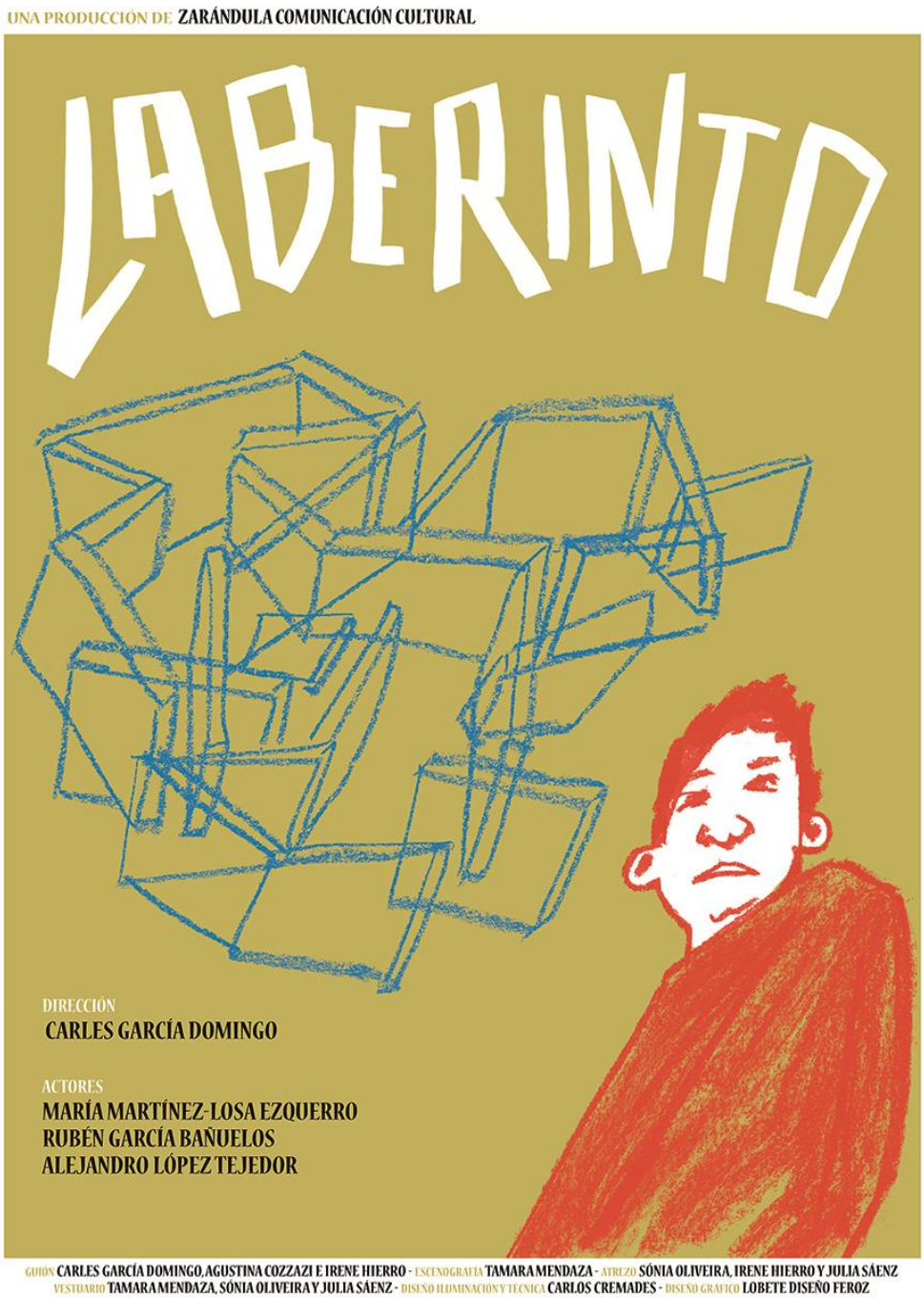


FICHA DIDÁCTICA

//ABANCA
Sentir común

//Afundación
Obra Social ABANCA

1. RAZONES PARA CREAR LA OBRA

En la adolescencia (y cada vez más en la pre–adolescencia) los niños y niñas se encuentran en una fase de perplejidad ante lo que los rodea. Se sienten como dentro de un laberinto. Se les comienza a considerar personas responsables, pero siguen teniendo algunos comportamientos infantiles. Esta duplicidad les causa ansiedad y una cierta perplejidad respecto a cuál debe ser su comportamiento. En esta fase se replantean todo los que les rodea, el centro escolar, la relación con los otros, con sus padres… Y todo ello complicado con un cambio respecto a su relación con la atracción afectiva y sexual. Es en estos momentos donde se desarrollan algunos comportamientos en relación con el dinero y al consumo que se fijaran como modelo de actuación posterior. Por ello es de gran importancia ponerles un espejo donde puedan contemplarse y observar modelos positivos de relación y comportamiento. Y especialmente con relación al desarrollo de modelos de consumo responsable y racional.

Para ello hemos creado una obra de teatro con un personaje central (Teo) que se sitúa en una franja de edad de 12 / 14 años; una edad donde las cuestiones antes planteadas surgen en toda su intensidad.

Hemos desarrollado un hilo narrativo central basado en los Mitos Griegos como elemento de contraste y camino de superación. Estos mitos forman parte intrínseca de nuestro imaginario colectivo y está presente en toda la épica de película y videojuegos que en este momento están presentes en su cotidiano. Y todo ello con una visión modernizada de estos mitos.

Los efectos de iluminación, música y sonido nos permiten trabajan con diversos planos de realidad, sueño, confusión versus claridad, al igual que suelen ocurrir en un pensamiento en conflicto. Potenciando el efecto fundamental de la ayuda mutua de los amigos y la conversación con los padres para salir de situaciones complicadas.

Por otro lado, El juego sueño, dormir, realidad, onírico, cuentos…, nos permite plantear constantes dicotomías como ocurre en la mente del pre-adolescente.

2. IDEAS GENERALES SOBRE EDUCACIÓN FINANCIERA

En la generación de la obra hemos tenido en cuenta los consejos del Banco de España a la hora de plantear una educación financiera, que debería basarse en:

- Fomentar la formación en valores cuando se maneja dinero: valores relacionados con el “saber ser o saber valorar o saber comportarse
- Desarrollar actitudes positivas hacia el ahorro
- Adquirir conocimientos para desenvolverse en el mundo actual, donde las relaciones monetarias están al orden del día y aprender de los errores.

3. IDEAS-FUERZA QUE SE BUSCA TRANSMITIR CON LA OBRA

- Es necesario pensar antes de gastar. Realizar un consumo responsable y acorde a tus necesidades e intereses.
- Primero ahorra, luego gasta cuando lo necesitas.
- En las decisiones de gasto es mejor contar con la opinión de los padres.
- La ayuda de los demás puede permitirte superar los problemas.
- La mejor manera de superar los problemas y afrontarlos.
- Aceptar la diferencia de cada uno y de su poder adquisitivo.
- El dialogo es una forma de afrontar las situaciones complicadas.
- Si nos podemos reír de nosotros mismos, los problemas parecen menos importantes.
- Las marcas no te hacen ser mejor persona.

4. METODOLOGÍA DE TRABAJO

4.1. ACTIVIDADES ANTES DE VER EL ESPECTÁCULO

<u>Comunicación oral</u>

Planteamos iniciar un dialogo sobre algunos temas que les afectan directamente:

- ¿Qué harías si te tocase la lotería? ¿Qué te comprarías? ¿Repartirías el dinero? ¿Lo gastarías todo? ¿Guardarías algo?
- ¿Crees que tu comportamiento cambiaría si fueses mucho más rico que ahora? ¿Estudiarías igual? ¿Tratarías a los amigos y amigas de la misma forma?
- ¿Tener ropa de marca es importante para ti? ¿Por qué?
- ¿Qué crees que es el Consumo Responsable? ¿Y el consumo solidario?
- ¿Sabes cuánto les cuesta a tu familia tu educación cada año? ¿Alguna vez lo has hablado con ellos?
- Si tuvieras un problema grave, ¿con quién lo hablarías? ¿Con tu padre, con tu madre, amigos, amigas, hermanos, hermanas, orientador del centro, psicóloga, nadie…?

Comunicación escrita

- Ahora está de moda la "Vida minimalista", que significa vivir con lo mínimo necesario, su lema es "para ser feliz hay que vivir sin tantas cosas, solo con lo estrictamente necesario".
    - ¿Qué opinas de esta afirmación?
    - Si tuvieras que vivir con lo mínimo, ¿Qué sería para ti lo mínimo de cosas que necesitarías? Haz una lista.
    - ¿Te crees capaz de irte a vivir a un lugar que no tenga conexión a internet, ni lugares de ocio (cines, teatros, discotecas…)? ¿Cuánto tiempo crees que aguantarías?
    - Si tu padre y tu madre te dicen que se van, os vais, a vivir con lo mínimo en medio del monte, ¿qué les dirías? Escríbeles una carta.

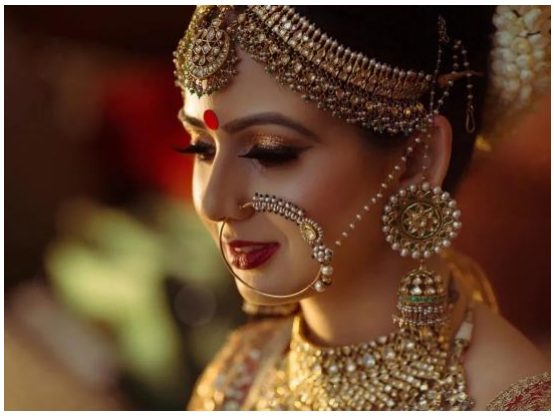
Comunicación teatral

- Una alumna hace de rica heredera de una gran fortuna valorada en 100 millones de €. Y ha decidido repartir 10 millones a las primeras 10 personas que le den buenas razones para ello. ¿Te atreves a explicarle las tuyas y ser millonario?

Comunicación Visual

- ¿Qué te sugieren estas imágenes? ¿Te atreves a decir de donde son? ¿Y qué están haciendo?





- ¿Quién es esta persona?



Mark Zuckerberg, es un programador, filántropo y empresario estadounidense conocido por ser el creador de Facebook. Actualmente es el personaje más joven que aparece en la lista de multimillonarios de la revista Forbes, con una fortuna valorada en unos 60.000 millones de €.

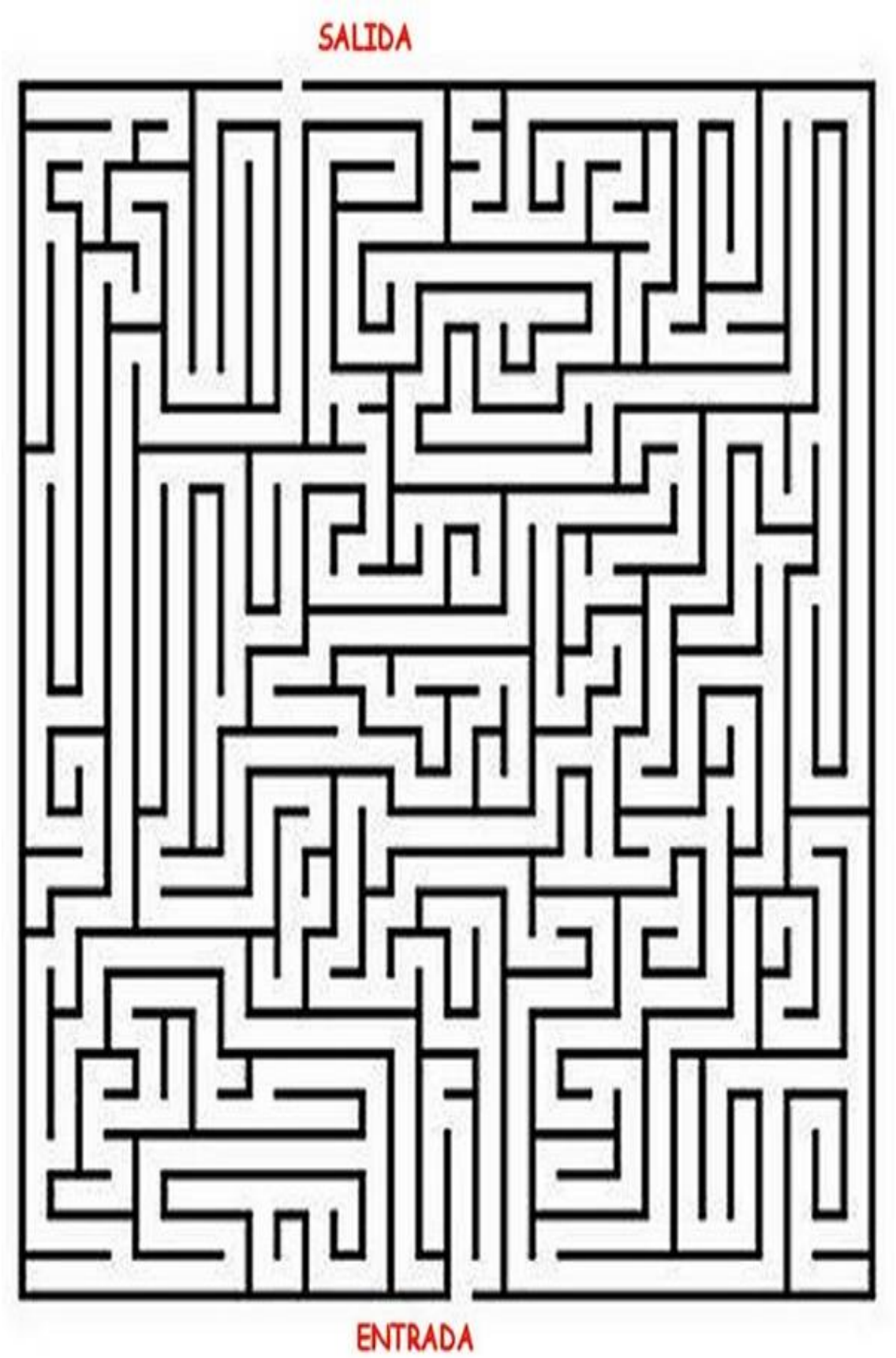
H decidido donar el 99 % de la propiedad de su empresa a una fundación que se dedicará a "apoyar el aprendizaje en el mundo, la igualdad de oportunidades, en erradicar las enfermedades y conectar a las personas.

¿Qué opinas? ¿Tú lo harías?

Juegos

Encuentra las palabras en este laberinto de letras

Encuentra la salida en el laberinto



4.2. ACTIVIDADES DESPUÉS DE VER EL ESPECTÁCULO

Comunicación oral. Puede ser personal o por grupos. Voluntaria / obligatorio.

- ¿Crees que los problemas de Teo son reales?
- ¿Sientes identificación con Teo en alguna de las cosas que le pasan?
- ¿Crees que Teo cambiará y comenzará a ahorrar con cabeza, o volverá a ser un quejica?
- ¿Qué significa para ti la palabra DINERO?
- ¿Alguna vez no te han comprado una ropa de marca que querías? ¿Por qué?
- ¿Hablas con tus padres de la situación económica que tiene tu familia?
- ¿Tienes la sensación de que la crisis económica ha afectado a tu familia? ¿Por qué?
- ¿Crees que Teo está enamorado de Adriana? ¿Y Adriana? ¿Y crees que eso le ayuda a superar sus problemas?
- ¿Qué prefieres, tener más dinero, aunque tus padres estén menos contigo o estar más con tus padres, aunque tengas menos dinero?

Comunicación escrita

- En un combate, ¿quién crees que ganaría?

Hércules



Superwoman



¿Por qué?

- LOS MITOS.

  Vamos a crear un mito. Trabajamos en grupos de 2 a 5 alumnos. Debemos relatar un nuevo mito creado en grupo. Selecciona un motivo temático:

  - El dios que creo el amor
  - La diosa que trajo el fuego
  - El dios que creo el dinero
  - La diosa que creo la rueda
  - La diosa que nos regaló la música.

- Decidid quiénes van a ser tus personajes (héroes, diosess, semidioses, humanos, monstruos …)
- Definir sus personalidades (características y poderes)
- ¿Dónde ocurre?
- ¿Qué paso?
- ¿Puedes dar una explicación científica diferente del mito? Por ejemplo, es imposible que Icaro pudiera volar solo con unas alas con plumas por las leyes de la aerodinámica.

- PRESUPUESTO.

  Teo ha decidido pensar lo que hace con el dinero, primero lo guardará y luego decidirá que puede comprar. Para ello lo mejor es hacer un presupuesto.

  Imagina que estos son tus ingresos y gastos semanales, con ellos rellena el cuadro que tienes abajo y calcula cuánto dinero puedes ingresar en tu cuenta corriente:

  - Tienes en tu cuenta 527 €
  - Cada sábado recibes la paga semanal que asciende a 50 €
  - Por recoger de lunes a viernes a los hijos de tu vecino, del colegio a las 5 de la tarde, recibirás 2 €, al día.
  - Tu abuela te da todos los domingos 20 euros.
  - Suele realizar una recarga de móvil de 10 euros cada semana.
  - Los domingos por la tarde suele ir al cine y se compra un refresco y unas palomitas, y todo ello le cuesta 12 euros.
  - A lo largo de la semana te gastas en golosinas, refrescos…, un importe de 20 euros.

  Utilizando la tabla siguiente elabora su presupuesto personal para esta semana y calcula cuál es tu ahorro semanal y tu saldo total.

CONCEPTO	FECHA	INGRESO	GASTO	SALDO

- Si quieres comprarte una bicicleta de montaña, con un coste de 2.000 €, y teniendo en cuenta que en tu cumpleaños recibes un total de 1.000 € de dinero de familiares, ¿Cuánto tiempo tendrías que ahorrar para comprarla?

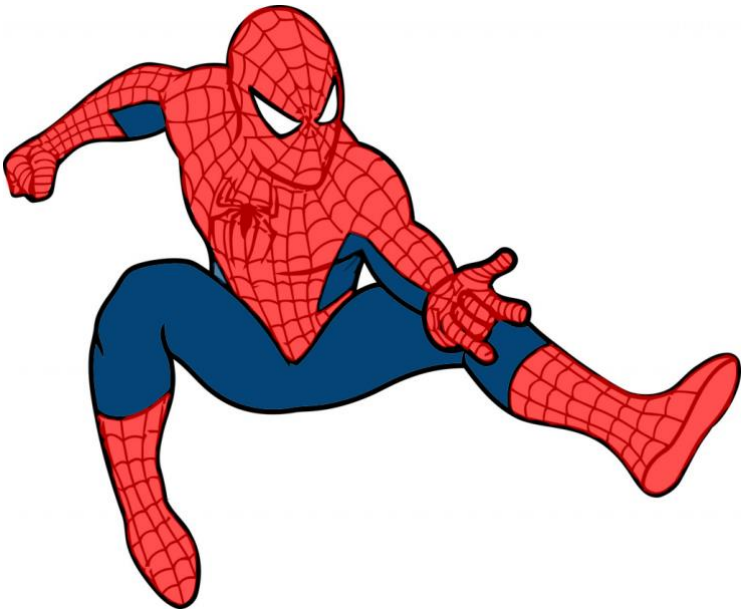
- DESCRIPCIÓN DE PERSONALIDAD



Vamos a crear un perfil de Facebook de cada uno de los personajes. Siendo lo más detallado posible, a la vista de su comportamiento en la obra.

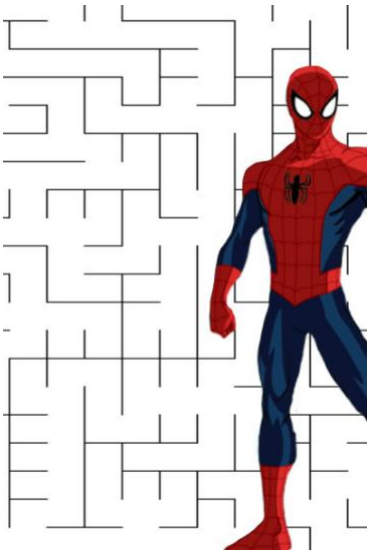
- Películas, libros, música…, que le gustan
- Amigos y amigas
- Lugar de nacimiento
- Donde vive
- Festivales de música a los que ha ido
- …

- AFRONTAR PROBLEMAS



Parker es la persona que se esconde detrás de la máscara. Es un superhéroe. Pero su vida no resulta fácil. Muchas veces cree que esta en medio de un laberinto. Tiene que cuidar de su abuela enferma, no se atreve a decirle nada a la chica que le gusta, siempre con problemas de dinero, con problemas escolares… Muchas veces piensa en abandonar y ser una persona normal

- ¿Crees que SPIDERMAN es un pardillo?
- ¿Tú que harías en su caso? ¿Serias un superhéroe o una persona normal?
- ¿Crees que tiene una cuenta corriente para guardar sus ahorros?



La MUJER INVISIBLE de los 4 fantásticos, tiene el poder de hacerse invisible.

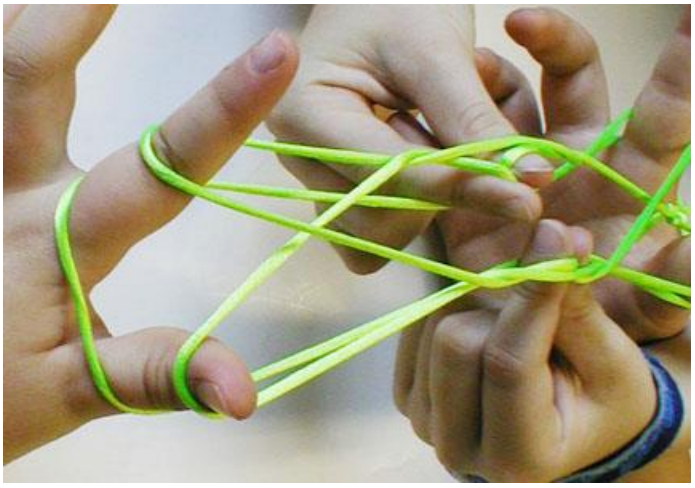


¿Te gustaría tener ese poder para desaparecer cuando tienes problemas?

Juego

- DIBUJOS CON CUERDAS

El juego que hace Adriana se llama así, es un juego tradicional



Aquí te dejamos enlaces por si quieres probar a realizar tú algunas figuras:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=20&v=obnd6J7YUH4

https://www.youtube.com/watch?v=zIHfMkxVlnU

- JUEGOS TRADICIONALES

¿Conoces otros juegos tradicionales?

Pregunta a tus abuelos y abuelas y haz una catalogo descripción (Se puede hacer uno entre toda la clase y organizar unas jornadas de juegos tradicionales)