

¡CONSUMA MEJOR!

FACILITADORES
GUÍA



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:



Co-funded by
the European Union



El libro electrónico se ha editado en el marco de la Asociación Erasmus+ Consumo consciente - 2021-1-DE02-KA220- ADU-000033718

Redacción: Martin Barthel
Autores: Volker Ludwig, Kamila Franz, Andrea D' Andrea, Diana Croce, Berta Tudoras, Veronica Capozzolo, Maisa Katanen, Max Ludiwig, Małgorzata Małochleb, MArcin Wojcik, Martin Barthel,

Asociación:
Comparative Research Network e.V. (Alemania)
Ludwig Intelligent Projects GmbH (Alemania)
Euro-Net (Italia),
Erasmus Learning Academy (Italia)
Fundacja Otwarty Plan (Polonia)
XAMK, South-Eastern University of Applied Sciences (Finlandia)
BLUE ROOM INNOVATION SL (España)

Elementos visuales: Martin Barthel

ISBN e-Book: 978-3-946832-65-2

Dirección de contacto:

Red de Investigación Comparativa e.V. www.cronline.de
central@comparative-research.net
Müllerstraße 70B
13349 Berlín, Alemania

Última actualización: 25 de agosto de 2024

Descargo de responsabilidad

El libro electrónico se editó y publicó en el marco de la Asociación Estratégica Erasmus+ Consumos Conscientes. Erasmus Plus está financiado por la Unión Europea. El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida. Los enlaces externos que aparecen en el ebook se facilitan únicamente a efectos informativos; no constituyen un respaldo ni una aprobación por parte de los socios del proyecto de ninguno de los productos, servicios u opiniones de la empresa, organización o persona en cuestión.

El equipo del proyecto no se responsabiliza de la exactitud, legalidad o contenido del sitio externo ni de los enlaces subsiguientes. Póngase en contacto con el sitio externo para obtener respuestas a preguntas sobre su contenido. Las imágenes que aparecen en este folleto son propiedad de sus respectivos fotógrafos o creadores.



Índice

Capítulo 1: Introducción	5
1.1 Visión general del proyecto	7
1.2 Propósito de la Guía del Facilitador	10
Capítulo 2: Entender los conceptos de CoCo	14
Capítulo 3: La bóveda del conocimiento	23
3.1 Visión general de Knowledge Vault	24
3.2 Cómo acceder y utilizar la cámara acorazada	25
3.3 Integrar los recursos de las cámaras acorazadas en la formación	27
Capítulo 4: El juego serio	30
4.1 Fundamentos de la enseñanza con gamificación	31
4.2 Casos prácticos	35
4.3 Futuro próspero	37
4.4 Game Jam	38
4.5 Otros prototipos	42
4.6 Dressed for - Juego de muñecas motivadoras	43
4.7 Cotraco	49
4.2 Jardín CoCo	53
Capítulo 5: Evaluación de las necesidades	57
5.1 Apoyo a la comunidad inmigrante en Berlín-Boda: Atender las necesidades mediante la educación no formal	62
5.2 Fundación Parik - Finlandia	64
5.3 Nowa Huta - Polonia	66
5.4. Potenza - Comunidad y necesidades educativas	69
Consumo consciente	
5.5 Jóvenes adultos de Bolonia: una comunidad en transición	71
5.6 Comprender las necesidades de los jóvenes inmigrantes en El Raval, Barcelona	74
Capítulo 6: Estrategias locales de enseñanza	77
6.1. Estrategia de contexto local para Italia	78
6.2. Estrategia de contexto local para Cracovia	81
6.3. Promover los temas de la conciencia	84
Proyecto de consumo en Finlandia	
6.4. Estrategia de contexto local para Bonn-Oeste	89
6.5. Implantación de un juego sobre consumo consciente en Comunidades de inmigrantes vulnerables en Berlín	95
Capítulo 7: Recomendaciones políticas	99



Co-funded by
the European Union

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Capítulo 1

Introducción

Bienvenidos a la Guía del facilitador de CoCo, un recurso exhaustivo que capacita a los trabajadores comunitarios y a los educadores no formales de adultos para promover prácticas de consumo sostenible. Esta guía es un producto crucial de nuestro proyecto de colaboración, cuyo objetivo es abordar la acuciante necesidad de concienciación medioambiental y consumo responsable, especialmente en comunidades socioeconómicamente desfavorecidas.

Nuestro proyecto combina elementos innovadores de anteriores esfuerzos de investigación y desarrollo en una guía de fácil uso que tiende un puente entre los conceptos teóricos y las aplicaciones prácticas. La guía está estructurada para proporcionar a los educadores las herramientas necesarias para comprender y enseñar los principios del consumo sostenible, aprovechando tanto la bóveda de conocimientos como el Serious Game desarrollado durante el proyecto. La guía es una herramienta educativa y un catalizador del cambio, que anima a los educadores a integrar prácticas sostenibles en sus programas de formación. Al centrarnos en las pautas de consumo cotidianas en ámbitos como la alimentación, la ropa y el mobiliario, pretendemos que la vida sostenible sea accesible y atractiva para todos los alumnos. Este enfoque está diseñado para reducir las barreras a la educación y fomentar un sentido de implicación y responsabilidad comunitaria.

Elaborada con la contribución de todos los socios del proyecto, la guía está disponible en línea como Recurso Educativo Abierto (REA). Esperamos que esta guía sirva de valioso recurso para educadores de diversos sectores, como escuelas, programas juveniles y formación profesional, contribuyendo en última instancia a un futuro más ecológico y sostenible.

1.1. Panorama del proyecto

El proyecto Consumo Consciente (CoCo) es una iniciativa destinada a fomentar el cambio de comportamiento de los ciudadanos europeos hacia pautas de consumo más sostenibles y ecológicas. Se alinea así con la revisión de la política de consumo de la Unión Europea, que busca capacitar a los consumidores en la transición ecológica proporcionándoles información fiable y protegiéndoles contra malas prácticas como el lavado verde y la obsolescencia prematura.

Objetivos del proyecto

El objetivo de CoCo es educar e implicar a los estudiantes adultos, especialmente a los de entornos socioeconómicos desfavorecidos, en la adopción de hábitos de consumo sostenibles. El proyecto se centra en tres áreas principales de consumo: alimentación, ropa y muebles. Mediante la integración del aprendizaje basado en juegos y herramientas digitales, CoCo pretende que la educación medioambiental sea accesible y atractiva para todos, fomentando la inclusión social y la ciudadanía activa.

Metodología

El proyecto emplea juegos serios como herramienta principal para implicar a los alumnos. Estos juegos están diseñados para ser no verbales e interactivos, lo que los hace adecuados para personas con dificultades de aprendizaje o barreras lingüísticas. El contenido educativo se imparte a través de entretenidas microlecciones, que ayudan a mantener el interés y facilitan el aprendizaje. Además, CoCo proporciona una base de conocimientos y una guía del facilitador para ayudar a los educadores a integrar estas herramientas en sus prácticas docentes.

Impacto y beneficios

El impacto previsto de CoCo incluye una mayor concienciación y comprensión del consumo sostenible entre los participantes, la mejora de las competencias digitales de educadores y alumnos, y la mejora de la empleabilidad mediante la adquisición de competencias ecológicas. El proyecto también pretende crear una comunidad sólida de organizaciones y ciudadanos comprometidos con las prácticas sostenibles, contribuyendo así a una economía circular y una sociedad más ecológica.

CoCo representa un esfuerzo de colaboración para hacer frente a los retos medioambientales mediante la educación y el compromiso de la comunidad. El proyecto pretende capacitar a las personas para que tomen decisiones de consumo informadas y participen activamente en la transición ecológica aprovechando herramientas digitales y métodos pedagógicos innovadores.

La asociación

CRN (Red de Investigación Comparativa EV): CRN, con sede en Berlín (Alemania), es responsable de la gestión de proyectos y la garantía de calidad. Aportan conocimientos especializados en economía circular y gamificación participativa y tienen experiencia en el desarrollo de herramientas de aprendizaje combinado y aprendizaje basado en juegos. También publicarán el libro electrónico a través de su servicio de publicaciones.

Euro-Net: Euro-Net, una experimentada organización de educación de adultos con sede en Potenza (Italia), está especializada en narración digital, animación y aprendizaje basado en juegos. Ha creado juegos, animaciones y aplicaciones, y aportará su experiencia en diseño de juegos y animación al proyecto.

Dr. Ludwig Intelligent Projects GmbH: esta organización alemana con sede en Bonn ha ejecutado con éxito proyectos sobre economía circular en educación y formación profesional (EFP). Cuenta con importantes redes en los sectores del reciclaje, el medio ambiente y la tecnología, así como con experiencia en la formulación de recomendaciones a ministerios federales e instituciones europeas.

Blue Room Innovation **SL:** Con sede en Barcelona, España, Blue Room Innovation tiene experiencia en la creación de plataformas digitales y ha creado elementos de concienciación y gamificación en materia de reciclaje y sostenibilidad. Crearán la infraestructura para la bóveda de conocimiento y la plataforma.

Academia de Aprendizaje Erasmus: Situada en Bolonia (Italia), esta academia es un proveedor de formación especializado en formación de profesores y educadores de adultos. Trabajan en la gamificación para inmigrantes y tienen contactos con estos grupos y con educadores de adultos. Ayudarán a validar la guía del facilitador.

Fundacja Otwarty Plan: Organización polaca de Cracovia, Otwarty Plan trabaja activamente en juegos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Organiza campañas de concienciación sobre cuestiones medioambientales e imparte formación a alumnos desfavorecidos desde el punto de vista socioeconómico.

XAMK (Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu OY): Universidad finlandesa de Mikkeli centrada en la sostenibilidad y el diseño de juegos. XAMK cuenta con investigadores y expertos y un departamento pedagógico que ofrece orientación metodológica.

1.2 Propósito de la Guía del Facilitador

La Guía del Facilitador es un recurso exhaustivo diseñado para dotar a los trabajadores comunitarios y a los educadores no formales de adultos de las herramientas y los conocimientos necesarios para enseñar prácticas de consumo sostenible de forma eficaz. Esta guía sintetiza los resultados de proyectos anteriores, proporcionando un enfoque estructurado para comprender y utilizar los conceptos de consumo consciente (CoCo) y el Serious Game desarrollado en el proyecto. Sirve como entrega oficial para mejorar los materiales de formación, en particular para las comunidades socioeconómicamente desfavorecidas, al ofrecer contenidos prácticos y adaptables que pueden integrarse en las actividades educativas cotidianas.

La guía es fruto de la colaboración de todos los socios del proyecto, lo que garantiza una perspectiva amplia y diversa. Incluye ejemplos de cómo incorporar el Serious Game en entornos educativos, centrándose en la adaptabilidad a diversos entornos de trabajo. Este recurso es la culminación de esfuerzos anteriores y una herramienta estratégica para transferir métodos educativos innovadores a los educadores, logrando el objetivo del proyecto de promover el consumo sostenible.

Disponible como recurso en línea, la guía será accesible a través de la plataforma de aprendizaje del proyecto como Recurso Educativo Abierto (REA), con ISBN para una mayor difusión. Antes de su finalización, la guía será evaluada por formadores externos de los países socios para garantizar su eficacia y pertinencia. Este proceso de evaluación ayudará a perfeccionar la guía, convirtiéndola en una herramienta útil para educadores de distintas regiones y lenguas. Una red de socios y partes interesadas apoyará la difusión de la guía, garantizando que llegue a ONG, universidades, formadores de EFP y otras autoridades pertinentes, facilitando así su uso más allá de la duración del proyecto.

1.3 Público destinatario

Público destinatario del proyecto

El proyecto CoCo pretende implicar a una amplia gama de destinatarios a varios niveles, garantizando que el impacto del proyecto sea generalizado e inclusivo. El objetivo es sensibilizar y promover pautas de consumo sostenibles, especialmente entre las comunidades vulnerables.

Nivel local

A nivel local, el proyecto se dirige a comunidades con dificultades socioeconómicas. Estas comunidades suelen incluir a personas con acceso limitado a recursos, educación y oportunidades de empleo. El proyecto pretende implicar a las ONG locales, las instituciones educativas y las autoridades públicas para integrar los resultados del proyecto en los planes de estudio locales y los programas comunitarios. Con ello, el proyecto pretende dotar a estas comunidades de conocimientos y herramientas para el consumo sostenible, atendiendo a sus necesidades y realidades específicas.

Nivel regional y nacional

A escala regional y nacional, el proyecto se dirige a organizaciones educativas, responsables políticos y ONG implicadas en el consumo sostenible. El objetivo es influir en los planes de estudios y concienciar sobre las prácticas sostenibles. El proyecto pretende crear un efecto dominó mediante el compromiso con las autoridades regionales y nacionales, fomentando una adopción más amplia de prácticas de consumo sostenible en diferentes regiones y países.

Nivel

Europeo

A escala europea, el proyecto pretende implicar a los responsables políticos de la UE, a los miembros de la Comisión Europea y a organizaciones centradas en la cohesión social y el empoderamiento. El objetivo es contribuir a los discursos europeos sobre competencias ecológicas y consumo sostenible, en consonancia con iniciativas como el Pacto Verde Europeo y el Plan de Acción para la Economía Circular. Con ello, el proyecto espera influir en la política y la práctica europeas, promoviendo una sociedad más sostenible e integradora.

Comunidades

vulnerables

Las comunidades vulnerables son uno de los principales objetivos del proyecto CoCo. Estas comunidades suelen enfrentarse a obstáculos sociales, económicos y culturales que dificultan su participación en prácticas sostenibles. El proyecto identifica varios tipos de comunidades vulnerables:

- **Obstáculos sociales:** Personas que se enfrentan a la exclusión social debido a la pobreza, la falta de educación o la pertenencia a una minoría.
- **Obstáculos económicos:** Las comunidades con recursos financieros limitados dificultan la adopción de prácticas de consumo sostenible.
- **Diferencias culturales:** Las comunidades migrantes o las personas con antecedentes culturales diferentes pueden enfrentarse a barreras lingüísticas o discriminación.
- **Origen inmigrante:** Las personas de origen inmigrante pueden tener dificultades adicionales para acceder a recursos y oportunidades.

El proyecto pretende apoyar a estas comunidades proporcionándoles herramientas y recursos a medida, garantizando su plena participación en todas las fases del proyecto. Esto incluye apoyo lingüístico, tutoría intercultural y ayuda financiera para superar las barreras y promover la participación activa.

La Guía del Facilitador aborda las necesidades de diversos grupos destinatarios, centrándose principalmente en las comunidades socioeconómicamente desfavorecidas. Combina los conocimientos de los resultados de proyectos anteriores para proporcionar a los formadores una comprensión global del consumo sostenible y el uso de juegos serios en la educación. Esta guía es un resultado oficial del proyecto, que ofrece información práctica para ayudar a los formadores a mejorar sus materiales de formación, especialmente para las comunidades que se enfrentan a retos socioeconómicos.

La guía, elaborada con aportaciones de todos los socios del proyecto, incluye ejemplos de juego y uso del juego serio, centrándose en la adaptabilidad al trabajo diario. Sirve como principio rector para los formadores, permitiéndoles utilizar eficazmente los elementos innovadores dentro de los resultados del proyecto.

Además, la guía se somete a la evaluación de formadores externos de todos los países socios del proyecto, lo que garantiza su pertinencia y eficacia a la hora de abordar las necesidades de los grupos destinatarios. La versión final está en inglés, con una estrategia de contexto local en cada idioma del proyecto, lo que permite una mayor aplicabilidad y repercusión en las distintas regiones y comunidades.



Co-funded by
the European Union

CAPÍTULO 2 CONCEPTOS COCO



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Capítulo 2

Conceptos de CoCo

Todos deberíamos pensar en un consumo consciente. Pero ¿quién puede decirnos cómo consumir mejor de lo que ya lo hacemos? Saber cómo es necesario para tomar mejores decisiones. Los educadores de adultos pueden saber cómo tomar mejores decisiones en sus propias vidas, pero ¿cómo pueden enseñar a la gente a hacerlo? Esto es especialmente cierto si se mira a la comunidad en la que el educador intenta llegar a personas de todo tipo. Una solución podría ser el CoCo Game, que desarrollamos en nuestro proyecto Erasmus Plus.

El comportamiento del consumidor es esencial.

Con el fin de mejorar el comportamiento de los consumidores para que cambien sus pautas de consumo de forma que sus elecciones sean mejores para el medio ambiente, el proyecto CoCo elige la gamificación como intento estratégico. CoCo quiere promover la inclusión social y pretende crear un alcance para las personas con menos oportunidades, al tiempo que se abre a todos los ciudadanos. Las personas con más oportunidades y una -digamos- mejor educación también carecen de conocimientos para tomar decisiones conscientes a la hora de comprar. A veces, ni siquiera se trata de falta de conocimientos, sino de falta de concienciación y de comportamientos habituales. Además, la gente del barrio compra en las mismas tiendas o por Internet, independientemente de su estatus.

El CoCo es un juego de cartas con una extensión virtual y microlecciones ajustables. El ajuste es una tarea para los educadores de adultos que utilizan el juego dentro de su comunidad. El proceso de creación del juego permitió a los socios del proyecto CoCo dirigirse a los consumidores en diversos entornos de la UE y adaptar nuevos temas a los inicialmente previstos. Inicialmente, el enfoque se fijó sólo en, en relación con Eurostats, aquellos bienes de consumo

que los europeos gastan la mayor parte de su renta disponible en: comida y restaurantes (21,8%), mobiliario (5,5%) y ropa (4,8%). Sin embargo, los elevados precios de la energía hicieron necesario incluir este tema en el juego para ser más útiles a la gente y a sus problemas de la vida diaria en sus comunidades.

El viaje del Juego - primer paso: comunidades objetivo

Los socios eligieron las comunidades donde querían utilizar el juego. En Finlandia, se eligió la ciudad de Kouvala porque en ella se encuentra la Fundación Parik, que tiene una tienda y una estación de reciclaje y ofrece puestos de trabajo relacionados con el desarrollo sostenible. El juego debía facilitarse para llegar a más gente de la comunidad de Parik.

En Polonia, se eligió como comunidad destinataria una parte de Cracovia: Nowa Huta. En el invierno de 2022/2023, en Nowa Huta se planteó el dilema de cómo gastar el presupuesto familiar: calentando un piso o comprando comida o ropa. Así pues, las decisiones cotidianas de la gente son el centro de atención. España se fijó más en una comunidad con muchos inmigrantes: El Raval de Barcelona. Enseñar a estos jóvenes inmigrantes algo sobre el consumo consciente parece ser un reto, ya que no tienen trabajo o tienen trabajos con salarios más bajos.

Los jóvenes en general son el grupo destinatario en Bolonia (Italia), ya que los adolescentes son los que van a cambiar el mundo y los que tienen que vivir con las consecuencias de las actividades y decisiones de hoy en el futuro.

Potenza definió los grupos de personas como comunidades. Los educadores de adultos suelen dirigir su enseñanza a grupos específicos de personas. La idea aquí es utilizar el juego como una herramienta que utiliza el aprendizaje no convencional con enfoques creativos y artísticos para apoyar a las partes interesadas y a los

formadores y permiten una transferencia de conocimientos por diversas vías: de la familia a la escuela, de la investigación al trabajo, etc.

Las dos comunidades alemanas vuelven a definirse geográficamente: Boda en Berlín y las zonas occidentales de Bonn.

En Wedding, la idea es cerrar la brecha del conocimiento, especialmente para las personas desfavorecidas como los inmigrantes, que pueden tener la voluntad de vivir de forma más consciente pero carecen de los conocimientos para hacerlo.

En Bonn, el juego debe contribuir a reunir a todos los grupos de personas, como desfavorecidos, personas de clase media, ricos y ciudadanos alemanes, junto a personas procedentes de muchos países, incluidos los refugiados. En la parte occidental de Bonn ya se ofrece educación no formal para adultos a estas personas, pero no hay una visión clara de los objetivos sobre qué enseñar. La educación o los eventos deben venir de las personas o grupos o de fuera (como organizaciones centradas en los ahorradores de alimentos, etc.). El juego debe ofrecerse a las personas responsables de la zona para que lo proporcionen sin una demanda u oferta de otros y para que lo utilicen de forma inclusiva entre diferentes personas de la comunidad.

Evaluación de necesidades

Cada socio llevó a cabo una evaluación de las necesidades en su comunidad destinataria. Las evaluaciones de necesidades se realizaron entre educadores de adultos que trabajan en formación reglada y no reglada, especialmente con personas desfavorecidas socioeconómicamente, y entre ciudadanos adultos que en su mayoría aún no participan en la educación reglada, tanto dentro de las comunidades como de las zonas objetivo elegidas. El juego debe ser atractivo para las personas de estas comunidades objetivo.

Evaluación de necesidades en Bonn

Las entrevistas de empatía con las partes interesadas y los formadores tuvieron muchas caras. La atención vecinal se concentra en los cuidadores y no tanto en el contenido. La educación de adultos no se utiliza para alcanzar objetivos educativos específicos, sino para llegar a la gente en general y mantener los problemas bajos con sólo reunirse con las personas y ofrecerles mensajes subliminales. Pero no hay una visión clara de los objetivos sobre lo que hay que enseñar. Los grupos locales hacen ofertas en función de las personas disponibles y comprometidas que podrían aportar algo. Personas, grupos u organizaciones de fuera de la zona deben ofrecer formación o actos sobre temas especiales, como Verbraucherzentrale, Lebensmittelretter, etc. A menudo asisten a estos actos personas que realmente no necesitan formación adicional sobre un tema concreto. Las personas de los grupos destinatarios reales pueden reconocer una oferta pero decidir que acudir a un acto de este tipo no les resulta atractivo. En función de su grupo social, aceptan ofertas para acudir a un acto concreto.

La estructura de las distintas zonas del oeste de Bonn podría describirse como una mezcla de grupos sociales en todas partes, pero con una composición diferente. Los habitantes de Lessenich pertenecen más o menos a familias de clase media en casas familiares. En Duisdorf también hay gente de clase media, pero menos niños que en Lessenich; la gente es mayor y a menudo antiguos funcionarios. Duisdorf es una zona comercial tradicional con pequeños comercios. Medinghoven es una parte donde vive gente más pobre, refugiados y familias inmigrantes, en parte con antecedentes de los países del Mediterráneo oriental, pero también gente de África en general. Inicialmente, la zona se construyó para funcionarios en los años setenta, cuando Bonn era la capital de la República Federal de Alemania. Aun así, la estructura cambió cuando los sirvientes se trasladaron a casas familiares o a edificios de apartamentos más modernos y bajos. La mayoría de

estas casas familiares y edificios de apartamentos se construyeron cerca de Brüser Berg, una zona mixta de gente de todo tipo. En la actualidad, las casas familiares suelen estar habitadas por parejas mayores, ya que sus hijos se han marchado. Es posible que en los próximos años vuelva a haber familias con niños, como se puede ver ahora en la zona de Röttgen y Ückesdorf, donde primero vivían muchas familias con niños, luego los niños se marcharon, pero ahora están volviendo con sus familias a vivir allí. Los modernos y caros edificios de apartamentos de nueva construcción han provocado un baby boom en esta zona. Los habitantes de Röttgen suelen ser más conservadores y prósperos que los de otras zonas.

Aunque la parte occidental de Bonn está formada por estos barrios residenciales diferentes, todos tienen en común que las personas que viven en ellos interactúan independientemente de su grupo social (formando nuevos grupos sociales juntos durante su interacción). La gente está en los mismos clubes deportivos, visita los mismos centros de barrio, compra en las mismas tiendas, etc. Dentro de los límites de la zona descrita, el club deportivo Rot-Weiß Bonn-Röttgen desempeña un papel activo y reúne a la gente.

Las personas eligen la oferta del club deportivo en función de sus intereses. La elección de las ofertas depende en gran medida del grupo social de la persona. Hay una tendencia a que la gente de Brüser Berg acuda a cursos o eventos que no necesita (como los de Lebensmittelretter (ahorradores de comida), ya que descubrimos que la mayoría de la gente que ya tiene conciencia de no desperdiciar comida acude a estas ofertas. Estas personas no aprenden mucho más sobre el ahorro de alimentos, por ejemplo, sino que asisten a estos cursos para confirmar su estilo de vida.

En Medinghoven, la gente quiere asistir a cursos o actos si ofrecen un incentivo económico. Si pueden conseguir cupones o ahorros, acuden. En Medinghoven, a menudo hay que llegar a los hombres dirigiéndose a sus esposas con ofertas para parejas. Si las mujeres convencen a los hombres de que a ellas también les saldría rentable acudir, vienen.

En Lessenich, Duisdorf y Röttgen, la gente tiende a hacer lo que es oportuno, sobre todo cuando tiene hijos. Si los niños, por ejemplo, quieren hacer deporte, apoyan o incluso asisten al club deportivo.

Los centros de barrio y otros ya han organizado varios proyectos sobre consumo textil, alimentación, etc., como los temas que queremos abordar con nuestro juego. La reacción de la gente depende de su estatus social. Las personas más ricas tienden a reconocerlo, pero se dicen a sí mismas que si hacen algo, no podrán cambiar nada, y... además, el cambio sería demasiado caro. Las personas más pobres carecen de conciencia y conocimientos sobre la separación de residuos, el consumo consciente, etc.

Tienden a mejorar sus vidas consumiendo, sin cuestionarse los costes. Esto a menudo conduce incluso a trampas de endeudamiento. Aunque existan déficits de consumo consciente, estas personas consumen asumiendo que tienen tan poco dinero que necesitan gastarlo todo e incluso más para sobrevivir.

Independientemente de su estatus social, la gente gasta su dinero bajo la presión de seguir las minitendencias marcadas por la industria. Las tendencias de moda influyen en el consumo: Durstlöcher, Red bull, pero también teléfonos inteligentes, auriculares, zapatillas de moda, etc.

La tendencia que siga una persona dependerá del subgrupo al que pertenezca (jóvenes emigrantes, emigrantes mayores, funcionarios de más edad, personas solteras o en familia, niños o adolescentes, hombres o mujeres, etc.). Teniendo en cuenta todas estas peculiaridades locales, desarrollamos una estrategia de contexto local para el uso de los CoCo-Outcomes, como la bóveda de conocimiento y el juego, y probamos el juego en un evento en el barrio de Brüser Berg el 1 de junio de 2024. junio de 2024 y lo debatimos con las partes interesadas y los formadores locales. El resultado fue nuestra estrategia de contexto local para la zona de Bonn Oeste, que describimos en alemán en un capítulo posterior.

Game

Jam

A continuación, en una Game Jam con personas de todos los países socios que tuvo lugar en Berlín en diciembre de 2022, se desarrollaron sorprendentemente varias ideas de juegos basadas en las evaluaciones de necesidades y los deseos de los socios en relación con sus comunidades para obtener un medio de educación para lo que ven que necesitan para abordar la necesidad muy especial relativa al consumo consciente en su comunidad elegida.

La Bóveda del conocimiento

Utilizando las ideas de la game jam y la imaginación de lo que se necesitaría para dirigirse a la gente de las comunidades, el juego CoCo está ahora en su fase de diseño. Jugar a las cartas dará lugar a micro-lecciones, y el jugador tendrá que tomar decisiones en un momento dado. Ni siquiera los profesores o formadores son necesariamente expertos en consumo consciente, por lo que ultimar las micro-lecciones y el juego puede resultar difícil. Eso no es problema, ya que el proyecto ofrece una bóveda de conocimientos que permite a profesores y jugadores tomar decisiones acertadas. La bóveda de conocimientos se basa en recursos encontrados en Internet o proporcionados por los socios. Además, el juego se podrá jugar en inglés y en todas las lenguas de los socios.

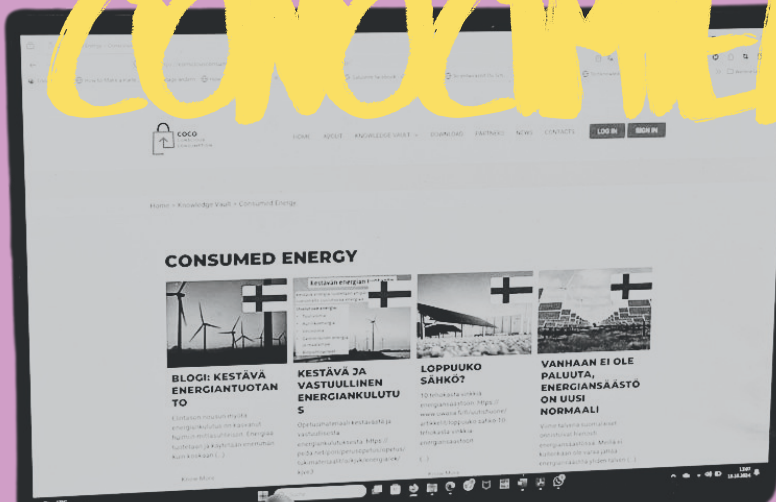
¿Demasiados productos para decidirse?

El juego no puede reflejar la realidad, ya que hay millones de productos a disposición de los consumidores. Sin embargo, puede utilizarse para enseñar principios, y contiene productos y formas de consumo que pueden considerarse "conscientes, ecológicos, neutros para el clima o socialmente valiosos". Los jugadores aprenderán sobre la conciencia en general y los productos que están más cerca de un modo de vida más sano y ecológico que otros que no están integrados en el juego. Observando las tarjetas, los formadores pueden adaptar su forma de utilizar el juego en función de las comunidades en las que se juegue. Por lo tanto, los socios de CoCo creen que el juego contribuirá significativamente a abordar el tema del "consumo consciente" en la educación de adultos.



Co-funded by
the European Union

CAPÍTULO 3 BÓVEDA DEL CONOCIMIENTO



@consciousconsumption.eu

Comparative Research Network:



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Capítulo 3

La Bóveda del Conocimiento

3.1 Visión general de Knowledge Vault

La Bóveda del Conocimiento es un completo centro de recursos que promueve prácticas sostenibles en diversos aspectos de la vida. Abarca una serie de temas, cada uno de ellos destinado a fomentar una comprensión más profunda del consumo consciente y la conciencia medioambiental.

Mindful Clothing hace hincapié en la intersección entre moda y sostenibilidad, animando a las personas a tomar decisiones de estilo que reflejen su compromiso medioambiental. Esta sección destaca cómo la ropa puede ser a la vez moderna y respetuosa con el medio ambiente.

El Consumo Racional de Alimentos aboga por nutrir nuestro cuerpo sin descuidar la salud del planeta. Promueve hábitos alimentarios sostenibles que benefician el bienestar personal y contribuyen a la preservación del medio ambiente.

Mobiliario Sostenible muestra cómo las elecciones de mobiliario pueden encarnar la conciencia ecológica, transformando los espacios vitales en reflejos de un compromiso con un futuro más verde. Esta sección anima a los consumidores a tener en cuenta la sostenibilidad en la decoración de su hogar.

Energía Consumida aborda el impacto del uso de la energía en el medio ambiente, abogando por un consumo reflexivo y la adopción de fuentes de energía renovables para garantizar un futuro sostenible a las generaciones venideras.

La sostenibilidad circular introduce el concepto de reutilización y regeneración de recursos, fomentando un ecosistema resistente. Esta sección hace hincapié en la importancia de transformar nuestras estrategias de recursos para apoyar la sostenibilidad.

El consumo consciente fomenta la toma de decisiones éticas, alineando las necesidades personales con las prácticas sostenibles para un estilo de vida responsable. Fomenta la concienciación sobre el impacto de las decisiones de consumo en el medio ambiente.

La gamificación explora cómo las experiencias atractivas pueden motivar a las personas a alcanzar objetivos de sostenibilidad. Esta sección destaca el poder del juego a la hora de transformar tareas en actividades divertidas que promuevan comportamientos respetuosos con el medio ambiente.

En general, Knowledge Vault es un valioso recurso para cualquiera que desee mejorar su comprensión de la sostenibilidad y tomar decisiones informadas que beneficien tanto a sí mismo como al planeta.

3.2 Cómo acceder y utilizar la

Bóveda para estudiantes adultos

Acceso a la bóveda:

Para acceder a Knowledge Vault, visite el sitio web oficial y navegue hasta la sección "Knowledge Vault". Es posible que tenga que crear una cuenta o iniciar sesión si ya tiene una. Asegúrese de que dispone de una conexión a Internet estable para disfrutar de una experiencia fluida.

Exploración de recursos:

Una vez dentro de la cámara acorazada, tómese su tiempo para explorar diversas categorías, como Ropa consciente, Consumo inteligente de alimentos y Mobiliario sostenible. Cada categoría contiene valiosos recursos que pueden mejorar tu comprensión de la sostenibilidad y las prácticas conscientes.

Utilización de recursos:

Como estudiante adulto, puede descargar materiales, utilizar contenidos interactivos y participar en debates. Tome nota de los puntos clave que más le interesen y piense en cómo aplicarlos a su vida diaria.

Comprometerse con la comunidad:

Únase a los foros o debates de la comunidad disponibles en el almacén. Participar con tus compañeros puede ofrecerte diversas perspectivas y mejorar tu experiencia de aprendizaje.

Para educadores de

adultos Acceder a la

bóveda:

Los educadores pueden acceder a Knowledge Vault de forma similar visitando la página

e iniciar sesión. Es aconsejable familiarizarse con el diseño y los recursos disponibles para guiar eficazmente a los alumnos.

Integración de recursos en el plan de estudios:

Utilice los recursos de la cámara acorazada para enriquecer su plan de estudios. Selecciona materiales que se ajusten a tus objetivos pedagógicos e incorpóralos a tus clases para fomentar la sostenibilidad y las prácticas conscientes entre tus alumnos.

Facilitar los debates:

Fomente los debates en torno a los temas de la cámara acorazada. Esto puede ayudar a los alumnos a comprometerse críticamente con el material y aplicarlo a situaciones del mundo real, fomentando una comprensión más profunda de los conceptos.

Prestar apoyo:

Ofrezca apoyo a los alumnos mientras navegan por la bóveda. Ayúdeles a identificar recursos que se ajusten a sus intereses y objetivos de aprendizaje y anímeles a compartir sus hallazgos con la clase.

Siguiendo estas directrices, los estudiantes adultos y los educadores pueden acceder y utilizar eficazmente la Bóveda del Conocimiento para promover la sostenibilidad y las prácticas conscientes en sus vidas y metodologías de enseñanza.

33 Integración de los recursos Vault en la formación

Para integrar eficazmente los Recursos de bóveda en los programas de formación para comunidades vulnerables, considere el siguiente enfoque estructurado:

Introducción al consumo consciente

Comience introduciendo el concepto de consumo consciente, haciendo hincapié en su importancia a la hora de tomar decisiones éticas que estén en consonancia con la sostenibilidad. Utilice ejemplos de las secciones "Ropa consciente" y "Consumo consciente de alimentos" para ilustrar cómo pueden aplicarse estas prácticas a diario. Por ejemplo, discuta cómo elegir marcas de ropa ecológicas o alimentos de origen local puede contribuir a un estilo de vida más sostenible.

Aplicación práctica de prácticas sostenibles

Incorpore ejercicios prácticos que permitan a los participantes comprometerse con prácticas sostenibles. Por ejemplo, organice talleres en los que los participantes puedan crear muebles sostenibles utilizando materiales reciclados, como se indica en la sección "Muebles sostenibles". Este enfoque práctico educa y capacita a las personas para tomar decisiones ecológicas en sus espacios vitales.

Técnicas de conservación de la energía

Consulte la sección "Energía consumida" para enseñar técnicas de conservación de la energía. Proporcione ejemplos concretos, como el uso de electrodomésticos de bajo consumo o la implantación de hábitos sencillos como apagar las luces cuando no se utilicen. Estos pequeños cambios pueden reducir significativamente el consumo de energía y promover un futuro sostenible.

Proyecto de sostenibilidad circular

Anime a los participantes a participar en los proyectos de sostenibilidad circular descritos en la sección "Sostenibilidad circular". Por ejemplo, inicie un proyecto comunitario centrado en el reciclaje y la reutilización de materiales, fomentando una cultura de regeneración y ecorresiliencia. Este esfuerzo de colaboración puede reforzar los lazos comunitarios al tiempo que promueve la responsabilidad medioambiental.

Gamificación para el compromiso

Utilice estrategias de gamificación para que el proceso de aprendizaje resulte atractivo y motivador. Cree actividades interactivas o desafíos que incorporen elementos de la sección "Gamificación", como sistemas de puntos o recompensas por acciones sostenibles. Este enfoque puede aumentar la participación y la retención de prácticas sostenibles entre los miembros de la comunidad.

La integración de estos recursos y ejemplos en los programas de formación puede educar y capacitar eficazmente a las comunidades vulnerables para que adopten prácticas sostenibles, contribuyendo en última instancia a una sociedad más eco-consciente y resistente.



Co-funded by
the European Union

CAPÍTULO 4

SERIOUS GAMES



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Capítulo 4

Juegos serios

4.1 Fundamentos de la enseñanza con Gamification

La gamificación introduce elementos similares a los juegos, como puntuaciones, insignias, niveles y retos, en los entornos educativos, transformando el aprendizaje en un proceso atractivo que estimula la curiosidad de los estudiantes. Este enfoque hace que la educación sea más interactiva y cautivadora, fomentando la participación activa y una mayor motivación para el aprendizaje.

Objetivos principales
Los objetivos principales de la gamificación en la educación son impulsar la motivación y la participación de los estudiantes mediante la creación de un entorno de aprendizaje dinámico que facilite la comprensión de conceptos, aumente la satisfacción y mejore los resultados generales del aprendizaje. El objetivo es hacer del aprendizaje una experiencia positiva y gratificante, fomentando una mayor implicación y compromiso de los estudiantes.

Principios fundamentales
La gamificación en el aprendizaje se basa en principios de juego diseñados para aumentar la motivación, la competición (especialmente en términos de mejora personal) y la retroalimentación. La gamificación motiva a los alumnos a través de objetivos y retos que promueven nuevos niveles de aprendizaje, adaptando los contenidos a sus intereses y capacidades. El sistema de puntuaciones e insignias recompensa el progreso, mientras que la retroalimentación inmediata y personalizada ayuda a los estudiantes a comprender mejor los conceptos y mejorar su rendimiento. Los estudiantes motivados son más propensos a participar activamente en el aprendizaje.

Motivadores intrínsecos y extrínsecos

La gamificación emplea motivadores intrínsecos, derivados de la satisfacción interna de estudiar, y extrínsecos, como puntos e insignias, para fomentar un aprendizaje duradero. Mientras que los motivadores intrínsecos se derivan del placer y la satisfacción inherentes al aprendizaje, los motivadores extrínsecos pueden incluir recompensas tangibles y reconocimientos que incentiven aún más el esfuerzo de los estudiantes.

Progresos y comentarios

El sistema de seguimiento de los progresos y de información inmediata y personalizada ayuda a los estudiantes a identificar sus puntos fuertes y débiles y a ajustar sus estrategias de aprendizaje en consecuencia. Este enfoque ofrece a los estudiantes una visión clara de su progreso y orientación oportuna para mejorar, creando un ciclo continuo de mejora y aprendizaje.

Concurso

Una competición sana estimula el compromiso y la participación. A través de tablas de clasificación, torneos o retos de grupo, la gamificación anima a los estudiantes a mejorar y colaborar con sus compañeros, equilibrando la competición con el trabajo en equipo. Esto puede impulsar a los estudiantes a superarse a sí mismos y fomentar un sentimiento de pertenencia y colaboración dentro del grupo de clase.

Ejemplos prácticos

- *Seguimiento del progreso y feedback inmediato:* Utilizar plataformas que ofrezcan retroalimentación en tiempo real, lo que permite a los estudiantes supervisar su progreso y recibir sugerencias de mejora.
- *Crear sistemas de puntos o insignias:* Recompense la realización de actividades de estudio o el logro de objetivos específicos con puntos, insignias u otros reconocimientos que estimulen la motivación.

- *Uso de aplicaciones como Duolingo:* Apps de aprendizaje que proporcionan feedback inmediato y realizan un seguimiento del progreso del alumno, manteniendo una alta motivación a través de retos y objetivos diarios.
- *Introducir la sana competencia:* Participar en retos o torneos de estudio con amigos o compañeros para mejorar el rendimiento y fomentar un compromiso más significativo.
- *Utilizar las narraciones para que el estudio resulte atractivo:* Imagina ser el protagonista de una historia mientras estudias, enfrentándote a misiones y superando obstáculos que hacen que el aprendizaje sea más memorable e interesante.
- *Hacer que los materiales de estudio sean visualmente atractivos:* Utilice vídeos, imágenes y gráficos para hacer más atractivos los textos y las presentaciones, creando un entorno de estudio más ameno y moderno, acorde con nuestro entorno social y tecnológico cotidiano.
- *Establecer objetivos desafiantes pero alcanzables:* Divida los objetivos de estudio en hitos más pequeños y manejables, celebrando los éxitos intermedios para mantener alta la motivación.

Todos estos elementos están incluidos en el CoCo Game. Puede adaptarse a las necesidades específicas del público destinatario modificando las reglas y los modos de juego para cambiar el tiempo de juego (de 30 minutos a varias horas), la modalidad (torneos colaborativos, competitivos, por equipos) y la profundidad de los temas propuestos. Este enfoque flexible permite diferentes estrategias de gamificación en función del tipo de público y sus preferencias de aprendizaje.

Gamificación y competencias transversales

La gamificación favorece el desarrollo de las competencias transversales de los estudiantes:

- *Comunicación eficaz*: Promueve el intercambio de conocimientos y la expresión clara de las ideas. Los alumnos aprenden a comunicarse eficazmente dentro y fuera del grupo, mejorando sus habilidades sociales y de presentación.
- *Creatividad e iniciativa*: Estimula el pensamiento creativo y la exploración de soluciones innovadoras. Diseñar y desarrollar experiencias de gamificación anima a los estudiantes a experimentar con nuevas ideas y a tomar la iniciativa.
- *Gestión y organización del tiempo*: Enseña a priorizar y organizar las actividades con eficacia. Muchos juegos educativos requieren una gestión eficaz del tiempo, lo que ayuda a los alumnos a desarrollar estas habilidades fundamentales.
- *Colaboración y trabajo en equipo*: Fomenta la cooperación y el respeto de los roles. Mediante actividades en grupo y retos colaborativos, los alumnos aprenden a trabajar juntos de forma eficaz, coordinar esfuerzos y valorar las aportaciones de los demás.
- *Pensamiento crítico y resolución de problemas*: Desarrolla las capacidades de análisis, resolución de problemas y flexibilidad mental. Muchos juegos educativos requieren que los alumnos analicen situaciones, identifiquen soluciones creativas y tomen decisiones con conocimiento de causa.

La Bóveda del Conocimiento es un completo centro de recursos que promueve prácticas sostenibles en diversos aspectos de la vida. Abarca una serie de temas, cada uno de ellos destinado a fomentar una comprensión más profunda del consumo consciente y la conciencia medioambiental.

4.2 Caso Estudios

La gamificación ha demostrado mejoras en el aprendizaje, especialmente en STEM, con aplicaciones como:

Duolingo:

La aplicación utiliza puntos, gemas, tablas de clasificación y retos para motivar el aprendizaje de idiomas. Ha demostrado una mejora significativa en los resultados de los exámenes. Gracias a su estructura lúdica, los usuarios habituales tienen más probabilidades de aprobar exámenes de lenguas extranjeras.

DragonBox:

Enseña matemáticas y álgebra a través de personajes e historias, mejorando los resultados de los alumnos en los exámenes de álgebra. Los estudiantes que utilizan DragonBox han mostrado una mejora significativa de sus habilidades matemáticas en comparación con los grupos de control.

Por nuestra experiencia directa, podemos aportar varios ejemplos de gamificación aplicada a temas que pueden parecer alejados del juego tradicional, como:

EURBANIDADES: Un proyecto educativo innovador que utiliza el juego para explorar y comprender la dinámica urbana y el compromiso ciudadano. El proyecto pretende facilitar la participación activa de los ciudadanos en la planificación urbana mediante simulaciones y escenarios interactivos. Los participantes asumen distintos papeles dentro de una ciudad, como administradores locales, urbanistas, activistas y ciudadanos, abordando retos fundamentales relacionados con la planificación urbana, la gestión del espacio público, la sostenibilidad medioambiental y la cohesión social.

RURALIDADES: Este proyecto utiliza el juego para explorar la dinámica rural y promover el desarrollo sostenible. Mediante simulaciones interactivas, el proyecto pretende sensibilizar a los participantes sobre los retos y oportunidades de las comunidades rurales. Los participantes asumen papeles dentro de una comunidad rural, como agricultores, administradores locales y empresarios, enfrentándose a retos como la gestión de los recursos naturales, el desarrollo económico y la cohesión social.

YO TAMBIÉN SOY DIPUTADO EUROPEO: Un proyecto que utiliza la simulación del Parlamento Europeo para concienciar a los jóvenes sobre la importancia de la participación activa y el debate sobre cuestiones supranacionales. El juego se basa en materiales de formación de Compass y las instituciones europeas, diseñados para promover la ciudadanía activa entre los jóvenes. Los participantes simulan la vida del Parlamento Europeo, asumiendo el papel de diputados europeos, debatiendo, negociando y tomando decisiones sobre temas de gran interés, como las políticas medioambientales, los derechos humanos y la economía.

Estos casos prácticos demuestran cómo la gamificación puede utilizarse eficazmente en contextos educativos ajenos a los juegos tradicionales. A través de simulaciones realistas e interactivas, los participantes desarrollan una comprensión profunda de las dinámicas urbanas, rurales y supranacionales, fomentando la participación activa y el desarrollo de competencias transversales esenciales.

4.3. Futuro próspero

Las perspectivas de futuro incluyen el uso de la Inteligencia Artificial (IA) para personalizar el aprendizaje y la Realidad Virtual (RV) y Aumentada (RA) para crear experiencias inmersivas. La IA puede adaptar el contenido y los retos a las necesidades individuales, mientras que la RV y la RA pueden ofrecer simulaciones prácticas y entornos colaborativos. La IA puede analizar los datos de aprendizaje de los alumnos y adaptar los contenidos y retos a sus necesidades, creando itinerarios de aprendizaje personalizados.

Además, la integración de la realidad virtual y aumentada puede dar lugar a experiencias de aprendizaje más inmersivas y atractivas, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos complejos de forma interactiva.

Integración de la RV y la RA en la gamificación

Las tecnologías de RV y RA pueden integrarse en la gamificación educativa para hacer el aprendizaje más atractivo e interactivo:

- *Entornos de aprendizaje inmersivos:* La RV y la RA pueden crear entornos virtuales realistas que transportan a los alumnos a nuevos mundos, facilitando el aprendizaje de conceptos complejos.
- *Simulaciones y juegos:* La RV y la RA pueden crear simulaciones que permitan a los alumnos aplicar los conceptos aprendidos en un contexto práctico y seguro.
- *Entornos de colaboración:* Estas tecnologías pueden crear espacios virtuales donde los estudiantes pueden trabajar juntos, independientemente de su ubicación física.
- *Feedback inmediato y personalizado:* La IA puede proporcionar comentarios inmediatos y personalizados, ayudando a los estudiantes a mejorar rápidamente su rendimiento.

Análisis del aprendizaje: La IA puede proporcionar datos detallados sobre el rendimiento de los alumnos, lo que ayuda a los profesores a personalizar aún más sus métodos de enseñanza.

- *Aprendizaje práctico:* Todas estas tecnologías ofrecen oportunidades de formación práctica en campos como la medicina y la ingeniería, lo que permite a los estudiantes adquirir experiencia en un entorno controlado.
- *Compromiso sensorial y cognitivo:* Estas tecnologías pueden estimular el compromiso sensorial y el pensamiento crítico y creativo de los alumnos.

Conclusiones

La gamificación representa un enfoque innovador para mejorar el aprendizaje aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes. Mediante la integración de tecnologías avanzadas, la gamificación puede alcanzar nuevos niveles de eficacia y compromiso. La adopción de estas tecnologías en el contexto educativo promete revolucionar el aprendizaje, creando un entorno más estimulante y personalizado que satisfaga las necesidades individuales de los estudiantes.

4.4. Juego Jam

Las Game Jams son eventos colaborativos en los que los participantes crean juegos en un breve plazo de tiempo, normalmente de 24 a 72 horas. Estos eventos están abiertos a todo el mundo, independientemente de su sexo, nivel educativo u origen, fomentando un entorno inclusivo y diverso.

Cada Game Jam es único y se centra en la cocreación y los resultados tangibles. Los participantes trabajan en equipos para abordar retos específicos, a menudo relacionados con problemas de la vida real como la educación, la sostenibilidad o el impacto social. El objetivo es desarrollar soluciones basadas en juegos para cambiar la vida de las personas.

El CoCo Game Jam

CoCo Game Jam se basa en tres principios fundamentales:

- *-Soluciones que cambian vidas: Cada solución de Game Jam aborda un reto crítico en la educación, con el potencial de impactar significativamente y transformar vidas.*
- *-Un viaje enriquecedor: Independientemente de la experiencia previa de los participantes en hackathones, el evento es un viaje colectivo a través del pensamiento de diseño, la cocreación y la innovación impulsada por el usuario.*
- *-Una comunidad activa en constante crecimiento: CoCo pretende fomentar una comunidad de pioneros de la gamificación con ideas afines que creen en la cocreación y la colaboración para crear un mundo mejor y más ecológico.*

CoCo garantiza la inclusión en las Game Jams acogiendo a participantes de todas las procedencias sin discriminación de género, nivel educativo u origen. Este enfoque abierto e integrador permite que un grupo diverso de jugadores, agentes educativos, ONG, empresas e instituciones de Europa y de otros lugares se reúnan y colaboren. Al fomentar una comunidad de práctica que valora la cocreación y la colaboración, CoCo crea un entorno en el que todos pueden contribuir y sentirse valorados, promoviendo un sentimiento de pertenencia y un propósito compartido.

El proceso de la CoCo Game Jam consta de varias fases:

1. *Selección de los juegos:* Los participantes comienzan por explorando los juegos y recursos existentes.
2. *Elaboración del reto:* Los equipos identifican un reto específico que quieren abordar a través de su juego.
3. *Presentación de prototipos:* Los equipos presentan sus ideas y prototipos iniciales para recibir comentarios.
4. *Creación de prototipos en equipos cambiantes:* Los equipos trabajan en el desarrollo de sus prototipos de juego, a menudo colaborando con distintos miembros para aportar diversas perspectivas.

5. *Comentarios de los Challengers:* Los equipos reciben comentarios de mentores o expertos para perfeccionar sus prototipos.
6. *Publica tu experiencia:* Los prototipos finales se comparten con la comunidad.
7. *Puesta en práctica de las soluciones:* Las soluciones exitosas de los juegos se ponen en práctica y pueden utilizarse para crear un impacto en la vida real.

Las Game Jams no se limitan a crear juegos, sino que son viajes de empoderamiento que promueven el pensamiento de diseño, la cocreación y la innovación impulsada por el usuario. Crean una comunidad cada vez mayor de personas con ideas afines que creen en la colaboración para hacer un mundo mejor y más ecológico. CoCo fomenta soluciones revolucionarias a través de sus Game Jams centrándose en varios elementos clave. En primer lugar, los Game Jams están diseñados para abordar retos relacionados con la enseñanza de un consumo más consciente, especialmente hacia las comunidades marginadas. Esto garantiza que las soluciones desarrolladas tengan el potencial de tener un impacto significativo en el mundo real.

Cada Game Jam se centra en la creación de soluciones que pueden cambiar vidas, haciendo hincapié en el desarrollo de soluciones prácticas y viables que aborden retos candentes en la educación y otros ámbitos. Independientemente de su nivel de experiencia, los participantes se involucran en un viaje compartido a través del pensamiento de diseño, la co-creación y la innovación impulsada por el usuario, lo que les permite pensar de forma creativa y colaborativa para desarrollar soluciones impactantes.

CoCo crea una comunidad activa cada vez mayor de pioneros de la gamificación con ideas afines. Esta comunidad proporciona apoyo, comentarios y oportunidades de colaboración, mejorando la calidad y el impacto de las soluciones desarrolladas. Combinando estos elementos, CoCo garantiza que las soluciones generadas durante sus Game Jams sean innovadoras, prácticas y capaces de marcar una diferencia real.

CHALLENGE BUILDING CANVAS

This canvas will help you to explore and create the first building blocks for your challenge description. Start with impact and then move clockwise. Use the filled canvas as your guide when writing challenge description.

IMPACT

What is the change you want to create? Which needs do you want to address and for whom do you want to formulate a solution?



OUTCOME

What is the concrete change we want to achieve directly through the solutions created? It can be described as a change or comparison to the initial state you wish to see or an improvement in some area, for some specific target group. It should be measurable - either in a quantitative or qualitative way.



OUTPUT

What do we expect to create in the process? Think about possible solutions that could help achieve the goal. Don't design them, but are there some minimum requirements or e.g. technical limitations for them? Have you found or created some already? Do you know of solutions that would not work?



INPUT

What resources are needed or can be provided for creating solutions? Your input, that could help (resources, expertise, data,) and solvers' input you think would be useful (certain technologies, expertise or existing components).

Plantilla de la hoja de trabajo para encontrar retos

PITCH CANVAS

This canvas gives you an overview of all the fields you will have to fill when creating your solution pitch.

Use this canvas as a base for rehearsal: prepare and write down all your answers in a text editor, gather your images and PDFs and when you're ready, upload it to the padlet.

Important! All the info filled in the pitch will be public. And remember that only one person per team should upload the team's solution.

Good luck!

1. General information

Title the title of your solution that appears in the header

2. Intro

Header title a sum up of your solution / 65 characters max

Intro title a short teaser located just under the header / 65 characters max

Intro text a longer teaser / 300 characters max

3. Solution

The challenge this field should be left as is

Solution description What is your final product/service/tool/activity? How could the solution be used to enhance conscious consumption in your challenge area? How could the success of the solution be measured? How will the solution provide benefits to the challenge owner?

Solution context What problem are you facing? What challenge(s) are you solving?

Solution target group Who is the target group for your solution?

Solution impact What is the impact of your solution? How do you measure it?

Describe your solution in a tweet describe your solution in a short catchy way / 280 characters max

Innovativeness What makes your solution be different and original? Can anything similar be found on the market?

Transferability Can your solution be used in other contexts? What parts can be applied to other contexts?

Sustainability What is your plan for the implementation of the solution, in the mid and long terms?

4. Images, videos and links

Title image this is your main image, displayed as header / max 2Mb in jpg or png

Image gallery add up to 25 images in 1280x978 / max 2Mb each in jpg or png

(click on "Upload from computer" to add more images)

Videos add up to 10 video links from YouTube/Vimeo

Links add up to 10 URLs to be displayed on your page

Extra files add up to 10 files to be displayed for download on your page / max 2Mb each / allowed formats: zip, doc, xls, pdf, xlsx, docx, ppt, pptx

5. The Team

Show team members names publicly? decide if you want your names to appear

Team name the official name of your team

Roles and background of team members describe your team

Contact details, if you wish This is the place where you can leave your contact details

Plantilla del Pitch Deck para prototipos de juegos mejorados

Prototipos de juegos

La game jam se centró en varios retos relacionados con la creación de juegos que promuevan el consumo consciente y la concienciación medioambiental. En total, se crearon prototipos de cuatro juegos.

1. Juego de Muñecas Motivacionales:

- **Objetivo:** Enseñar a los niños el consumo consciente vistiendo a una muñeca en función del tiempo, el presupuesto y el impacto ecológico.
- **Grupo destinatario:** Niños de 8 a 12 años.
- **Impacto:** Aumento del tipo de cambio de la ropa y atención a las compras ecológicas.

2. Cotraco:

- **Propósito:** Mejorar la toma de decisiones consciente enseñando a los jugadores sobre su producción de CO2 a través de decisiones diarias.
- **Grupo destinatario:** Público en general.
- **Impacto:** Medido por el número de escaneos de QR y Google Analytics.

3. CoCo Game:

- **Objetivo:** Completar tareas relacionadas con la gestión de recursos y ganar puntos.
- **Grupo destinatario:** Público en general.
- **Impacto:** Aprendizaje de gestión de recursos y consumo consciente.

4. CoCo Garden:

- **Finalidad:** Enseñar los principios del cultivo de productos de temporada y las repercusiones del cultivo fuera de temporada.
- **Grupo destinatario:** Alumnos de primaria y sus familias.
- **Impacto:** Comprensión de la eficacia del cultivo en temporada y de los recursos adicionales necesarios para el crecimiento fuera de temporada.

Cada prototipo de juego se centra en diferentes aspectos del consumo consciente y la educación medioambiental a través de una jugabilidad interactiva y atractiva.

4.6. Vestida para - Un juego de muñecas motivador

"Muñecas Vestidas de Motivación" es un innovador juego de cartas familiar diseñado para enseñar a los niños el consumo consciente y la vida respetuosa con el medio ambiente. Este atractivo juego combina la diversión con la educación, ayudando a los jóvenes jugadores a comprender la importancia de tomar decisiones responsables con el medio ambiente.

Lógica del juego

La lógica central del juego gira en torno a vestir a una muñeca en función del clima, el presupuesto y el impacto ecológico de la ropa elegida. Los jugadores deben equilibrar su limitado presupuesto y asegurarse de que su muñeca está vestida adecuadamente para los distintos climas. El juego anima a los jugadores a intercambiar ropa, comprobar las etiquetas y hacer compras ecológicas, fomentando una mentalidad de sostenibilidad e ingenio.

El Juego de la Muñeca enseña a comprar de forma respetuosa con el medio ambiente a través de varios mecanismos clave integrados en el juego. Se anima a los jugadores a comprobar las etiquetas de la ropa antes de comprarla, simulando situaciones reales en las que los consumidores deben buscar certificaciones y materiales ecológicos. Partiendo de un presupuesto limitado, los jugadores deben tomar decisiones estratégicas para vestir adecuadamente a su muñeca, enseñando la importancia de gastar con conciencia y dar prioridad a las opciones sostenibles dentro de las limitaciones financieras.

El juego promueve el intercambio de ropa entre los jugadores, destacando las ventajas de reutilizar y reciclar prendas en lugar de comprar siempre nuevas, fomentando una cultura de compartir y reducir los residuos.

DRESS 4: juego de muñecas motivacionales Nombre alternativo: DRESS 4 TRAVEL

"¡Viste a tu muñeca según el tiempo, pero ten en cuenta el dinero y la ecología!".

Introducción

Viste a tu muñeca para la nueva estación teniendo en cuenta cómo afectan tus decisiones a ti y al medio ambiente. Viaja a lugares cálidos o fríos e intercambia tu ropa vieja con tus amigos para ahorrar dinero (¡y cuidar el medio ambiente!) en este juego de vestir para todas las edades, a partir de 4 jugadores.

El producto final es un juego de muñecas para imprimir y jugar destinado a niños a partir de 10 años. El juego enseñará a los niños a adaptar su limitado presupuesto a un estilo de vida respetuoso con el medio ambiente intercambiando ropa y comprobando las etiquetas antes de comprar ropa nueva.

Cómo configurar el juego

El juego está pensado para que sea fácil de montar y se pueda jugar en las aulas. Los materiales deben ser imágenes vectoriales en blanco y negro con formas claras que el profesor pueda imprimir en la escuela y los niños recortar y decorar. El único elemento no imprimible es el dado, pero un dado normal es perfecto, ya que pueden pegarle papeles de colores (o pegatinas, como hicimos nosotros) y reutilizarlo.

Lo hemos probado con grupos pequeños de 4 personas (cada persona 1 muñeco) que creemos que es el requisito mínimo para mantener suficientes opciones de intercambio entre los jugadores. También pensamos que puede ser jugado por grupos pequeños, cada uno de ellos asignado con un muñeco (ej. 1 muñeco, 2+ niños). Corresponde a los profesores evaluar el nivel de atención y participación de la clase y decidir cómo establecer estos números.

En pocas palabras: fácil, accesible y muy personalizable.

Objetivo

Los destinatarios son niños de entre 8 y 12 años, de primaria a secundaria.

Reglas

1. Un muñeco para un niño/jugador o un grupo pequeño
2. La muñeca/jugador comienza con 35
3. Eliges una prenda por turno hasta tener un conjunto completo (gorro+camiseta+pantalón/falda) **AL PRINCIPIO NO PUEDES LEER LA ETIQUETA**
4. todo el mundo tira los dados para elegir un color(solo a partir del 2º partido)
5. Cuando llegues a tu destino probablemente necesites arreglar tu atuendo. *Puedes hacerlo: intercambiando con otros, comprando a otros, comprando en el mercado*
6. al final de cada partido (cuando estés satisfecho con tu atuendo) cuentas tus puntos:

- 10 € left = 2 points
 - Good label = 1 points
 - Half label = ½ point
 - All bad = no points
- Max 3 points (complete outfit)
- COMPLETE OUTFIT
for your assigned season = 1 point
(ex. Summer=3 piece of clothingv for summer)
 - 2 or 3 items of the right color = 1 point

7. anota tus puntos y consigue 10 euros del banco para el próximo partido
8. los partidos siguientes no necesitan la regla n. 3 porque ya empiezas con tu equipo anterior.

Cómo jugar

FASE1

elige una muñeca
y 3SG

2

dados decidir
que empieza

Por turnos, compra un artículo
cada vez hasta que todos tengan
el equipo completo (3 artículos)

Todo el mundo saca un
billete de avión y tira el dado
de color: ahora tienes dos
criterios
para cambiar tu atuendo.



Siempre en tu m, puedes
comprar/cambiar un objeto a
la vez hasta que tengas un
atuendo satisfactorio (ver reglas
n. 6 para puntos).



(La primera vez que consigas el punto :.4.
sólo tienes que conseguir un billete de avión.
El dado de color viene después para añadir
dificultades).
"punto de reinicio "\^". para los siguientes partidos

FASE2

FASE3

Cuando todos estén
satisfechos, cuenta tus
pinturas
y coge 10€ del banco
para los próximos partidos.



Materiales: ¿qué necesita?



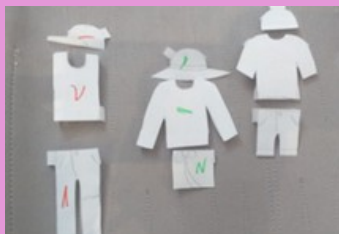
Dados de colores



Papel moneda



Muñecos de papel



Billetes de avión



Paños de papel



Ejemplos de ropa (a la izquierda gorros, camisas, pantalones y faldas para las estaciones de invierno y verano) para imprimir y recortar. Como puedes ver tienen pequeñas "solapas" para poder sujetarlas a las muñecas (opcional).



El juego completo (desde arriba a la izquierda): muñecas, dinero, dados, ropa, billetes y signos de puntos.

¿Cómo podría jugarse en otros contextos?

Creemos que el juego es muy fácil de adaptar por tres razones.

En primer lugar, es posible cambiar el tema y mantener las reglas actuales. Un ejemplo podría ser "Construye tu comida de consumo consciente": en lugar de muñecas y ropa, el juego podría consistir en comprar alimentos de temporada, a ser posible locales, y gastar lo menos posible (el recuento de puntos sería similar). También podría servir para hablar de la compra de muebles, como "Amuebla tu casa con muebles conscientes": podría ser una casa entera o sólo una habitación con el mismo principio, comprar muebles hechos con madera certificada, de tiendas que paguen bien a sus trabajadores y, como siempre, comprar usado cuando sea posible.

Estos dos ejemplos nos llevan al segundo punto: el juego es modular. Hay un elemento central (una muñeca en nuestro caso) que necesita objetos para completarse, y completarlo da puntos. Es posible complicarlo exigiendo un mayor número de objetos, otros más específicos, o simplemente añadiendo reglas que dificulten la adquisición de los objetos adecuados.

En tercer lugar, también pensamos que el juego podría ser fácilmente digital: si cambiamos el tema principal y/o nos centramos en un público de mayor edad, los materiales en papel definitivamente no son necesarios y podríamos centrarnos sólo en la mecánica del juego.

4.7. Cotraco: Un juego para el consumo consciente

Introducción

En una época en la que el cambio climático y la sostenibilidad medioambiental están en el primer plano de las preocupaciones mundiales, Cotraco surge como un juego innovador diseñado para educar e implicar a los jugadores en un consumo consciente. Este juego mixto combina elementos online y offline para enseñar a los jugadores cuál es su huella de carbono y cómo sus decisiones diarias repercuten en el medio ambiente.

La lógica del juego

Cotraco se basa en el principio de concienciar a los jugadores de las emisiones de CO2 generadas por sus actividades cotidianas. El juego reta a los jugadores a evaluar sus elecciones en diversas áreas: trabajo, escuela, viajes y alimentación. De este modo, se pretende fomentar una comprensión más profunda de cómo las acciones individuales contribuyen a un panorama medioambiental más amplio.

Enlace al juego: <https://consciousconsumption.eu/pantalla-1/>

Cómo jugar a Cotraco

1. Configuración:

- Los jugadores necesitan un teléfono, códigos QR o un enlace al juego y una tabla de estrellas impresa.

2. Empezando el juego:

- Los jugadores escanean uno de los códigos QR proporcionados o acceden al juego a través del enlace.

3. Responder a las preguntas:

- El juego presenta una serie de preguntas relacionadas con distintos ámbitos de la vida cotidiana (por ejemplo, el trabajo, la escuela, los viajes, la comida).
- Los jugadores responden a estas preguntas, diseñadas para reflejar sus elecciones y hábitos en la vida real.

4. Ganar estrellas:

- Al completar cada área, los jugadores ganan varias estrellas en función de sus respuestas.
- Los jugadores anotan sus estrellas ganadas en la tabla de estrellas impresa.

5. Determinación del ganador:

- Una vez que todos los participantes han terminado de responder a las preguntas, cuentan el número total de estrellas que han conseguido.
- El jugador con más estrellas es considerado el más "Cotraco", lo que indica que ha tomado las decisiones más respetuosas con el medio ambiente.

Cotraco enseña sobre la producción de CO₂ a través de una experiencia de juego interactiva y atractiva que evalúa las decisiones diarias. Así es como funciona:

- ♦ Aprendizaje basado en preguntas:
 - Los jugadores responden a una serie de preguntas relacionadas con distintos aspectos de su vida cotidiana, como el trabajo, la escuela, los viajes y la comida. Cada pregunta refleja elecciones y hábitos de la vida real que contribuyen a las emisiones de CO₂.
- ♦ Evaluación de las decisiones:
 - Las preguntas incitan a los jugadores a pensar de forma crítica sobre sus acciones y el impacto medioambiental de las mismas. Por ejemplo, se pueden plantear preguntas sobre el medio de transporte utilizado, el tipo de alimentos consumidos o el consumo de energía en casa.
- ♦ Ganar estrellas:
 - En función de sus respuestas, los jugadores ganan estrellas que representan su nivel de conciencia medioambiental. Cuanto más ecológicas sean sus elecciones, más estrellas ganarán. Este sistema de recompensas anima a los jugadores a tomar mejores decisiones.

- Retroalimentación y reflexión:
 - Al final del juego, los jugadores pueden ver cómo se comparan sus elecciones con las de los demás y reflexionar sobre las áreas en las que pueden mejorar. Este bucle de retroalimentación ayuda a reforzar los objetivos de aprendizaje y fomenta la mejora continua de las elecciones sostenibles.
 -

Combinando estos elementos, Cotraco educa eficazmente a los jugadores sobre el impacto de sus decisiones diarias en la producción de CO₂, promoviendo una comprensión más profunda de la sostenibilidad y el consumo consciente.

Grupo destinatario

Cotraco está pensado para un público amplio:

- **Estudiantes:** El juego es una excelente herramienta educativa para las escuelas, ya que ayuda a los estudiantes a comprender el impacto de sus elecciones diarias en el medio ambiente.
- **Familias:** Cotraco se puede jugar en casa, por lo que es una actividad divertida e informativa para miembros de la familia de todas las edades.
- **Personas con conciencia ecológica:** Cualquier persona interesada en aprender más sobre la vida sostenible y la reducción de su huella de carbono encontrará Cotraco atractivo e instructivo.

Cotraco es una herramienta de educación y concienciación. Al desafiar a los jugadores a pensar de forma crítica sobre sus decisiones diarias y su impacto medioambiental, Cotraco promueve una cultura de consumo consciente. Ya sea en la escuela, en casa o entre amigos, el juego ofrece una forma divertida e interactiva de aprender sobre sostenibilidad y tomar decisiones más respetuosas con el medio ambiente.



NAME	WORK OR SCHOOL	HOLIDAYS	FOOD	TOTAL

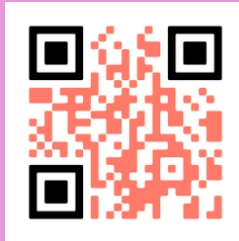
Cotraco - Mesa Star

Juega a Cotraco y cambia y empareja tu camino a través de diferentes niveles en esta aventura de preguntas y respuestas sobre el CO2. Únete a tus compañeros en su viaje diario de transporte en un juego online lleno de golosinas de consumo consciente.

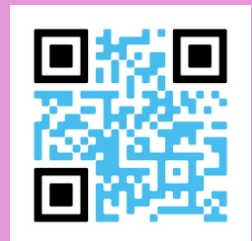
Tema: Alimentación



Tema: Trabajo



Tema: Vacaciones



4.8. El Jardín de CoCo: Un juego de mesa divertido y educativo para todas las edades

En una época en la que la conciencia medioambiental es más importante que nunca, CoCo Garden es un encantador juego de mesa educativo diseñado para enseñar a los jugadores los principios de la jardinería de temporada y el consumo sostenible. Este juego es perfecto para los alumnos de primaria y sus familias, ya que ofrece diversión y aprendizaje que se pueden disfrutar en casa o en el aula.

La lógica de CoCo Garden

CoCo Garden se basa en el cultivo de frutas y verduras en sus estaciones naturales. El juego hace hincapié en que, aunque es posible cultivar productos fuera de temporada, hacerlo requiere recursos adicionales, por lo que resulta menos eficiente. Al comprender estos principios, los jugadores aprenden la importancia de consumir productos de temporada, que son más sostenibles y respetuosos con el medio ambiente.

Cómo jugar a CoCo Garden

El juego está diseñado para cuatro jugadores y puede montarse y jugarse rápidamente. Aquí tienes una guía paso a paso sobre cómo jugar:

- Configuración:
 - Coloca los tableros de temporada sobre la mesa.
 - Baraja todos los montones de cartas (cartas de producto, cartas de evento y cartas de recurso).
 - Cada jugador elige el mismo número de cartas de producto. ◦ Coloca las cartas de evento en un solo montón.
 - Reparte seis cartas de recursos a cada jugador y coloca el resto en un montón.
 - Utiliza un método seleccionado (como la tirada más alta o piedra, papel o tijera) para determinar quién se queda con cada tablero de temporada.

El jugador que consiga el trampolín empezará la partida.

- **Jugabilidad:**

- Los jugadores se turnan para cultivar las frutas y verduras seleccionadas según la estación en la que se encuentren.
- Los jugadores pueden utilizar sus cartas de recursos para cultivar productos de forma más eficiente.
- Las tarjetas de eventos introducen variables naturales o elementos sorpresa que pueden afectar al crecimiento del producto.
- Los jugadores aprenden que cultivar productos fuera de su temporada natural requiere recursos adicionales, lo que les enseña las ineficiencias del consumo no estacional.

- **Ganar la partida:**

- El juego continúa hasta que todos los jugadores han tenido la oportunidad de cultivar sus productos a lo largo de las diferentes estaciones.
- El jugador que cultive la mayor cantidad de productos de forma eficiente, utilizando la menor cantidad de recursos adicionales, será el ganador.

Grupo destinatario

CoCo Garden se dirige principalmente a niños de 8 a 12 años, lo que lo convierte en una excelente herramienta educativa para escuelas primarias y secundarias. Sin embargo, el juego también es adecuado para jugar en familia, ya que ofrece una forma divertida e interactiva de que padres e hijos aprendan juntos sobre jardinería sostenible.

Normas de CoCo Garden

- **Configuración:**

- Coloca los tableros de temporada sobre la mesa.
- Baraja todos los montones de cartas.

- Utiliza un método seleccionado (tirada más alta, piedra-papel-tijera, etc.) para determinar quién se queda con qué tablero de temporada.
- El jugador que consiga el trampolín empezará la partida.
- Jugabilidad:
 - Los jugadores se turnan para cultivar las frutas y verduras seleccionadas según la estación en la que se encuentren.
 - Los jugadores pueden utilizar sus cartas de recursos para cultivar productos de forma más eficiente.
 - Las tarjetas de eventos introducen variables naturales o elementos sorpresa que pueden afectar al crecimiento del producto.
 - Los jugadores aprenden que cultivar productos fuera de su temporada natural requiere recursos adicionales, lo que les enseña las ineficiencias del consumo no estacional.
- Ganar la partida:
 - El juego continúa hasta que todos los jugadores han tenido la oportunidad de cultivar sus productos a lo largo de las diferentes estaciones.
 - El jugador que cultive la mayor cantidad de productos de forma eficiente, utilizando la menor cantidad de recursos adicionales, será el ganador.

CoCo Garden introduce varios principios esenciales de jardinería a través de un juego interactivo y atractivo. Los jugadores adquieren conocimientos sobre la estacionalidad de los productos, aprendiendo qué frutas y verduras crecen mejor en primavera, verano, otoño e invierno. La gestión de los recursos se convierte en una estrategia clave, ya que los jugadores deben utilizar eficientemente el agua, la luz solar y los nutrientes para hacer crecer sus cultivos. El juego hace hincapié en la importancia del impacto medioambiental, destacando cómo las prácticas sostenibles de jardinería pueden minimizar la huella ecológica.

Los jugadores también se enfrentan a variables naturales como cambios meteorológicos y plagas. Estos retos enseñan a adaptarse y a gestionar circunstancias imprevistas. Comprender los requisitos específicos de crecimiento de las distintas plantas resulta crucial, ya que demuestra las distintas necesidades para un crecimiento óptimo. El juego subraya la eficacia de cultivar los productos en su estación natural, mostrando la menor necesidad de recursos en comparación con el cultivo fuera de temporada.

Además, CoCo Garden fomenta la comprensión de la producción local, haciendo hincapié en los beneficios medioambientales del consumo de productos de temporada cultivados localmente. Las técnicas básicas de jardinería, como plantar, regar y cuidar, se integran a la perfección en el juego, ofreciendo conocimientos prácticos que los jugadores pueden aplicar en la vida real.

En última instancia, CoCo Garden no es sólo un juego, sino una experiencia educativa que inculca valiosas lecciones sobre sostenibilidad, eficiencia de los recursos e impacto de nuestras decisiones en el medio ambiente.

***Puede descargar el juego completo aquí:
<https://crnonline.de/result/coco-coco-gardens-game/>***

The Coco Garden Game





Co-funded by
the European Union

CAPÍTULO 5 VÍAS DE APRENDIZAJE



Comparative Research Network:



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Capítulo 5

Vías y estrategias de aprendizaje

Comprender las vías de aprendizaje adaptado para educadores de adultos

Los itinerarios de aprendizaje adaptados son viajes educativos personalizados diseñados para satisfacer las necesidades, preferencias y estilos de aprendizaje específicos de los alumnos adultos. Este enfoque reconoce que los alumnos adultos suelen proceder de entornos, experiencias y niveles de cualificación diversos y necesitan una experiencia educativa más personalizada para mejorar su compromiso y eficacia en el aprendizaje.

Características principales de las rutas de aprendizaje adaptadas

1. Personalización: Los itinerarios de aprendizaje adaptados se centran en adaptar los contenidos y métodos educativos a las necesidades de cada alumno. Esto implica evaluar los conocimientos, habilidades y objetivos actuales del alumno para crear un plan de aprendizaje personalizado que aborde las carencias y aproveche los puntos fuertes existentes.
2. Flexibilidad: Estos itinerarios de aprendizaje ofrecen flexibilidad en cuanto a ritmo, contenido y métodos de impartición. Los estudiantes adultos pueden avanzar en el material a su propio ritmo, lo que les permite compaginar el aprendizaje con otras responsabilidades, como el trabajo y la familia.
3. Integración de herramientas digitales: Los itinerarios de aprendizaje adaptados suelen utilizar plataformas y recursos digitales para incorporar contenidos interactivos y multimedia que mejoren el aprendizaje. Esto puede incluir módulos en línea, vídeos y elementos de juego que hacen que el aprendizaje sea más atractivo y accesible.
4. Enfoque en la aplicación práctica: Los itinerarios de aprendizaje hacen hincapié en la aplicación en el mundo real de las competencias y los conocimientos. Al alinear

- con situaciones prácticas, los alumnos pueden ver inmediatamente la relevancia y los beneficios de su aprendizaje, lo que puede aumentar la motivación y la retención.

Ventajas para los educadores de adultos

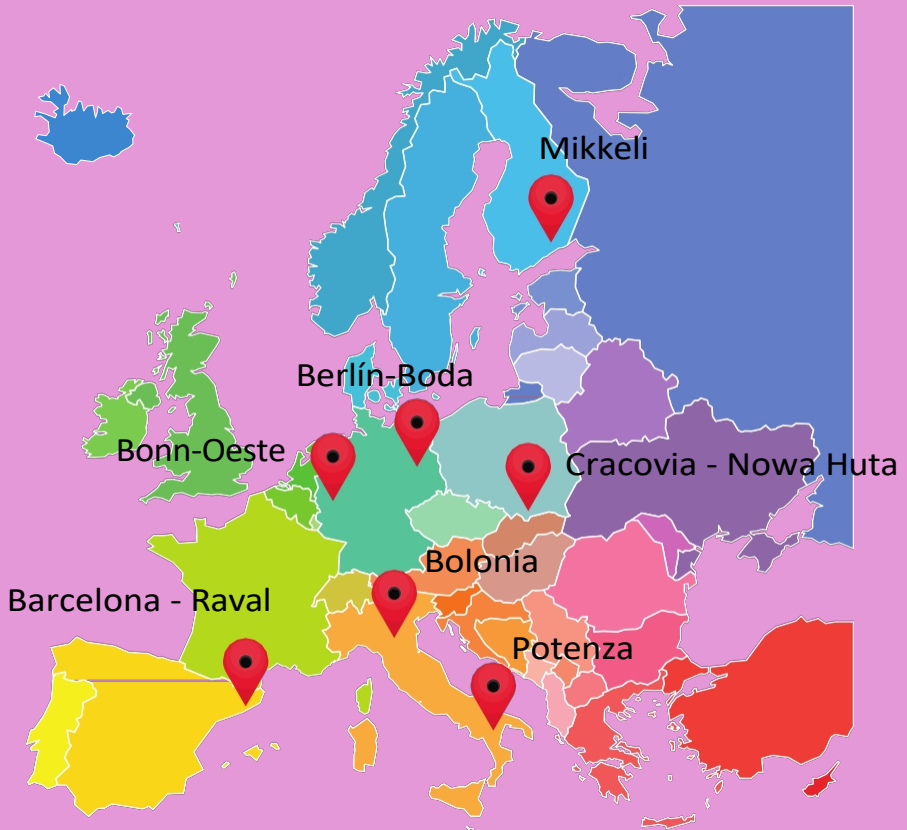
- Mayor compromiso del alumno: Los educadores pueden aumentar el compromiso y la motivación de los alumnos ofreciéndoles una experiencia de aprendizaje más personalizada y pertinente, lo que redundará en mejores resultados educativos.
- Mejores resultados de aprendizaje: Los itinerarios de aprendizaje adaptados pueden mejorar los resultados del aprendizaje, ya que abordan las necesidades específicas y los estilos de aprendizaje de cada alumno adulto, garantizando que el contenido educativo sea accesible y práctico.
- Apoyo a alumnos diversos: Este planteamiento es especialmente beneficioso para los alumnos procedentes de entornos socioeconómicamente desfavorecidos, ya que reduce las barreras a la educación y proporciona un apoyo a medida para ayudarles a tener éxito.

Los itinerarios de aprendizaje adaptados representan un cambio significativo en la educación de adultos, ya que se centran en la personalización, la flexibilidad y la aplicación práctica. Al adoptar este enfoque, los educadores de adultos pueden crear entornos de aprendizaje más inclusivos y eficaces que atiendan a las diversas necesidades de sus alumnos, contribuyendo en última instancia a su crecimiento personal y profesional.

Nead	Grupos Target	Países
Clear Visión de los objetivos educativos	Personas desfavorecidas, inmigrantes, clase media, ricos, refugiados	Alemania
Incentivos financieros para la participación	Personas desfavorecidas, inmigrantes, clase media, ricos, refugiados	Alemania
Gente de Raaching Hora en the Community	Personas implicadas en el and desarrollo sostenible del reciclado	<u>Finland</u>
Tomar decisiones cotidianas (calefacción, comida, ropa)	<u>Socio-economically disadvantaged familieę</u>	Pofand
TeanhingConsciou\$lonsumgion to Young Migrants	Jóvenes inmigrantes sin empleo o con empleos mal remunerados	España
Atraer a adolescentes y grupos específicos mediante un aprendizaje no convencional	Adolescentes, grupo específico8	Italia

Conciencia energética y preocupación por los costes

El coste de la energía preocupa mucho a la comunidad inmigrante. Muchos residentes conocen la subida de los precios de la energía, pero carecen de los conocimientos necesarios para aplicar medidas eficaces de ahorro. Los talleres centrados en la eficiencia energética, como la comprensión de las facturas de servicios públicos, el uso de electrodomésticos de bajo consumo y la optimización del uso de la energía doméstica, pueden ser muy beneficiosos.



Lagunas de conocimiento

Aunque existe una actitud abierta al aprendizaje de prácticas sostenibles, hay una notable falta de concienciación y comprensión. Por ejemplo, muchos residentes no comprenden del todo la importancia del reciclaje o cómo separar los residuos adecuadamente. Los talleres educativos pueden colmar estas lagunas proporcionando información clara y práctica y actividades prácticas para reforzar el aprendizaje.

Compromiso a través de la gamificación

La comunidad muestra una actitud positiva hacia la gamificación como herramienta de aprendizaje. Al igual que los niños, los adultos pueden beneficiarse de formatos educativos interactivos y atractivos. Los juegos de mesa, las aplicaciones y otras experiencias de aprendizaje gamificadas pueden hacer más accesibles y amenos temas complejos.

Alimentación y salud

El precio suele pesar más que la calidad a la hora de elegir alimentos. No se comprende el valor de los alimentos nutritivos y los hábitos alimentarios saludables. Los talleres que ofrecen demostraciones prácticas de cocina, planificación de comidas ajustadas al presupuesto y educación nutricional pueden ayudar a cambiar esta mentalidad.

Estrategias para educadores no formales y trabajadores comunitarios

Talleres sobre consumo consciente

Los educadores pueden diseñar talleres que destaquen los beneficios del consumo consciente. Estas sesiones pueden incluir actividades interactivas que muestren cómo pequeños cambios en los hábitos diarios pueden conducir al ahorro de costes y a una vida sostenible. Los ejemplos de la vida real y un lenguaje sencillo son cruciales para garantizar la comprensión y la aplicabilidad.

Formación en eficiencia energética

Ofrecer talleres sobre eficiencia energética puede ayudar a los residentes a gestionar mejor su consumo de energía. Los temas pueden incluir la lectura y comprensión de las facturas de energía, consejos para reducir el consumo de energía y la exploración de opciones de energía renovable. Proporcionar ejemplos tangibles y consejos prácticos puede hacer que estas sesiones sean más impactantes.

Reciclado y gestión de residuos

Los talleres dedicados al reciclaje y la gestión de residuos pueden colmar las lagunas de conocimiento en este ámbito. Las actividades prácticas, como la clasificación de residuos o la visita a centros de reciclaje, pueden mejorar la comprensión y fomentar un comportamiento responsable. Las ayudas visuales y las guías paso a paso pueden ser beneficiosas.

Experiencias de aprendizaje gamificadas

Incorporar la gamificación a los talleres puede aumentar el compromiso y la retención. Los juegos de mesa, las aplicaciones móviles y los cuestionarios interactivos pueden hacer que el aprendizaje sobre sostenibilidad y consumo consciente sea más divertido y cercano. Unos gráficos de alta calidad y una mecánica de juego bien diseñada son esenciales para mantener el interés.

Nutrición y vida sana

Los educadores pueden organizar talleres centrados en la alimentación sana y la nutrición adecuada. Estas sesiones pueden incluir clases de cocina, debates sobre los beneficios para la salud de diversos alimentos y consejos para elegir alimentos nutritivos sin salirse del presupuesto. Las muestras y las recetas fáciles pueden animar a los participantes a probar nuevos alimentos y adoptar hábitos más saludables.

Conclusión

Atender las necesidades de la comunidad inmigrante de Berlín-Wedding requiere un enfoque polifacético que combine educación, consejos prácticos y métodos de aprendizaje atractivos. Al comprender las necesidades y los retos específicos de esta población diversa, los educadores no formales y los trabajadores comunitarios pueden diseñar talleres prácticos que capaciten a los residentes para tomar decisiones informadas, mejorar su calidad de vida y contribuir a un futuro más sostenible.

5.2. Finlandia

La Fundación Parik, con sede en Kouvola (Finlandia), presta servicios de empleo, rehabilitación y formación en función de las necesidades. El objetivo de la fundación es mejorar la capacidad de trabajo, el bienestar y la inclusión de sus clientes. La comunidad a la que atiende la Fundación Parik se caracteriza por una actitud positiva hacia el consumo consciente y la sostenibilidad, con temas de economía circular ya integrados en sus actividades cotidianas. La fundación gestiona una tienda y una estación de reciclaje, lo que refleja su compromiso con soluciones responsables y sostenibles.

La condición socioeconómica del grupo destinatario de la Fundación Parik incluye a personas que se benefician de servicios de empleo, rehabilitación y formación basados en sus necesidades. El objetivo de la fundación es mejorar la capacidad de trabajo, el bienestar y la inclusión de sus clientes.

A pesar de esta perspectiva positiva, la comunidad tiene importantes necesidades educativas en materia de consumo sostenible. Las entrevistas revelaron que la gente necesita información fiable, comprensible y transparente sobre el consumo consciente y la economía circular para motivar cambios en sus hábitos de consumo.

Se necesita más información introductoria sobre los procesos de reciclaje y el ciclo de vida de los productos, así como orientación para tomar decisiones de compra sostenibles y evitar compras innecesarias.

La comunidad a la que se dirige la Fundación Parik muestra diversas actitudes hacia el consumo, la sostenibilidad y la gamificación. En general, la comunidad percibe que la sociedad está excesivamente orientada al consumo, sin hacer suficiente hincapié en las opciones sostenibles y la economía circular. A pesar de ello, existe una actitud positiva hacia el consumo consciente y la sostenibilidad, temas que ya forman parte de sus actividades cotidianas. La tienda y la estación de reciclaje de la fundación son ejemplos prácticos de este compromiso.

La comunidad considera que la gamificación es una valiosa herramienta de apoyo al aprendizaje, especialmente en el contexto del desarrollo sostenible y el consumo consciente. Los juegos de mesa se ven con buenos ojos, ya que promueven las experiencias compartidas y el aprendizaje entre iguales. Sin embargo, se señala que la gamificación puede no ser adecuada para todo el mundo, y que los gráficos de alta calidad son importantes para mantener el interés.

En general, la comunidad está abierta a aprender y adoptar prácticas más sostenibles, siempre que tengan acceso a información fiable, comprensible y transparente. También reconocen la importancia de tomar decisiones de consumo informadas y sostenibles, sobre todo teniendo en cuenta presiones económicas como la crisis energética.

Para apoyar el aprendizaje, es esencial proporcionar información en formatos accesibles, como vídeos e imágenes, que pueden ayudar a comprender mejor los conceptos. Además, enseñar cómo el consumo consciente puede influir positivamente en las finanzas personales es

crucial. La comunidad también expresó su interés por la gamificación como herramienta de aprendizaje, en particular los juegos de mesa, que pueden facilitar el aprendizaje entre iguales y las experiencias compartidas.

En general, la Fundación Parik pretende inspirar hábitos de consumo responsable y sostenible a través de la educación y métodos innovadores, como la gamificación, para apoyar el viaje de aprendizaje de la comunidad hacia el consumo consciente.

5.3. Polonia

Nowa Huta, un distrito de Cracovia, tiene un rico pasado histórico, planeado originalmente como ciudad realista socialista en 1949. Se construyó en torno a una planta metalúrgica, transformando las zonas rurales en un centro industrial. Hoy, Nowa Huta es una comunidad diversa, hogar de descendientes de los trabajadores originales y de nuevos emigrantes de diversas regiones.

La comunidad de Nowa Huta tiene un gran potencial para fomentar el consumo consciente. A pesar de los retos socioeconómicos, existe una fuerte predisposición entre los residentes a adoptar pautas de consumo sostenibles. Las actuales limitaciones económicas a las que se enfrentan muchas familias pueden aprovecharse para promover decisiones de compra más conscientes, sobre todo en los ámbitos de la alimentación, la ropa y los muebles. El aumento de los precios empuja a los residentes a tomar decisiones más meditadas, equilibrando necesidades esenciales como la calefacción, la comida y la ropa. Este entorno crea una oportunidad para educar a la comunidad en prácticas sostenibles y crear servicios respetuosos con el medio ambiente. Mediante la concienciación y la comprensión de sus derechos y necesidades, los habitantes de Nowa Huta pueden convertirse en pioneros del consumo consciente, dando ejemplo a otras comunidades.

Educar a la comunidad sobre el consumo consciente en Nowa Huta puede abordarse a través de varias estrategias. Los talleres y seminarios pueden desempeñar un papel fundamental en este proceso educativo. Los talleres dirigidos por expertos pueden educar a los residentes en la reducción de residuos, el reciclaje y la vida sostenible. tomar decisiones respetuosas con el medio ambiente. Eventos comunitarios como ferias ecológicas, encuentros de intercambio y festivales de sostenibilidad pueden implicar a la comunidad y proporcionar experiencias prácticas de aprendizaje sobre el consumo consciente. Las campañas educativas a través de las redes sociales, los periódicos locales y los tablones de anuncios comunitarios pueden compartir consejos e información sobre la vida sostenible. Los programas escolares que integran la educación para la sostenibilidad en los planes de estudio pueden enseñar a los niños la importancia del consumo consciente desde una edad temprana. Las asociaciones con empresas locales pueden animarlas a adoptar y promover prácticas sostenibles, ofreciendo descuentos o incentivos para productos y servicios ecológicos. Los grupos o clubes de apoyo en los que los miembros de la comunidad pueden compartir sus experiencias, retos y éxitos en la adopción de hábitos de consumo consciente pueden fomentar un sentimiento de comunidad y apoyo mutuo.

Los centros de recursos que proporcionan información, herramientas y recursos para una vida sostenible, como guías para reducir el consumo de energía, cultivar alimentos y hacer compras ecológicas, pueden ser de gran valor. Los programas de incentivos que recompensan a los residentes por comportamientos sostenibles, como los programas de reciclaje, las iniciativas de ahorro energético y la participación en actos de limpieza de la comunidad, pueden motivar un cambio positivo. Aplicando estas estrategias, la comunidad de Nowa Huta puede ser educada eficazmente en el consumo consciente, lo que conducirá a un estilo de mas sostenible y respetuoso con el medio ambiente.

A través de diversas iniciativas, las organizaciones ecológicas locales pueden desempeñar un papel fundamental en este proceso educativo. Los talleres dirigidos por expertos pueden educar a los residentes en la reducción de residuos, el reciclaje y la vida sostenible.

prácticas. Los programas de divulgación comunitaria pueden desarrollar programas que visiten escuelas, centros comunitarios y eventos locales para difundir la concienciación y ofrecer consejos prácticos sobre consumo consciente. Los proyectos de colaboración con escuelas, empresas y centros culturales locales pueden crear proyectos conjuntos que promuevan la sostenibilidad, como huertos comunitarios, campañas de reciclaje y ferias de productos ecológicos. Los materiales educativos, como folletos, guías y recursos en línea, pueden ofrecer información sobre cómo tomar decisiones más sostenibles en la vida cotidiana. Las oportunidades de voluntariado pueden permitir a los miembros de la comunidad participar en proyectos medioambientales, proporcionando experiencia práctica y fomentando un sentido de responsabilidad hacia el medio ambiente. La promoción y el apoyo político pueden abogar por políticas locales que apoyen prácticas sostenibles y proporcionar a la comunidad información sobre cómo implicarse en el gobierno local para impulsar iniciativas medioambientales. Los retos y concursos de sostenibilidad que animan a los residentes a adoptar hábitos sostenibles, con recompensas para quienes den pasos significativos en la reducción de su huella ecológica, pueden crear una forma divertida y atractiva de promover el consumo consciente. Las plataformas de intercambio de recursos, como las bibliotecas de herramientas, los bancos de semillas y los intercambios de ropa, pueden promover la reutilización y el reciclaje de bienes dentro de la comunidad.

Aprovechando su experiencia y sus recursos, las organizaciones ecológicas locales pueden mejorar significativamente la educación de la comunidad en materia de consumo consciente, dando lugar a una población más informada y responsable con el medio ambiente. La diversa y adaptable comunidad de Nowa Huta está bien posicionada para adoptar y liderar el consumo consciente, convirtiendo los retos económicos en oportunidades para una vida sostenible.

5.4. Italia, Potenza

Comunidad y necesidades para educar en el consumo

consciente En nuestra ciudad, hemos identificado una vibrante comunidad local formada por dos grupos principales: Formadores/Profesores y Activistas/Partícipes. Estos grupos son fundamentales para promover el consumo consciente y el desarrollo sostenible a través de sus diversas funciones y conocimientos.

Necesidades detectadas e información clave

De nuestras entrevistas se desprenden varias necesidades y puntos de vista fundamentales, que ponen de relieve la interconexión de diversas esferas sociales a la hora de fomentar un estilo de vida sostenible. Compartir comportamientos diversos puede facilitar la difusión de estilos de vida sostenibles, y predicar con el ejemplo en la vida cotidiana es crucial. La comunicación eficaz y el intercambio de información son vitales para promover prácticas sostenibles. Las pequeñas acciones individuales pueden contribuir significativamente al desarrollo sostenible a lo largo del tiempo. Existe la preocupación de que el proceso hacia el desarrollo sostenible sea demasiado lento, por lo que es necesario acelerar los esfuerzos de concienciación. Educar a las personas sobre el desarrollo sostenible implica guiarlas hacia comportamientos virtuosos. Es esencial integrar los conceptos de la economía circular en el sistema económico.

La comunidad también hace hincapié en la importancia de utilizar métodos creativos y artísticos para enseñar y promover la sostenibilidad. La formación no convencional implica abordar los temas de sostenibilidad a través de la creatividad, el arte y diversas formas de expresión. Crear un vínculo emocional con las personas y los objetos puede mejorar la enseñanza de la sostenibilidad. Utilizar el lenguaje artístico mediante experimentos innovadores consolida las buenas prácticas de sostenibilidad. Colaborar en objetivos compartidos une a la comunidad. El arte se utiliza en la educación para la sostenibilidad a través de varios enfoques creativos e innovadores.

La formación no convencional incorpora la creatividad, el arte y diversas formas de expresión para implicar a la gente en temas de sostenibilidad. Es esencial crear un vínculo emocional con las personas y los objetos y utilizar el arte para hacer que los conceptos de sostenibilidad sean más relacionables y memorables. Utilizar experimentos innovadores y artísticos consolida las buenas prácticas de sostenibilidad. Utilizar la cultura, el arte y la creatividad para explorar el mundo real y experimentar con vías y soluciones alternativas cambia las perspectivas. Realizar exposiciones y talleres de arte contemporáneo con materiales reciclados fomenta las prácticas sostenibles.

Estos métodos contribuyen a que la educación para la sostenibilidad sea más atractiva, impactante y accesible a un público más amplio. Ejemplos de métodos de formación no convencionales son las exposiciones de arte contemporáneo y los talleres que utilizan materiales reciclados para enseñar sostenibilidad, como el Salone dei Rifiutati de Sara Stolfi. También la formación no convencional y la educación medioambiental adaptada a los niños, como La Luna al Guinzaglio de Rossana Cafarelli. Los enfoques innovadores incorporan la creatividad, el arte y diversas formas de expresión para implicar a la gente en temas de sostenibilidad. Se destaca la creación de una conexión emocional entre las personas y los objetos, utilizando el arte para hacer que los conceptos de sostenibilidad sean más relacionables y memorables. El uso de métodos innovadores y artísticos consolida las buenas prácticas de sostenibilidad. El objetivo de estos métodos es hacer que el aprendizaje de la sostenibilidad sea más atractivo, impactante y accesible.

Abordar situaciones desfavorecidas

La sostenibilidad suele percibirse como una prioridad baja en situaciones sociales desfavorecidas. Sin embargo, empezar por la educación de los niños puede tener un impacto significativo. Además, el compromiso de la sociedad civil y el apoyo institucional son cruciales.

Comunicación y lucha contra la desinformación

Una comunicación eficaz y la lucha contra las noticias falsas son esenciales para influir positivamente en el comportamiento social y promover un consumo consciente.

Conclusión

Nuestros resultados revelan que, a pesar de las diversas áreas de intervención, todos los esfuerzos están estrechamente relacionados en un continuo que va de la familia a la escuela, de la investigación al trabajo. Es necesario apoyar todas las esferas sociales porque la atención medioambiental no puede prosperar en una sociedad carente de bienestar y cultura. Al crear y compartir herramientas que utilizan un aprendizaje no convencional con enfoques creativos y artísticos, podemos apoyar a las partes interesadas y a los formadores en sus esfuerzos educativos y de difusión, fomentando en última instancia una comunidad de consumidores conscientes.

5.5. Italia, Bologna

Jóvenes adultos de Bolonia: una comunidad en transición

La comunidad de "Jóvenes Adultos de Bolonia", en Bolonia (Italia), representa a un grupo diverso de adolescentes que empiezan a navegar por las complejidades de la independencia. Esta comunidad se caracteriza por diversos orígenes socioeconómicos, y sus miembros se embarcan en estudios universitarios o se incorporan al mercado laboral. Estos jóvenes se enfrentan a retos y oportunidades únicos en la transición de vivir con sus padres a tomar sus propias decisiones. A pesar de ser conscientes de los problemas relacionados con el consumo, muchos miembros de esta comunidad luchan por adoptar pautas de consumo consciente. Esta incoherencia suele deberse a la falta de información o a limitaciones económicas. Mientras algunos miembros intentan evitar la moda y la comida rápidas, a otros les resulta difícil por diversos motivos. Esto pone de relieve una necesidad crítica de educación sobre la importancia del consumo sostenible y su impacto en el medio ambiente.

El compromiso de la comunidad con los juegos, tanto en línea como fuera de línea, presenta una valiosa oportunidad para las intervenciones educativas. Los juegos son un pasatiempo popular entre estos jóvenes adultos, que les sirve para conectar con sus iguales y pasar el tiempo libre. Aprovechando este interés, las iniciativas educativas pueden incorporar la gamificación para que el aprendizaje sobre el consumo consciente sea más atractivo y eficaz.

Necesidades identificadas de educadores y adolescentes en el consumo consciente

Al promover el consumo consciente, educadores y adolescentes tienen necesidades distintas pero interconectadas que deben abordarse para fomentar un futuro más sostenible.

Necesidades de los educadores:

1. Comunicación eficaz: Los educadores tienen dificultades para transmitir a los jóvenes la importancia de cambiar de estilo de vida. Necesitan estrategias para que el concepto de sostenibilidad resulte cercano y urgente.
2. Ejemplos prácticos: Existe una demanda de ejemplos prácticos y reales para ilustrar el impacto del calentamiento global y las prácticas insostenibles. Los educadores buscan oportunidades para llevar a los alumnos fuera del aula y que sean testigos directos de los daños medioambientales.
3. Herramientas didácticas simplificadas: Los educadores necesitan métodos sencillos para demostrar que las cuestiones ecológicas no son abstractas ni distantes, lo que hace que el tema sea más tangible e inmediato para los alumnos.

Necesidades de los adolescentes:

1. Conciencia del impacto: Los adolescentes deben comprender que los problemas medioambientales afectan directamente a sus vidas. Deben reconocer que sus elecciones insostenibles contribuyen al problema, pero esta conciencia no debe inducir a la culpabilidad. Por el contrario, debe inspirar un cambio de perspectiva hacia lo que les beneficia a ellos y al planeta.

- 3. Urgencia y responsabilidad: Los adolescentes deben comprender la urgencia de resolver los problemas medioambientales. Tienen que darse cuenta de que el tiempo es limitado y de que todo el mundo, incluidos ellos mismos, tiene un papel que desempeñar para cambiar la forma en que se utilizan los recursos.

•

Atendiendo a estas necesidades, la iniciativa pretende educar e implicar a los adolescentes mediante métodos innovadores como los videojuegos, que tienen más probabilidades de captar su interés y motivarles para adoptar prácticas sostenibles.

Nuestra organización se propone responder a estas necesidades centrándose en los adultos jóvenes, en particular los que rondan los 18 años, que se encuentran en una etapa crucial de su independencia. Educar a este grupo demográfico en el consumo consciente es crucial, ya que serán los futuros líderes que impulsen el cambio social. Podemos prepararlos para que tomen decisiones informadas sobre su estilo de vida y sus hábitos de consumo interviniendo durante su último año de estudios.

Para lograrlo, proponemos organizar talleres y actos vespertinos de concienciación sobre el consumo consciente mediante actividades interactivas y juegos atractivos. Estas iniciativas ofrecerán ejemplos prácticos de prácticas sostenibles, información detallada sobre las consecuencias de las elecciones de consumo y recursos adicionales para apoyar su viaje de aprendizaje.

En resumen, la comunidad de "Jóvenes Adultos de Bolonia" se encuentra en un momento crítico en el que la educación sobre el consumo consciente puede tener un impacto duradero. Atendiendo a sus necesidades y aprovechando su interés por los juegos, podemos inspirar un cambio hacia estilos de vida más sostenibles que, en última instancia, beneficien tanto a las personas como al medio ambiente.

5.6. Comprender las necesidades de los jóvenes inmigrantes en El Raval, Barcelona

El Raval, un barrio de Barcelona vibrante pero con dificultades económicas, alberga una importante población inmigrante. De sus 47.605 residentes, casi la mitad, 23.810, son inmigrantes. Esta comunidad, principalmente los jóvenes inmigrantes, se enfrenta a muchos retos que dificultan su integración y calidad de vida.

Luchas económicas y problemas de empleo

Una de las necesidades más acuciantes es la falta de oportunidades laborales. Muchos jóvenes inmigrantes se encuentran con trabajos mal pagados que no les proporcionan un medio de vida sostenible. Esta inestabilidad económica se ve agravada por los elevados alquileres y el coste de la vida en Barcelona, lo que dificulta que estas personas se aseguren una vivienda digna y satisfagan sus necesidades básicas.

Obstáculos burocráticos

Otro reto importante es navegar por el panorama burocrático para acceder a la ayuda gubernamental. Los procedimientos suelen ser complicados y lentos, lo que disuade a muchos de buscar la ayuda que necesitan. Esta falta de apoyo accesible agrava aún más las dificultades económicas a las que se enfrentan los jóvenes migrantes.

Barreras educativas y sociales

La educación y la integración social también son ámbitos preocupantes. Hay una notable ausencia de programas educativos especiales adaptados a las necesidades de los jóvenes inmigrantes. Las oportunidades de aprendizaje a largo plazo son escasas y no se promueven suficientemente las buenas prácticas existentes en educación y vida sostenible. Además, los prejuicios y estigmas crean barreras a la enseñanza eficaz y a la integración en la comunidad.

Falta de motivación e incentivos

La comunidad también carece de incentivos y motivación para participar en prácticas sostenibles y buenas acciones. Sin una promoción y un apoyo adecuados, las iniciativas que podrían mejorar la calidad de vida y fomentar el sentimiento de comunidad siguen infrautilizadas.

Necesidades de los jóvenes inmigrantes en El Raval, Barcelona

En el contexto del aprendizaje de habilidades de consumo consciente, los jóvenes inmigrantes de El Raval se enfrentan a varias necesidades específicas que deben abordarse para fomentar prácticas de vida sostenibles y mejorar su calidad de vida en general.

Programas y recursos educativos

Hay una importante falta de educación especializada en consumo consciente. Los jóvenes emigrantes necesitan acceder a programas educativos adaptados que enseñen prácticas de vida sostenibles, como reducir los residuos, reciclar y tomar decisiones respetuosas con el medio ambiente. Estos programas deben diseñarse de forma que sean accesibles y se adapten a sus circunstancias particulares.

Oportunidades de aprendizaje a largo plazo

El aprendizaje a largo plazo o permanente es esencial para arraigar hábitos de consumo conscientes. Los jóvenes emigrantes necesitan oportunidades educativas continuas que vayan más allá de las sesiones iniciales de formación. Esto podría incluir talleres, proyectos comunitarios y apoyo continuo para reforzar las prácticas sostenibles a lo largo del tiempo.

Promoción de buenas prácticas

Las buenas prácticas de consumo consciente no se promueven lo suficiente dentro de la comunidad. Hacen falta más campañas de visibilidad y concienciación que destaquen los beneficios y métodos de la vida sostenible. Esto podría implicar actos comunitarios, campañas en las redes sociales y la colaboración con organizaciones locales para difundir conocimientos y fomentar la participación.

Superar prejuicios y estigmas

Los prejuicios y los estigmas pueden obstaculizar la enseñanza eficaz de las habilidades de consumo consciente. Hay que esforzarse por crear un entorno de aprendizaje inclusivo y solidario que aborde y supere estas barreras sociales. Esto podría implicar la formación en sensibilidad cultural de educadores y líderes comunitarios e iniciativas para fomentar el entendimiento y el respeto mutuos entre los residentes.

Incentivos y motivaciones

Los jóvenes emigrantes necesitan incentivos y motivaciones para adoptar prácticas de consumo consciente. Esto podría incluir incentivos económicos, como descuentos en productos sostenibles o programas de reconocimiento que recompensen a individuos y grupos por promover la sostenibilidad. Ofrecer beneficios tangibles puede fomentar una participación más activa y el compromiso con una vida sostenible.

Acceso simplificado a los recursos

Debe simplificarse el acceso a los recursos que apoyan el consumo consciente. Esto incluye facilitar la información en varios idiomas, facilitar el acceso a instalaciones de reciclaje y garantizar que los productos sostenibles sean asequibles y accesibles. Simplificar estos procesos puede ayudar a los jóvenes migrantes a integrar más fácilmente el consumo consciente en su vida cotidiana.

Conclusión

Abordar estas necesidades requiere un enfoque polifacético. Mejorar las oportunidades de empleo y los salarios, simplificar el acceso a las ayudas públicas, promover programas educativos y combatir los estigmas sociales son pasos cruciales. Centrándonos en estas áreas, podemos ayudar a los jóvenes migrantes de El Raval a construir un futuro más estable y próspero.



Co-funded by
the European Union

CAPÍTULO 6

CONTEXTO

LOCAL



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Capítulo 6

Crear un contexto local

6.1. Estrategia de Contexto Local para Italia

Introducción

En Italia, la estrategia de contexto local pretende llegar a los adolescentes que empiezan a independizarse, ya sea dejando la casa de sus padres para ir a la universidad o a trabajar. La estrategia se centra en intervenir durante el último curso escolar (18 años) para prepararlos para una vida más independiente. Los objetivos principales son concienciar sobre el consumo consciente, dotar a los estudiantes de conocimientos prácticos y habilidades para tomar decisiones sostenibles y fomentar el pensamiento crítico y la resolución colaborativa de problemas mediante actividades interactivas y juegos.

Adaptación curricular

Adaptaciones generales

El plan de estudios se traduce al italiano, garantizando que la terminología sea cultural y contextualmente apropiada. Los ejemplos y estudios de casos relevantes para el contexto italiano incluyen productos locales, fuentes de energía y sistemas de gestión de residuos. Las referencias y ejemplos culturales italianos se incorporan a los debates sobre el consumo consciente, y se destacan las iniciativas locales sostenibles y las historias de éxito para inspirar a los estudiantes.

Adaptaciones específicas

Casa

Se integran debates sobre la tradición artesanal italiana y el valor de invertir en duraderos y de alta calidad. Local

marcas y artesanos que dan prioridad a la sostenibilidad. La cultura italiana del "fai da te" (hazlo tú mismo) incluye consejos prácticos para reparar y reciclar objetos. Se organizan talleres con artesanos locales para mostrar técnicas de reparación. Se fomenta la participación en economías colaborativas locales y mercados de segunda mano, como el "Mercatini dell'usato". Se incluyen prácticas locales de gestión de residuos y programas de reciclaje específicos de las regiones italianas.

Energía

Se ofrece información sobre el etiquetado energético en Italia y la normativa de la UE. Se analiza la combinación de fuentes de energía en Italia y el impacto de las iniciativas sobre energías renovables. Se destacan las opciones de transporte sostenible disponibles en Italia, como la bicicleta, el transporte público y los servicios de coche compartido. Se comparten consejos adaptados al estilo de vida italiano, como el uso de persianas para regular la temperatura del hogar y la elección de electrodomésticos de bajo consumo.

Come

Se destaca la importancia de la dieta mediterránea y de los productos locales de temporada. Se anima a visitar los mercados locales de agricultores ("mercati contadini") para apoyar la agricultura regional. Se analizan las prácticas sostenibles de la agricultura italiana y su repercusión en productos alimentarios tradicionales como el queso y los embutidos. Se presentan aplicaciones populares en Italia para reducir el desperdicio de alimentos, como "Too Good To Go" y "Last Minute Sotto Casa". Se aclara la normativa italiana sobre etiquetado de alimentos y fechas de caducidad. Se analiza el impacto de los envases y las iniciativas italianas para reducir el uso de plástico. Se exploran las recetas tradicionales italianas a base de plantas y la tendencia creciente del veganismo en Italia. Se ofrecen consejos prácticos para dividir las comidas en porciones y congelar las sobras, adaptados a la configuración de la cocina italiana.

Consumo consciente

Se lleva a cabo un análisis de las compras recientes de los estudiantes para identificar áreas de mejora. Se explica el estilo de vida de 1,5 grados utilizando ejemplos relacionados con la cultura y la vida cotidiana italianas. Se enseña a los alumnos a entender e identificar las etiquetas de los productos italianos. Se analiza la influencia de la publicidad en Italia y el concepto de "lavado verde" con ejemplos locales. Se introducen prácticas alternativas como la compra en tiendas "Negozio Leggero" y el apoyo a los productos de comercio justo.

Póngase

Se debate el impacto de la moda rápida, con especial atención a las marcas italianas y las alternativas locales. Se explica la cuestión de los microplásticos en la ropa y la promoción de la elección de tejidos sostenibles. Se destacan las marcas e iniciativas italianas de moda sostenible. Se fomentan los talleres de "upcycling" y las visitas a tiendas de segunda mano ("vintage stores").

Estrategia de aplicación

Integración escolar

El plan de estudios y el juego se integran en los programas de las escuelas locales, centrándose en los estudiantes de último curso. Las sesiones se programan durante el curso escolar, y se organizan talleres de tarde y actos comunitarios para concienciar sobre el consumo consciente. El juego se utiliza como herramienta interactiva para que los alumnos aprendan jugando.

Asociaciones

Las asociaciones con organizaciones medioambientales, universidades y empresas locales apoyan y enriquecen el programa. Los oradores invitados aportan ideas del mundo real e inspiran a los estudiantes. Se llevan a cabo evaluaciones y comentarios continuos para perfeccionar y mejorar el plan de estudios y el juego de cara al futuro.

Conclusión

La adaptación del plan de estudios CoCo y del juego de mesa serio mediante la integración de ejemplos culturalmente relevantes, prácticas locales sostenibles y datos específicos de la región garantiza que el contenido educativo sea atractivo e impactante. El énfasis del plan de estudios en las actividades prácticas dota a los estudiantes de las habilidades y conocimientos necesarios para tomar decisiones informadas y sostenibles en su vida cotidiana. El juego de mesa serio es una herramienta innovadora e interactiva que da vida a los principios del consumo consciente, haciendo que el proceso de aprendizaje sea ameno y memorable. A través de la evaluación continua y la retroalimentación, el programa sigue siendo relevante y eficaz en la promoción del consumo consciente en Italia y más allá.

6.2. Estrategia de contexto local para Cracovia

El plan de estudios CoCo y el juego de mesa serio.

Gracias al proyecto Consumo Consciente, socios de varios países, entre ellos Alemania, Italia, España, Finlandia y Polonia, pretenden proporcionar a los formadores medios atractivos para la educación de adultos. Esto les permitirá familiarizar a la sociedad con el consumo consciente en sus comunidades locales de una forma entretenida. El juego de cartas que significa el CoCo Game es el objeto de la transferencia de conocimientos.

Hay dos grupos de cartas: las de objetivo y las de recursos, cada una de las cuales representa una de las siguientes categorías: ropa, comida, muebles y energía. Según el manual del juego, las cartas de recursos representan distintos tipos de recursos que los jugadores pueden utilizar durante la partida para alcanzar las metas de las cartas de objetivo.

El consumo consciente es bastante complejo, por lo que el juego no puede ser un modelo de la realidad; sólo proporciona orientación. Por lo tanto, los gráficos con las descripciones asociadas en las tarjetas de recursos no representan los recursos y no tienen una conexión real con los objetivos. Los recursos

Los recursos de las tarjetas de recursos son "Energía" y "Dinero". Se utilizan para alcanzar los objetivos especificados en las tarjetas de objetivos. El objetivo es pedir la aplicación de una medida de consumo consciente, como organizar un lugar de intercambio de ropa. Para lograr dicho objetivo, debe obtener recursos de dinero y energía recogiendo y descartando cartas de recursos hasta alcanzar al menos el nivel necesario para lograr el objetivo.

Las imágenes y el texto de las tarjetas de recursos incluyen elementos como una botella de agua reutilizable o actividades como viajar juntos, que son pistas para un consumo consciente. Compartir coche puede ahorrar dinero y energía en comparación con el uso del coche como único pasajero. Ahora puedo utilizar el dinero y la energía ahorrados para fomentar el consumo consciente y sostenible, que me proporciona la tarjeta de objetivos.

Grupo destinatario.

Merece la pena jugar al CoCo Game en grupos de diferentes edades: adultos, pero también gente más joven, preferiblemente a partir de 12 años. Las personas pueden conocerse entre sí o ser extraños. Dado que el juego fue creado por un equipo internacional, la versión polaca se ha simplificado y adaptado a las realidades locales. Sin embargo, el juego no pierde su calidad ni su valor educativo.

La terminología utilizada es coherente con la aplicable en el ámbito del consumo responsable y consciente, así como con los conceptos de educación ecológica y social.

Puesta en práctica: Diversión y Enseñanza.

El CoCo Game se aplica a distintos grupos de edad, desde adolescentes hasta adultos. El juego está preparado para que pueda distribuirse en distintos tipos de actos. Puede tratarse de actos educativos y de integración o de actos no relacionados con la educación formal o informal.

Clubes: El juego puede ir a clubes de juego, que son familiares y accesibles, como cafés y clubes. En muchos lugares hay reuniones periódicas de jugadores que anuncian, por ejemplo, en grupos de Facebook, que van a jugar una partida temática.

Escuelas: El CoCo Game puede ser una herramienta educativa durante las clases escolares (diversas materias de enseñanza: economía, matemáticas, biología). El juego puede introducir el tema del consumo consciente de bienes y enseñar a ahorrar dinero, recursos, medio ambiente y energía.

Universidades: El CoCo Game puede utilizarse como herramienta educativa y de formación durante las prácticas de los estudiantes, especialmente en economía, protección del medio ambiente o pedagogía.

Las organizaciones no gubernamentales también son destinatarias adecuadas del juego. Merece la pena transferir copias del CoCo Game a otras organizaciones para intercambiar experiencias.

Centros de asistencia social para jóvenes y adultos. Se trata de lugares donde se prestan distintos tipos de ayuda diaria a personas en crisis. Durante el proyecto, visitamos varios de estos lugares. Se trataba de centros y clubes creados por la necesidad de prestar ayuda.

Uno de los servicios que ofrecen es un lugar donde pasar el tiempo. Para que este tiempo sea productivo, las personas que acuden allí pueden hacer o aprender algo, Por ejemplo, clases de idiomas, juegos de mesa o cartas o aprender a tocar instrumentos musicales.

En cada uno de estos grupos, se debe hacer gran hincapié en la utilización de la Bóveda del Conocimiento, el uso de la realidad aumentada (RA) y la exploración de los temas que aparecen en las tarjetas extraídas.

Currículum

Cracovia, la segunda ciudad más grande de Polonia, se enfrenta al reto de adaptar su enorme superficie (327 km²) y población (al menos 800.000 habitantes) al cambio climático. Las consecuencias son un acceso limitado o cada vez más caro a los recursos naturales, el aumento de las temperaturas medias, problemas con los residuos y el transporte de mercancías, y el consiguiente incremento de las emisiones de CO₂. Adaptarse a estos cambios requiere educación para modificar los hábitos de consumo. En este caso, 800.000 personas deciden a diario cómo será el mañana en esta región.

Los temas y las decisiones que hay que tomar en el CoCo Game reflejan a pequeña escala (jugando a las cartas) los enormes retos y decisiones a los que se enfrentan hoy la ciudad y la región. La resolución de los problemas esbozados puede aplicarse con éxito en un contexto más amplio, incluso reproducirse en otras ciudades de Polonia. El juego no tiene un contexto cracoviano, por lo que puede jugarse en cualquier lugar de Polonia, y no existen restricciones para su uso.

6.3. Promoción de los temas del proyecto Consumo Consciente en Finlandia

Finlandia es uno de los países líderes de Europa en la promoción del desarrollo sostenible. Finlandia cuenta con un comité de desarrollo sostenible que reúne a importantes agentes sociales en torno a este tema. En él participan diversos agentes sociales, desde la administración estatal hasta municipios y ciudades, organizaciones, empresas, medios de comunicación, comunidades religiosas, agentes del mercado laboral, la comunidad científica y los partidos parlamentarios. El Primer Ministro preside el comité. El comité también incluye al grupo de la Agenda 2030 para la Juventud, cuyo objetivo es llevar la voz de los jóvenes a los debates sociales y a la planificación relacionada con el desarrollo sostenible. El sitio

El Grupo Juvenil sobre Clima y Naturaleza NUOLI aporta la experiencia de los jóvenes, especialmente en los debates y preparativos relacionados con la naturaleza y los problemas climáticos. El trabajo del comité también cuenta con el apoyo de un grupo científico independiente formado por 14 científicos.

Leer más: [26](<https://kestavakehitys.fi/etusivu>)

En los últimos años, Finlandia ha promovido decididamente el uso de energías renovables, y se ha comprometido a aumentar la cuota de estas energías en la producción energética. El uso de energía eólica, solar y bioenergía está en continuo crecimiento. Los subproductos de la industria forestal, como los pellets de madera, son también importantes fuentes de energía renovable. Finlandia también ha desarrollado sistemas eficaces de gestión de residuos y programas de reciclaje. Por ejemplo, las tasas de reciclaje de plásticos, papel y metales son elevadas. En 2023, se inició una recogida a gran escala de residuos textiles para la ropa que ya no puede donarse para su uso. Finlandia ha desarrollado una estrategia nacional de economía circular que pretende maximizar el reciclaje y la reutilización de materiales.

Leer más: [27](<https://ym.fi/kiertotalousohjelma>)

Los bosques han sido una fuente de riqueza en Finlandia durante siglos, y la industria forestal sigue siendo uno de los sectores industriales más importantes. Los intereses de la industria forestal y la conservación de la naturaleza no siempre coinciden, y el tema está plagado de contradicciones, pero en algunos aspectos, la industria forestal finlandesa es progresista. Finlandia también ha creado extensas reservas naturales y parques nacionales que protegen especies y ecosistemas en peligro. A largo plazo, la biodiversidad forestal también interesa a la industria forestal, y ahora existen alternativas a la tala rasa. La aplicación práctica de los principios de la gestión forestal sostenible requiere un seguimiento continuo, investigación y adaptación a la nueva información y a los retos medioambientales. El diálogo entre las distintas partes interesadas, como los propietarios forestales, la industria, las organizaciones ecologistas y l

ciones locales, es vital para encontrar soluciones sostenibles. Finlandia ha invertido mucho en investigación y desarrollo en los últimos años, sobre todo en tecnologías medioambientales e innovaciones en materia de sostenibilidad. El Instituto de Recursos Naturales de Finlandia (Luke) desempeña un papel importante en la investigación del uso sostenible de los bosques, la agricultura y las masas de agua. Sitra, el Fondo Finlandés para la Innovación, es un actor crucial en la promoción de la economía circular y el desarrollo sostenible. Sitra ha publicado varios informes y guías sobre buenas prácticas en la economía circular y apoya diversos experimentos y proyectos.

Leer más: [28](<https://www.sitra.fi/aiheet/kiertotalous/>)

La educación medioambiental está muy extendida, y los principios del desarrollo sostenible forman parte del plan de estudios de primaria. Los finlandeses son muy conscientes de las cuestiones medioambientales. Finlandia aspira a ser neutra en emisiones de carbono para 2035, y este objetivo orienta muchas políticas nacionales y locales. Finlandia ha recibido el reconocimiento internacional por promover el desarrollo sostenible y es, en muchos aspectos, uno de los países líderes del mundo en respeto al medio ambiente y desarrollo sostenible.

Enseñanza del desarrollo sostenible en Finlandia

Los principios del desarrollo sostenible están incluidos en los planes de estudios básicos de la enseñanza primaria y secundaria superior. Esto significa que los alumnos aprenden cuestiones medioambientales, sostenibilidad económica y justicia social desde una edad temprana. En la enseñanza primaria se utilizan habitualmente módulos de aprendizaje multidisciplinarios, en los que los alumnos pueden participar en proyectos y jornadas temáticas que abordan el desarrollo sostenible. Por ejemplo, el ahorro de energía, el reciclaje y el cambio climático son temas habituales. Por supuesto, las actividades de desarrollo sostenible son algo más que días temáticos o proyectos con nombre propio; también son necesarias.

En la enseñanza primaria, los alumnos cursan estudios medioambientales, que abarcan ampliamente la biodiversidad, los procesos ecológicos y el impacto ambiental humano. El sitio web de la Agencia Nacional Finlandesa de Educación también ofrece información sobre la educación climática y ecológica y la economía circular. La educación climática y ecológica apoya el aprendizaje continuo para que los valores, los conocimientos, las competencias y las prácticas de las personas y de la sociedad estén en consonancia con el desarrollo sostenible. Los planes de estudios básicos, las cualificaciones y los planes de educación infantil sientan las bases para abordar las cuestiones climáticas y medioambientales en la educación y la formación.

Más información: [29](<https://www.oph.fi/fi/ymparistooppi>) [30](<https://www.oph.fi/fi/ilmasto-ja-ymparistokasvatus-seka-kiertotalous>)

En Finlandia, los centros de enseñanza superior ofrecen una amplia gama de titulaciones centradas en el desarrollo sostenible y las tecnologías medioambientales. La enseñanza se imparte tanto en el nivel universitario como en el de las universidades de ciencias aplicadas. Algunos programas son multidisciplinares e integran los principios del desarrollo sostenible en diversas asignaturas. Por ejemplo, en la Universidad de Ciencias Aplicadas del Sureste de Finlandia se puede estudiar para ingeniero en tecnología medioambiental, un campo tecnológico en rápido desarrollo. Su importancia es cada vez mayor debido al cambio climático y otros problemas medioambientales globales. La formación se centra en la salud ambiental, la salud de viviendas y edificios, y el control y la toma de muestras ambientales. El máster en Sostenibilidad Creativa de la Universidad Aalto es multidisciplinar y combina negocios, diseño, arquitectura y tecnología con una perspectiva de sostenibilidad. Su pedagogía integra la enseñanza y la investigación, el aprendizaje basado en problemas y una sólida conexión para la aplicación práctica.

En la enseñanza secundaria profesional, los estudios sobre desarrollo sostenible forman parte de los componentes estándar de las cualificaciones profesionales como asignatura obligatoria de 1 crédito. Por ejemplo, la asignatura puede completarse a través de un curso gratuito en línea. El curso abarca los objetivos 2030 de la ONU y diversos aspectos del desarrollo sostenible. Especialmente para la educación secundaria, también existe el material de aprendizaje Vida Sostenible, que incluye una serie de podcasts sobre decisiones cotidianas para una vida más sostenible y preguntas y tareas tipo test relacionadas con el tema de cada episodio. Los materiales pueden utilizarse tanto en la enseñanza a distancia como en el aula en diversas asignaturas o de forma independiente.

Más información: [31](<https://keke.bc.fi/Kestava-kehitys/suomi/>)
[32] (<https://www.ostavastuullisesti.fi/oppiminen/>)

El aprendizaje integral sobre temas de desarrollo sostenible es fundamental en Finlandia. El aprendizaje integral hace hincapié en la integración de diferentes perspectivas y estructuras de aprendizaje, entrelazando los conocimientos y competencias de varias asignaturas y combinando valores y actitudes en una voluntad. El plan de estudios de la educación secundaria superior tiene varias conexiones con los objetivos de la Agenda 2030 de la ONU. A través de la competencia integral, que significa cooperación multidisciplinar y resolución de problemas, los estudiantes se preparan para mitigar el cambio climático y la pérdida de biodiversidad, resistir y superar pandemias y proteger la dignidad humana y toda forma de vida.

Más información: [33](<https://www.oph.fi/fi/koulutus-jatutkinnot/laaja-alainen-osaaminen-kestavassa-kehityksessa>)

Sin embargo, los alumnos no cambian su comportamiento en pro de un futuro sostenible únicamente por un mayor conocimiento. Podemos ser muy conscientes del reciclaje y de sus beneficios, pero seguir sin reciclar. Se necesitan valores, actitudes y voluntad para convertir el conocimiento en acción. Las actitudes y los valores se desarrollan no sólo en la educación básica, sino también en el aprendizaje no formal. Los materiales del proyecto Consumo Consciente son un medio para conseguirlo.

6.4. Estrategia de contexto local para Bonn-West

Con el proyecto CoCo, los socios de varios países pretenden ofrecer a los formadores un medio atractivo de educación de adultos a través del cual se pueda llevar de forma lúdica el tema del consumo consciente a las comunidades locales.

El juego de cartas (CoCo-Game) es el centro de la transferencia de conocimientos. Hay dos grupos de tarjetas: tarjetas de recursos y tarjetas de objetivos, cada una para las siguientes categorías:

- -Ropa• -

- Alimentación

- -Muebles•

- Energía

Según las instrucciones del juego, las cartas de recursos representan distintos tipos de recursos que los jugadores pueden utilizar durante la partida para alcanzar los objetivos contenidos en las cartas de objetivo.

El consumo consciente es bastante complejo, por lo que un juego no puede ser un modelo de la realidad; sólo proporciona pistas. Los gráficos y las descripciones de las tarjetas de recursos no representan los recursos y no tienen ninguna relación real con los objetivos. Los recursos reales de las tarjetas de recursos son el dinero y la energía. Se utilizan para alcanzar los objetivos de las tarjetas de objetivos. Los objetivos son llamadas a poner en práctica una medida de consumo consciente, como organizar un festival de intercambio de ropa. Para cumplir un objetivo de este tipo, los recursos, el dinero y la energía, deben reunirse y depositarse, al menos en la medida necesaria para alcanzar el objetivo.

Las imágenes y los textos de las tarjetas de recursos contienen objetos, como una botella reutilizable, o actividades, como compartir el coche, que son consejos para un consumo consciente. Esto podría interpretarse como un ahorro de dinero y energía al utilizar un coche compartido en comparación con el uso de mi coche como único pasajero. El dinero y la energía ahorrados pueden utilizarse ahora para realizar

otro consumo consciente y sostenible sugerido por una tarjeta de objetivos.

El juego puede ser una experiencia positiva o conducir a la frustración. Esto depende de la proporción de juego, educación y discusión durante el juego. La frustración surge en un grupo pero no en otro. Por lo tanto, se recomienda que el formador realice el juego de manera que no surja frustración.

Los jugadores que sigan estrictamente las instrucciones del juego y tengan como único objetivo cumplir y acumular puntos podrían acabar cayendo en una trampa de frustración. Esto se debe a que sacar las cartas que quieres a veces puede llevar un tiempo. Puede surgir mucha frustración si se va a sacar una carta de objetivo pero siempre se obtienen cartas de recursos. Por lo tanto, se recomienda mantener las cartas de recursos y las cartas de objetivo en montones separados, y los jugadores pueden decidir entonces de qué montón quieren sacar una carta.

Los jugadores también pueden perderse en el CoCo-Espacio hacia el final de la partida. Esto puede ocurrir porque las cartas descartadas se colocan al final del montón según las instrucciones y se pueden volver a robar. Si los jugadores ya no pueden usar las últimas cartas disponibles, descartar y volver a robar continuamente trae las mismas cartas inservibles a la mano, el montón nunca se acaba y, en consecuencia, la partida nunca termina. Algunos jugadores se refirieron a esta situación en las pruebas como "perdidos en el espacio de consumo consciente".

Los formadores deben controlar estos bucles y tener preparada su propia solución para poner fin al juego. Este es un ejemplo de por qué los formadores deberían adoptar la instrucción que aparece al final del manual del juego: "Acuerde usted mismo nuevas reglas para jugar de forma óptima con el objetivo de un consumo más consciente". El juego proporciona una buena base, pero aún tiene potencial para seguir desarrollándose.

El juego puede jugarse en modo cooperativo o competitivo. En el modo cooperativo, que también figura en las instrucciones, los jugadores juegan juntos para alcanzar los objetivos. Teniendo en cuenta los diferentes grupos de Bonn-West, el modo cooperativo parece especialmente recomendable para los jugadores más formados y con conocimientos previos. Los jugadores pueden discutir mucho sobre si el consejo representado en una tarjeta conduce a un consumo más sostenible y consciente o no, y si este consejo es aplicable localmente, por ejemplo, en Bonn-Oeste.

El modo cooperativo puede jugarse con cartas abiertas u ocultas. Ambas variantes tienen su encanto. Dado que los jugadores también intercambiarán cartas entre sí para alcanzar los objetivos, la comunicación es bastante más difícil con cartas ocultas que con cartas abiertas. Por lo tanto, los entrenadores deben prestar atención a si los jugadores tienen o no las habilidades comunicativas adecuadas y guiar el juego en consecuencia. Las cartas ocultas suponen un reto más importante para los jugadores, ya que las jugadas son más difíciles de predecir y hay que recordar durante más tiempo las cartas de los demás jugadores, que han sido discutidas.

El modo cooperativo pretende conseguir objetivos juntos con un uso mínimo de recursos. Las cartas de personaje también son útiles en este sentido. En el contexto de un barrio, tiene sentido que cada jugador adopte un personaje y que conserve esta habilidad durante toda la partida. Los jugadores aprenden que hay personas especializadas con más conocimientos sobre consumos específicos que ellos mismos, y que merece la pena conseguir objetivos con la ayuda de un personaje de este tipo porque es más eficaz que si cada uno lo hace todo por su cuenta. Los jugadores pueden permitir que un personaje especializado utilice sus habilidades en beneficio de todos mediante el intercambio de cartas, lo que permite un consumo de recursos aún menor.

En el modo competitivo, los jugadores se enfrentan entre sí y cada uno intenta conseguir el mayor número de puntos posible mediante un consumo consciente. Este es un buen principio de juego y debería conducir a una partida rápida. Los jugadores se centran en cumplir sus objetivos y se enganchan rápidamente al contenido sin profundizar en él. Las cartas ofrecen muchos consejos y pistas sobre lo que constituye un consumo consciente. Esta variante de juego es, por tanto, muy adecuada para jugadores sin formación previa, ya que se enfrentan a los consejos y objetivos mientras juegan.

En esta variante, la realidad virtual puede utilizarse bastante bien. Dado que el uso de la RV conduce a la Bóveda del Conocimiento, puede contribuir a un compromiso más intenso con un tema. Dado que las cartas cambian el valor de los puntos cuando se muestran virtualmente, esto debería utilizarse para efectos directos. Dado que las reglas del juego no regulan el uso de la RA, los formadores podrían vincular objetivos pedagógicos o de contenido con ella, de modo que los jugadores puedan experimentar el uso de la RA como recompensa o como riesgo. Los formadores deben considerar cómo deben afectar al juego los cambios de puntos. Los entrenadores deberían ajustar los números virtuales y/o impresos para el dinero y la energía en las tarjetas con el tiempo para mejorar el juego.

El botón "Saber más" lleva a temas que no tienen necesariamente nada que ver con la tarjeta. Esto provocó protestas de los jugadores en las pruebas. Se recomienda a los formadores que busquen el tema correspondiente de otra forma, por ejemplo, utilizando directamente la Bóveda de conocimientos a través del sitio web ["consciousconsumption.eu"](http://consciousconsumption.eu). Por otro lado, el contenido enlazado podría utilizarse para encontrar una carta correspondiente del montón (que entonces habría que barajar de nuevo) y utilizarse como jugada extra. Así pues, el conocimiento vale la pena.

En las pruebas, se criticó a menudo que escanear las cartas AR y, posiblemente, seguir los enlaces de la Bóveda del Conocimiento ralentiza considerablemente el juego y lo hace menos atractivo, sobre todo para los jugadores interesados en jugar. Además, amenaza con olvidar los movimientos que un jugador

o cómo otros jugadores querían utilizar ciertas cartas. Por lo tanto, los entrenadores deben asegurarse de que el juego, la RA y la Bóveda de conocimientos se utilicen de tal forma que sea posible un proceso general fluido.

Para acelerar el juego de cartas y comprometerse especialmente con un tema, el juego también puede ordenar las cartas de modo que se juegue sólo con cartas verdes sobre el consumo de alimentos, por ejemplo. De este modo, se puede jugar toda una ronda de juego y debate exclusivamente con uno de los cuatro temas posibles del juego y, gracias a la ventaja de tiempo que supone el menor número de tarjetas, se puede relacionar con las lecciones y fichas de trabajo correspondientes. Dependiendo del distrito, se puede elegir y jugar con un tema u otro.

El tema de la alimentación podría utilizarse principalmente en Medinghoven, donde muchos residentes tienen una dieta pobre con alimentos producidos industrialmente. El tema de los muebles podría ser especialmente interesante en Medinghoven, ya que en la recogida de residuos voluminosos se tiran regularmente grandes cantidades de muebles usados.

El tema de la energía es muy interesante en zonas con viviendas unifamiliares, como Lessenich y Ückesdorf, así como en la zona de Brüser Berg, ya que muchos trabajadores dependen de la movilidad. En Röttgen debería abordarse el tema de los textiles, ya que allí viven muchas familias con niños pequeños y podrían contrarrestarse las tendencias.

Estas divisiones son sólo consideraciones muy aproximadas, ya que los temas son de actualidad en todos los distritos de Bonn-Oeste, pero los formadores podrían establecer prioridades y dirigirse e invitar específicamente a los jugadores. Otra variante podría consistir en utilizar sólo un recurso, es decir, que sólo haya que cumplir con la energía o sólo con el dinero.

En principio, las reglas del juego exigen que sólo se puedan utilizar cartas de recursos de la misma categoría para lograr el objetivo. Un entrenador puede cambiar esto para que los jugadores puedan cumplir un objetivo, por ejemplo, en el sector textil, no sólo con los recursos de las cartas de textil, sino con recursos de todas las cartas de recursos.

Al hacerlo, y en general, es importante asegurarse de que los jugadores entienden cómo alcanzar sus objetivos desde el principio. En las pruebas, algunos jugadores pensaban que tenían que cumplir exactamente los recursos necesarios y daban vueltas en círculos eternamente. Dependiendo de la situación, también se pueden inventar nuevas reglas, como permitir a los jugadores tener más de siete cartas en la mano o realizar más de una acción a la vez. La aplicación de estas reglas desviadas también podría vincularse a determinadas condiciones, lo que permitiría a los entrenadores transmitir principios de consumo consciente.

Por ejemplo, un intercambio de varias cartas podría implicar la discusión de la carta y la aprobación de la justificación por parte de los otros jugadores o del entrenador. La Bóveda del Conocimiento, es decir, el cofre del tesoro en línea, podría utilizarse como ayuda en estas discusiones y justificaciones.

Los formadores también pueden utilizar las lecciones y las hojas de trabajo sin el juego. Las lecciones, en su mayoría en forma de presentaciones, no deben utilizarse íntegramente en una sesión, ya que esto podría abrumar a muchos participantes, lo que fue criticado en las pruebas. Cada página de estas presentaciones resume los puntos más importantes de un área. El formador puede elegir la parte de una presentación que quiera transmitir, como por ejemplo sólo el capítulo 2 de "Fast Fashion" o sólo el capítulo 3 de "Microplástico" del módulo "Moda... Consumo consciente y moda". Depende mucho del tiempo disponible y de cómo juegue y aprenda el grupo de jugadores o participantes. El formador puede combinar el paquete de juegos, microlecciones y hojas de ejercicios como desee o

Decidir a partir del juego qué examinar más detenidamente. Por ejemplo, si durante el juego se consigue un objetivo relacionado con la comida, esto podría dar lugar a una lección de la microlección "Comida".

La Bóveda de conocimientos es un área independiente junto al juego y las lecciones con las hojas de trabajo. Puede utilizarse como fuente de información. Sin embargo, también proporciona pistas interculturales, ya que la Bóveda del conocimiento conduce a sitios web o fuentes en los idiomas de los socios del proyecto CoCo. Los formadores podrían aprovechar esta circunstancia para embarcarse en un viaje de consumo consciente con los participantes y, superando las barreras lingüísticas con la ayuda de dispositivos técnicos o personas con formación lingüística presentes, ampliar significativamente los horizontes de los participantes y ayudar a debatir diferentes valoraciones del consumo consciente en otros entornos.

6.7. Aplicación de un juego sobre consumo consciente en comunidades de inmigrantes vulnerables en Berlín

Introducción

En el multicultural barrio de Berlín Wedding, donde confluyen diversas etnias, culturas y entornos socioeconómicos, es crucial fomentar el consumo consciente y las prácticas de vida sostenibles. Este artículo ofrece a los trabajadores comunitarios y a los educadores no formales de adultos una guía completa sobre la implementación de un juego para fomentar estas prácticas entre las comunidades migrantes vulnerables.

Grupo destinatario

Nuestro proyecto se dirige a las familias de Berlín Wedding, con la participación de todos los grupos de edad y miembros de la familia. Fomentando el consumo consciente y las prácticas de vida sostenibles en los hogares, pretendemos garantizar un cambio más amplio e impactante en toda la comunidad.

Adaptaciones generales

Para garantizar la pertinencia y eficacia del juego, todos los materiales se traducen al alemán, y la terminología, los ejemplos, los enlaces y las aplicaciones se adaptan al contexto alemán/berlinés/de la boda. Se mencionan marcas locales, artesanos, tiendas de cero residuos, cafeterías de reparación, tiendas de segunda mano y bibliotecas, junto con información sobre las normas locales de reciclaje y gestión de residuos, los proveedores de energía, el suministro de agua y el sistema de transportes.

Adaptación de juegos

El juego se ha adaptado en función de los comentarios recibidos en nuestro evento multiplicador, garantizando que se adapte a las diferentes necesidades y expectativas de los distintos grupos de edad y tipos de jugadores. Esto incluye la diversificación de las reglas, la puntuación y los componentes interactivos para una mejor experiencia de juego y aprendizaje.

Componentes del juego

1. Cartas de personaje: Se pueden incluir más personajes, lo que permite a los jugadores intercambiar o conservar sus cartas de personaje a lo largo del juego. Los jugadores también pueden diseñar sus propias cartas de personaje.
2. Cartas de recursos y objetivos: Se pueden crear nuevas cartas basándose en las sugerencias de los jugadores, o los jugadores pueden crear sus propias cartas utilizando la herramienta de creación disponible en Knowledge Vault. Las cartas pueden guardarse en montones separados para agilizar las rondas, y el sistema de puntuación puede ajustarse en función de otros cambios en las reglas.
3. Tarjetas de puntuación: Se pueden sugerir diferentes opciones de puntuación basadas en otros ajustes de las reglas.

Jugabilidad

Dependiendo de la edad y la experiencia de los jugadores, las rondas pueden simplificarse y acelerarse para conseguir una mayor participación. El sistema de puntuación debe explicarse bien y puede simplificarse u omitirse por completo, recompensando a los jugadores en función del número de goles conseguidos. El juego puede jugarse con cartas abiertas, lo que resulta útil durante la primera ronda para comprender las reglas y el sistema de puntuación.

Elementos educativos

Introducir elementos educativos o debates sobre sostenibilidad es más accesible para los jugadores más experimentados. Se pueden hacer pequeños descansos para hablar de los objetivos de las cartas de objetivo o de los recursos. Modificando las reglas o creando nuevas cartas se pueden introducir elementos más estratégicos. El juego puede jugarse de forma competitiva o cooperativa, dependiendo de si el objetivo es tener un ganador o fomentar la cooperación.

Funciones de realidad aumentada

Los enlaces de realidad aumentada conducen a información que se ajusta al contexto alemán o a información de aplicación universal. Estas funciones mejoran la experiencia de juego y pueden ser especialmente útiles cuando te centras en uno de los cuatro temas principales.

Comentarios y mejoras

Recoger las opiniones de los jugadores es esencial para mejorar el juego y la experiencia de aprendizaje. Al adaptar el plan de estudios CoCo y el juego de mesa serio con ejemplos relevantes a nivel local, prácticas sostenibles y datos específicos de la región, el contenido educativo será atractivo y tendrá un impacto para los jugadores de Berlín.

Conclusión

La puesta en práctica de un juego sobre consumo consciente en comunidades vulnerables de inmigrantes en Berlín requiere una cuidadosa adaptación al contexto local y a las necesidades del grupo destinatario. Siguiendo las directrices proporcionadas en este artículo, los trabajadores comunitarios y los educadores de adultos no formales pueden promover eficazmente prácticas de vida sostenibles y fomentar una cultura de consumo consciente en estas comunidades.

Local Strategy	Aim	Method	Location
Kouvola, Finland	Reach more people in the Parik community	Engage through the Parik Foundation's recycling shop and station	Kouvola, Finland ¹
Nowa Huta, Poland	Address everyday choices between heating, food, and clothing	Focus on socio-economically disadvantaged families' daily decisions	Nowa Huta, Poland ²
El Rayal, Barcelona, Spain	Teach conscious consumption to young migrants	Engage young migrants with no or low-paying jobs	El Rayal, Barcelona, Spain ²
Bologna, Italy	Engage teenagers and specific groups through unconventional learning	Use creative and artistic approaches to support stakeholders and trainers	Bologna, Italy ³
Wedding, Berlin, Germany	Close the knowledge gap for disadvantaged people like migrants	Provide knowledge and tools for sustainable consumption	Wedding, Berlin, Germany ⁴
Western parts of Bonn, Germany	Bring different groups of people together	Offer inclusive education and events for all community members	Western parts of Bonn, Germany ⁵



Co-funded by
the European Union

CAPÍTULO 7 RECOMENDACIONES



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Capítulo 7

Recomendaciones políticas

Conjunto de recomendaciones políticas

El juego, las lecciones y la bóveda de conocimientos pueden considerarse parte de los esfuerzos por mitigar el cambio climático evitando impactos ambientales innecesarios debidos al consumo o a las pautas de consumo de las personas.

Las autoridades locales, como los municipios en general y los municipios de Kouvala, Berlín, Cracovia, Bonn, Bolonia, Barcelona y Potenza, tienen una gran responsabilidad a la hora de actuar para que sus ciudadanos puedan adaptarse al cambio climático y contribuir a mitigarlo. En la ciudad de Bonn, por ejemplo, el ayuntamiento decidió crear específicamente los llamados Klimaviertel (barrios climáticos):

"El objetivo es reforzar la sociedad civil mediante actos, creación de redes, asesoramiento y apoyo financiero, y apoyar el cambio social hacia la neutralidad climática. Los distritos climáticos deben ser barrios modelo en los que se pongan a prueba las ofertas al público para transferirlas a otros barrios de forma gradual. Las actividades contarán con el apoyo de un nuevo "Grupo de Trabajo para la Participación en un Bonn Clima Neutral". Para aprovechar las sinergias, los distritos climáticos están vinculados a estructuras ya existentes (como la gestión de barrios) y pretenden cooperar estrechamente con organizaciones ya establecidas en el barrio. "(Klimaplan Bonn 2024).

Estos objetivos suenan muy bien, pero deben tener en cuenta a las personas que viven en estos barrios. La participación, tal como se prevé en el concepto, suele significar que las personas interesadas de todos modos participarán en las actividades, pero no se llegará a la mayoría de la gente. Esto es así porque la participación por sí sola no significa que se apliquen medidas estructuradas de educación de adultos. Aún así, se llevarían a cabo medidas más coincidentes utilizando los viejos métodos habituales de la organización sobre el terreno. Las entrevistas realizadas para nuestro proyecto durante la evaluación de las necesidades mostraron una tendencia a que la cooperación de las organizaciones no se produzca siguiendo un enfoque estratégico, sino a través de relaciones coincidentes.

Veamos los planes concretos previstos por la ciudad de Bonn dentro de su estrategia climática. Quieren alcanzar objetivos que ni el ayuntamiento ni el estado federal ni la república federal tienen en sus manos. Por ejemplo, quieren reducir el consumo de energía para lo que se cambiarán más ventanas en los edificios y se pondrá más aislamiento en las paredes de las casas. Pero este plan no ha funcionado ni siquiera a nivel federal previendo muchas subvenciones por parte de la república federal a través de los bancos públicos. Es estupendo tener un edificio aislado. Aun así, las ofertas llegan a muy pocas personas en comparación con las muchas que se necesitan para abordar el problema de reducir significativamente las emisiones en el sector de la construcción.

Hay varias razones para no alcanzar los objetivos, al menos en cuanto a la cantidad necesaria. Pero la razón principal es que la gente no sabe cómo hacerlo de forma que los costes sean proporcionales a su parte del problema. Ciñámonos al objetivo de minimizar las emisiones de CO₂ de los edificios, que se reducirían rápidamente si todos los edificios se aislaran. Sin embargo, el aislamiento de las casas viejas causa una depreciación financiera, que es mucho mayor que los costes reales de combustión de los combustibles fósiles para calentarlas.

edificios. Y la gente debe ser lo suficientemente rica como para ser solvente. Los propietarios de viviendas que decidan aislar sus edificios serían los estafados o engañados porque casi ninguno de los demás propietarios lo haría. Por lo tanto, el efecto de sus acciones sobre el medio ambiente no sería mensurable y, además, renuncian a otros consumos. Las personas no pueden hacerlo solas de forma eficaz para atajar el problema.

Estas consideraciones llevan a recomendar a los municipios que apliquen medidas que garanticen que las acciones propuestas puedan ser llevadas a cabo rápida y simultáneamente por muchas personas de un distrito y que las acciones conjuntas de muchas personas tengan un efecto positivo mensurable en el medio ambiente, de modo que nadie se sienta idiota o, al menos, impotente.

La educación de adultos será la clave para alcanzar esa situación favorable. Los métodos y las herramientas para esta educación de adultos ya existen, como el juego CoCo y otros materiales educativos creados en el proyecto. Los municipios deben ofrecer este tipo de educación de adultos al mayor número posible de ciudadanos, de forma que el mayor número posible de personas se sientan motivadas para participar. Debe ser fácil participar y debe haber suficientes fechas y horarios allí donde vive la gente.

Al invitar a la gente a jugar al CoCo game, al menos en Bonn, no pudimos llegar a tantos participantes como pretendíamos. Faltaba un incentivo para los jugadores; sólo se veía como una oferta recreativa que competía con otras actividades lúdicas de la gente. La gente no está esperando a que la toquen. Recomendamos crear ese incentivo haciendo que la participación en estos programas educativos sea un requisito previo para acceder a determinados servicios municipales.

Sería muy inteligente que un municipio creara una ley local que vinculara una parte futura de los escasos recursos previstos a las acciones actuales de los individuos, al menos a la participación en medidas de educación de adultos relativas al consumo consciente en el presente. Por ejemplo: la Bundesnetzagentur für Elektrizität, Gas, Telekommunikation, Post und Eisenbahnen alemana advierte de una escasez de gas para calefacción en los próximos inviernos. ¿Cómo debería calcularse la cuota de un individuo si el gas se convirtiera en un recurso escaso? El consumo consciente no significa necesariamente restringir a alguien o privar a alguien del consumo, sino consumir e invertir de manera que la vida siga siendo fácil y rica también en un futuro más lejano. Si una casa está aislada, en invierno será tan cálida como antes consumiendo mucha menos energía para la calefacción. Pero, por supuesto, esto significa también que alguien tiene que "consumir" materiales aislantes.

Estas consideraciones conducen a otro punto: al conseguir que la gente reciba educación, los municipios y las comunidades locales deben prever un segundo paso para el futuro: cómo superar la escasez de mano de obra cualificada que pueda realizar el trabajo que hay que hacer para mitigar el cambio climático o para adaptar un municipio al cambio climático. Las medidas de educación de adultos deben conducir a la formación profesional de las personas en los municipios para crear una mano de obra que realice el consumo que conduzca a una reducción mensurable del consumo inconsciente en el futuro. Los municipios podrían beneficiarse de ello para alcanzar una reducción de las transferencias corrientes y generar mayores ingresos fiscales.

En resumen, puede decirse que la importancia del consumo consciente a nivel local es significativa para la prevención del cambio climático y para la adaptación al mismo, y que sólo un enfoque ambicioso por parte de las ciudades y los municipios que

CoCo-Recomendaciones para enseñar el consumo consciente a las Comunidades vulnerables

1. **Utilizar la gamificación:** Emplear juegos serios como herramienta principal para involucrar a los alumnos, haciendo que el proceso de aprendizaje sea interactivo y adecuado para personas con dificultades de aprendizaje o barreras lingüísticas¹.
2. **Centrarse en las aplicaciones prácticas:** Integrar prácticas sostenibles en las actividades educativas diarias, centrándose en los patrones de consumo cotidianos en ámbitos como la alimentación, la ropa y el mobiliario.
3. **Adaptar el contenido a las necesidades de la comunidad:** Evaluar las necesidades de las comunidades destinatarias para conocer sus retos específicos y adaptar los contenidos educativos en consecuencia.
4. **Proporcionar apoyo lingüístico:** Ofrezca apoyo lingüístico y tutoría intercultural para garantizar la plena participación de las comunidades inmigrantes y de las personas con distintos orígenes culturales.
5. **Promover la inclusión social:** Su objetivo es llegar a las personas con menos oportunidades y, al mismo tiempo, estar abierto a todos los ciudadanos, fomentando la inclusión social y la ciudadanía activa.
6. **Aprovechar el contexto local:** Desarrollar estrategias de contexto local para utilizar herramientas educativas como el CoCo game, garantizando su pertinencia y eficacia en los entornos comunitarios específicos.
7. **Implicar a diversos grupos sociales:** Abordar las necesidades de los distintos grupos sociales de la comunidad, como las personas desfavorecidas, las familias de clase media y los inmigrantes, para garantizar una educación integradora.
8. **Utilizar los recursos comunitarios:** Colaborar con las ONG locales, las instituciones educativas y las autoridades públicas para integrar la educación sobre consumo sostenible en los planes de estudio locales y en los programas comunitarios. El objetivo de estas recomendaciones es que la vida sostenible sea accesible y atractiva para todos los alumnos, especialmente los de comunidades socioeconómicamente desfavorecidas.

