

Pensamos no consumo



ACTIVIDADE 01: CONSUME A GUSTO

Resulta interesante saber cales son os coñecementos previos do alumno sobre os que imos apoiarnos para que adquira novas competencias. De ahí que nesta actividade deixemos todo o protagonismo aos alumnos para así servírnos de avaliación diagnóstica do proceso de aprendizaxe.

ACTIVIDADE 02: PRETO DE TI

O interese das saídas fóra da escola reside no estímulo que supón para o alumno ver *in situ* o que habitualmente escoita ao mestre, le no libro ou ve no ordenador. Ao incentivo motivacional da saída únese o desenvolvemento da capacidade de observación, que deberá ser enfocada antes, durante e despois da visita (elaboración dun guión sobre a ruta que se vai realizar, motivos da excursión, aspectos que cómpre, cuestións que se van efectuar, etc.).

ACTIVIDADE 03: MERCA LOCAL, PENSA GLOBAL

Para que o alumno reflexione sobre a incidencia dos hábitos de consumo na produción de CO₂, é preciso que investigue, descubra e coñeza os diferentes tipos de actividades comerciais e analice a súa evolución e características diferenciais.

ACTIVIDADE 04: XOGA O TEU PAPEL

A observación das papeleiras despois de calquera recreo pode ser unha boa actividade de reflexión e lanzamento da campaña que se pretende iniciar.

A biblioteca e a aula de informática permitirán iniciar a investigación. Unha alternativa metodolóxica válida será a asignación de tarefas por grupos (por exemplo un apartado dos sinalados anteriormente para cada grupo).

ACTIVIDADE 05: REUTILIZAMOS PARA XOGAR

Actividade para realizar por parellas ou en pequenos grupos, sobre a base da cooperación e a interdisciplinidade (áreas de E.F., Coñec. do Medio e Plástica).



ACTIVIDADE 06: AMODO COA MODA

De novo buscamos o contraste histórico como método de traballo para propiciar a investigación por parte do alumnado.

ACTIVIDADE 07: XOGO “VÍSTETE COA CABEZA”

O ideal neste xogo sería que cada alumno trouxese da casa unha ou dúas prendas de roupa coa etiqueta e coñecese o lugar de compra. Isto pode resultar algo complexo en determinadas circunstancias, polo cal a alternativa de que o mestre reparta ao chou unhas fichas coas características das prendas tamén é válida.

O xogo como recurso metodolóxico suscita interese nos nenos. É unha motivación extrínseca engadida.

ACTIVIDADE 09: TI DECIDES

Nesta actividade o alumno ten que escoller entre varias opcións, o cal debe provocar unha toma de decisións baseada na reflexión crítica que deberá ter aplicación na súas accións cotiás, é dicir, no seu estilo de vida presente e futuro.





ISBN 978-844534802-4



9 788445 348024



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA
Dirección Xeral de



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE MEDIO AMBIENTE
E DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE
Dirección Xeral de