

LA VERDADERA FELICIDAD NO CUESTA DINERO



2017/2018

Tutoría

APROVECHA TU TIEMPO LIBRE PARA LO QUE IMPORTA
Ganas tú, gana el planeta y ganamos todos y todas.



NO FORMAL / Niños

PROFESORADO

Introducción de la temática

Desde hace unos años las campañas de educación para el desarrollo llevadas a cabo en nuestros centros escolares tienen un denominador común: el consumo responsable, enfocado desde diferentes puntos de vista (la alimentación, el medio ambiente, la moda, etc.). Hemos visto cómo los derechos de millones de personas se vulneran como consecuencia del acelerado ritmo de nuestros patrones de consumo, principalmente los de las sociedades que vivimos en países enriquecidos.

En este curso **queremos ser propositivos**, invitando al alumnado de nuestros colegios a llevar a cabo una **vida sencilla** con la que disfrutar de valores y experiencias que no giren en exclusiva alrededor del consumo, para no dañar el medio ambiente ni perjudicar las condiciones de vida de otras personas en el mundo.

Nos hemos acostumbrado a saturar nuestro tiempo con entretenimientos sofisticados o cargados de adrenalina, que causan estrés y generan residuos, trasladando este modelo de vida a la infancia. Parece que estamos olvidando cómo disfrutar de nuestro tiempo de ocio, de los placeres sencillos de la vida.

Durante este curso queremos trasladar a nuestro alumnado que hay otra forma de vivir y disfrutar de nuestro tiempo libre, que ahonda en valores como el **respeto**, la **solidaridad**, la **convivencia**, la **sencillez** o el **contacto con la naturaleza**.



Objetivo general de las tutorías

Reflexionar sobre a qué dedicamos nuestro tiempo libre y desarrollar la capacidad de optar por alternativas de ocio no consumistas y que no vulneren los derechos humanos y ambientales.

ACTIVIDADES

Actividad 0. (vídeo central de campaña - NIÑOS): **María y Mauro**

Temas que trata: Materialismo, consumo, sencillez y austeridad

Tiempo estimado: 45'

Tipo de actividad: Reflexión sobre el vídeo

Resumen: Después de crear el ambiente adecuado en el aula, se proyecta el vídeo. Luego, nos colocamos en círculo y en situación de escucha para participar en la reflexión que pasará alrededor de un papel de mural.

Objetivos:

- Concienciar a niños y niñas de que el materialismo no es lo más importante.
- Promover la escucha y el respeto entre compañeros/as de aula.
- Promover la participación en el diálogo creado en el aula.

Material:

- Imagen de María
- Imagen del Mauro
- Papel de mural
- Rotuladores para escribir sobre el papel

Instrucciones: Para poder empezar hay que crear en el aula un ambiente relajado y se pedirá la atención de los niños y niñas sobre lo que se realizará a continuación.

Se visionará un vídeo donde hay dos personajes, es importante no dar más pistas ni ninguna otra referencia de lo que verán. Hay que invitarlos a tener los ojos y los oídos bien abiertos y prestar toda la atención posible.

Una vez finalizado el visionado nos colocamos en semicírculo, así todos y todas los integrantes de la actividad, maestra incluida, se podrán ver los rostros.

Se colgará un papel de mural en la pared. Éste estará dividido en dos partes: en la parte izquierda María (podemos hacer un dibujo o pegar una imagen) y la parte derecha Mauro. Será cuestión de iniciar un análisis del vídeo comparando todos aquellos elementos diferenciales entre uno y otro. A los primeros cursos, con los niños más pequeños (Infantil + 1º y 2º), será necesario que cada maestro/a dibuje, represente o escriba (dependiendo del nivel de lectura y escritura) las ideas que irán surgiendo. A los cursos más avanzados (3º y 4º y 5º y 6º) pueden ser ellos y ellas mismas quienes salgan a expresar una idea u otra.

Quien dinamice la actividad puede quedar más al margen, pero sí es importante que haga el papel de escuchar, de recoger las ideas. El dinamizador/a de la actividad puede conducir la reflexión a pensar en...:

NO FORMAL Niños

- si todo lo material que tenemos es tan importante
- sobre cuál de los dos personajes del vídeo parece disfrutar más
- sobre qué juegos o actividades de los que han hecho Mauro y María durante el fin de semana, nos han gustado más
- sobre qué es lo que nos gusta jugar más, que es lo que nos hace reír más y si para eso necesitamos o no juguetes...



Actividad 1. ¿QUIÉN DECIDE LO QUE ME GUSTA?

Temas que trata: Hábitos de consumo, moda, publicidad

Tiempo estimado: 20'

Tipo de actividad: Dibujo y reflexión

Resumen: En esta actividad se pide a los niños que dibujen o escriban su personaje favorito en una hoja, y en otra que representen un personaje que les gustara antes. Después se harán dos murales y se reflexionará sobre por qué nos han cambiado los gustos, a través de unas preguntas guiadas

Objetivos:

- Reflexionar sobre a qué dedicamos nuestro tiempo libre y desarrollar la capacidad de optar por alternativas de ocio no consumistas y que no vulneren los derechos humanos
- Empezar a darnos cuenta de cómo nos afecta la publicidad

Material:

- 2 papeles por niño
- Lápices de colores
- 2 cartulinas grandes para hacer el mural

Instrucciones:

Puede ser una buena idea empezar la actividad en un gran círculo, que servirá para la actividad 1 y 3. En la actividad 2 se trabajará por grupos.

Se reparte a cada uno de los niños y niñas dos papeles. Se les pide que en uno de los papeles dibujen o escriban el nombre de uno de sus personajes preferidos: puede ser de ficción, un cantante, un deportista... En el otro papel deberán escribir o dibujar un personaje que les gustara mucho cuando eran más pequeños pero que ahora no les guste.

Los niños y las niñas dispondrán de diez minutos para completar estos dos papeles. Después se pondrán en común los diferentes personajes que han aparecido. Esta puesta en común se puede hacer de forma oral o colocando cada uno de los papeles en un mural de papel continuo diferente. Uno será el mural de 'Antes me gustaba' y el otro el de 'Ahora me gusta'.

Una vez completada la puesta en común, se abrirá un breve diálogo con las siguientes cuestiones:

- ¿Por qué os han dejado de gustar los personajes que os gustaban hace un tiempo?
- ¿Por qué os gustan unos personajes que antes no os gustaban?
- Les preguntamos si tienen objetos (juguetes, ropa, material escolar...) en los que aparezcan esos personajes que les gusta para después animarlos a reflexionar... ¿qué pasará con esos objetos cuando los personajes os dejen de gustar? ¿Os ha pasado ya alguna vez?

A partir de estas preguntas se pretende incitar a la reflexión sobre los hábitos de consumo que están influidos por la moda o la publicidad.



Actividad 2. LO IMPORTANTE ES EL JUEGO, NO LOS JUGUETES

Temas que trata: Tiempo libre, juego

Tiempo estimado: 25'

Tipo de actividad: Creación de juego

Resumen: En grupos de 4 o 5, inventarán un juego utilizando sus propios juguetes que ya no usan.

Objetivos:

- Desarrollar la creatividad para descubrir formas alternativas de disfrutar del tiempo libre, a través de la reutilización y del tiempo compartido.
- Reflexionar sobre a qué dedicamos nuestro tiempo libre y desarrollar la capacidad de optar por alternativas de ocio no consumistas y que no vulneren los derechos humanos

Material:

- Cada niño trae un juguete que ya no usa

Instrucciones:

Para esta actividad, los niños y niñas deberán haber traído algún juego o juguete que ya no utilicen en casa. Se colocarán todos estos juguetes en un lugar del aula. Se distribuye a los participantes en grupos de 4 ó 5 personas.

Cada grupo deberá hacer una propuesta de un juego nuevo. Para el juego que se inventen podrán utilizar los elementos que quieran de los juguetes que han traído de casa.*

Para definir su juego, el primer paso consistirá en que cada grupo seleccione el tipo de juego que quiere hacer: de mesa, de pistas, de memoria... Una vez decida el tipo, cada grupo deberá inventar un juego y completar una sencilla ficha como la que aparece a continuación y en la que se expliquen brevemente sus características:

- NOMBRE DEL JUEGO:
- NÚMERO DE JUGADORES:
- MATERIAL NECESARIO (qué elementos traídos de casa se van a usar) :
- REGLAS DEL JUEGO:

La versatilidad de este planteamiento permite poner en práctica las inteligencias múltiples, ya que según los tipos de juegos propuestos, los niños y niñas podrán ejercitar diversas capacidades: cinestésica-corporal en juegos de movimiento, lógico-matemática en juegos de dados, lingüística al redactar las reglas del juego, etc.

Para la redacción de esta ficha se puede utilizar alguna estructura de trabajo cooperativo, de forma que se garantice que todos participan en la elaboración. Podría ser el 'folio giratorio': cada equipo tiene una ficha que va rotando entre todos los miembros del equipo. De esta forma, todos participan en la redacción de los apartados del juego, que deben ser decididos en equipo.



Si fuera necesario proponer algunas alternativas para despertar la creatividad de los grupos, el dinamizador de la actividad podría utilizar este juego o cualquier que se le ocurra:

PROPUESTA DE JUEGO:

- NOMBRE DEL JUEGO: Dibuja lo que toco
- NÚMERO DE JUGADORES: 4, en dos parejas
- MATERIAL NECESARIO: Papel y lápiz para cada pareja, pañuelos o tela para taparse los ojos y diferentes juguetes aportados por los niños y niñas
- REGLAS DEL JUEGO:
 1. Juegan las parejas de forma alternativa. Los dos componentes de la pareja 1 se tapan los ojos. Uno de ellos dispone de lápiz y papel.
 2. Los componentes del equipo 2 seleccionan dos juguetes.
 3. Uno del equipo 1, todavía con los ojos vendados, tiene que describir el juguete a su compañero quien, también con los ojos cerrados, tendrá que dibujarlo.
 4. Pasado un tiempo, se intercambian los papeles y el equipo 2 pasa a describir y dibujar.
 5. Ganará la pareja que mejor haya dibujado los juguetes seleccionados.

A la creación de los juegos se puede destinar un tiempo aproximado de quince minutos, para que queden unos diez minutos de tiempo para cada uno de los grupos juegue al juego propuesto por otro de los equipos. Además, el archivo de juegos inventados puede quedar a disposición de los niños y niñas, para poder ser utilizado en otras ocasiones, o incluso ampliado con otras propuestas de juego.



Actividad 3. INVENTANDO JUNTOS

Temas que trata: Tiempo de ocio, alternativas uso de juguetes

Tiempo estimado: 10'

Tipo de actividad: Visionado video y reflexión

Resumen: Se verá un video y se invitará a la reflexión

Objetivos:

- Reflexionar sobre a qué dedicamos nuestro tiempo libre y desarrollar la capacidad de optar por alternativas de ocio no consumistas y que no vulneren los derechos humanos

Material:

- Ordenador
- Proyector
- Video

Instrucciones:

Como cierre de la actividad se propone la visualización del corto 'A cloudy lesson', que se puede encontrar en el siguiente enlace: www.youtube.com/watch?v=psZmAsH6I3Q (01:57)

Después de verlo, se animará a los niños y niñas a reflexionar sobre él, valorando los aspectos que reflejan en él: creatividad, importancia del tiempo compartido, posibilidades de encontrar otras alternativas al uso de juguetes u objetos que puedan parecer inservibles.

Así, se les pide que, por orden, digan que se imaginan soplando y creando en una nube.

A través de esta reflexión se intentará que establezcan relaciones con las actividades que han realizado, para valorar las opciones de ocio que implican tiempo compartido y desarrollo de la imaginación sin que requiera comprar nada nuevo.



ANEXOS

Anexo 1. EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

En caso de querer evaluar dicha actividad, proponemos que se observe la participación e implicación del alumno a partir de estos tres ítems:

ÍTEMS	EX	N	B	S	I
• ¿El comportamiento ha sido adecuado tanto individualmente como en grupo cooperativo?					
• ¿Ha mostrado interés en las actividades?					
• ¿Se ha implicado en las actividades?					