





### **Espacio Lúdico Pequeños Consumidores**

Propuesta educativa

#### **Objetivos**

- Promover una cultura de consumo responsable entre los niños, padres y docentes que visiten el espacio de interpretación.
- Impulsar en el público infantil una actitud crítica y participativa que motive la búsqueda e interpretación de información relacionada con los productos de consumo.
- Sensibilizar a los visitantes sobre las consecuencias individuales, sociales y medioambientales de nuestras decisiones de consumo.

#### **Público objetivo**

En orden de afluencia:

- Público infantil entre 7 y 12 años de edad que visita el museo en familia o como grupo escolar.
- Jóvenes y adultos que acompañen a los niños.
- Comunidad docente.

#### **Período de operación.**

Del 26 de septiembre de 2012 al 26 de enero de 2013.

#### **Meta de atención.**

5,760 participantes.

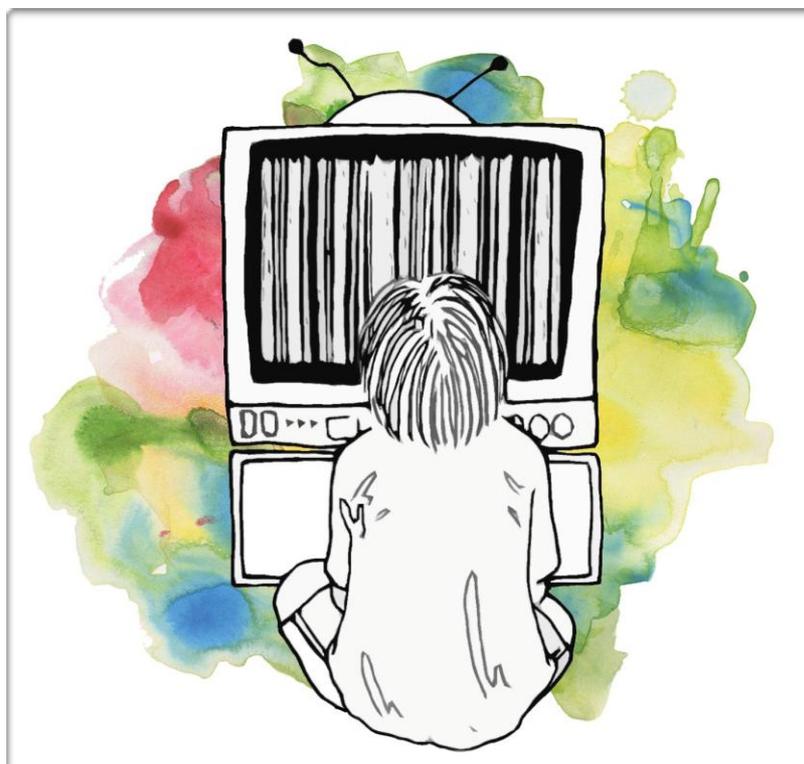
### **Ejes temáticos**

Las distintas actividades educativas del espacio de interpretación abarcarán los siguientes contenidos:

1. Principios generales del consumo.
2. Derecho a la información y publicidad engañosa.
3. Seguridad del producto.
4. Verificación: Comercio formal, etiquetado e información.
5. Monopolios.
6. Piratería.

### **Palabras Clave**

- Consumo responsable
- Información
- Pensamiento crítico
- Intercambio de ideas
- Derechos y responsabilidades



## Actividades educativas propuestas

Las experiencias que se describen a continuación han sido pensadas para aproximar a los visitantes a conceptos que se derivan del consumo responsable, suponiendo en todo momento que la apropiación de conocimientos y el aprendizaje significativo en museos implican acciones en términos físicos, emocionales e intelectuales. En este sentido, las actividades permitirán e invitarán a los visitantes a involucrarse activamente en los contenidos de diferentes modos: leyendo, mirando videos, tocando, investigando, construyendo y desarmando, entre otros.

Para optimizar la operación del espacio, cada sesión de trabajo tendrá una duración de 120 minutos y considerará una actividad grupal para el inicio y el cierre de la experiencia así como tres experiencias educativas modulares que permitirán segmentar a grupos escolares de 40 alumnos en subgrupos de 13 personas.

Las actividades propuestas son las siguientes:

- El Ágora
- Vigila la Etiqueta
- El Laboratorio de Seguridad en los Juguetes
- La Caja de Herramientas

Cuadro de Vinculación Curricular

Experiencia	Ejes temáticos						Competencias	Campo formativo
	1. Principios generales de consumo	2. Derecho a la información y publicidad engañosa	3. Seguridad del producto	4.Verificación: Comercio formal, etiquetado e información.	5. Monopolios	6. Piratería		
Consejo Consultivo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Competencia para la convivencia. 2. Competencia para la vida en sociedad	- Lenguaje y Comunicación - Exploración y comprensión del mundo natural y social. - Desarrollo personal y para la convivencia.
Taller Vigila la Etiqueta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Competencia para el manejo de la información 2. Competencia para el manejo de situaciones.	- Lenguaje y Comunicación
Laboratorio de Seguridad	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Competencia para el manejo de la información 2. Competencia para el manejo de situaciones.	- Exploración y comprensión del mundo natural y social.
La caja de herramientas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Competencia para el manejo de la información 2. Competencia para el manejo de situaciones. 3. Competencia para el aprendizaje permanente.	- Lenguaje y Comunicación - Exploración y comprensión del mundo natural y social. - Desarrollo personal y para la convivencia.

SEP (2011) Programa de educación básica, México.

## Plataforma teórica de las actividades

*Los cien lenguajes de los niños*, Loris Malaguzzi, Reggio Emilia.

*Zona de desarrollo próximo*, Lev Vygotski.

*Inteligencias múltiples*, H. Gardner

*Modelo Contextual de Aprendizaje*, John Falk y Linn Dierking



## El Ágora

Haciendo eco a su referente griego, *El Ágora* será el centro de la actividad interpretativa de la sala; es un espacio para la construcción del conocimiento y del aprendizaje significativo relacionado al consumo. *El Ágora* propone el desarrollo de actividades en el marco del diálogo, el debate, la experimentación y la crítica donde el eje transversal serán las opiniones de cada participante.

Pensada como el centro de operaciones del *Consejo Consultivo Infantil*, *El Ágora* presenta como introducción diferentes videos y dinámicas que invitan los niños a identificarse como consumidores en la economía, la sociedad, la naturaleza y los motiva a preguntarse: ¿Qué es consumir? ¿En qué momentos consumimos? ¿Qué consumimos? ¿Qué impacto tienen las decisiones de consumo en mi vida, en la sociedad y en medio ambiente? Además, los exhorta a empoderarse con sus decisiones y a formular ideas que pueden llevar a la práctica en su hogar, escuela o colonia.

### Objetivos:

- Brindar un espacio que permita el diálogo y el intercambio de ideas, opiniones e inquietudes relacionadas al consumo responsable.
- Conocer la opinión, las ideas, las necesidades de información y los hábitos del consumo de los Pequeños Consumidores.
- Proporcionarles herramientas que les permitan tomar decisiones ejerciendo sus derechos como consumidores para llevar a cabo acciones colectivas que beneficien su calidad de vida y la de la comunidad.

### Mensaje principal

Todos somos consumidores sin importar edad, sexo, religión, creencias, etc. Los Pequeños Consumidores de hoy serán los grandes consumidores del mañana.

**Duración estimada:** 25 minutos.



### **Vigila la etiqueta**

La actividad motiva a los participantes a descubrir la información oculta en las etiquetas de diferentes alimentos de consumo cotidiano. A través de dinámicas de exploración y trabajo colaborativo los visitantes observan y decodifican empaques y etiquetados de productos cercanos a su vida diaria como: leche en *tetra pack*, cereal, yogurt, chocolates, jugos de caja, entre otros.

Dentro de los tópicos a analizar en los productos se encuentran: país de origen, precio, ingredientes, contenido neto, fabricante o importador, fecha de caducidad, información nutrimental, así como las certificaciones que nos hablan de su impacto en el medio ambiente.

En este sentido, la experiencia invita a los niños a ejercer un consumo informado, crítico y saludable que les ayuda a comparar productos, buscar diferentes opciones y tomar decisiones que beneficien su salud y la economía familiar, así como el desarrollo social y medioambiental.

### **Objetivos**

- Exponer a los visitantes diferentes aspectos e información contenida en las etiquetas que les ayuden realizar un consumo responsable.
- Brindar una experiencia vivencial al visitante en donde puedan poner en práctica acciones de consumo responsable.

### **Mensaje principal**

Las decisiones de consumo tienen consecuencias en el bienestar personal, social y en el medio ambiente.

**Duración estimada:** 20 minutos.



## **El Laboratorio de Seguridad en los Juguetes**

Elegir tu juguete no es cosa de juego

Experiencia de observación, análisis y trabajo colaborativo que invita al público infantil a mirar los juguetes desde una nueva perspectiva: desde el ángulo de la seguridad y el consumo responsable.

Durante el laboratorio los niños tomarán el papel de investigadores que califican la calidad de diferentes juguetes disponibles en el comercio formal e informal, observarán que cumplan las normas de seguridad necesarias, que los empaques y etiquetas proporcionen información veraz y oportuna; y que se incluyan instructivos y garantías.

Esta actividad busca brindar herramientas a los visitantes para descubrir sus derechos y responsabilidades como consumidores, la importancia de tomar decisiones de consumo informado, las ventajas de comprar productos en el comercio formal y las consecuencias de adquirir productos en la piratería.

### **Objetivo**

- Brindar herramientas para que los pequeños consumidores analicen la información que contienen sus juguetes y diferentes productos de consumo cotidiano para que no pongan en riesgo su salud y seguridad.

### **Mensaje principal**

Elegir responsablemente mis juguetes beneficia a mi familia, a mi comunidad y al medioambiente.

**Duración estimada:** 25 minutos.



## **La Caja de Herramientas**

Espacio de documentación y descubrimiento

Bajo la premisa de que cada visitante tiene una agenda personal, intereses particulares y diferentes formas de acercarse al conocimiento, la experiencia *Caja de herramientas* propone a los niños y a sus familias un tiempo y espacio de exploración personal que complemente las actividades que se realizan en grupo.

Diferentes juegos, materiales multimedia y recursos didácticos incentivan el interés y la búsqueda de información sobre los temas que se abordan en sala: Principios generales del consumo, derecho a la información y publicidad engañosa, seguridad del producto, verificación: comercio formal, etiquetado e información, monopolios y piratería.

Algunos de los recursos disponibles en la *Caja de herramientas* son:

- Libros ilustrados
- Revistas
- Audio cuentos (kiosco de historias de consumo)
- Juegos de mesa
- Rompecabezas
- Interactivos de cómputo con acceso a la página *Pequeños consumidores* de PROFECO
- Pantalla de videos

## **Objetivos**

- Proponer a los niños y a sus familias un tiempo y un espacio donde encuentren distintos recursos con información sobre el consumo responsable.
- Motivar la búsqueda de información en los pequeños consumidores para que tengan las herramientas necesarias para tomar decisiones.

## **Mensaje principal**

Existen muchos caminos, formas y recursos para acercarse al tema del consumo responsable.

**Duración estimada:** 25 minutos.

## **Bibliografía.**

Patán, J., Marimón Ana. (2007). *Hacia una cultura de Consumo Inteligente*. PROFECO, México,.

Alderoqui, S. (2011). *La educación en los museos*. Paidós. Buenos Aires Argentina.

PROFECO, *Manual para la organización del Consejo Consultivo Infantil*.

MIDE (2012) *Consumo Infantil, guión académico*, México.

SEP (2011) *Programa de educación básica*, México.

## **Hemerografía.**

*Revista del consumidor*, El Juego no es cosa de juego. Enero 2006, No. 392. PROFECO. México. P. 61.

*Revista del consumidor*, ¿Cuál es el mejor juguete para mi hijo? Diciembre 2008, No. 382, PROFECO. México. P. 24-27.

*Revista del consumidor*, Etiquetas nutrimentales: todas las claves para entenderlas y aprovecharlas en tu beneficio. Octubre 2009, No. 392. PROFECO. México. P. 36-41.

*Revista del consumidor*, Antes de comprarle otro juguete a tu bebé, mejor consulta nuestro estudio de calidad. Octubre 2009, No. 392. PROFECO. México. P. 48-57.

## **Sitios Web.**

[www.pequeñosconsumidores.gob.mx](http://www.pequeñosconsumidores.gob.mx)

[www.profeco.gob.mx](http://www.profeco.gob.mx)

\* \* \* \* \*