



# El móvil, pura aventura



## JUSTIFICACIÓN

---

Conocer aspectos relacionados con la contratación y los servicios de telefonía e Internet, las compras online, la resolución de conflictos de consumo y el impacto medioambiental para poder así ser conscientes y utilizar los teléfonos móviles de un modo correcto.

## OBJETIVOS

---

- Reflexionar ante las variables que inciden en la compra y uso de un teléfono móvil y en la contratación de la línea e Internet.
- Adquirir conocimientos y estrategias para la elección y uso de tarifa, servicios y terminal móvil responsable, consciente y ajustado a las necesidades.
- Saber cuáles son nuestros derechos y deberes como personas consumidoras de telefonía móvil, y las diferentes vías de resolución de conflictos.
- Conocer derechos y precauciones respecto a las compras online, adquiriendo los conocimientos para desenvolverse autónoma y responsablemente en las compras virtuales y protegiendo los propios intereses económicos y sociales.
- Definir consejos para reducir el impacto medioambiental. Las 3R y obsolescencia programada.

## CONTENIDOS

---

1. Compra y contratación física y online:
  - 1.1. Tipos de teléfonos móviles.
  - 1.2. Modalidades de tarifa de servicio móvil.
2. Análisis y conocimiento de:
  - 2.1. Folletos publicitarios de telefonía móvil .
  - 2.2. Contratos.
  - 2.3. Facturas.
3. Recomendaciones de contratación, uso responsable y seguridad.
4. Derechos y deberes de la persona consumidora y usuaria.
5. Vías de resolución de conflictos:
  - 5.1. Vía amistosa .
  - 5.2. Vía administrativa .
  - 5.3. Vía judicial.
6. Impacto medioambiental.:
  - 6.1. Las 3R. Reducir, reutilizar y reciclar.
  - 6.2. Obsolescencia programada.

## ACTIVIDADES

### FASE INICIAL (Actividad previa)

Presentación del caso:

- Creación de grupos de trabajo.
- Presentación del caso y descifrado del mensaje.

Buscar en casa, calle o Web de Kontsumobide distintos aspectos que ayuden a la resolución del caso en Kontsumobide.

### FASE DESARROLLO (Sesión)

Uniendo ingenio y conocimientos, deben resolver las 10 pruebas que lleven a completar el caso.

Puesta en común en gran grupo con entrega de un decálogo que engloba los contenidos trabajados.

### FASE APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN (Act. posterior)

#Consumo-Reto: Infografía con 4 retos para aplicar los conocimientos adquiridos en la fase de desarrollo, al día a día de las personas participantes.

## CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

### DISCIPLINARES

- Comunicación lingüística y literaria.
- Matemática.
- Tecnológica.
- Social y cívica.

### TRANSVERSALES

- Comunicación verbal, no verbal y digital.
- Aprender a aprender y a pensar.
- Para convivir.
- Para la iniciativa y el espíritu emprendedor.
- Para aprender a ser.

## METODOLOGÍA

- Trabajo colaborativo.
- Aprendizaje basado en retos.
- Trabajo individual.

## ORGANIZACIÓN

Recursos y herramientas TIC	Espacios y grupos	Duración
<ul style="list-style-type: none"><li>• Materiales para las pruebas, impresos.</li><li>• Tablet por grupo.</li><li>• Acceso a internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2/3 aulas para material pruebas</li><li>• 1 aula para punto de control, inicio y puesta en común.</li><li>• 3 grupos de máximo 5 personas.</li></ul>	1 sesión - 90 min

## EVALUACIÓN

### PROFESORADO

Encuesta de satisfacción

### ALUMNADO

Encuesta de satisfacción