

# A CORUÑA E O CONSUMO

Coruña Educa 2023-2024

## COORDINACIÓN

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

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

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

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

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

Concellería de Comercio, Mercados, Consumo e Barrios: Diana Sobral Cabanas

---

## Descrición

A oferta educativa que propón a OMIC para este próximo curso abarca sete áreas temáticas con 32 talleres en total que irán dirixidos a todas as etapas educativas, co obxectivo de que o alumnado, desde unha perspectiva lúdica e participativa, comprenda e aprenda a vivir nunha sociedade de consumo, enfrontándose a ela de maneira responsable.

A educación para o consumo é un dos eixos transversais obrigatorios que os centros educativos do noso país deben traballar nas diferentes áreas curriculares. Fomentar unha actitude crítica e responsable cara ao consumo, coñecer os seus dereitos e deberes como persoas consumidoras son algunhas das competencias básicas que pode adquirir o alumnado participante. Por iso a OMIC, por medio destes talleres, tenta lograr o obxectivo de formar unha cidadanía informada e responsable.

A educación en consumo é un dos obxectivos declarados pola Unión Europea para que a evolución do espazo común desenvólvese nunha área económica sostible e próspera, por iso esta formación é aplicable a toda a cidadanía.

## Integración no currículo

Con esta ampla oferta educativa, o equipo docente logra integrar estes contidos no currículo escolar. Os talleres de consumo da OMIC son unha opción moi acertada para seleccionar dos diferentes bloques temáticos as actividades que máis se adecúen ao alumnado e á idade correspondente.

## Condicións do programa

A planificación das actividades será realizada desde a OMIC coa persoa responsable da coordinación deste programa no centro educativo.

O número máximo de participantes por grupos é de 25 (unha aula), en cada taller, acompañados de forma preceptiva por persoal do centro educativo.

No caso de que a demanda supere a dispoñibilidade de prazas outorgaranse as actividades por rigorosa orde de inscrición. Establecerase un límite máximo dunha actividade por cada grupo de cada centro.

Unha vez confirmadas as actividades, non será posible realizar cambios a menos que exista unha causa xustificada. No caso de que a educadora asista na hora e data acordada e o taller non se poida levar a cabo, este non se reprogramará.

Debido á alta demanda de actividades non se admitirán cambios de datas unha vez confirmadas a menos que exista unha causa xustificada e penalizarase para futuras actividades.

As actividades están deseñadas para diferentes grupos de idade, polo que se deberá ter en conta no momento de realizar a solicitude.

Procuraremos adaptar as actividades ás datas propostas polos centros tendo en conta a demanda e a organización. A data definitiva será confirmada ao centro por escrito e non se admitirán cambios.

Para o correcto funcionamento do programa, acordaranse os talleres no menor número de xornadas posibles en cada centro.

Os talleres poderán ser adaptados para alumnado con diversidade funcional e para grupos de educación especial.

## Duración e localización

Cada taller ten unha duración aproximada de 60 minutos e desenvolverase en horario lectivo. É preceptiva a presenza de persoal docente do centro durante o desenvolvemento da actividade.

Os talleres poderán levar a cabo nos propios centros educativos ou nas instalacións da OMIC da Coruña (C/ Costa da Palloza, 8).

## Metodoloxía xeral

O equipo educativo guiará ao alumnado cara á reflexión, animando ao debate e utilizando diferentes dinámicas que favorezan a comunicación e o intercambio de ideas. Con isto preténdese espertar o seu interese e que a través do xogo e da creatividade, alcancen os obxectivos propostos.

Por tanto, a metodoloxía ha de ser:

- **Activa:** Empregamos este tipo de metodoloxía para que o alumnado constrúa a súa propia aprendizaxe coas actividades e integre o aprendido, tanto no currículo escolar como na súa vida diaria.
- **Participativa:** O alumnado participa en todas as actividades desde unha dobre vertente: como protagonistas individuais de cada dinámica e actividade, e como parte dun grupo.
- **Dinámica:** Alternando presentacións con dinámicas, actividades e xogos, de maneira que a aprendizaxe lúdica sexa a protagonista.
- **Integradora:** Traballando en equipo e integrando a cada participante en todas as actividades, tanto individuais como grupais.
- **Perspectiva de xénero:** Empregando unha perspectiva onde cada persoa sexa tratada por igual, utilizando unha linguaxe inclusiva e transmitindo valores de igualdade e respecto.
- **Flexible:** Todo o planificado é aberto, e adaptárase sempre ás idades e necesidades de cada un dos grupos, tendo en conta todas as circunstancias, tanto individuais como grupais.
- **Tolerante:** Sendo a tolerancia un eixo fundamental á hora de aprender e relacionarnos.
- **Lúdica:** Alcanzaremos os obxectivos desde unha perspectiva divertida, empregando dinámicas e xogos adecuados á idade das persoas participantes.

# OBRADOIROS E ACTIVIDADES

Os obradoiros clasifícanse nas seguintes áreas temáticas:

## 1. ALIMENTACIÓN E CONSUMO

- 1.1. Etiquetaxe alimentaria
- 1.2. Nutrición e dieta equilibrada
- 1.3. Froitas e verduras
- 1.4. Alimentos funcionais
- 1.5. A lista da compra
- 1.6. Desperdicio alimentario
- 1.7. Alimentos ecolóxicos
- 1.8. Alimentos sostibles para o cole

## 2. OS MENORES E O CONSUMO

- 2.1. Construción de xoguetes
- 2.3. Xogar sen xoguetes
- 2.4. Compra responsable de xoguetes

## 3. PUBLICIDAD E CONSUMO

- 3.1. Publicidade nos medios
- 3.2. Publicidade verde
- 3.3. Os nosos sentidos e o consumo
- 3.4. A publicidade dos alimentos

## 4. COMPRAS SEGURAS

- 4.1. A seguridade no fogar
- 4.2. A seguridade dos produtos: o material escolar

## 5. CONSUMO RESPONSABLE DAS TECNOLOXÍAS

- 5.1. Redes sociais
- 5.2. Comercio electrónico
- 5.3. Seguridade na internet
- 5.5. Dispositivos móbiles



## 6. CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO E RESPONSABLE

- 6.1. Comercio de proximidade
- 6.2. Banca ética
- 6.3. Consumo ecolóxico
- 6.4. Don R que R: o xogo dos envases
- 6.5. Consumo de auga no fogar
- 6.6. Comercio xusto
- 6.7. Economía circular

## 7. DEEITOS E DEBERES DAS PERSOAS CONSUMIDORAS

- 7.1. Reclamar na OMIC
- 7.2. Dereitos das persoas consumidoras

# 1-ALIMENTACIÓN E CONSUMO

## 1. ETIQUETADO ALIMENTARIO

### Duración:

50-60 min

### Idade recomendada:

Alumnado de ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos

### Obxectivos:

- Coñecer cales son e en que consisten os elementos mínimos e obrigatorios da etiquetaxe de alimentos
- Identificar distintos tipos de ingredientes e composicións na etiquetaxe.
- Recoñecer diferentes produtos pola súa etiqueta.
- Analizar etiquetas alimentarias de acordo coa normativa vixente.

### Descrición e actividades:

Descubrimos os contidos mínimos da etiqueta dun produto alimentario facendo o recoñecemento de diferentes produtos, así como a análise dos mesmos.

### Material e recursos educativos:

Proxector, computador, bolígrafo e papel, lapis de cores, produtos alimentarios e etiquetas.



## 2. NUTRICIÓN E DIETA EQUILIBRADA

### **Duración:**

50-60 min

### **Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria, ESO, Bacharelato, Ciclos Formativos e EE

### **Obxectivos:**

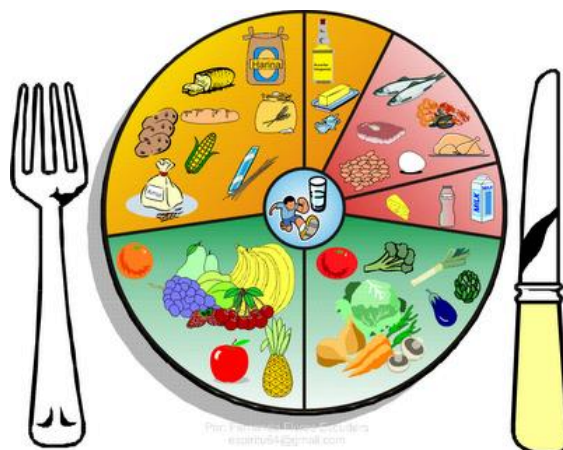
- Comprender a diferenza entre alimentos e nutrientes.
- Promover hábitos saudables que fomenten unha dieta sa, variada e equilibrada, fornecendo todos os nutrientes nunha proporción adecuada.
- Analizaremos o prato de Harvard como base para unha correcta alimentación.
- Realizar diferentes menús con cantidades adecuadas de nutrientes.
- Mediante o olfacto e o tacto analizar, descubrir e coñecer distintos alimentos e as súas propiedades.

### **Descrición e actividades:**

Empregando dinámicas de traballo conxunto realizamos menús saudables. Por medio de xogos aprendemos a diferenciar os distintos tipos de nutrientes nunha dieta equilibrada.

### **Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, fichas de actividade e xogos adecuados á idade, caixa dos sentidos, botes de aromas.





### 3. FROITAS E VERDURAS

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Infantil e Primaria

**Obxectivos:**

- Comprender a diferenza entre alimentos e nutrientes.
- Descubrir os diferentes tipos de alimentos e a importancia das froitas e as verduras.
- Aprender a relación das cores coas vitaminas destes alimentos.

**Descrición e actividades:**

Empregando o conto como base realizamos actividades para aprender a importancia do consumo de froitas e verduras.

Por medio de xogos confeccionamos en grupos varias merendas saudables.

Xogando cos sentidos descubrimos diferentes froitas e verduras e agrupamos os alimentos segundo os seus nutrientes.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, conto, fichas de actividades do conto e xogos adecuados á idade, caixa dos sentidos, botes de aromas.



#### 4. ALIMENTOS FUNCIONAIS

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de ESO, Bacharelato y Ciclos Formativos

**Obxectivos:**

- Coñecer e identificar cales son os alimentos funcionais, algunhas das súas características e como debe ser a súa etiquetaxe.
- Descubrir a relación entre o consumo destes alimentos e unha dieta equilibrada.
- Coñecer diferentes enfermidades comúns relacionadas coa alimentación e reflexionar sobre elas.
- Promover o consumo destes alimentos para introducilos nas dietas habituais.

**Descrición e actividades:**

Empregando unha presentación como base explicamos cales son os alimentos funcionais e os beneficios do seu consumo habitual.

Con dinámicas e xogos coñecemos distintos trastornos alimenticios frecuentes na actualidade.

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

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, folletos de publicidade de alimentación, tesoiras, pegamento, cartolinas e folios.



## 5. A LISTA DA COMPRA

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria (terceiro ciclo), ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos

**Obxectivos:**

- Adquirir os coñecementos necesarios para realizar unha compra responsable de produtos.
- Aprender a realizar unha compra considerando os valores nutricionais, ingredientes, data de caducidade e o prezo.

**Descrición e actividades:**

Traballamos por medio de actividades e xogos a elaboración de listas da compra e menús equilibrados, tendo en conta criterios ecolóxicos, económicos e nutricionais.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, folletos de publicidade de alimentación, tesoiras, pegamento, cartolinas e folios.



## 6. DESPERDICIO ALIMENTARIO

### **Duración:**

50-60 min

### **Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria (terceiro ciclo), ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos

### **Obxectivos:**

- Adquirir hábitos para evitar o malgaste alimentario, sensibilizando e concienciando ao alumnado na importancia de adquirir boas rutinas.
- Aprender a analizar as causas do desperdicio alimentario.
- Relacionar este desperdicio coa perda de valor ambiental, cultural e económico dos alimentos.

### **Descrición e actividades:**

A través de diferentes dinámicas de autoanálise faremos consciente ao alumnado do grao de desperdicio alimentario que se fai diariamente.

Por medio de xogos buscamos solucións prácticas que contribúan a reducir, e mesmo a evitar o desperdicio.

Propoñemos solucións ao alcance da nosa man para axudar a minimizar este problema.

### **Material e recursos educativos:**

Proxector e computador, fichas de actividade.



## 7. ALIMENTOS ECOLÓXICOS

### **Duración:**

50-60 min

### **Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria (terceiro ciclo), ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos.

### **Obxectivos:**

- Coñecer os produtos ecolóxicos e formar unha opinión obxectiva destes mediante realización dunha análise comparativa.
- Descubrir o que é un alimento procesado e para que se utilizan eses procesos.
- Traballar as bases dunha alimentación saudable, con pautas que nos permitan organizar o consumo de alimentos completos, sans e económicos.

### **Descrición e actividades:**

Coñecemos o que son produtos ecolóxicos e a normativa que os regula, así como o beneficio do consumo destes produtos comparándoos co resto de alimentos do mercado.

Realizamos experimentos sinxelos que nos axudan a coñecer o grao de procesado dos alimentos.

Mediante actividades e xogos realizamos menús saudables que teñen en conta a boa alimentación e o impacto económico e ecolóxico.

### **Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, folletos, etiquetas, elementos para a realización de experimentos.



## 8. ALIMENTOS SOSTIBLES PARA O COLE

### **Duración:**

50-60 min

### **Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Infantil (3-6) e Primaria (primeiro ciclo)

### **Obxectivos:**

- Concienciar sobre a importancia dunha boa alimentación e dunha vida sa.
- Informar o alumnado sobre a mala alimentación e do prexudicial que é para o noso desenvolvemento.
- Fomentar o coidado do planeta na nosa vida diaria.
- Cambiar con pequenas pautas, hábitos prexudiciais para nós e para o noso planeta.
- Proporcionar información para xerar unha actitude de consumo crítico.

### **Descrición e actividades:**

Mediante xogos e talleres coñecemos alimentos saudables.

Realizamos menús semanais de merendas para o colexio que inclúan unha alimentación equilibrada e que sexan respectuosos co medioambiente.

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

Proxector, computador, conto, folletos de publicidade de alimentación, tesoiras, pegamento, cartolinas e folios.



## 2- OS MENORES E O CONSUMO

### 9. CONSTRUCCIÓN DE XOGUETES

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Infantil (3-6) e Primaria (primeiro e segundo ciclo) e EE

**Obxectivos:**

- Coñecer os materiais cos que se realizan os xoguetes e o impacto ambiental que provocan.
- Tomar conciencia de que para xogar non hai que ter necesariamente un xoguete.
- Aprender a construír xogos e xoguetes a base de materiais de refugallo estimulando a imaxinación e creatividade das nenas e nenos.
- Descubrir que a fabricación de xoguetes é entretida, divertida e moi útil para coidar o planeta.

**Descrición e actividades:**

Neste taller construímos xoguetes con materiais de refugallo e/ou material natural fomentando así o traballo en equipo, a imaxinación e creatividade. Calquera cousa pode ser un xoguete. Desta maneira concienciamos e sensibilizamos ás nenas e nenos co coidado do medioambiente e cun consumo responsable de xoguetes.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, envases, elementos naturais, la, planos, pistola de silicona, pegamento, papel...



## 10. XOGAR SEN XOGUETES

### **Duración:**

50-60 min

### **Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Infantil e Primaria (primeiro e segundo ciclo) e EE.

### **Obxectivos:**

- Coñecer a orixe do xogo e explicar que é algo innato nas nenas e nenos de todas as épocas e lugares.
- Tomar conciencia do xogo e de que non é necesario empregar xoguetes para divertirse.
- Aprender xogos sinxelos e tradicionais comparando o onte e o hoxe.
- Transmitir ás e ós menores xogos pedagóxicos que favorezan o seu desenvolvemento físico e psíquico.
- Convidar as nenas e nenos a inventar os seus propios xogos fomentando así o traballo en equipo, a imaxinación e creatividade.

### **Descrición e actividades:**

Realizamos un percorrido breve pola historia do xogo e a súa vinculación coa infancia.

Por medio do xogo mostramos ás nenas e nenos a importancia da imaxinación e as posibilidades que ofrecen os xogos cooperativos e tradicionais, sen a necesidade de empregar xoguetes.

### **Material e recursos educativos:**

Proxector e computador





## 11. COMPRA RESPONSABLE DE XOGUETES

### **Duración:**

50-60 min

### **Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria

### **Obxectivos:**

- Aprender a reflexionar acerca dos xoguetes que nos gustan.
- Ter conciencia dos materiais e métodos que se empregan para a súa fabricación.
- Analizar o impacto ambiental que producen.
- Fomentar actitudes igualitarias a partir dos xogos e xoguetes que elixen as nenas e nenos, fomentando unha compra responsable e crítica fuxindo de artigos estereotipados ou que implique roles de xénero sexistas.

### **Descrición e actividades:**

Partindo dun vídeo analizaremos como están distribuídos os xoguetes nos centros comerciais e a relación que isto ten coas profesións que desempeñamos no futuro.

Analizamos catálogos de xoguetes e distintas publicidades para ser conscientes do que consumimos, tendo en conta o impacto ambiental na fabricación e consumo de xoguetes.

### **Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, catálogos de xoguetes, catálogos de alimentación, pegamento, papel e tesoiras.



### 3- PUBLICIDADE E CONSUMO

#### 12. PUBLICIDADE NOS MEDIOS

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria (terceiro ciclo), ESO, Bacharelato, Ciclos Formativos e EE

**Obxectivos:**

- Analizar a evolución da publicidade nos medios, espertando no alumnado un sentido crítico para os estereotipos que se utilizan nos anuncios.
- Coñecer analizar os distintos tipos de publicidades e a lexislación que a regula.
- Aprender a xerar un espírito crítico con respecto á publicidade que nos parece pouco ética ou irreal.
- Potenciar unha actitude positiva cara a análise crítica de calquera tipo de publicidade nos diferentes medios.

**Descrición e actividades:**

Nesta actividade analizamos os mecanismos empregados polos publicistas para incitar ao consumo e os medios nos que se mostran. Facemos unha comparativa de diferentes publicidades.

Poñemos exemplos reais, sendo o alumnado, de maneira práctica, quen descubrirá e analizará estes mecanismos de venda.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador e exemplos de distintas publicidades.



### 13. PUBLICIDADE VERDE

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos

**Obxectivos:**

- Coñecer que é unha empresa “verde” nas súas prácticas ou na elaboración dos seus produtos.
- Explicar e entender a diferenza entre un produto verde e un “lavado de imaxe” que simplemente manipula a información.

**Descrición e actividades:**

A través de exemplos prácticos mostramos o fenómeno de "greenwashing" e a publicidade verde. Facemos distintas actividades en equipo para axudarnos a identificalo e previlo.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, ordenador e produtos de mostra.



## 14. OS NÓSOS SENTIDOS E O CONSUMO

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

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

**Obxectivos:**

- Recoñecer os nosos sentidos mediante xogos.
- Coñecer as diferentes técnicas que empregan a estimulación dos nosos sentidos para inducirnos ao consumo.

**Descrición e actividades:**

Facemos diferentes xogos para descubrir que non só a vista intervén á hora de decidirmos a comprar algo. Tapamos os ollos do alumnado e imos “activando” o resto dos sentidos: oído, olfacto, gusto e tacto, descubriendo novas sensacións. Para acabar explicamos como moitas veces, por medio do márketing, as grandes superficies utilizan técnicas baseadas en provocar diferentes "sensacións" para motivar a compra de determinados artigos.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, bandas para cubrir os ollos, distintos tipos de alimentos e obxectos para o taller sensorial dependendo da idade.



## 15. A PUBLICIDADE DOS ALIMENTOS

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de Ed. Primaria, ESO e EE

**Obxectivos:**

- Coñecer como se regula a publicidade que vemos, oímos ou lemos sobre os distintos produtos alimenticios.
- Aprender a diferenciar e valorar de maneira obxectiva os distintos produtos que están no mercado.

**Descrición e actividades:**

Axudamos a diferenciar o que é publicidade de alimentos e o que debe ser unha etiqueta legal con toda a información necesaria. A continuación, e con diferentes casos prácticos e xogos de rol, descubrimos cales son os principais "trucos" e "trampas" da publicidade dos alimentos e tentamos detectar cando esa publicidade é enganosa ou mesmo fraudulenta.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador e exemplos de publicidade en diferentes soportes.



## 4- COMPRAS SEGURAS

### 6. A SEGURIDADE DOS PRODUTOS: O MATERIAL ESCOLAR

Duración:

50-60 min

Idade recomendada:

Alumnado de Ed. Primaria

#### **Obxectivos:**

- Coñecer o material escolar, as súas características e cales son os adecuados para traballar.
- Identificar o material adquirindo hábitos e precaucións no uso de material escolar, para evitar danos tanto por toxicidade como por posibles danos de elementos mecánicos.
- Coñecer a etiquetaxe do material escolar e a información obrigatoria.

#### **Descrición e actividades:**

Nesta actividade ofrecemos información para facer unha compra e un uso responsable do material escolar, para evitar posibles riscos e o mal uso, conseguindo así unha duración prolongada do mesmo e o coidado do medioambiente. Mediante un concurso analizaremos os materiais máis usados e descubriremos que calidades son as “gañadoras”.

#### **Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, folletos de publicidade, pegamento e tesoiras, material escolar de mostra.



## 17. A SEGURIDADE NO FOGAR

Duración:

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de Educación Primaria (segundo ciclo) e EE

**Obxectivos:**

- Adquirir coñecementos sobre os perigos que se poden producir no ámbito doméstico, onde se produce o maior número de accidentes.
- Analizar os riscos da cociña e o baño como os lugares máis perigosos e de maior risco.
- Coñecer a información que debe figurar nas etiquetas, fichas e pictogramas de seguridade dos produtos de limpeza para coñecer o produto e a súa utilización.
- Descubrir diferentes distintivos e sinais de aviso por medio do xogo.

**Descrición e actividades:**

Inicialmente levamos a cabo unha choiva de ideas para que o alumnado enumere posibles riscos cotiáns no fogar.

A continuación, e a modo de presentación, completamos esa lista con máis exemplos prácticos e consellos accesibles.

Finalmente realizamos un xogo de memoria para unir os sinais coa acción correspondente.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador e tarxetas de xogo.



## 5- CONSUMO RESPONSABLE DAS TECNOLOXÍAS

### 18. REDES SOCIAIS

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos

**Obxectivos:**

- Coñecer as redes sociais como instrumento de comunicación e interacción.
- Descubrir e estar alerta #ante as ameazas e riscos debidos ao mal uso destas.
- Adquirir hábitos para un uso responsable das mesmas.
- Analizar e recoñecer tamén o ciberbullying e grooming.

**Descrición e actividades:**

Neste taller faise unha análise do uso cotián que fan as alumnas e alumnos das redes sociais e das medidas de protección que toman ou deberían tomar. Incidimos no uso responsable das redes sociais e sobre todo como garantir a súa privacidade. Analizamos diferentes casos prácticos utilizando xogos de simulación.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, tarxetas de xogo.





## 19. COMERCIO ELECTRÓNICO

### **Duración:**

50-60 min

### **Idade recomendada:**

Alumnado de ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos

### **Obxectivos:**

- Achegar ao alumnado unha análise dos produtos que poden comprar vía Internet.
- Analizar os puntos de venda dos produtos.
- Distinguir os sitios seguros dos que non o son.
- Analizar as técnicas de mercado que utiliza Internet para a venda de produtos.
- Comparar as distintas formas de pago dun produto e analizar as vantaxes e desvantaxes de cada unha delas.

### **Descrición e actividades:**

Neste taller mostramos as múltiples posibilidades de compra que temos por internet, incidindo naqueles criterios de seguridade e fiabilidade que debemos ter en conta para facer unha compra satisfactoria.

### **Material e recursos educativos:**

Proxector e computador.



## 20. SEGURIDADE NA INTERNET

### Duración:

50-60 min

### Idade recomendada:

Alumnado de ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos

### Obxectivos

- Coñecer as posibilidades que ofrece Internet para acceder a información, para o entretemento, a comunicación e mesmo a compra de calquera produto.
- Recoñecer as dificultades e desvantaxes: o acceso a contidos ilegais, o illamento social como consecuencia dun uso abusivo deste medio, a posibilidade de ser vítimas dos chamados delitos informáticos, etc.
- Adoptar hábitos que ensinen ao alumnado para evitar os posibles perigos.

### Descrición e actividades:

Utilizando casos prácticos ofrecemos información relevante sobre os protocolos mínimos para que a nosa conexión a redes da internet e a nosa navegación sexan seguras e manteñan a privacidade.

### Material e recursos educativos:

Proxector e computador



## 21. DISPOSITIVOS MÓBILES

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos.

**Obxectivos:**

- Comprender o uso dos dispositivos móbiles xa que forman parte da nosa vida e facilitánnola en moitas ocasións.
- Coñecer as consecuencias do abuso destes dispositivos.

**Descrición e actividades**

Analizamos as consecuencias do mal uso destes dispositivos proporcionando unha información completa que nos facilite o seu consumo responsable. Todo isto con dinámicas e actividades en grupo para que os coñecementos intégrense de maneira áxil e lúdica.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador.



## 6- CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO E RESPONSABLE

### 22. COMERCIO DE PROXIMIDADE

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de Educación Primaria (segundo e terceiro ciclo), ESO, Bacharelato, Ciclos Formativos e EE

**Obxectivos:**

- Identificar os establecementos locais e os mercados explicando as principais vantaxes da compra neste tipo de comercio e a súa repercusión na economía.
- Achegar ás persoas participantes ao concepto de mercados municipais, a súa orixe e evolución.

**Descrición e actividades:**

Damos a coñecer os beneficios do comercio local e de proximidade, por exemplo, en tendas de barrio e mercados municipais. Ademais, informamos de cales son os "mercados coruñeses" e todos os seus servizos. Facemos diferentes dinámicas co fin de que as persoas participantes se acheguen aos comercios máis próximos, creando e fortalecendo unha relación coa contorna e o barrio onde viven.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, folletos e fichas de actividade.



### 23. BANCA ÉTICA

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de Bacharelato e Ciclos Formativos

**Obxectivos:**

- Coñecer a banca ética, tamén chamada banca social, sostible, alternativa, responsable, e os beneficios sociais e ambientais que ten, así como os proxectos que financia.

**Descrición e actividades:**

A partir de dinámicas de preguntas e reflexións traballamos sobre o funcionamento e os intereses que poden ter os bancos.

Redactamos un “decálogo de requisitos” que deberá cumprir a banca para que realmente sexa ética. Finalmente expoñemos casos prácticos de banca ética.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, tarxetas de actividade.



## 24. CONSUMO ECOLÓXICO

### **Duración:**

50-60 min

### **Idade recomendada:**

Alumnado de Educación Primaria, ESO, Bacharelato, Ciclos Formativos e EE

### **Obxectivos:**

- Practicar actividades que permitan coñecer a Educación Ambiental desde a óptica da recuperación das nosas tradicións e do coñecemento dos valores ambientais da nosa contorna.
- Aprender a distinguir os procesos alimentarios e as súas consecuencias tanto para a saúde como para o medioambiente.

### **Descrición e actividades:**

Falamos da incidencia que o consumo ten na conservación ou deterio do medio ambiente e damos a coñecer o concepto e índice de "pegada ecolóxica", pasando posteriormente a calcular a de cada participante.

Finalmente, de maneira colectiva, buscamos posibles accións para reducir a nosa "pegada ecolóxica".

Realizamos experimentos sinxelos que nos axudan a ver de maneira tanxible os procesados aos que foron sometidos algúns alimentos.

### **Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, fichas de actividade, materiais para a realización de experimentos.



## 25. DON R QUE R: O XOGO DOS ENVASES

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

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

**Obxectivos:**

- Coñecer os distintos tipos de envases que se utilizan para o envasado de produtos alimentarios e o custo ambiental de cada un deles.
- Informar o alumnado sobre a problemática dos envases, fomentando hábitos e actitudes positivas de fronte á reciclaxe e a reutilización de envases para evitar as consecuencias negativas.

**Descrición e actividades:**

A través de xogos de manipulación, onde se manexan residuos reais e simulados, o alumnado aprenderá a separar os residuos en orixe, paso de vital importancia para a reciclaxe de envases e outros residuos. Para finalizar buscaremos alternativas de consumo a todos os produtos manexados para conseguir a redución de residuos.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, residuos, envases e contedores para depositalos.



## 26. CONSUMO DE AUGA NO HOGAR

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de Educación Infantil, Primaria e EE

**Obxectivos:**

- Valorar e comprender a importancia do consumo responsable de auga.
- Coñecer a importancia da conservación e uso deste recurso e comprender a importancia de conservación deste medio e os impactos dun mal uso da auga.
- Aprender diferentes hábitos de aforro de consumo de auga no fogar.

**Descrición e actividades:**

Mediante un xogo analizamos o consumo habitual de auga durante un día para descubrir todo o gasto directo e indirecto. A partir das diferentes análises buscamos posibles solucións para reducir o consumo diario de auga e o impacto que xera.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, recipientes para medir auga, bañeira e regadeiras.





## 27. COMERCIO XUSTO

### **Duración:**

50-60 min

### **Idade recomendada:**

Alumnado de Educación Primaria (terceiro ciclo), ESO, Bacharelato, Ciclos Formativos e EE.

### **Obxectivos:**

- Comprender que é o comercio xusto como alternativa de solidariedade na procura dun novo modelo de relacións comerciais.
- Identificar os produtos de comercio xusto e a súa localización nas diferentes superficies comerciais.

### **Descrición e actividades:**

Mediante situacións reais, tentamos demostrar que para acceder a produtos baratos nos países máis desenvolvidos alguén resulta prexudicado noutros lugares, aínda sendo de maneira indirecta.

Despois desta primeira fase presentamos o que é un comercio xusto, que fuxa de conceptos como o de caridade, pero que garanta unhas condicións de vida dignas.

Realización da dinámica de “os tres mundos” para que comprendan a distribución e elaboración dos produtos a nivel mundial.

### **Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, mapa do mundo, tesoiras, folletos de publicidade, pegamento e regra.

### **Descrición e actividades:**

Mediante situacións reais, tentamos demostrar que para acceder a produtos baratos nos países máis desenvolvidos alguén resulta prexudicado noutros lugares, aínda sendo de maneira indirecta.

### **Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, mapa do mundo, tixeiras, folletos de publicidade, pegamento e regra.



## 28. ECONOMÍA CIRCULAR

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos

**Obxectivos:**

- Coñecer as diferenzas entre a economía lineal (tradicional) e os modelos de economía circular
- Comprender a xeración masiva de residuos, conectando ambos os extremos, convertendo os residuos en materia prima útil.
- Dar a coñecer o proceso de fabricación-consumo e promover actitudes cívicas a favor da economía circular.

**Descrición e actividades:**

Explicamos que é a economía circular por medio de xogos de simulación e outras dinámicas de grupo, analizando así as distintas economías e comparándoas coa circular. En pequeno grupo creamos unha empresa cun proxecto de economía circular.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador e fichas de actividade.



## 7- DEREITOS E DEBERES DAS PERSOAS CONSUMIDORAS

### 29. RECLAMAR NA OMIC

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos

**Obxectivos:**

- Coñecer a estrutura e funcionamento das diferentes institucións de consumo en concreto a OMIC da Coruña.
- Coñecer as diferentes maneiras de reclamar e como facelo correctamente.
- Saber as diferenzas existentes entre as consultas, as reclamacións, as denuncias e a solicitude de arbitraje.
- Aprender a cubrir unha folla de reclamacións.

**Descrición e actividades:**

Explicamos que son e para que serven as diferentes institucións de consumo, en especial a OMIC, para iso empregaremos casos prácticos e xogos de rol.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador, follas de reclamación e fichas de casos.



### 30. DEREITOS DAS PERSOAS CONSUMIDORAS

**Duración:**

50-60 min

**Idade recomendada:**

Alumnado de ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos.

**Obxectivos:**

- Coñecer os dereitos e deberes das persoas consumidoras e usuarios.
- Adoptar elementos de todo tipo que lles permitan situarse ante a sociedade como persoas consumidoras conscientes, críticas, responsables e solidarias.
- Aprender a tomar decisións de compra responsable.

**Descrición e actividades:**

Mediante situacións reais as persoas participantes aprenden a saber cales son os seus dereitos e obrigacións e como exercelos.

**Material e recursos educativos:**

Proxector, computador e follas de reclamación de diferentes organismos.



## **BASES A TER EN CONTA CURSO 2023/24**

- No caso de que a demanda supere a dispoñibilidade de prazas outorgaranse as actividades por rigorosa orde de inscrición. Establecerase un límite máximo dunha actividade por cada grupo de cada centro.
- Unha vez confirmadas as datas das actividades, non será posible realizar cambios a menos que exista unha causa xustificada. No caso de que a educadora asista na data e hora acordada e o taller non poida levar a cabo, este non se reprogramará e penalizarase para futuras actividades.
- As actividades están deseñadas para diferentes grupos de idade, polo que se deberá ter en conta no momento de realizar a solicitude.
- Procuraremos adaptar as actividades ás datas propostas polos centros tendo en conta a demanda e a organización. A data definitiva será confirmada ao centro por escrito e non admitirá cambios.
- Para o correcto funcionamento do programa, acordaranse os talleres no menor número de xornadas posibles en cada centro.

A Coruña E O CONSUMO  
Coruña Educa 2023-2024  
**ANEXO**

Clasificación de talleres por niveis educativos

ED. INFANTIL (0-3)	
BLOQUE	TALLER
ALIMENTACIÓN E CONSUMO	Froitas e verduras
OS MENORES E O CONSUMO	xogar sen xoguetes
PUBLICIDADE E CONSUMO	
COMPRAS SEGURAS	
CONSUMO RESPONSABLE DAS TECNOLOXÍAS	
CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO E RESPONSABLE	Consumo de auga no fogar
DEREITOS E DEBERES DAS PERSOAS CONSUMIDORAS	

ED. INFANTIL (3-6)	
BLOQUE	TALLER
ALIMENTACIÓN E CONSUMO	Froitas e verduras Alimentos sostibles para o cole
OS MENORES E O CONSUMO	Xogar sen xoguetes Construción de xoguetes
PUBLICIDADE E CONSUMO	Publicidade nos medios Os nosos sentidos e o consumo
COMPRAS SEGURAS	
CONSUMO RESPONSABLE DAS TECNOLOXÍAS	
CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO E RESPONSABLE	Consumo da auga no fogar Don R que R: o xogo dos envases
DEREITOS E DEBERES DAS PERSOAS CONSUMIDORAS	

EDUCACIÓN PRIMARIA (primeiro ciclo)

BLOQUE	TALLER
<b>ALIMENTACIÓN E CONSUMO</b>	Nutrición e dieta equilibrada Froitas e verduras Alimentos sostibles para o cole
<b>OS MENORES E O CONSUMO</b>	Construción de xoguetes Xogar sen xoguetes
<b>PUBLICIDAD E CONSUMO</b>	Os nosos sentidos e o consumo
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	
<b>CONSUMO RESPONSABLE DAS TECNOLOXÍAS</b>	
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO E RESPONSABLE</b>	Consumo da auga no fogar Don R que R: o xogo dos envases
<b>DEREITOS E DEBERES DAS PERSOAS CONSUMIDORAS</b>	

EDUCACIÓN PRIMARIA (segundo ciclo)

BLOQUE	TALLER
<b>ALIMENTACIÓN E CONSUMO</b>	Nutrición e dieta equilibrada Froitas e verduras
<b>OS MENORES E O CONSUMO</b>	Construción de xoguetes Xogar sen xoguetes Compra responsable de xoguetes
<b>PUBLICIDADE E O CONSUMO</b>	Os nosos sentidos e o consumo
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	A seguridade nos produtos: o material escolar A seguridade no fogar
<b>CONSUMO RESPONSABLE DAS TECNOLOXÍAS</b>	
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO E RESPONSABLE</b>	Comercio de proximidade Don R que R: o xogo dos envases
<b>DEREITOS E DEBERES DAS PERSOAS CONSUMIDORAS</b>	

EDUCACIÓN PRIMARIA (terceiro ciclo)

BLOQUE	TALLER
<b>ALIMENTACIÓN E CONSUMO</b>	Nutrición e dieta equilibrada Froitas e verduras Alimentos funcionais A lista da compra Desperdicio alimentario Alimentos ecolóxicos
<b>OS MENORES E O CONSUMO</b>	Compra responsable de xoguetes
<b>PUBLICIDADE E CONSUMO</b>	Publicidade nos medios Os nosos sentidos e o consumo Publicidade nos alimentos
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	A seguridade dos produtos: o material escolar Seguridade no fogar
<b>CONSUMO RESPONSABLE DAS TECNOLOGÍAS</b>	
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO E RESPONSABLE</b>	Comercio de proximidade Consumo ecolóxico Consumo de auga no fogar Comercio xusto
<b>DEREITOS E DEBERES DAS PERSOAS CONSUMIDORAS</b>	



ESO	
BLOQUE	TALLER
<b>ALIMENTACIÓN E CONSUMO</b>	Etiquetado alimentario Nutrición e dieta equilibrada Alimentos funcionais A lista da compra Desperdicio alimentario Alimentos ecolóxicos
<b>OS MENORESE O CONSUMO</b>	
<b>PUBLICIDAD E CONSUMO</b>	Publicidade nos medios Publicidade verde Publicidade dos alimentos
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	
<b>CONSUMO RESPONSABLE DAS TECNOLOGÍAS</b>	Redes sociais Comercio electrónico Seguridade en internet Dispositivos móbiles
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO E RESPONSABLE</b>	Comercio de proximidade Consumo ecolóxico Comercio xusto Economía circular
<b>DEREITOS E DEBERES DAS PERSONAS CONSUMIDORAS</b>	Reclamar na OMIC Dereitos das persoas consumidoras

BACHARELATO E CICLOS FORMATIVOS	
BLOQUE	TALLER
<b>ALIMENTACIÓN E CONSUMO</b>	Etiquetado alimentario Nutrición e dieta equilibrada Alimentos funcionais A lista da compra Desperdicio alimentario Alimentos ecolóxicos
<b>OS MENORES E O CONSUMO</b>	
<b>PUBLICIDADE E CONSUMO</b>	Publicidade nos medios Publicidade verde Publicidade dos alimentos
<b>COMPRAS SEGURAS</b>	
<b>CONSUMO RESPONSABLE DAS TECNOLOXÍAS</b>	Redes sociais Comercio electrónico Seguridade en internet Dispositivos móbiles
<b>CONSUMO CONSCIENTE, COLABORATIVO E RESPONSABLE</b>	Comercio de proximidade Banca ética Consumo ecolóxico Comercio xusto Economía circular
<b>DERECHOS Y DEBERES DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS</b>	Reclamar na OMIC Dereitos das persoas consumidoras

EDUCACIÓN ESPECIAL
Decidirase, xunto coa coordinación do programa e dependendo das características de cada grupo, o taller máis adecuado ás súas necesidades.