

FICHA DE PROGRAMACIÓN

TALLER

“TALLER DE CONSUMO RESPONSABLE”

ENSEÑANZAS
SECUNDARIA DISTRITO
LATINA Y MONLCOA
ARAVACA

FUNDAMENTACIÓN

Proponemos una actividad teórico-práctica en forma de taller, dirigido a las aulas de 3º ESO de tres IES del Distrito Latina, pertenecientes a la MCL y a otros centros de otros distritos cercanos al Parque. Se extiende también a FP básica y a enseñanzas de adultos.

OBJETIVOS

- Empoderar a los consumidores para que tengan una visión crítica y responsable sobre los efectos socio-ambientales de su consumo.
- Sensibilizar a los participantes de su papel en los problemas ambientales y sociales derivados del consumo.
- Generar en los participantes hábitos de consumo responsable.
- Promover que los participantes se conviertan en vectores de nuestros mensajes.
- Aprovechar el uso de las nuevas tecnologías como herramienta para la sensibilización ambiental.

CONTENIDOS

- Consumo: reglas de consumo responsable. Salud personal, salud ambiental y repercusión social del consumo.
- Hábitos de consumo que fomenten una reducción de residuos, reutilización, separación selectiva.
- Generación de residuos: procesos lineales frente a procesos cíclicos (economía circular)
- Microplásticos
- Problemas sociales derivados del consumo. Desigualdades y conflictos laborales, sociales y ambientales.

METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN

ORGANIZACIÓN

Destinatarios:

La actividad está diseñada para alumnos de 3º ESO de los IES y de FP básica o enseñanzas para adultos:

- Blas de Otero
- Parque Aluche
- Escuela Giner
- IES Lago
- CEPA Cid Campeador

Lugar de realización:

Se realizará en el interior del CIEACC o en caso necesario las educadoras se trasladarán para realizar la actividad en las propias aulas de los IES.

Duración:

Aproximadamente 3 horas.

METODOLOGÍA

El taller consiste en un ejercicio eminentemente práctico, donde a través de dinámicas activas y participativas se expondrán los contenidos para trabajarlos desde la perspectiva personal del participante y del conjunto a través del debate y técnicas grupales. Los participantes podrán ir construyendo conclusiones y acciones para poder poner en marcha en su día a día. Se expondrán nuevos conceptos de la temática a tratar.

DESARROLLO

El taller comienza con una breve introducción sobre qué es el consumo y la sociedad consumista.

Dinámica ¿Quién es mi materia prima? Los productos están hechos de materias primas, con lo que la primera dinámica es conocer de qué están hechos los productos o residuos que se les dan. Hay 6 mesas que representan una materia prima, los estudiantes tienen una ficha con un producto o residuo y deben encontrar su materia prima.

Dinámica del Iceberg: La siguiente dinámica se hace preguntando a los participantes sobre los criterios que utilizan para su compra habitual, intentando reflejar criterios de consumo crítico, responsabilidad social y ambiental frente al criterio económico o de actualidad.

Dinámica "cesta de la compra" en la que los participantes tendrán que elegir la mejor opción, respecto a distintos productos de consumo cotidiano para jóvenes. Después, se van analizando las opciones elegidas tratando distintos temas (residuos, materias primas, compra de cercanía) con los distintos productos (croissant, Refresco, y móvil)

Dinámica "Las tres generaciones": se divide en tres grupos que presentan tres generaciones distintas. En un espacio a parte, irán pasando los tres grupos y tendrán que coger en 5 segundos los recursos (representados por cartulinas) que consideren necesarios para sobrevivir. Cada vez que se va un grupo añadimos al juego tarjetas que representan residuos. Cuando hayan pasado

todos los grupos, se hará puesta en común de lo ocurrido. Se hablará del concepto de desarrollo sostenible.

Dinámica "analiza tu anuncio": mientras los grupos van realizando la actividad de las 3 generaciones se les dará una serie de anuncios en los que tendrán que destacar las estrategias publicitarias que se usan para aumentar el consumo de ese producto.

Descanso

Dinámica "norte-sur": se hacen 3 grupos y se reparten distintos materiales entre ellos, que representan materias primas, recursos, mano de obra,... Cada grupo tiene distinto número de materiales con los que tienen que construir cubos. Tendrán que negociar entre los grupos para conseguir cada uno el mayor número de cubos posibles.

Dinámica Emergencia climática: el año 2019 ha sido un año marcado por las catástrofes ambientales y la agenda ambiental, social y política. En esta parte del taller reflejamos la actualidad ambiental a través de las causas y consecuencias del momento actual y cuál es nuestro papel como consumidores en ello. Analizamos algunos causantes de las problemáticas ambientales y ampliamente hablamos de los microplásticos.

Dinámica "microplásticos": a través de un video se expondrá la problemática existente con los plásticos, la generación excesiva de residuos y su implicación en la fauna y medio natural como en la salud. Además se expondrán datos reales de permanencia en los ecosistemas marinos y regulación actual sobre los productos desechables.

Dinámica "Logo Quiz": se proyectan distintos logos y tienen que ir diciendo a qué marca pertenecen. Se introducen en el juego algunos sellos ecológicos o sostenibles para ver si los conocen.

RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS

RECURSOS MATERIALES

- Ordenador
- Proyector
- Altavoces
- Papel continuo
- Frases impresas
- Láminas de materias primas
- Fichas de productos
- Tabla de resultados
- Caja con el Juego de las Tres generaciones
- Presentación Prezi
- Pegamentos
- Bolígrafos
- Lápices

- Reglas
- Tijeras
- Cartulinas A-4
- Rótulos de las estrategias publicitarias
- Ejemplos de estrategias publicitarias
- Fichas de anuncios para clasificar

RECURSOS HUMANOS

El taller requerirá para su realización dos educadoras, que llevarán a cabo todas las actividades.

EVALUACIÓN

Evaluación: a modo de cesta de la compra, una vez que hemos incidido sobre la importancia de nuestro papel como consumidores desde una perspectiva crítica, trataremos de elegir la opción más social y ambientalmente sostenibles. Al final de la jornada la actividad se valora por parte de los participantes con una sencilla encuesta a mano alzada.

Por otro lado, el profesor responsable de la actividad realiza una ficha de evaluación de la misma donde se registra número de participantes, grado de satisfacción percibido, puntos positivos del día y áreas de mejora.