



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.

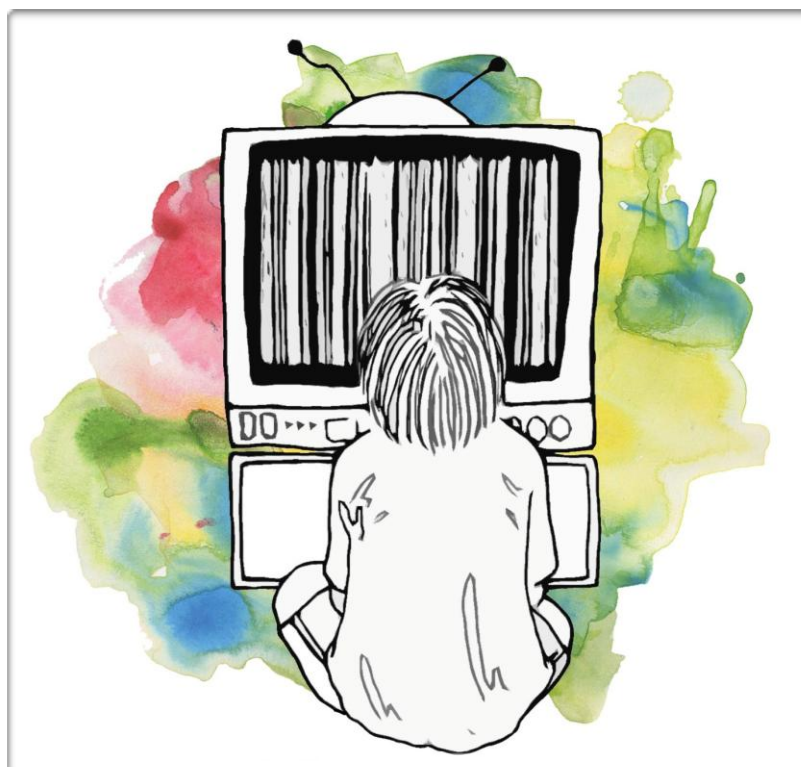
Ejes temáticos

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

www.profeco.gob.mx

* * * * *