

Esclavos del consumo



POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque es un claro ejemplo de cómo podemos perder nuestra identidad si vivimos supeditados al consumismo, a las nuevas tecnologías, a la moda y a la opinión de los demás. También, porque plantea los problemas de la falta de privacidad y la rápida difusión de la información en las redes sociales y en Internet en general.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

En una época futura, el sistema educativo se ha transformado en el Juego, un entorno controlado por las empresas donde los alumnos suben de nivel al ser patrocinados por las marcas. Cuando de repente aparecen los Sin Identidad y cuestionan el sistema, Kid les sigue la pista hasta descubrir que el líder de este grupo pertenece a una empresa de la competencia que quiere manipular a los jóvenes en su propio beneficio. Finalmente, los propios jóvenes iniciarán un movimiento reivindicativo en defensa de la libertad.

MATERIALES RELACIONADOS

LIBROS: *Un mundo feliz* (Aldous Huxley); *1984* (George Orwell); *21 relatos por la educación* (VV. AA.).
PELÍCULAS: *La isla* (dirigida por Michael Bay); *In time* (dirigida por Andrew Niccol); *El concursante* (dirigida por Rodrigo Cortés); *La ola* (dirigida por Dennis Gansel).
WEBS: Web de la autora, donde los alumnos podrán conocer más sobre su vida y su obra: raemariz.com

PROPUESTA DE ACTIVIDADES



INDIVIDUAL

Propón a los alumnos que **enumeren en orden cronológico** todo lo que descubre la protagonista desde el incidente del muñeco hasta la reunión clandestina que tiene lugar al final del libro.



GRUPO

Pide a los alumnos que, en gran grupo, elaboren una **lista** con las **diez cosas más importantes** para ellos. Después, haz una **puesta en común** y analizad los resultados. ¿Cuántos están directamente relacionados con el consumismo? ¿Por qué somos esclavos de la moda y de las nuevas tecnologías? ¿Por qué nos dejamos influenciar por la opinión de los demás?



GRUPO

Comentad en gran grupo el hecho de que los más populares del Juego no pudieran restringir sus perfiles. Abre un **debate** sobre los **límites de lo público y lo privado** en las redes sociales. ¿Cómo y en qué redes sociales pueden controlar su privacidad? ¿Seguirían siendo usuarios si no pudieran hacerlo? ¿Qué harían si los administradores tuvieran acceso a su perfil? Hazles ver a los alumnos que todo lo que se cuelga en Internet deja su rastro y puede salir a la luz en cualquier momento.



TIC

Cuando un suceso se difunde ampliamente por diferentes medios (publicidad, Internet, correo electrónico, mensajería instantánea, blogs, etc.) se convierte en un fenómeno viral, como ocurre con el incidente del muñeco de los Sin Identidad. Invita a los alumnos a buscar ejemplos de otros fenómenos virales. Puedes mostrarles como ejemplo los vídeos de ritmos con vasos (www.e-sm.net/ritmos_vasos).



MÚSICA

Kid y Mikey componen una canción mezclando grabaciones de risas y carcajadas, y otra imitando el aleteo de los pájaros con la batería. Anima a los alumnos a grabar **su propio tema original** con ayuda de un móvil, una grabadora, una tableta, etc.

TALLER DE ESCRITURA

Anima a los alumnos a que vuelvan a leer el último capítulo del libro. Después, pídeles que se imaginen y que escriban **cómo continúa y termina la historia** de los Sin Identidad. Puedes orientarlos a través de preguntas: ¿cuántos estudiantes se unirán a su movimiento?, ¿cómo reaccionarán los tutores, los patrocinadores y los padres?, ¿conseguirán finalmente los Sin Identidad derrotar al Juego?

