



CONSUMO,
PUBLICIDAD Y
MARCAS

Taller de educación del consumidor

Consumo, Publicidad y Marcas

Vivimos en un mundo sumergido en el consumismo, nos gusta la adquisición de objetos nuevos, vistosos, publicitados y que después apenas utilizamos.

No nos preocupamos de donde proceden, ni de sus materiales, ni si su precio es realmente su valor, etc. Lo compramos porque está de moda, porque lo tiene todo el mundo y sobre todo porque lo vemos en televisión.

Todos sabemos las marcas de moda de cada objeto o prenda, todos conocemos los anuncios más vistos, incluso a veces llamamos a objetos por su marca en lugar de su nombre por ejemplo: Pañuelos de papel y Clinex.

Desde el proyecto Consumo Bus pensamos que la educación es el medio adecuado para concienciarnos de esta actitud consumista y poder transformarla en una actitud crítica, objetiva y llena de personalidad.



OBJETIVOS

- Conocer el concepto de Publicidad, así como sus estrategias y técnicas utilizadas.
- Reconocer dichas estrategias en ejemplos de anuncios publicitarios.
- Reflexionar sobre la incidencia que tiene la publicidad y las marcas en nuestros hábitos de compra.
- Fomentar una actitud crítica respecto al consumo masivo.
- Reflexionar sobre posibles soluciones ante esta realidad.

CONTENIDOS

- Consumismo. Concepto y consecuencias.
- Publicidad. Concepto y Tipología.
- Estrategias y técnicas más utilizadas en publicidad.
- Relación entre publicidad y consumo.
- Marcas publicitarias. Concepto y utilización.

DESTINATARIOS

Este taller general va dirigido a los alumnos de Educación Primaria y de Educación Secundaria.

METODOLOGIA

Como hemos comentado anteriormente este taller va dirigido tanto a Educación primaria como a Educación Secundaria, porque pensamos que es útil para todos. Sin embargo no podemos impartir de la misma forma los objetivos y contenidos, tanto en cantidad como en niveles, debido a que cada grupo requiere una atención específica.

TEMPORALIZACION

El taller se desarrollará en sesiones de 60 a 90 minutos.

RECURSOS

Equipamiento:

- Equipamiento informático,
- Pantalla de Proyección y cañón.
- Televisión y reproductor DVD.

Material didáctico:

- Vídeo didáctico: Publicidad y Consumo,
- Power Point (Sesión Educación Primaria),
- Power Point (Sesión Educación Secundaria),
- Cuento didáctico "Ramón se va de compras."
- Juego interactivo: "El juego de la compra".
- Juego interactivo: "Las Marcas".
- DVD con anuncios publicitarios.
- Diversas fichas didácticas.
- Tarjetas con imágenes de marcas.
- Tríptico informativo y/o guía didáctica