



¿Hacemos valer nuestros derechos?



JUSTIFICACIÓN

Las personas consumidoras responsables deben conocer los derechos que les asisten, así como sus obligaciones correspondientes.

En situaciones de compra de bienes y contratación de servicios, estar bien informada ayuda a evitar conflictos de consumo.

OBJETIVOS

- Exteriorizar de forma libre y sin juicios de qué manera actuar ante un conflicto de consumo.
- Conocer y reflexionar sobre los derechos que tienen reconocidos por ley las personas consumidoras.
- Conocer el concepto de persona prosumidora.
- Ser capaz de actuar de forma consciente y responsable en la defensa de sus intereses como persona consumidora.
- Conocer los deberes que tienen como personas consumidoras para poder exigir sus derechos.
- Conocer los mecanismos e instituciones para hacer valer los derechos.

CONTENIDOS

- Construcción cooperativa.
- Concepto de persona consumidora y usuaria.
- Concepto de persona prosumidora.
- La defensa de la persona consumidora:
 - Derechos de la persona consumidora.
 - Deberes de la persona consumidora.
- Las vías para la resolución de conflictos de consumo.
- Entidades de consumo: KBIVC, OMICs, Asociaciones de Personas Consumidoras y Usuarias.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL (Actividad previa)

Rellena este cuestionario.

FASE DESARROLLO (Sesión)

- Bienvenida y explicación de la dinámica.
- Cooperar y construir.
- Resumiendo y cierre.

FASE APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN (Act. posterior)

- ¿Cuánto has aprendido? ¡Compruébalo!
- Comparte el vídeo.

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

DISCIPLINARES

- Competencia comunicativa, lingüística y literaria.
- Competencia social y cívica.
- Competencia artística.
- Competencia motriz.

TRANSVERSALES

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

METODOLOGÍA

- Trabajo colaborativo.
- Trabajo cooperativo.
- Trabajo individual.
- Thinking based learning.
- Gamificación.
- Dinámicas lúdicas.

ORGANIZACIÓN

*Recursos y herramientas TIC	Espacios y grupos	Duración
Pizarra digital/ proyector. Tablets. Acceso a internet. Mesas grandes para grupos de 4-5	Aula con recursos TIC. División de personas asistentes en grupos de 4-5 participantes.	1 sesión - 90'

EVALUACIÓN

PROFESORADO

Encuesta de satisfacción

ALUMNADO

Encuesta de satisfacción