciente, que tiene en cuenta el cuidado de las personas y el medio ambiente en toda la cadena de producción, desde la extracción de materiales hasta el reciclado. En este apartado, pretendemos, por tanto, hacer hincapié en las implicaciones que el consumo tiene para el respeto de los Derechos Humanos y del planeta.
4. **Servicios al consumidor.** En este apartado pondremos a disposición del alumnado recursos para reclamar sus derechos como consumidores, prestando especial atención a aquellos sectores comerciales con mayor número de incidencias y a los que son usuarios y/o consumidores habituales.

ÍNDICE DE UNIDADES

Para tratar los bloques temáticos mencionados en el apartado anterior, hemos diseñado **cuatro unidades de trabajo de dos horas de duración cada una**.

Cada unidad didáctica está diseñada para un curso específico dentro de la Educación Secundaria Obligatoria, atendiendo a las características de este alumnado. En cualquier caso, en su forma original o con pequeñas variantes, todas ellas son susceptibles de ser llevadas a la práctica en otros niveles.

Las unidades didácticas están pensadas para guiar al alumnado en la construcción del conocimiento de una manera fluida. Están diseñadas para, en primer lugar, captar su atención, recoger sus conocimientos previos y ofrecer nueva información y experiencias a través de dinámicas diversas, y progresivamente sintetizar y consolidar estos aprendizajes.

Se plantea una duración de dos sesiones de clase para cada unidad didáctica, que pueden darse de manera continuada o en días distintos. Para ello, están organizadas en dos bloques de actividades. Al inicio del segundo bloque, se propone empezar con una breve recopilación de lo que se ha trabajado en la sesión anterior, sobre todo si se va a poner en práctica en días diferentes.

Junto a estas unidades, se ofrecen 16 fichas didácticas, cuatro por cada bloque, que sirven de complemento para las unidades propuestas, ya sea porque profundizan en algunos de los aspectos de las unidades o porque abordan el contenido del bloque temático desde otra perspectiva.

ECONOMÍA PERSONAL
Unidad 01: El juego de mis finanzas.
- Ficha 1. ¿Montamos un mercadillo? Propuestas de economía alternativa en el entorno escolar.
- Ficha 2. ¿Cuánto vale tu habitación? Una propuesta para tomar conciencia de nuestro nivel de consumo.
- Ficha 3. ¿Cuánto cuesta que te presten dinero? Simulador de préstamos del Banco de España.
- Ficha 4 . Banca para adolescentes. Cuentas corrientes y tarjetas para menores de edad.

SALUD Y SEGURIDAD EN EL CONSUMO
Unidad 02: Quién cose tu ropa.
- Ficha 1. ¡*Cuidading*! Principales delitos en la red.
- Ficha 2. ¿Quién controla a quién? Adicciones digitales en jóvenes y adolescentes.
- Ficha 3. Patrocinar te da alas. Valores asociados a las bebidas energéticas.
- Ficha 4. Cuando el juego no es un juego. La ludopatía en jóvenes y adolescentes.

CONSUMO RESPONSABLE
Unidad 03. Curso exprés de marketing para adolescentes.
- Ficha 1. La tabla periódica del móvil. Reflexionamos sobre la complejidad química del teléfono.
- Ficha 2. ¿Qué te cuesta? Buscando razones para reducir los residuos generados por los desayunos escolares.
- Ficha 3. Chocolate amargo. La esclavitud y el trabajo infantil en la producción de cacao
- Ficha 4. Compra en tu barrio. La importancia del comercio local.

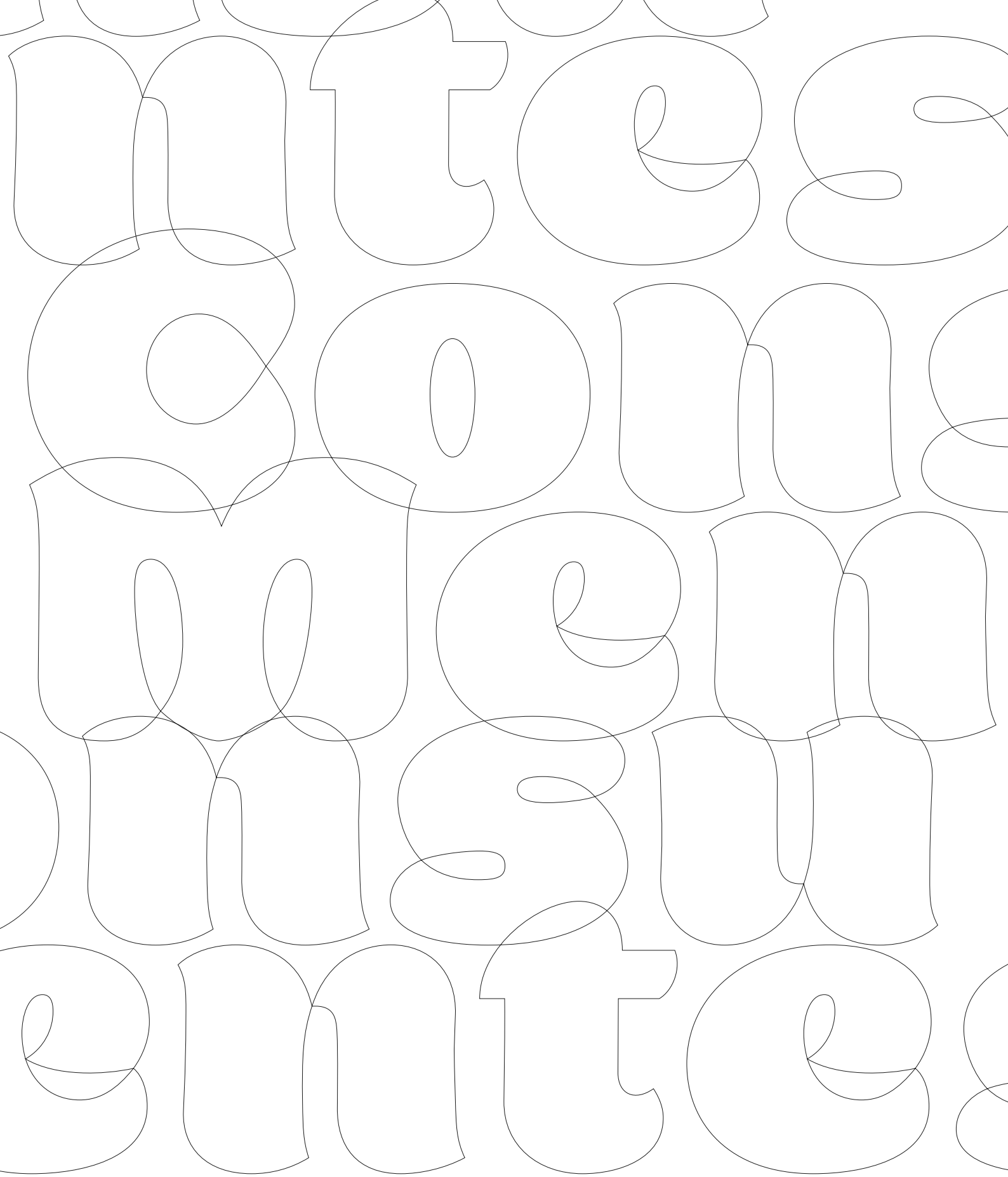
SERVICIOS AL CONSUMIDOR
UNIDAD 04: Consumo que suma.
- Ficha 1. Tus derechos al comprar. Aprendemos sobre la legislación europea que nos protege como compradores.
- Ficha 2. ¡Quiero poner una reclamación! Qué es, para qué sirve y cómo se rellenan las hojas de reclamaciones.
- Ficha 3. Comprar, tirar, comprar. Qué es la obsolescencia programada.
- Ficha 4. Arbitraje de consumo. Una garantía.

PROPUESTA DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ofrecemos aquí una lista de materias desde las que, por su contenido o por las actividades y saberes involucrados, se puede hacer uso de las unidades didácticas y fichas de este programa:

- Geografía e Historia
- Lengua Castellana y Literatura
- Biología y Geología
- Física y Química
- Economía y Emprendimiento
- Educación en Valores Cívicos y Éticos
- Cultura y Ciudadanía Digital
- Economía Personal y Social
- Trabajo Monográfico
- Tutoría

En cada ficha o unidad se señalarán materias en las que se puede desarrollar cada actividad en relación a las competencias específicas y saberes básicos de estas asignaturas. Ello no es óbice para que se puedan hacer adaptaciones que las incluyan en otras materias. En ocasiones mostraremos posibles modificaciones que permitan adaptarlas a otros niveles o materias.



Cabildo de Gran Canaria

CONSEJERÍA
DE EDUCACIÓN
Y JUVENTUD

Gran Canaria Joven