

Servicio de telefonía



JUSTIFICACIÓN

Durante los últimos años los servicios de telefonía se han convertido en una herramienta indispensable para las personas consumidoras. En la actualidad el teléfono móvil está presente en casi la totalidad de los hogares, convirtiéndose también, en dispositivos de conexión a internet y ampliando el consumo que se hace de los mismos.

Además, es uno de los sectores que más reclamaciones recibe, por lo que se hace interesante conocer los derechos y los deberes que nos asisten como personas usuarias de los mismos.

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre las variables fundamentales 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 poder hacer una elección y un uso de tarifa, servicios y terminales móviles responsables, conscientes y ajustados a las necesidades.
- Conocer los diferentes usos y servicios más habituales que ofrece la telefonía móvil de hoy en día.
- Saber cuáles son nuestros derechos y deberes como personas consumidoras de telefonía móvil y conocer las diferentes vías de resolución de conflictos.

CONTENIDOS

- Compra y contratación.
 - Dispositivo móvil.
 - Modalidades de tarifa. Folletos publicitarios.
 - Internet y sus conexiones.
- Usos de teléfono móvil.
 - Navegación en internet.
 - Aplicaciones.
 - Uso responsable.
 - Seguridad.
- Análisis y conceptos de la factura.
- Derechos y deberes de las personas usuarias de los servicios de telefonía.
- Vías de resolución de conflictos.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL (Actividad previa)

Cuestionario previo (Google Form).

FASE DESARROLLO (Sesión)

- 1- Móviles, ¿sí o no?
- 2- El juego de telefonía móvil.
- 3- Recomendaciones para un uso correcto.

FASE APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN (Act. posterior)

Repasemos jugando.

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

DISCIPLINARES

- Competencia comunicativa, lingüística y literaria.
- Competencia matemática.
- Competencia social y cívica.

TRANSVERSALES

- Competencias para la comunicación verbal, no verbal y digital.
- Competencia de aprender a convivir.
- Competencia para aprender a aprender y para pensar.
- Competencia para aprender a ser.

METODOLOGÍA

- Trabajo colaborativo.
- Estudio de casos.
- Gamificación.
- Trabajo cooperativo.

ORGANIZACIÓN

Recursos y herramientas TIC	Espacios y grupos	Duración
Pantalla digital/proyector. Acceso a internet.	Un aula. División del grupo en grupos pequeños.	1 sesión - 90 min

EVALUACIÓN

PROFESORADO

Encuesta de satisfacción

ALUMNADO

Encuesta de satisfacción