

# A CORUÑA Y EL CONSUMO

Coruña Educa 2023-2024

## COORDINACIÓN

OMIC. Sede: R/ Costa de la Palloza, 8 A Coruña 15006

Teléfono: 981 18 98 20 Fax: 981 18 98 21

Correo electrónico: [omic@coruna.gal](mailto:omic@coruna.gal)

Página Web: [www.coruna.gal/omic](http://www.coruna.gal/omic)

Coordinadora del Programa: Lidia M<sup>a</sup> Blanco Iglesias

Concejalía de Comercio, Mercados, Consumo y Barrios: Diana Sobral Cabanas

---

## Descripción

La oferta educativa que propone la OMIC para este próximo curso abarca siete áreas temáticas con 32 talleres en total que irán dirigidos a todas las etapas educativas, con el **objetivo de que el alumnado, desde una perspectiva lúdica y participativa, comprenda y aprenda a vivir en una sociedad de consumo, enfrentándose a ella de manera responsable.**

La educación para el consumo es uno de los ejes transversales obligatorios que los centros educativos de nuestro país deben trabajar en las diferentes áreas curriculares. **Fomentar una actitud crítica y responsable hacia el consumo, conocer sus derechos y deberes como personas consumidoras son algunas de las competencias básicas que puede adquirir el alumnado participante.** Por eso la OMIC, por medio de estos talleres, intenta lograr el objetivo de formar una ciudadanía informada y responsable.

**La educación en consumo es uno de los objetivos declarados por la Unión Europea** para que la evolución del espacio común se desarrolle en un área económica sostenible y próspera, por ello esta formación es aplicable a toda la ciudadanía.

---

## Integración en el currículo

Con esta amplia oferta educativa, el equipo docente logra integrar estos contenidos en el currículo escolar. Los talleres de consumo de la OMIC son una opción muy acertada para seleccionar de los diferentes bloques temáticos las actividades que más se adecúen al alumnado y a la edad correspondiente.

---

## Condiciones del programa

La planificación de las actividades será realizada desde la OMIC con la **persona responsable de la coordinación de este programa en el centro educativo.**

El número máximo de participantes por grupos es de **25 (un aula), en cada taller, acompañados de forma preceptiva por personal del centro educativo.**

En caso de que la demanda supere la disponibilidad de **plazas se otorgarán las actividades por riguroso orden de inscripción.** Se establecerá un límite máximo de una actividad por cada grupo de cada centro.

Una vez confirmadas las actividades, **no será posible realizar cambios a menos que exista una causa justificada.** En caso de que la educadora asista en la hora y fecha acordada y el taller no pueda llevarse a cabo, este no se reprogramará.

Debido a la alta demanda de actividades no se admitirán cambios de fechas una vez confirmadas a menos que exista una causa justificada y se penalizará para futuras actividades.

Las actividades están diseñadas para **diferentes grupos de edad**, por lo que se deberá **tener en cuenta en el momento de realizar la solicitud.**

Procuraremos adaptar las actividades a las fechas propuestas por los centros teniendo en cuenta la demanda y la organización. **La fecha definitiva será confirmada al centro por escrito** y no se admitirán cambios.

Para el correcto funcionamiento del programa, se acordarán **los talleres en el menor número de jornadas posibles en cada centro.**

**Los talleres podrán ser adaptados para alumnado con diversidad funcional y para grupos de educación especial.**

---

## Duración y localización

Cada taller tiene una duración aproximada de **60 minutos** y se desarrollará en horario lectivo. Es preceptiva la presencia de personal docente del centro durante el desarrollo de la actividad.

Los talleres podrán llevarse a cabo en los **propios centros educativos o en las instalaciones de la OMIC** de A Coruña (C/ Cuesta de la Palloza, 8).

---

## Metodología general

El equipo educativo guiará al alumnado hacia la reflexión, animando al debate y utilizando diferentes dinámicas que favorezcan la comunicación y el intercambio de ideas. Con esto se pretende despertar su interés y que a través del juego y de la creatividad, alcancen los objetivos propuestos.

Por tanto, la metodología ha de ser:

**Activa:** Empleamos este tipo de metodología para que el alumnado construya su propio aprendizaje con las actividades e integre lo aprendido, tanto en el currículo escolar como en su vida diaria.

**Participativa:** El alumnado participa en todas las actividades desde una doble vertiente: como protagonistas individuales de cada dinámica y actividad, y como parte de un grupo.

**Dinámica:** Alternando presentaciones con dinámicas, actividades y juegos, de manera que el aprendizaje lúdico sea el protagonista.

**Integradora:** Trabajando en equipo e integrando a cada participante en todas las actividades tanto individuales como grupales.

**Perspectiva de género:** Empleando una perspectiva en donde cada persona sea tratada por igual, utilizando un lenguaje inclusivo y transmitiendo valores de igualdad y respeto.

**Flexible:** Todo lo planificado es abierto, y se adaptará siempre a las edades y necesidades de cada uno de los grupos, teniendo en cuenta todas las circunstancias, tanto individuales como grupales.

**Tolerante:** Siendo la tolerancia un eje fundamental a la hora de aprender y relacionarnos.

**Lúdica:** Alcanzaremos los objetivos desde una perspectiva divertida, empleando dinámicas y juegos adecuados a la edad de las personas participantes.

---

## **TALLERES Y ACTIVIDADES**

Los talleres se clasifican en las siguientes áreas temáticas:

### **1. ALIMENTACIÓN Y CONSUMO**

- 1.1. Etiquetado alimentario
- 1.2. Nutrición y dieta equilibrada
- 1.3. Frutas y verduras
- 1.4. Alimentos funcionales
- 1.5. La lista de la compra
- 1.6. Despilfarro alimentario
- 1.7. Alimentos ecológicos
- 1.8. Alimentos sostenibles para el cole

### **2. LOS MENORES Y EL CONSUMO**

- 2.1. Construcción de juguetes
- 2.3. Jugar sin juguetes
- 2.4. Compra responsable de juguetes

### **3. PUBLICIDAD Y CONSUMO**

- 3.1. Publicidad en los medios
- 3.2. Publicidad verde
- 3.3. Nuestros sentidos y el consumo
- 3.4. La publicidad de los alimentos

### **4. COMPRAS SEGURAS**

- 4.1. La seguridad en el hogar
- 4.2. La seguridad de los productos: el material escolar

### **5. CONSUMO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS**

- 5.1. Redes sociales
- 5.2. Comercio electrónico
- 5.3. Seguridad en internet
- 5.5. Dispositivos móviles

## 6. CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO Y RESPONSABLE

- 6.1. Comercio de proximidad
- 6.2. Banca ética
- 6.3. Consumo ecológico
- 6.4. Don R que R: el juego de los envases
- 6.5. Consumo de agua en el hogar
- 6.6. Comercio justo
- 6.7. Economía circular

## 7. DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS

- 7.1. Reclamar en la OMIC
- 7.2. Derechos de las personas consumidoras

# 1-ALIMENTACIÓN Y CONSUMO

## 1. ETIQUETADO ALIMENTARIO

### Duración:

50-60 min

### Edad recomendada:

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

### Objetivos:

- Conocer cuáles son y en qué consisten los elementos mínimos y obligatorios del etiquetado de alimentos
- Identificar distintos tipos de ingredientes y composiciones en el etiquetado.
- Reconocer diferentes productos por su etiqueta.
- Analizar etiquetas alimentarias de acuerdo con la normativa vigente.

### Descripción y actividades:

Descubrimos los contenidos mínimos de la etiqueta de un producto alimentario haciendo el reconocimiento de diferentes productos, así como el análisis de los mismos.

### Material y recursos educativos:

Proyector, ordenador, bolígrafo y papel, lápices de colores, productos alimentarios y etiquetas.



## 2. NUTRICIÓN Y DIETA EQUILIBRADA

### **Duración:**

50-60 min

### **Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria, ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos y EE

### **Objetivos:**

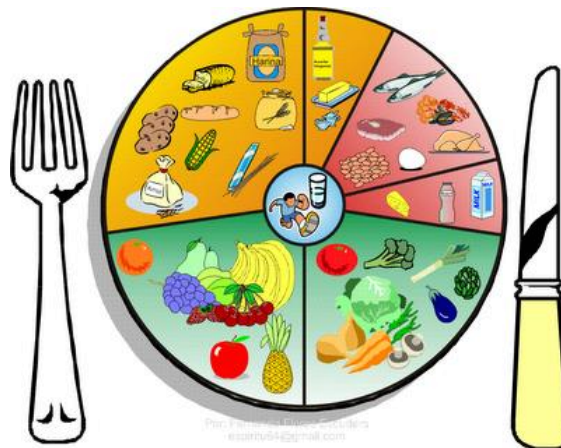
- Comprender la diferencia entre alimentos y nutrientes.
- Promover hábitos saludables que fomenten una dieta sana, variada y equilibrada, suministrando todos los nutrientes en una proporción adecuada.
- Analizaremos el plato de Harvard como base para una correcta alimentación.
- Realizar diferentes menús con cantidades adecuadas de nutrientes.
- Mediante el olfato y el tacto analizar, descubrir y conocer distintos alimentos y sus propiedades.

### **Descripción y actividades:**

Empleando dinámicas de trabajo conjunto realizamos menús saludables. Por medio de juegos aprendemos a diferenciar los distintos tipos de nutrientes en una dieta equilibrada.

### **Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, fichas de actividad y juegos adecuados a la edad, caja de los sentidos, botes de aromas.





### 3. FRUTAS Y VERDURAS

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Infantil y Primaria

**Objetivos:**

- Comprender la diferencia entre alimentos y nutrientes.
- Descubrir los diferentes tipos de alimentos y la importancia de las frutas y las verduras.
- Aprender la relación de los colores con las vitaminas de estos alimentos.

**Descripción y actividades:**

Empleando el cuento como base realizamos actividades para aprender la importancia del consumo de frutas y verduras.

Por medio de juegos confeccionamos en grupos varias meriendas saludables.

Jugando con los sentidos descubrimos diferentes frutas y verduras y agrupamos los alimentos según sus nutrientes.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, cuento, fichas de actividad acerca del cuento y juegos adecuados a la edad, caja de los sentidos, botes de aromas.



#### 4. ALIMENTOS FUNCIONALES

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

**Objetivos:**

- Conocer e identificar cuáles son los alimentos funcionales, algunas de sus características y cómo debe ser su etiquetado.
- Descubrir la relación entre el consumo de estos alimentos y una dieta equilibrada.
- Conocer diferentes enfermedades comunes relacionadas con la alimentación y reflexionar sobre ellas.
- Promover el consumo de estos alimentos para introducirlos en las dietas habituales.

**Descripción y actividades:**

Empleando una presentación como base explicamos cuáles son los alimentos funcionales y los beneficios de su consumo habitual.

Con dinámicas y juegos conocemos distintos trastornos alimenticios frecuentes en la actualidad.

Por medio de actividades realizamos y analizamos distintos tipos de menús con diferentes alimentos.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, folletos de publicidad de alimentación, tijeras, pegamento, cartulinas y folios.

## 5. LA LISTA DE LA COMPRA

### **Duración:**

50-60 min

### **Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria (tercer ciclo), ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

### **Objetivos:**

- Adquirir los conocimientos necesarios para realizar una compra responsable de productos
- Aprender a realizar una compra considerando los valores nutricionales, ingredientes, fecha de caducidad y el precio.

### **Descripción y actividades:**

Trabajamos por medio de actividades y juegos la elaboración de listas de la compra y menús equilibrados, teniendo en cuenta criterios ecológicos, económicos y nutricionales.

### **Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, folletos de publicidad de alimentación, tijeras, pegamento, cartulinas y folios.



## 6. DESPERDICIO ALIMENTARIO

### **Duración:**

50-60 min

### **Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria (tercer ciclo), ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

### **Objetivos:**

- Adquirir hábitos para evitar el derroche alimentario, sensibilizando y concienciando al alumnado en la importancia de adquirir buenas rutinas.
- Aprender a analizar las causas del derroche alimentario.
- Relacionar este derroche con la pérdida de valor ambiental, cultural y económico de los alimentos.

### **Descripción y actividades:**

A través de diferentes dinámicas de autoanálisis haremos consciente al alumnado del grado de malgasto alimentario que se hace diariamente.

Por medio de juegos buscamos soluciones prácticas que contribuyan a reducir e incluso a evitar el malgasto.

Proponemos soluciones al alcance de nuestra mano para ayudar a minimizar este problema.

### **Material y recursos educativos:**

Proyector y ordenador, fichas de actividad.



## 7. ALIMENTOS ECOLÓGICOS

### **Duración:**

50-60 min

### **Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria (tercer ciclo), ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

### **Objetivos:**

- Conocer los productos ecológicos y formar una opinión objetiva de estos mediante la realización de un análisis comparativo.
- Descubrir lo que es un alimento procesado y para que se utilizan esos procesos.
- Trabajar las bases de una alimentación saludable, con pautas que nos permitan organizar el consumo de alimentos completos, sanos y económicos.

### **Descripción y actividades:**

Conocemos lo que son productos ecológicos y la normativa que los regula, así como el beneficio del consumo de estos productos comparándolos con el resto de alimentos del mercado.

Realizamos experimentos sencillos que nos ayudan a conocer el grado de procesado de los alimentos.

Mediante actividades y juegos realizamos menús saludables que tengan en cuenta la buena alimentación y el impacto económico y ecológico.

### **Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, folletos, etiquetas, elementos para la realización de experimentos.





## 8. ALIMENTOS SOSTENIBLES PARA EL COLE

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Infantil (3-6) y Primaria (primer ciclo)

**Objetivos:**

- Concienciar sobre la importancia de una buena alimentación y de una vida sana.
- Informar al alumnado sobre la mala alimentación y de lo perjudicial que es para nuestro desarrollo.
- Fomentar el cuidado del planeta en nuestra vida diaria.
- Cambiar con pequeñas pautas, hábitos perjudiciales para nosotras y nosotros y para nuestro planeta.
- Proporcionar información para generar una actitud de consumo crítico.

**Descripción y actividades:**

Mediante juegos y talleres conocemos alimentos saludables.

Realizamos menús semanales de meriendas para el colegio que incluyan una alimentación equilibrada y que sean respetuosos con el medioambiente.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, cuento, folletos de publicidad de alimentación, tijeras, pegamento, cartulinas y folios.

## 2- LOS MENORES Y EL CONSUMO

### 9. CONSTRUCCIÓN DE JUGUETES

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Infantil (3-6) y Primaria (primer y segundo ciclo) y EE

**Objetivos:**

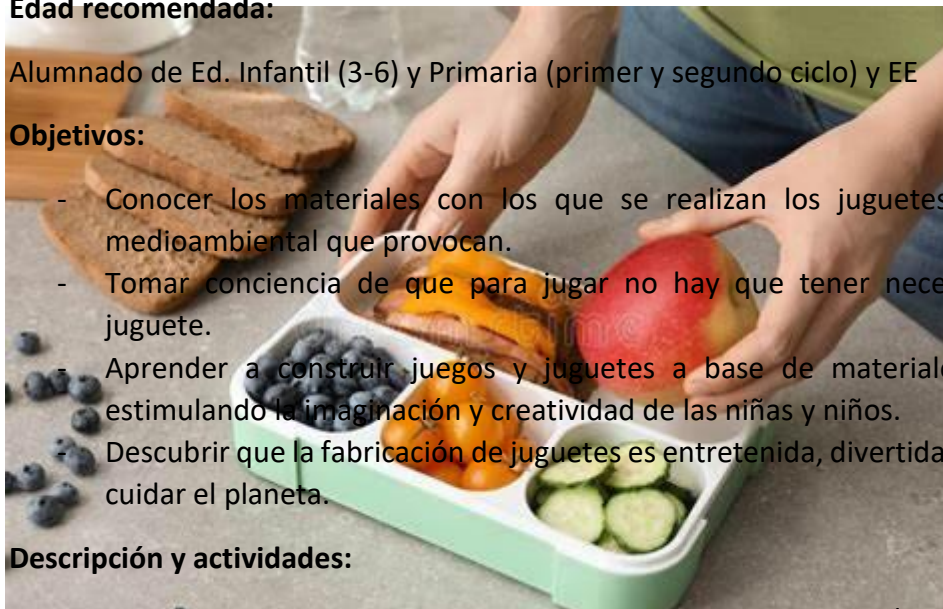
- Conocer los materiales con los que se realizan los juguetes y el impacto medioambiental que provocan.
- Tomar conciencia de que para jugar no hay que tener necesariamente un juguete.
- Aprender a construir juegos y juguetes a base de materiales de desecho estimulando la imaginación y creatividad de las niñas y niños.
- Descubrir que la fabricación de juguetes es entretenida, divertida y muy útil para cuidar el planeta.

**Descripción y actividades:**

En este taller construimos juguetes con materiales de desecho y/o material natural fomentando así el trabajo en equipo, la imaginación y creatividad. Cualquier cosa puede ser un juguete. De esta manera concienciamos y sensibilizamos a las niñas y niños con el cuidado del medioambiente y con un consumo responsable de juguetes.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, envases, elementos naturales, lana, planos, pistola de silicona, pegamento, papel...



## 10. JUGAR SIN JUGUETES

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Infantil y Primaria (primer y segundo ciclo) y EE

**Objetivos:**

- Conocer el origen del juego y explicar que es algo innato en las niñas y niños de todas las épocas y lugares.
- Tomar conciencia del juego y de que no es necesario emplear juguetes para divertirse.
- Aprender juegos sencillos y tradicionales comparando el ayer y el hoy.
- Transmitir a las y los menores juegos pedagógicos que favorezcan su desarrollo físico y psíquico.
- Invitar a las niñas y niños a inventar sus propios juegos fomentando así el trabajo en equipo, la imaginación y creatividad.

**Descripción y actividades:**

Realizamos un recorrido breve por la historia del juego y su vinculación con la infancia.

Por medio del juego mostramos a las niñas y niños la importancia de la imaginación y las posibilidades que ofrecen los juegos cooperativos y tradicionales, sin la necesidad de emplear juguetes.

**Material y recursos educativos:**

Proyector y ordenador





## 11. COMPRA RESPONSABLE DE JUGUETES

### **Duración:**

50-60 min

### **Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria

### **Objetivos:**

- Aprender a reflexionar acerca de los juguetes que nos gustan.
- Tener conciencia de los materiales y métodos que se emplean para su fabricación.
- Analizar el impacto medioambiental que producen.
- Fomentar actitudes igualitarias a partir de los juegos y juguetes que eligen las niñas y niños, fomentando una compra responsable y crítica huyendo de artículos estereotipados o que implique roles de género sexistas.

### **Descripción y actividades:**

Partiendo de un video analizaremos cómo están distribuidos los juguetes en los centros comerciales y la relación que esto tiene con las profesiones que desempeñamos en el futuro.

Analizamos catálogos de juguetes y distintas publicidades para ser conscientes de qué consumimos, teniendo en cuenta el impacto medioambiental en la fabricación y consumo de juguetes.

### **Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, catálogos de juguetes, catálogos de alimentación, pegamento, papel y tijeras.



### 3- PUBLICIDAD Y CONSUMO

#### 12. PUBLICIDAD EN LOS MEDIOS

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria (tercer ciclo), ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos y EE

**Objetivos:**

- Analizar la evolución de la publicidad en los medios, despertando en el alumnado un sentido crítico de cara a los estereotipos que se utilizan en los anuncios.
- Conocer analizar los distintos tipos de publicidades y la legislación que la regula.
- Aprender a generar un espíritu crítico con respecto a la publicidad que nos parece poco ética o irreal.
- Potenciar una actitud positiva hacia análisis crítico de cualquier tipo de publicidad en los diferentes medios.

**Descripción y actividades:**

En esta actividad analizamos los mecanismos empleados por los publicistas para incitar al consumo y los medios en los que se muestran. Hacemos una comparativa de diferentes publicidades.

Ponemos ejemplos reales y es el alumnado, de manera práctica, quien descubrirá y analizará estos mecanismos de venta.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador y ejemplos de distintas publicidades.



### 13. PUBLICIDAD VERDE

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

**Objetivos:**

- Conocer qué es una empresa “verde” en sus prácticas o en la elaboración de sus productos.
- Explicar y entender la diferencia entre un producto verde y un “lavado de imagen” que simplemente manipula la información.

**Descripción y actividades:**

A través de ejemplos prácticos mostramos el fenómeno de "greenwashing" y la publicidad verde. Hacemos distintas actividades en equipo para ayudarnos a identificarlo y prevenirlo.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador y productos de muestra.



## 14. NUESTROS SENTIDOS Y EL CONSUMO

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Infantil (3-6) y Primaria y EE

**Objetivos:**

- Reconocer nuestros sentidos mediante juegos.
- Conocer las diferentes técnicas que emplean la estimulación de nuestros sentidos para inducirnos al consumo.

**Descripción y actividades:**

Hacemos diferentes juegos para descubrir que no solo la vista interviene a la hora de decidarnos a comprar algo. Tapamos los ojos del alumnado y vamos “activando” el resto de los sentidos: oído, olfato, gusto y tacto, descubriendo nuevas sensaciones. Para acabar explicamos cómo muchas veces, por medio del marketing, las grandes superficies utilizan técnicas basadas en provocar diferentes "sensaciones" para motivar la compra de determinados artículos.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, bandas para cubrir los ojos, distintos tipos de alimentos y objetos para el taller sensorial dependiendo de la edad.



## 15. LA PUBLICIDAD DE LOS ALIMENTOS

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria, ESO y EE

**Objetivos:**

- Conocer cómo se regula la publicidad que vemos, oímos o leemos sobre los distintos productos alimenticios.
- Aprender a diferenciar y valorar de manera objetiva los distintos productos que están en el mercado.

**Descripción y actividades:**

Ayudamos a diferenciar lo que es publicidad de alimentos y lo que debe ser una etiqueta legal con toda la información necesaria. A continuación, y con diferentes casos prácticos y juegos de rol, descubrimos cuales son los principales "trucos" y "trampas" de la publicidad de los alimentos e intentamos detectar cuando esa publicidad es engañosa o incluso fraudulenta.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador y ejemplos de publicidad en diferentes soportes.





## 4- COMPRAS SEGURAS

### 16. LA SEGURIDAD DE LOS PRODUCTOS: EL MATERIAL ESCOLAR

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria

**Objetivos:**

- Conocer el material escolar, sus características y cuáles son los adecuados para trabajar.
- Identificar el material adquiriendo hábitos y precauciones en el uso de material escolar, para evitar daños tanto por toxicidad como por posibles daños de elementos mecánicos.
- Conocer el etiquetado del material escolar y la información obligatoria.

**Descripción y actividades:**

En esta actividad ofrecemos información para hacer una compra y un uso responsable del material escolar, para evitar posibles riesgos y el mal uso, consiguiendo así una duración prolongada del mismo y el cuidado del medioambiente. Mediante un concurso analizaremos los materiales más usados y descubriremos qué cualidades son las “ganadoras”.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, folletos de publicidad, pegamento y tijeras, material escolar de muestra.



## 17. LA SEGURIDAD EN EL HOGAR

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Educación Primaria (segundo ciclo) y EE

**Objetivos:**

- Adquirir conocimientos sobre los peligros que se pueden producir en el ámbito doméstico, dónde se produce el mayor número de accidentes.
- Analizar los riesgos de la cocina y el baño como los lugares más peligrosos y de mayor riesgo.
- Conocer la información que debe figurar en las etiquetas, fichas y pictogramas de seguridad de los productos de limpieza para conocer el producto y su utilización.
- Descubrir diferentes distintivos y señales de aviso por medio del juego.

**Descripción y actividades:**

Inicialmente llevamos a cabo una lluvia de ideas para que el alumnado enumere posibles riesgos cotidianos en el hogar.

A continuación, y a modo de presentación, completamos esa lista con más ejemplos prácticos y consejos accesibles.

Finalmente realizamos un juego de memoria para unir las señales con la acción correspondiente.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador y tarjetas de juego.



## 5- CONSUMO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS

### 18. REDES SOCIALES

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

**Objetivos:**

- Conocer las redes sociales como instrumento de comunicación e interacción.
- Descubrir y estar alerta ante las amenazas y riesgos debidos al mal uso de estas.
- Adquirir hábitos para un uso responsable de las mismas.
- Analizar y reconocer también el ciberbullying y grooming.

**Descripción y actividades:**

En este taller se hace un análisis del uso cotidiano que hacen las alumnas y alumnos de las redes sociales y de las medidas de protección que toman o deberían tomar. Incidimos en el uso responsable de las redes sociales y sobre todo cómo garantizar su privacidad. Analizamos diferentes casos prácticos utilizando juegos de simulación.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, tarjetas de juego.





## 19. COMERCIO ELECTRÓNICO

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

**Objetivos:**

- Acercar al alumnado un análisis de los productos que pueden comprar vía Internet.
- Analizar los puntos de venta de los productos.
- Distinguir los sitios seguros de los que no lo son.
- Analizar las técnicas de mercado que utiliza Internet para la venta de productos.
- Comparar las distintas formas de pago de un producto y analizar las ventajas y desventajas de cada una de ellas.

**Descripción y actividades:**

En este taller mostramos las múltiples posibilidades de compra que tenemos por internet, incidiendo en aquellos criterios de seguridad y fiabilidad que debemos tener en cuenta para hacer una compra satisfactoria.

**Material y recursos educativos:**

Proyector y ordenador.



## 20. SEGURIDAD EN INTERNET

### **Duración:**

50-60 min

### **Edad recomendada:**

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

### **Objetivos**

- Conocer las posibilidades que ofrece Internet para acceder a información, para el entretenimiento, la comunicación e incluso la compra de cualquier producto.
- Reconocer las dificultades y desventajas: el acceso a contenidos ilegales, el aislamiento social como consecuencia de un uso abusivo de este medio, la posibilidad de ser víctimas de los llamados delitos informáticos, etc.
- Adoptar hábitos que enseñen al alumnado a evitar los posibles peligros.

### **Descripción y actividades:**

Utilizando casos prácticos ofrecemos información relevante sobre los protocolos mínimos para que nuestra conexión a redes de internet y nuestra navegación sean seguras y mantengan la privacidad.

### **Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador



## 21. DISPOSITIVOS MÓVILES

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

**Objetivos:**

- Comprender el uso de los dispositivos móviles ya que forman parte de nuestra vida y nos la facilitan en muchas ocasiones.
- Conocer las consecuencias del abuso de estos dispositivos.

**Descripción y actividades**

Analizamos las consecuencias del mal uso de estos dispositivos proporcionando una información completa que nos facilite su consumo responsable. Todo esto con dinámicas y actividades en grupo para que los conocimientos se integren de manera ágil y lúdica.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador.



## 6- CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO Y RESPONSABLE

### 22. COMERCIO DE PROXIMIDAD

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Educación Primaria (segundo y tercer ciclo), ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos y EE

**Objetivos:**

- Identificar los establecimientos locales y los mercados explicando las principales ventajas de la compra en este tipo de comercio y su repercusión en la economía.
- Acercar a las personas participantes al concepto de mercados municipales, su origen y evolución.

**Descripción y actividades:**

Damos a conocer los beneficios del comercio local y de proximidad, por ejemplo, en tiendas de barrio y mercados municipales. Además, informamos de cuáles son los "mercados coruñeses" y todos sus servicios. Hacemos diferentes dinámicas con el fin de que las personas participantes se acerquen a los comercios más próximos, creando y fortaleciendo una relación con el entorno y el barrio donde viven.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, folletos y fichas de actividad.



## 23. BANCA ÉTICA

### **Duración:**

50-60 min

### **Edad recomendada:**

Alumnado de Bachillerato y Ciclos Formativos

### **Objetivos:**

- Conocer la banca ética, también llamada banca social, sostenible, alternativa, responsable, y los beneficios sociales y medioambientales que tiene, así como los proyectos que financia.

### **Descripción y actividades:**

A partir de dinámicas de preguntas y reflexiones trabajamos sobre el funcionamiento y los intereses que pueden tener los bancos.

Redactamos un “decálogo de requisitos” que deberá cumplir la banca para que realmente sea ética. Finalmente exponemos casos prácticos de banca ética.

### **Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, tarjetas de actividad.





## 24. CONSUMO ECOLÓGICO

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Educación Primaria, ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos y EE

**Objetivos:**

- Practicar actividades que permitan conocer la Educación Ambiental desde la óptica de la recuperación de nuestras tradiciones y del conocimiento de los valores ambientales de nuestro entorno.
- Aprender a distinguir los procesos alimentarios y sus consecuencias tanto para la salud como para el medioambiente.

**Descripción y actividades:**

Hablamos de la incidencia que el consumo tiene en la conservación o deterioro del medio ambiente y damos a conocer el concepto e índice de "huella ecológica", pasando posteriormente a calcular la de cada participante.

Finalmente, de manera colectiva, buscamos posibles acciones para reducir nuestra "huella ecológica".

Realizamos experimentos sencillos que nos ayudan a ver de manera tangible los procesos a los que han sido sometidos algunos alimentos.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, fichas de actividad, materiales para la realización de experimentos.



## 25. DON R QUE R: EL JUEGO DE LOS ENVASES

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Educación Infantil (3-6), Primaria y EE

**Objetivos:**

- Conocer los distintos tipos de envases que se utilizan para el envasado de productos alimentarios y el coste ambiental de cada uno de ellos.
- Informar al alumnado sobre la problemática de los envases, fomentando hábitos y actitudes positivas de cara al reciclado y la reutilización de envases para evitar las consecuencias negativas.

**Descripción y actividades:**

A través de juegos de manipulación, donde se manejan residuos reales y simulados, el alumnado aprenderá a separar los residuos en origen, paso de vital importancia para el reciclaje de envases y otros residuos. Para finalizar buscaremos alternativas de consumo a todos los productos manejados para conseguir la reducción de residuos.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, residuos, envases y contenedores para depositarlos.



## 26. CONSUMO DE AGUA EN EL HOGAR

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Educación Infantil, Primaria y EE

**Objetivos:**

- Valorar y comprender la importancia del consumo responsable de agua.
- Conocer la importancia de la conservación y uso de este recurso y comprender la importancia de conservación de este medio y los impactos de un mal uso del agua.
- Aprender diferentes hábitos de ahorro de consumo de agua en el hogar.

**Descripción y actividades:**

Mediante un juego analizamos el consumo habitual de agua durante un día para descubrir todo el gasto directo e indirecto. A partir de los diferentes análisis buscamos posibles soluciones para reducir el consumo diario de agua y el impacto que genera.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, recipientes para medir agua, bañera y regaderas.





## 27. COMERCIO JUSTO

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de Educación Primaria (tercer ciclo), ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos y EE

**Objetivos:**

- Comprender qué es el comercio justo como alternativa de solidaridad y la búsqueda de un nuevo modelo de relaciones comerciales.
- Identificar los productos de comercio justo y su localización en las diferentes superficies comerciales.

**Descripción y actividades:**

Mediante situaciones reales, intentamos demostrar que para acceder a productos baratos en los países más desarrollados alguien resulta perjudicado en otros lugares, aun siendo de manera indirecta.

Después de esta primera fase presentamos lo que es un comercio justo, que huya de conceptos como el de caridad, pero que garantice unas condiciones de vida dignas.

Realización de la dinámica de “los tres mundos” para que comprendan la distribución y elaboración de los productos a nivel mundial.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, mapa del mundo, tijeras, folletos de publicidad, pegamento y regla.



## 28. ECONOMÍA CIRCULAR

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

**Objetivos:**

- Conocer las diferencias entre la economía lineal (tradicional) y los modelos de economía circular
- Comprender la generación masiva de residuos, conectando ambos extremos, convirtiendo los residuos en materia prima útil.
- Dar a conocer el proceso de fabricación-consumo y promover actitudes cívicas a favor de la economía circular.

**Descripción y actividades:**

Explicamos qué es la economía circular por medio de juegos de simulación y otras dinámicas de grupo, analizando así las distintas economías y comparándolas con la circular. En pequeño grupo creamos una empresa con un proyecto de economía circular.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador y fichas de actividad.



## 7- DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS

### 29. RECLAMAR EN LA OMIC

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

**Objetivos:**

- Conocer la estructura y funcionamiento de las diferentes instituciones de consumo en concreto la OMIC de A Coruña.
- Conocer las diferentes maneras de reclamar y cómo hacerlo correctamente.
- Saber las diferencias existentes entre las consultas, las reclamaciones, las denuncias y la solicitud de arbitraje.
- Aprender a cubrir una hoja de reclamaciones.

**Descripción y actividades:**

Explicamos qué son y para qué sirven las diferentes instituciones de consumo, en especial la OMIC, para ello emplearemos casos prácticos y juegos de rol.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador, hojas de reclamación y fichas de casos.



### 30. DERECHOS DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS

**Duración:**

50-60 min

**Edad recomendada:**

Alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

**Objetivos:**

- Conocer los derechos y deberes de las personas consumidoras y usuarios.
- Adoptar elementos de todo tipo que les permitan situarse ante la sociedad como personas consumidoras conscientes, críticas, responsables y solidarias.
- Aprender a tomar decisiones de compra responsable.

**Descripción y actividades:**

Mediante situaciones reales las personas participantes aprenden a saber cuáles son sus derechos y obligaciones y cómo ejercerlos.

**Material y recursos educativos:**

Proyector, ordenador y hojas de reclamación de diferentes organismos.



## **BASES A TENER EN CUENTA**

### **CURSO 2023/24**

- En caso de que la demanda supere la disponibilidad de plazas se otorgarán **las actividades por riguroso orden de inscripción**. Se establecerá un límite **máximo de una actividad por cada grupo de cada centro**.
- Una vez confirmadas las fechas de las actividades, **no será posible realizar cambios a menos que exista una causa justificada**. En caso de que la educadora asista en la fecha y hora acordada y el taller no pueda llevarse a cabo, este no se reprogramará y **se penalizará para futuras actividades**.
- Las **actividades están diseñadas para diferentes grupos de edad**, por lo que se deberá **tener en cuenta en el momento de realizar la solicitud**.
- Procuraremos adaptar las actividades a las fechas propuestas por los centros teniendo en cuenta la demanda y la organización. **La fecha definitiva será confirmada al centro por escrito y no admitirá cambios**.
- Para el correcto funcionamiento del programa, se acordarán **los talleres en el menor número de jornadas posibles en cada centro**.



## A CORUÑA Y EL CONSUMO

Coruña Educa 2023-2024

**ANEXO**

### Clasificación de talleres por niveles educativos

ED. INFANTIL (0-3)	
BLOQUE	TALLER
<b>ALIMENTACIÓN Y CONSUMO</b>	Frutas y verduras
<b>LOS MENORES Y EL CONSUMO</b>	Jugar sin juguetes
<b>PUBLICIDAD Y CONSUMO</b>	
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	
<b>CONSUMO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS</b>	
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO Y RESPONSABLE</b>	Consumo de agua en el hogar
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS</b>	

ED. INFANTIL (3-6)	
BLOQUE	TALLER
<b>ALIMENTACIÓN Y CONSUMO</b>	Frutas y verduras Alimentos sostenibles para el cole
<b>LOS MENORES Y EL CONSUMO</b>	Jugar sin juguetes Construcción de juguetes Jugar sin Juguetes
<b>PUBLICIDAD Y CONSUMO</b>	Publicidad en los medios Nuestros sentidos y el consumo
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	
<b>CONSUMO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS</b>	
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO Y RESPONSABLE</b>	Consumo de agua en el hogar Don R que R: el juego de los envases
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS</b>	

**EDUCACIÓN PRIMARIA (primer ciclo)**

<b>BLOQUE</b>	<b>TALLER</b>
<b>ALIMENTACIÓN Y CONSUMO</b>	Nutrición y dieta equilibrada Frutas y verduras Alimentos sostenibles para el cole
<b>LOS MENORES Y EL CONSUMO</b>	Construcción de juguetes Jugar sin juguetes
<b>PUBLICIDAD Y CONSUMO</b>	Nuestros sentidos y el consumo
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	
<b>CONSUMO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS</b>	
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO Y RESPONSABLE</b>	Don R que R: el juego de los envases Consumo de agua en el hogar
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS</b>	

**EDUCACIÓN PRIMARIA (segundo ciclo)**

<b>BLOQUE</b>	<b>TALLER</b>
<b>ALIMENTACIÓN Y CONSUMO</b>	Nutrición y dieta equilibrada Frutas y verduras
<b>LOS MENORES Y EL CONSUMO</b>	Construcción de juguetes Jugar sin juguetes Compra responsable de juguetes
<b>PUBLICIDAD Y CONSUMO</b>	Nuestros sentidos y el consumo
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	La seguridad en los productos: el material escolar La seguridad en el hogar
<b>CONSUMO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS</b>	
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO Y RESPONSABLE</b>	Comercio de proximidad Don R que R: el juego de los envases
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS</b>	

**EDUCACIÓN PRIMARIA (tercer ciclo)**

<b>BLOQUE</b>	<b>TALLER</b>
<b>ALIMENTACIÓN Y CONSUMO</b>	Nutrición y dieta equilibrada Frutas y verduras La lista de la compra Desperdicio alimentario Alimentos ecológicos
<b>LOS MENORES Y EL CONSUMO</b>	Compra responsable de juguetes
<b>PUBLICIDAD Y CONSUMO</b>	Publicidad en los medios Nuestros sentidos y el consumo Publicidad de los alimentos
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	La seguridad de los productos: el material escolar Seguridad en el hogar
<b>CONSUMO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS</b>	
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO Y RESPONSABLE</b>	Comercio de proximidad Consumo ecológico Consumo de agua en el hogar Comercio justo
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS</b>	



ESO	
BLOQUE	TALLER
<b>ALIMENTACIÓN Y CONSUMO</b>	Etiquetado alimentario Nutrición y dieta equilibrada Alimentos funcionales La lista de la compra Desperdicio alimentario Alimentos ecológicos
<b>LOS MENORES Y EL CONSUMO</b>	
<b>PUBLICIDAD Y CONSUMO</b>	Publicidad en los medios Publicidad verde Publicidad de los alimentos
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	
<b>CONSUMO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS</b>	Redes sociales Comercio electrónico Seguridad en internet Dispositivos móviles
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO Y RESPONSABLE</b>	Comercio de proximidad Consumo ecológico Comercio justo Economía circular
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS</b>	Reclamar en la OMIC Derechos de las personas consumidoras

BACHILLERATO Y CICLOS FORMATIVOS	
BLOQUE	TALLER
<b>ALIMENTACIÓN Y CONSUMO</b>	Etiquetado alimentario Nutrición y dieta equilibrada Alimentos funcionales La lista de la compra Desperdicio alimentario Alimentos ecológicos
<b>LOS MENORES Y EL CONSUMO</b>	
<b>PUBLICIDAD Y CONSUMO</b>	Publicidad en los medios Publicidad verde Publicidad de los alimentos
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	
<b>CONSUMO RESPONSABLE DE LAS TECNOLOGÍAS</b>	Redes sociales Comercio electrónico Seguridad en internet Dispositivos móviles
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO Y RESPONSABLE</b>	Comercio de proximidad Banca ética Consumo ecológico Comercio justo Economía circular
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS</b>	Reclamar en la OMIC Derechos de las personas consumidoras

EDUCACIÓN ESPECIAL
Se decidirá, junto con la coordinación del programa y dependiendo de las características de cada grupo, el taller más adecuado a sus necesidades.