

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 / Adultos

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 - JÓVENES]: **¿Dónde está la felicidad?**

Temas que trata: Materialismo, consumo, sencillez y austeridad

Tiempo estimado: 50'

Tipo de actividad: Role-playing de reflexión sobre el vídeo

Resumen: Tras visionar el vídeo, se trata de que una serie de grupos escoja un anuncio publicitario de una revista, asuma un papel de agentes publicitarios y prepare una acción de marketing para seducir con ese producto al resto de la clase. De la exageración de la venta saldrá la reflexión de la avalancha de mensajes publicitarios que reclaman a diario nuestra atención, a menudo para algo trivial que no necesitamos. El contraste entre el vídeo y el ejercicio de convencimiento que quieren conseguir los agentes publicitarios, pondrá de relieve dónde radican verdaderamente las cosas importantes de la vida.

Objetivos:

- Reflexionar sobre la voluntad manipuladora de la publicidad
- Determinar qué resulta importante y qué no en nuestra vida

Material: Unas 20-30 revistas, tijeras para cada alumno/a, papel, cola y rotuladores

Instrucciones: Después de ver el vídeo...

- Primero dividiremos el grupo en 3 o 4 personas y se repartirán las revistas al azar (2 o 3 revistas por grupo).
- Cada grupo buscará el anuncio que les interese más. Recortará aquel anuncio y lo pegará sobre papel para hacer una presentación en público.
- Otros papeles podrán servir a los grupos para aportar otros datos que ayuden a vender el producto (por ejemplo gráficos, datos u otras imágenes de las revistas)
- Dedicaremos 15 minutos a preparar nuestro anuncio, que deberá ser presentado en sólo 1 minuto. Por lo tanto, hay que escoger muy bien los mensajes seductores con los que se venderá un producto en el tiempo que dura un teleanuncio.
- El último espacio de la Tutoría deberá servir para que el aula se exprese sobre lo siguiente:
 - ¿Qué nos ha parecido el vídeo?
 - ¿Cómo nos hemos sentido representando el anuncio después de haber visto el vídeo?
 - ¿Pensamos y sentimos ahora distinto después de esta Tutoría?



Actividad 1. ¿TIENE SENTIDO?

Temas que trata: Tiempo libre, sociedad de consumo

Tiempo estimado: 15'

Tipo de actividad: Lectura, reflexión y debate

Resumen: En esta actividad se empieza leyendo un texto, a continuación se responden unas preguntas en grupos, y finalmente se hace un debate en dos grandes grupos sobre la sociedad de consumo

Objetivos:

- Analizar de forma crítica el ritmo de vida que intenta imponer la sociedad de consumo

Material:

- Texto “El pescador satisfecho”

Instrucciones:

Se comienza la actividad con la lectura del siguiente texto. Para hacer más amena la lectura, se pueden seleccionar tres voluntarios para teatralizar la historia, de forma que uno sea el narrador y los otros dos los personajes que aparecen en la misma:

EL PESCADOR SATISFECHO

El rico industrial del Norte se horrorizó cuando vio a un pescador del Sur tranquilamente recostado contra su barca y fumando una pipa.

—« ¿Por qué no has salido a pescar?» —le preguntó el industrial.

—«Porque ya he pescado bastante por hoy» —respondió el pescador.

—« ¿Y por qué no pescas más de lo que necesitas?» —insistió el industrial.

—« ¿Y qué iba a hacer con ello?» —preguntó a su vez el pescador.

—«Ganarías más dinero» —fue la respuesta—. «De ese modo podrías poner un motor a tu barca. Entonces podrías ir a aguas más profundas y pescar más peces. Entonces ganarías lo suficiente para comprarte unas redes de nylon, con las que obtendrías más peces y más dinero. Pronto ganarías para tener dos barcas... y hasta una verdadera flota. Entonces serías rico, como yo».

—« ¿Y qué haría entonces?» —preguntó de nuevo el pescador.

—«Podrías sentarte y disfrutar de la vida» —respondió el industrial.

—« ¿Y qué crees que estoy haciendo en este preciso momento?» —respondió el satisfecho pescador.

Anthony de Mello, «El pescador satisfecho». Extraído de El canto del pájaro, Ed. Sal Terrae (1982).

Una vez leído el texto, se divide al grupo en varios grupos y se les pide que piensen en las siguientes preguntas que posteriormente pondrán en común:

—Elegid un término para definir la actitud del pescador y un término para definir la actitud del industrial

—¿Con cuál de los dos personajes nos identificamos en la sociedad de consumo, en nuestro país...? ¿Y nosotros mismos?

Tras la puesta en común, se divide a la clase en dos. El equipo A deberá defender que la sociedad actual podría mantenerse sin industriales. El equipo B que los industriales son necesarios para el progreso de la sociedad.

Como conclusión del debate, y a modo de lluvia de ideas, se puede hacer una relación de las actividades en las que cada uno de los personajes puede, o no puede, disfrutar en su tiempo libre.



Actividad 2. BANCO DEL TIEMPO

Temas que trata: Bancos del tiempo, alternativas de ocio

Tiempo estimado: 30'

Tipo de actividad: Creación de un banco del tiempo

Resumen: En esta actividad, después de introducir el concepto de banco del tiempo, el grupo se convertirá en el creador de uno de ellos, siguiendo una serie de pasos.

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
- Impulsar valores como la solidaridad, la convivencia y la sencillez, para considerarlos como motor de nuestras actividades de ocio.
- Motivar la propuesta de alternativas de ocio que no impliquen consumismo

Material:

- Papel y bolígrafo

Instrucciones:

Actualmente, sobre todo en las grandes ciudades donde los vínculos sociales están más diluidos, están surgiendo iniciativas ciudadanas para la gestión del propio tiempo. Estas iniciativas se manifiestan en algunos casos en la creación de bancos del tiempo. Estos bancos son redes sociales de apoyo, basadas en la reciprocidad. A través de ellos, las personas inscritas ofrecen su tiempo y una habilidad que sean capaces de poner en práctica. A cambio de su apoyo a otra persona con una habilidad, obtienen un cupón o vale, que puede ser usado como moneda de cambio para recibir apoyo o ayuda de otra persona en una actividad que se haya tasado por el mismo valor.

Una vez explicado el concepto de banco de tiempo, se propone la preparación de uno en el que colaboren todos los participantes. Para ello, se realizará un trabajo inicial en gran grupo, siguiendo los pasos que se proponen a continuación:

—Iniciar la actividad definiendo el nombre de la “moneda” de nuestro banco de tiempo. Se pueden hacer varias propuestas y elegir, por votación, la que más guste a todos.

—Elaborar un listado con las habilidades que cada participante propone (algunos ejemplos pueden ser: impartir clases de inglés, clases de baile, hacer un dibujo decorativo, coser botones, etc.). Es importante hacer ver a todos los participantes que todos y cada uno de ellos tienen alguna habilidad con la que colaborar en el banco del tiempo.

—A continuación, de forma colectiva, se establece el baremo por el que se abonará cada una de las actividades realizadas (¿cómo se valora cada una de las propuestas?, ¿cuánto se cobra y cuánto se paga por cada actividad?).

—Una vez establecido el baremo, se decide cómo organizar la gestión de los apoyos ofertados y el intercambio de “moneda” tras la recepción del servicio. Esta moneda puede ser real, si se decide realizar vales a modo de letras de cambio, o virtual, si alguien se ofrece a gestionar los intercambios e ir anotando el saldo de cada participante.



—El dinamizador también puede pedir a los participantes que tengan en cuenta si otras actividades pueden ser gratificadas con “monedas extra” (por ejemplo, aquellos que participen en actividades de voluntariado ajenas a nuestro banco del tiempo, pueden recibir algunos beneficios o descuentos en el banco de tiempo).

Para la organización del banco del tiempo se puede destinar media hora de la sesión. En los diez minutos

siguientes de la misma, se puede hacer, a modo de ejemplo, una actividad inicial para practicar cómo funciona el banco. Esta debería ser una actividad sencilla, ofertando dos o tres propuestas en las que los participantes pueden decidir (por ejemplo, un pequeño taller de papiroflexia, una introducción al baile, o enseñar algún truco de funcionamiento del teléfono móvil).

Una vez ejemplificado el funcionamiento del banco del tiempo, se propone empezar con su funcionamiento. ¿Quién se atreve?

Actividad 3. UN DÍA SIN DINERO

Temas que trata: consumismo, alternativas de consumo

Tiempo estimado: 15'

Tipo de actividad: Creación de alternativas

Resumen: con los mismos grupos que la actividad uno, se reflexionará sobre nuestro día a día, y sobre cómo podemos cambiar para no necesitar tanto el dinero. De ahí saldrán propuestas que después se compartirán.

Objetivos:

- Desarrollar la creatividad y fomentar el trabajo en grupo a través del diseño de propuestas de ocio alternativo.
- Motivar la propuesta de alternativas de ocio que no impliquen consumismo

Material:

- Papel
- Bolígrafo

Instrucciones:

Para esta tercera actividad se recuperan los grupos de la Actividad 1. Cada grupo deberá reflexionar sobre un día normal de su vida cotidiana, poniendo por escrito qué actividades de consumo realizan o qué servicios que requieren un intercambio de dinero llevan a cabo.

Una vez identificados los diferentes gestos consumistas que hacemos en nuestra vida cotidiana, se les pide que piensen alternativas para conseguirlos sin la necesidad de usar dinero (transporte público, trueque...). Una vez identificadas las principales actividades realizadas, se les pide que consideren al menos una de ellas que sea posible realizar en la práctica.

La actividad se cerrará con la puesta en común de los bienes o servicios que cada grupo ha considerado como posibles y con la valoración conjunta de las posibilidades de ponerlos en práctica.



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?					