

# COM ENTENDRE EL CONTEXT CULTURAL I SOCIAL EN L'EDUCACIÓ PER AL DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (EDS)

Una introducció



Co-funded by  
the European Union



**01.** DEFINICIÓ DE L'EDUCACIÓ PER AL DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (EDS)

**02.** CONTEXT CULTURAL A L'EDS

**03.** CONTEXT SOCIAL A L'EDS

**04.** MILLORS PRÀCTIQUES




**TAULA DE  
CONTINGUTS**

# COM ENTENDRE EL CONTEXT CULTURAL I SOCIAL A EDS

L'educació per al desenvolupament sostenible (EDS) és una eina essencial per promoure la gestió ambiental, la sostenibilitat econòmica i l'equitat social.

Comprendre aquests contextos és crucial perquè l'EDS sigui rellevant i efectiva per a diverses poblacions.





DEFINICIÓ D'EDUCACIÓ  
PER AL  
DESENVOLUPAMENT  
SOSTENIBLE (EDS)



Co-funded by  
the European Union



# DEFINICIÓ D'EDUCACIÓ PER AL DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (EDS)

EDS té com a objectiu dotar les persones dels coneixements, habilitats i valors necessaris per fomentar el desenvolupament sostenible.

**Els seus objectius inclouen promoure la consciència ambiental, la responsabilitat econòmica i la justícia social.**

**Els components clau impliquen la comprensió dels principis ecològics, les pràctiques econòmiques sostenibles i la importància de l'equitat social per crear un futur equilibrat i sostenible.**





# CONTEXT CULTURAL

## A L'EDS



Co-funded by  
the European Union



# CONTEXT CULTURAL A L'EDS

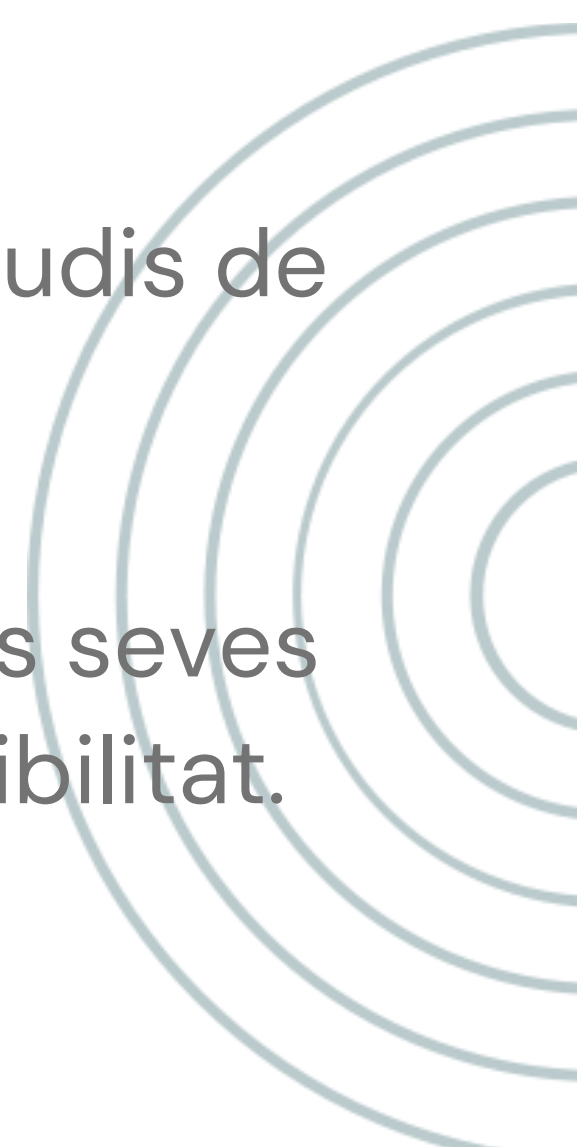
La cultura fa referència als valors, normes, creences i pràctiques compartides que caracteritzen un grup de persones.

Influeix significativament com els individus perceben i interactuen amb el món, inclosos els seus processos d'aprenentatge. Per exemple, els antecedents culturals poden afectar el compromís, la motivació i la comprensió dels estudiants en entorns educatius.



# CONTEXT CULTURAL A L'EDS

Per incorporar la consciència cultural, els formadors poden:

- Realitzar avaluacions culturals: avaluar els antecedents culturals dels alumnes per adaptar-hi el pla d'estudis.
  - Incloeu exemples culturalment rellevants: utilitzeu exemples i estudis de casos que ressonin amb les experiències culturals dels alumnes.
  - Fomentar l'expressió cultural: permeteu als alumnes compartir les seves perspectives i experiències culturals relacionades amb la sostenibilitat.
- 





# CONTEXT SOCIAL A L'EDS



Co-funded by  
the European Union



## CONTEXT SOCIAL A L'EDS

El context social abasta les condicions socioeconòmiques que influeixen en la vida de les persones, com ara els ingressos, l'educació i l'estatus social.

Aquests factors poden afectar significativament els resultats de l'aprenentatge. Per exemple, les persones d'entorns socioeconòmics més baixos poden enfrontar barreres com l'accés limitat a recursos o oportunitats educatives.

## CONTEXT SOCIAL A L'EDS

Per abordar aquests desafiaments, els capacitadors poden:

- Proporcionar recursos accessibles: garantir que els materials d'aprenentatge siguin accessibles per a tothom, independentment del seu nivell socioeconòmic.
- Oferir serveis de suport: oferir suport addicional, com tutoria, assessorament i assistència financera, si és necessari.
- Crear entorns d'aprenentatge inclusius: Fomentar una atmosfera inclusiva i de suport que reconegui i abordi les diverses necessitats dels estudiants.



# MILLORS PRÀCTIQUES



Co-funded by  
the European Union



## MILLORS PRÀCTIQUES



- Realitzeu enquestes i grups focals: recopileu informació sobre els orígens culturals, els idiomes parlats i les condicions socioeconòmiques dels seus alumnes. Aquestes dades ajuden a adaptar el contingut educatiu per satisfer les vostres necessitats específiques.
- Participi en esdeveniments locals: assisteixi a esdeveniments i activitats culturals locals per submergir-se en les pràctiques culturals i la dinàmica social de la comunitat.
- Adaptar-se a les necessitats dels alumnes: avaluar i adaptar contínuament el pla d'estudis per satisfer les necessitats canviants dels alumnes.
- Promoure la participació activa: animeu els alumnes a participar activament i contribuir al procés d'aprenentatge.



# DISCUSSION I CREACIÓ D'ESP AIS SEGURS SOBRE TEMES POLARITZATS

Una introducció



Co-funded by  
the European Union

**01.** DIRECTRIUS PER FACILITAR DISCUSSIONS POLARITZADES

**02.** ESTABLIR REGLES BÀSIQUES

**03.** GARANTIR LA INCLUSIVITAT

**04.** GESTIONAR LA DINÀMICA D'ENERGIA

**05.** FOMENTAR EL DIÀLEG CONSTRUCTIU

**06.** GESTIONAR LES EMOCIONS I ELS CONFLICTES

**07.** INFORMAR I REFLEXIONAR



**TAULA DE  
CONTINGUTS**



# DIRECTRIUS PER FACILITAR DISCUSSIONS POLARITZADES



Co-funded by  
the European Union





## DIRECTRIUS PER FACILITAR DISCUSSIONS POLARITZADES

Facilitar debats sobre temes polaritzats requereix crear un espai segur i inclusiu on els participants se sentin respectats, escoltats i valorats. És essencial:

- establir regles bàsiques
- gestionar la dinàmica de poder
- fomentar el diàleg constructiu

Fem una ullada a algunes pautes.





# ESTABLIR REGLES BÀSIQUES



Co-funded by  
the European Union



## ESTABLIR REGLES BÀSIQUES

Per fomentar un entorn constructiu i inclusiu per als debats sobre temes delicats, és fonamental que els formadors estableixin regles bàsiques clares per a una comunicació respectuosa.

**Emfatitzar la importància de l'escolta activa, l'empatia i el respecte mutu subratlla la necessitat que els participants estableixin un diàleg amb obertura i comprensió, valorant diverses perspectives i abstenint-se d'atacs personals, llenguatge despectiu o comportament agressiu.**

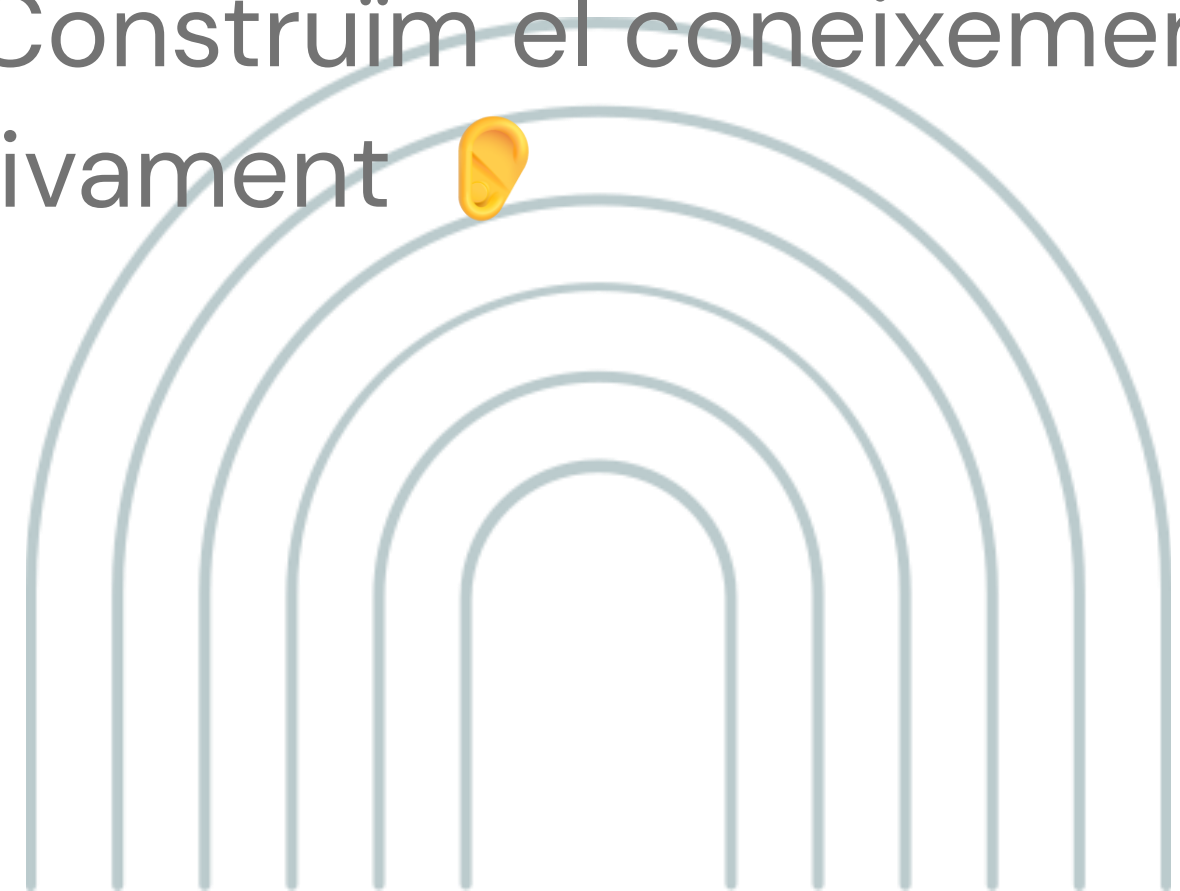
# ESTABLIR REGLES BÀSIQUES

Algunes regles que cal establir al principi es poden escriure en un cartell i penjar a l'aula perquè tots les recordin.

Ex:

Respecte mutu 🌈 Aquest és un espai segur (sense judicis) ❤️

Confiant en el procés d'aprenentatge 💡 Construïm el coneixement  
junts 👫 Ningú té la veritat 🖋️ Escolta activament 👂





# GARANTIR LA INCLUSIVITAT



Co-funded by  
the European Union



## GARANTIR LA INCLUSIVITAT

Crear un entorn inclusiu on totes les veus siguin valorades i escoltades.

Per crear un entorn inclusiu, és important establir normes que prioritzin el respecte i l'obertura a perspectives diverses.

- Escolteu activament els participants i valideu les vostres contribucions, independentment de si sou personalment d'acord amb ells;
- Fomentar una cultura on les persones se sentin còmodes.  
expressar-se sense por de ser jutjats o represàlies;
- Utilitzeu llenguatge inclusiu i gestos que indiquin acceptació.  
i agraïment per les aportacions de tots;



## GARANTIR LA INCLUSIVITAT

- Fomentar la participació de totes les persones, incloses les que puguin tenir punts de vista minoritaris o sentir-se marginats.
- Tingueu en compte les dinàmiques de poder que poden impedir que certes persones parlin
- Utilitzeu tècniques de facilitació inclusives, com activitats en grups petits, per garantir que tothom tingui l'oportunitat de compartir els vostres pensaments i perspectives.
- Validar i afirmar les contribucions de persones amb punts de vista minoritaris, reconeixent la importància de les seves perspectives per enriquir la discussió.





# GESTIONAR LA DINÀMICA D'ENERGIA



Co-funded by  
the European Union





## GESTIONAR LA DINÀMICA D'ENERGIA

La dinàmica de poder pot influir en la manera com les persones participen en les discussions: algunes se senten més segures per expressar les seves opinions, mentre que d'altres poden dubtar o sentir-se marginades.

És important ser conscient d'aquestes dinàmiques i prendre mesures per crear un entorn on tothom se senti capacitat per participar. Això pot implicar:

- Monitoritzar activament els nivells de participació i intervenir si certs individus dominen la conversa;
- Fomentar la participació inclusiva convidant a veus més tranquil·les a parlar i validar-ne les contribucions.

## GESTIONAR LA DINÀMICA D'ENERGIA

- Eviteu el favoritisme o el biaix en moderar la discussió i assegureu-vos que tots els participants tinguin les mateixes oportunitats de contribuir;
- Interactueu activament amb tots els participants, independentment de si esteu d'acord amb els vostres punts de vista, i fomenteu un intercanvi equilibrat d'idees;
- Defensar els principis de justícia i imparcialitat, ajudant a crear un diàleg més inclusiu i constructiu;
- Intervenir si observa casos de dominació o intimidació.



# FOMENTAR EL DIÀLEG CONSTRUCTIU



Co-funded by  
the European Union



# FOMENTAR EL DIÀLEG CONSTRUCTIU

Fomenti una cultura de diàleg constructiu encoratjant els participants a participar en el pensament crític, el raonament basat en evidència i l'argumentació lògica. El diàleg constructiu implica abordar idees i arguments de manera reflexiva i analítica:

- Encoratjar els participants a abordar les discussions amb una ment oberta;
- Emfatitzar la importància de basar les opinions en informació fàctica.  
i raonament lògic en lloc de creences o emocions personals;
- Encoratgi els participants a recolzar els seus arguments amb evidència.  
i considerar contraarguments;

# FOMENTAR EL DIÀLEG CONSTRUCTIU

- Facilitar intercanvis respectuosos amb idees i perspectives fent preguntes obertes, fomentant l'escolta activa i promovent el pensament reflexiu;
- Animeu els participants a expressar obertament els seus pensaments i perspectives mentre escolten atentament els altres amb empatia i respecte.
- Fomentar l'escolta activa parafrasejant i resumint les paraules dels altres.  
punts de vista per demostrar comprensió i validació.
- Fomenti el pensament reflexiu demanant als participants que considerin les implicacions dels seus arguments i les perspectives dels altres.



# GESTIONAR LES EMOCIONS I ELS CONFLICTES



Co-funded by  
the European Union



## GESTIONAR LES EMOCIONS I ELS CONFLICTES:

Les emocions poden ser intenses quan es discuteixen temes delicats o controvertits, i és essencial reconèixer i validar els sentiments dels participants al llarg de la discussió:

- Reconèixer el significat emocional del tema en qüestió i crear un espai on els participants se sentin còmodes expressant les seues emocions sense jutjar;
- Valideu les vostres preocupacions reconeixent la legitimitat dels vostres sentiments i la importància d'abordar-los en la discussió.



## GESTIONAR LES EMOCIONS I ELS CONFLICTES:

- Brindar suport emocional i escoltar amb empatia les persones que puguin sentir-se angoixades o provocades per la discussió;
- Demostrar empatia i compassió cap a les persones que experimenten angoixa emocional i oferir tranquil·litat i validació dels sentiments;
- Practiqueu l'escolta activa interactuant atenta i empàticament amb les vostres preocupacions, permetent sentir-vos escoltats i recolzats;
- Abordar els conflictes o tensions que sorgeixin durant el debat amb paciència i sensibilitat;
- Mantingueu la calma i les maneres com a moderador i esforceu-vos per reduir la intensitat dels conflictes.





# INFORMAR I REFLEXIONAR



Co-funded by  
the European Union



## INFORMAR I REFLEXIONAR

Una sessió informativa brinda als participants l'oportunitat de reflexionar sobre les seves experiències i els seus coneixements adquirits durant la discussió:

- Facilitar una sessió informativa estructurada on els participants puguin revisar col·lectivament el procés i els resultats del debat;
- Encoratgi els participants a compartir les seves observacions, pensaments i reaccions a la discussió, centrant-se tant en els aspectes positius com en les àrees de millora;
- Utilitzeu preguntes de sondeig per estimular la reflexió i aprofundir la comprensió dels participants sobre els temes discutits;

## INFORMAR I REFLEXIONAR

- Fomenti la comunicació oberta i honesta durant la sessió informativa convidant els participants a compartir els seus pensaments i sentiments sobre la seva experiència en la discussió;
- Insteu els participants a reflexionar sobre el que van aprendre del debat, inclosos els nous coneixements adquirits, les perspectives considerades i les àrees de creixement personal;
- Convideu els participants a identificar els desafiaments que van trobar durant la discussió, com barreres de comunicació, reaccions emocionals o conflictes, i discutir estratègies per superar-los en discussions futures.

# CONCLUSIÓ

Seguint aquestes directrius, els formadors poden crear un entorn inclusiu i de suport per facilitar debats polaritzats sobre temes delicats, permetent als participants entaular un diàleg significatiu i un debat constructiu mentre se senten segurs i respectats.





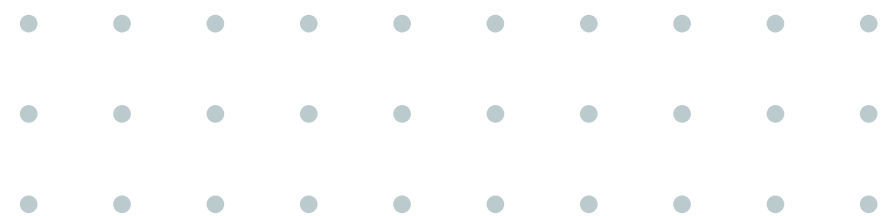
# BÀSICS DE L'ENSENYAMENT AMB GAMIFICACIÓ



01. INTRODUCCIÓ
02. OBJECTIUS PRINCIPALS
03. EXEMPLES PRÀCTICS
04. GAMIFICACIÓ I HABILITATS TRANSVERSALS
05. ESTUDIS DE CAS
06. FUTUR PROSPECTIU
07. CONCLUSIONS



# TAULA DE CONTINGUTS





# INTRODUCCIÓ

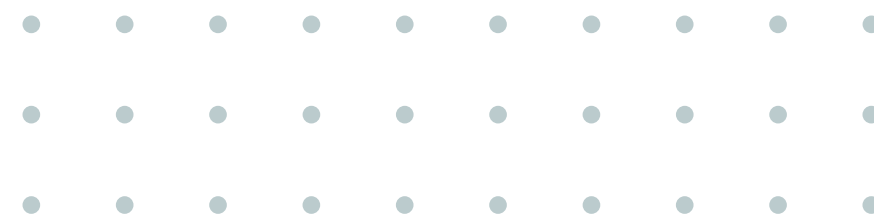


Co-funded by  
the European Union

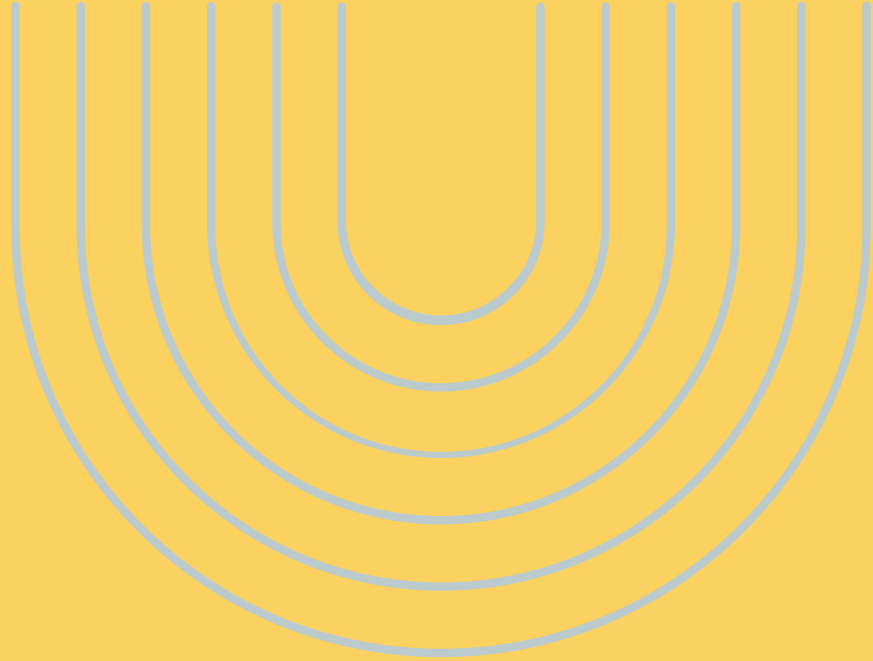


# INTRODUCCIÓ

La gamificació introdueix elements similars a jocs, com ara puntuació, insígnies, nivells i desafiaments en entorns educatius, transformant l'aprenentatge en un procés atractiu que estimula la curiositat dels estudiants. Aquest enfocament fa que l'educació sigui més interactiva i captivadora, fomentant la participació activa i una major motivació per aprendre.







# OBJECTIUS PRINCIPALS



Co-funded by  
the European Union



## OBJECTIUS PRINCIPALS

Els objectius principals de la gamificació a l'educació són augmentar la motivació i la participació dels estudiants mitjançant la creació d'un entorn d'aprenentatge dinàmic que faciliti la comprensió de conceptes, augmenti la satisfacció i millori els resultats generals de l'aprenentatge.

L'objectiu és fer de l'aprenentatge una experiència positiva i gratificant, fomentant una implicació i un compromís més gran dels estudiants.



# PRINCIPIS FONAMENTALS

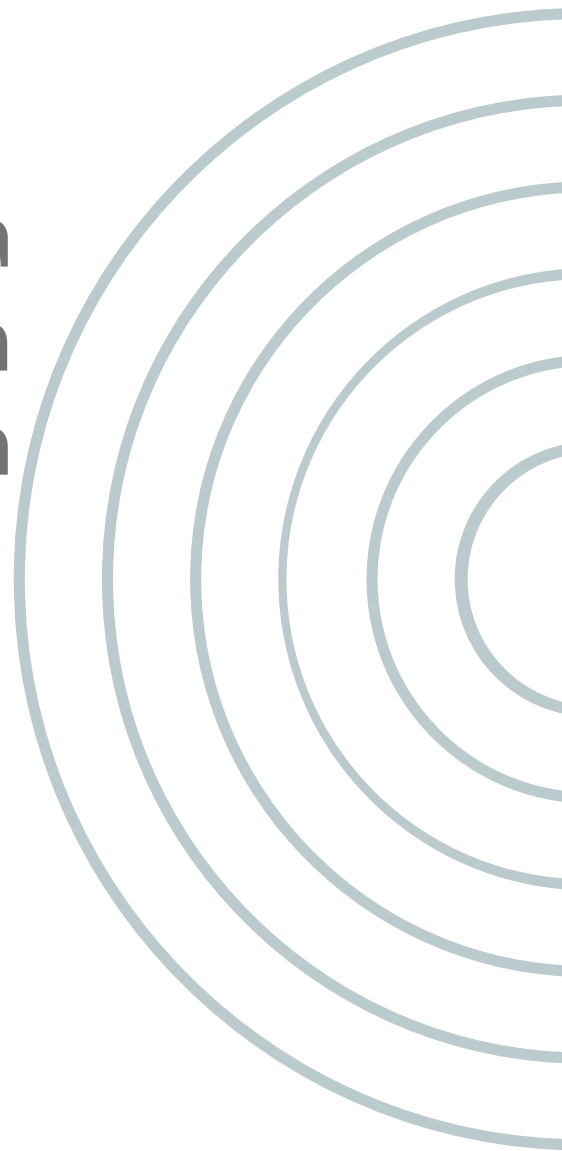
L'ús de la gamificació a l'aprenentatge es basa en principis de joc dissenyats per millorar la motivació, la competència (especialment en termes de millora personal) i la retroalimentació. La gamificació motiva els estudiants mitjançant objectius i desafiaments que promouen nous nivells d'aprenentatge, adaptant el contingut als seus interessos i habilitats. El sistema de puntuació i insígnies recompensa el progrés, mentre que la retroalimentació immediata i personalitzada ajuda els estudiants a comprendre millor els conceptes i millorar l'exercici. Els estudiants motivats tenen més probabilitats de participar activament a l'aprenentatge.



## MOTIVADORS INTRÍNSECS I EXTRÍNSECS

La gamificació utilitza motivadors intrínsecs, derivats de la satisfacció interna d'estudiar, i motivadors extrínsecs, com a punts i insígnies, per fomentar un aprenentatge durador.

Mentre que els motivadors intrínsecs sorgeixen del plaer i la satisfacció inherents a l'aprenentatge, els motivadors extrínsecs poden incloure recompenses i reconeixement tangibles que incentiven encara més l'esforç dels estudiants.



## PROGRÉS I RETROALIMENTACIÓ

El sistema de seguiment del progrés i de proporcionar comentaris immediats i personalitzats ajuda els estudiants a identificar fortaleeses i debilitats, ajustant les estratègies d'aprenentatge en conseqüència. Aquest enfocament ofereix als estudiants una visió clara del seu progrés i orientació oportuna sobre com millorar, creant un cicle continu de millora i aprenentatge.



# COMPETÈNCIA

La competència sana estimula el compromís i la participació. A través de taules de classificació, tornejos o desafiaments grupals, la gamificació anima els estudiants a millorar i col·laborar amb els seus companys, equilibrant la competència amb el treball en equip.

Això pot impulsar els estudiants a superar-se ells mateixos i fomentar un sentit de pertinença i col·laboració dins del grup de l'aula.





# EXEMPLES PRÁCTICOS



Co-funded by  
the European Union





## EXEMPLES PRÀCTICS

A continuació es mostren algunes aplicacions pràctiques de la gamificació a l'estudi diari:

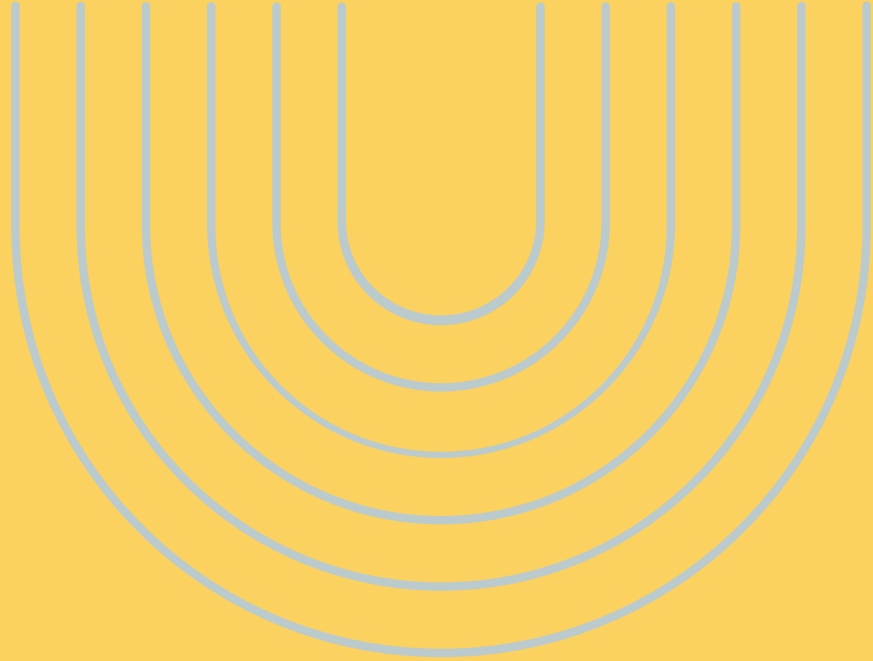
- **Seguiment del progrés i provisió de comentaris immediats:**  
Utilitzeu plataformes que ofereixin retroalimentació en temps real, permetent als estudiants monitoritzar el seu progrés i rebre suggeriments de millora.
- **Creació de sistemes de punts o distintius:**  
Premia la realització d'activitats d'estudi o lèxit de metes específiques amb punts, insígnies o altres reconeixements que estimulin la motivació.
- **Usant aplicacions com Duolingo:**  
Aplicacions d'aprenentatge que brinden retroalimentació immediata i rastregen el progrés dels estudiants, mantenint una motivació alta a través de desafiaments i metes diàries.
- **Presentem una competència sana:**  
Participa en desafiaments d'estudi o torneigs amb amics o companys de classe per millorar el rendiment i fomentar un compromís més gran.



# EXEMPLES PRÀCTICS

- Ús de narratives per fer que l'estudi sigui atractiu:  
Imagina ser protagonista d'una història mentre estudies, afrontes missions i superes obstacles que fan que l'aprenentatge sigui més memorable i interessant.
- Fer que els materials d'estudi siguin visualment atractius:  
Utilitzeu vídeos, imatges i gràfics per fer que els textos i les presentacions siguin més atractius, creant un entorn d'estudi més agradable i modern que s'alineï amb el nostre entorn social i tecnològic diari.
- Establir objectius desafiadors però assolibles:  
Dividiu els objectius de l'estudi en fites més petites i manejables, i celebren els èxits intermedis per mantenir alta la motivació al llarg del camí.

Tots aquests elements estan inclosos a CoCo Game i poden adaptar-se a les necessitats específiques del públic objectiu, modificant regles i modes de joc per canviar el temps de joc (de 30 minuts a diverses hores), mode (col·laboratiu, competitiu, tornejos per equips) i profunditat dels temes proposats. Aquest enfocament flexible permet l'ús de diferents estratègies de gamificació segons el tipus d'audiència i les preferències d'aprenentatge.



# GAMIFICACIÓ I HABILITATS TRANSVERSALS



Co-funded by  
the European Union



# GAMIFICACIÓ I HABILITATS TRANSVERSALS

La gamificació recolza el desenvolupament d'habilitats transversals dels estudiants:

- Comunicació efectiva:

Promou l'intercanvi de coneixements i la clara expressió d'idees. Els estudiants aprenen a comunicar-se efectivament tant dins com fora del grup, millorant-ne les habilitats socials i de presentació.

- Creativitat i Iniciativa:

Estimula el pensament creatiu i l'exploració de solucions innovadores. Dissenyar i desenvolupar experiències de gamificació anima els estudiants a experimentar amb noves idees i prendre iniciativa.

- Gestió i organització del temps:

Ensenya com prioritzar i organitzar activitats de manera eficient. Molts jocs educatius requereixen una gestió eficaç del temps, cosa que ajuda els estudiants a desenvolupar aquestes habilitats fonamentals.

- Col·laboració i treball en equip:

Fomenta la cooperació i el respecte pels rols. Mitjançant activitats grupals i desafiaments col·laboratius, els estudiants aprenen a treballar plegats de manera efectiva, coordinant esforços i valorant les contribucions dels altres.

- Pensament crític i resolució de problemes:

Desenvolupa habilitats d'anàlisi, resolució de problemes i flexibilitat mental. Molts jocs educatius requereixen que els estudiants analitzin situacions, identifiquin solucions creatives i prenguin decisions informades.



# ESTUDIS DE CAS



Co-funded by  
the European Union





## ESTUDIS DE CAS

La gamificació ha demostrat millores en l'aprenentatge, especialment a STEM, amb aplicacions com:

- Duolingo:

Utilitza punts, gemmes, taules de classificació i desafiaments per motivar l'aprenentatge d'idiomes, mostrant una millora significativa a les puntuacions de les proves. Els usuaris habituals tenen més probabilitats d'aprovar exàmens d'idiomes estrangers a causa de la estructura similar a un joc de l'aplicació.

- DragonBox:

Ensenya matemàtiques i àlgebra a través de personatges i històries, millorant els resultats dels estudiants en proves d'àlgebra. Els estudiants que utilitzen DragonBox han mostrat una millora significativa en les seves habilitats matemàtiques en comparació dels grups de control.

## ESTUDIS DE CAS

A la nostra experiència directa podem aportar diversos exemples de gamificació aplicada a temes que poden semblar allunyats del joc tradicional, com per exemple:

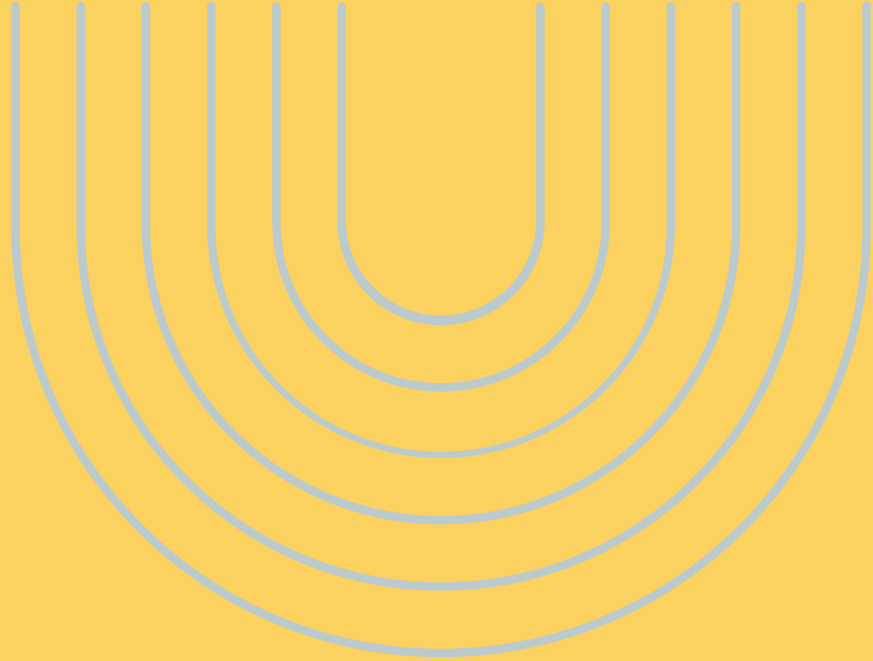
- **EURBANITIES:** Un projecte educatiu innovador que utilitza els jocs per explorar i comprendre les dinàmiques urbanes i la participació ciutadana. El projecte pretén facilitar la participació ciutadana activa a la planificació urbana a través de simulacions i escenaris interactius. Els participants assumeixen diferents rols dins d'una ciutat, com ara administradors locals, planificadors urbans, activistes i ciutadans, abordant desafiaments reals relacionats amb la planificació urbana, la gestió de l'espai públic, la sostenibilitat ambiental i la cohesió social.
- **RURALITATS:** Utilitza els jocs per explorar la dinàmica rural i promoure'n el desenvolupament sostenible. El projecte té com a objectiu conscienciar els participants sobre els desafiaments i les oportunitats de les comunitats rurals a través de simulacions interactives. Els participants assumeixen rols dins una comunitat rural, com a agricultors, administradors locals i empresaris, enfrontant desafiaments com la gestió de recursos naturals, el desenvolupament econòmic i la cohesió social.



## ESTUDIS DE CAS

- **TAMBÉ SÓC DIPUTAT EUROPEU:** Un projecte que utilitza la simulació del Parlament Europeu per conscienciar els joves sobre la importància de la participació activa i el debat sobre qüestions supranacionals. El joc es basa en materials de formació de Compass i institucions europees, dissenyats per promoure la ciutadania activa entre els joves. Els participants simulen la vida del Parlament Europeu, assumint el paper de diputats europeus, discutint, negociant i prenent decisions sobre temes de gran interès, com ara les polítiques mediambientals, els drets humans i l'economia.

Aquests estudis de cas demostren com la gamificació es pot fer servir eficaçment en contextos educatius no relacionats amb els jocs tradicionals. A través de simulacions realistes i interactives, els participants desenvolupen una profunda comprensió de les dinàmiques urbanes, rurals i supranacionals, promovent la participació activa i el desenvolupament d'habilitats transversals essencials.



# FUTUR PROSPECTIU



Co-funded by  
the European Union





# FUTUR PROSPECTIU

Les perspectives futures inclouen l'ús d'Intel·ligència Artificial (IA) per personalitzar l'aprenentatge i la Realitat Virtual (VR) i la Realitat Augmentada (AR) per crear experiències immersives. La IA pot adaptar continguts i desafiaments a les necessitats individuals, mentre que la realitat virtual i la realitat augmentada poden oferir simulacions pràctiques i entorns col·laboratius. La IA pot analitzar les dades d'aprenentatge dels estudiants i adaptar el contingut i els desafiaments a les seves necessitats individuals, creant rutes d'aprenentatge personalitzades.

A més, la integració de la realitat virtual i augmentada pot generar experiències d'aprenentatge encara més immersives i atractives, i permet als estudiants explorar conceptes complexos de forma interactiva.



# INTEGRACIÓ DE VR I AR EN GAMIFICACIÓ



Les tecnologies VR i AR es poden integrar a la gamificació educativa per fer que l'aprenentatge sigui més atractiu i interactiu:

- **Entorns d'aprenentatge immersius:** la realitat virtual i la realitat augmentada poden crear entorns virtuals realistes que transporten els estudiants a nous mons i faciliten l'aprenentatge de conceptes complexos.
- **Simulacions i jocs:** la realitat virtual i la realitat augmentada poden crear simulacions que permetin als estudiants aplicar els conceptes apresos en un context pràctic i segur.
- **Entorns col·laboratius:** aquestes tecnologies poden crear espais virtuals on els estudiants poden treballar junts, independentment de la ubicació física.
- **Comentaris immediats i personalitzats:** la IA pot proporcionar comentaris immediats i personalitzats, ajudant els estudiants a millorar ràpidament el seu exercici.
- **Anàlisi d'aprenentatge:** la IA pot proporcionar dades detallades sobre l'exercici dels estudiants, cosa que ajuda els professors a personalitzar encara més els mètodes d'ensenyament.
- **Aprenentatge pràctic:** totes aquestes tecnologies ofereixen oportunitats de formació pràctica en camps com la medicina i l'enginyeria, cosa que permet als estudiants adquirir experiència en un entorn controlat.
- **Compromís sensorial i cognitiu:** aquestes tecnologies poden estimular tant el compromís sensorial com el pensament crític i creatiu als estudiants.



# CONCLUSIÓ



Co-funded by  
the European Union






## CONCLUSIÓ

La gamificació representa un enfocament innovador per millorar l'aprenentatge augmentant la motivació i el compromís dels estudiants. Amb la integració de tecnologies avançades, la gamificació pot assolir nous nivells d'efectivitat i de compromís. L'adopció d'aquestes tecnologies en el context educatiu promet revolucionar l'aprenentatge, creant un entorn més estimulants i personalitzat que satisfaci les necessitats individuals dels estudiants.



# COM INTEGRAR EL JOC DE COCO A LA FORMACIÓ



- 
01. INTRODUCCIÓ
  02. PER QUÈ ELS JOCS DE CARTES SÓN UNA EINA EFECTIVA
  03. IMPORTÀNCIA DEL FACILITADOR
  04. FASE DE PREPARACIÓ
  05. FASE D'INTRODUCCIÓ
  06. FASE DE JOC
  07. MOMENTS DE REFLEXIÓ
  08. EXEMPLES PRÀCTICS D'ÚS
  09. ADAPTABILITAT DEL JOC
  10. USAR EL JOC SENSE UN FACILITADOR
  11. IMPORTÀNCIA DELS ENLLAÇOS I DE LA INVESTIGACIÓ
  12. COMENTARIS I MILLORES
  13. CONCLUSIÓ

**TAULA DE  
CONTINGUTS**





# INTRODUCCIÓ



Co-funded by  
the European Union



## INTRODUCCIÓ

El Joc CoCo, desenvolupat com a part del projecte Consum Conscient, és una eina educativa innovadora dissenyada per promoure el consum conscient a través del joc. El nostre objectiu era crear un joc que utilitzés un dels sistemes de joc més antics: les cartes, que han prevalgut a la cultura occidental durant segles. Pensem en les cartes del tarot, que eren un sistema d'endevinació abans d'esdevenir un joc.

CoCo Game porta aquest concepte a un context modern, on elements com ara puntuació, desafiaments i mecàniques similars als jocs de cartes moderns (des de Monopoly fins a Magic) fan que l'aprenentatge sigui un procés atractiu i interactiu. Aquest capítol està destinat a educadors i facilitadors i brinda orientació sobre com integrar el joc en programes de capacitació per a joves, persones desafavorides i persones amb nivells d'educació baixos per despertar la curiositat i facilitar l'aprenentatge sobre el consum conscient.







# PER QUÈ ELS JOCS DE CARTES SÓN UNA EINA EFECTIVA



Co-funded by  
the European Union



## PER QUÈ ELS JOCS DE CARTES SÓN UNA EINA EFECTIVA

Un joc de cartes com CoCo Game demostra ser una eina educativa eficaç per diverses raons. La varietat de cartes, que es divideixen en diferents tipus i categories, integra dinàmiques divertides i estimula la cooperació.

Les targetes de personatges introdueixen elements de narració i joc de rols. Aquestes targetes ofereixen narratives que fan que el joc sigui més atractiu, ajudant els participants a submergir-se i comprendre millor els conceptes que s'hi aborden.

A més, la necessitat de col·laborar per assolir objectius promou el treball en equip i el pensament crític, i fomenta així el desenvolupament d'habilitats interpersonals crucials en els models d'aprenentatge contemporanis.





# IMPORTÀNCIA DEL FACILITADOR



Co-funded by  
the European Union



## IMPORTÀNCIA DEL FACILITADOR

El facilitador juga un paper crucial en l'èxit del CoCo Game com a eina educativa. Conèixer les regles, comprendre la mecànica i dinàmica del joc és fonamental per estimular l'interès pels temes tractats i ensenyar de manera eficaç; Intervenir en els moments apropiats per pausar el joc o suggerir una exploració més gran.

La formació del facilitador ha d'incloure no només el domini del joc, sinó també la capacitat de gestionar grups, estimular debats i fomentar un ambient d'aprenentatge positiu i col·laboratiu. L'atenció i l'empatia del facilitador són essencials per mantenir els participants interessats i motivats. Aquí us proposem un model de formació dividit en diferents fases, proporcionant definicions i descripcions detallades per garantir una formació eficaç i atractiva.





# FASE DE PREPARACIÓ



Co-funded by  
the European Union



## FASE DE PREPARACIÓ

### Entenent el joc

Abans de presentar el joc CoCo, els formadors s'han de familiaritzar amb les regles i els components. És útil fer una o més sessions de joc entre entrenadors per guanyar competència i confiança en el maneig del joc i comprendre les dinàmiques que poden sorgir entre els jugadors.

Conèixer les regles i comprendre les mecàniques i dinàmiques del joc és essencial per ensenyar-les de manera efectiva i identificar els moments adequats per intervenir, suggerir una exploració més gran o corregir positivament el comportament dels jugadors, guiant-los cap a la col·laboració i el diàleg.



## FASE DE PREPARACIÓ

### Definició d'objectius d'aprenentatge

Establiu clarament quins conceptes de consum conscient voleu transmetre als participants en funció del seu origen social i cultural, definint quins explorar més a fons i quins passar per alt.

Els objectius inclouen la reducció de deixalles, l'ús eficient dels recursos i la importància de la sostenibilitat, tots inclosos a les targetes d'objectius del joc, dividits en categories com Aliments, Mobles, Roba i Energia, tots relacionats amb la contaminació ambiental.



## FASE DE PREPARACIÓ

### Preparant materials

Assegureu-vos que tots els materials del joc estiguin disponibles i en bones condicions.

Prepareu els malls de cartes, els fulls de puntuació, les regles i assegureu-vos que l'aplicació AR sigui funcional i accessible per a tots els participants.





# FASE DE PREPARACIÓ



## Materials addicionals

Considereu utilitzar qüestionaris finals, avaluacions d'aprenentatge, vídeos i presentacions com a materials complementaris per enriquir l'experiència d'aprenentatge. Aquestes eines poden ajudar a consolidar els coneixements adquirits durant el joc.

Per exemple, una prova final podria incloure preguntes com ara:

- Quins són els beneficis del consum responsable?
- Com podem reduir l'impacte ambiental de les nostres eleccions diàries?
- Com pot afectar l'estalvi d'energia a les factures de la llar?
- Quines pràctiques de consum responsable coneixes i apliques a la teva vida diària?
- Com podem animar els altres a reduir el malbaratament d'aliments?
- Quins són els efectes de la contaminació sobre el medi ambient i la salut humana?
- Com pot contribuir el reciclatge a un medi ambient més sostenible?
- Quines diferències hi ha entre fonts d'energia renovables i no renovables?
- Com podem reduir l'ús de plàstic als nostres hàbits diaris?
- Quines són les estratègies per a una compra d'aliments més conscient i econòmica?



# FASE

# D'INTRODUCCIÓ



Co-funded by  
the European Union

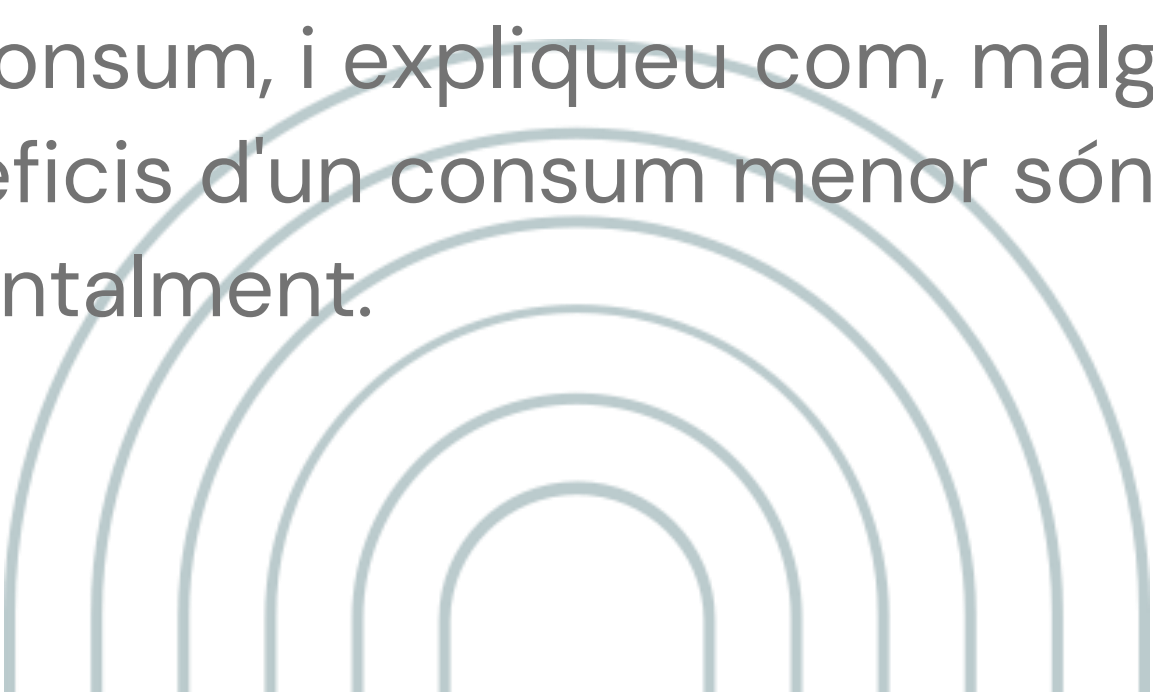


## FASE D'INTRODUCCIÓ

### Presentació del joc

Comenceu amb una breu introducció al Joc CoCo, explicant-ne el propòsit i com es relaciona amb temes de consum conscient. Utilitzar exemples concrets per fer més accessibles els conceptes, utilitzant també les targetes com a suport.

Per exemple, analitzeu l'escalfament global i l'estalvi d'energia començant amb la targeta d'objectius "Bombilla", que suggereix reemplaçar les velles bombetes de filament per altres de baix consum, i expliqueu com, malgrat que la inversió inicial sembla prohibitiva, els beneficis d'un consum menor són significatius, tant econòmicament com ambientalment.



## FASE D'INTRODUCCIÓ

### explicant les regles

Expliqueu de forma clara i concisa les regles del joc, potser repassant junts el full de regles.

És útil tenir un exemple pràctic per mostrar com es desenvolupa un torn de joc i, sobretot, com es calcula la puntuació.

Assegureu-vos que tots els participants comprenguin com utilitzar les targetes de Caràcter, Recursos i Metes.



## FASE D'INTRODUCCIÓ

### Paper del facilitador

El facilitador ha de ser actiu i proactiu, brindant suport i orientació durant tot el joc.

També han de tenir autoritat; Igual que el Game Master en els jocs de rol, guien els jugadors, assegurant que el joc es desenvolupi sense problemes perquè coneixen profundament les regles i són els únics que poden modificar-les.





# FASE DE JOC



Co-funded by  
the European Union



# FASE DE JOC

## Començant el joc

Distribueix les cartes i comença el joc segons les regles. Assegureu-vos que els participants compreguin que l'objectiu és col·laborar per assolir els objectius utilitzant la menor quantitat de recursos possible.

## Seguiment i suport

Durant el joc, el facilitador ha d'observar la dinàmica entre els participants, oferint suport i aclariments quan calgui. És important mantenir un entorn de joc col·laboratiu i inclusiu.



## FASE DE JOC

### Integració de contingut AR

Animeu els participants a utilitzar l'aplicació de Realitat Augmentada per explorar el contingut de les targetes de Recursos. Aquesta eina proporciona informació addicional i bonificacions que fan que el joc sigui més interessant i educatiu.

Utilitzar l'aplicació com a eina d'aprenentatge digital ofereix una oportunitat única d'aprofundir en els conceptes tractats en el joc, utilitzant i simplificant eines tecnològiques que moltes vegades semblen llunyanes perquè estan reservades a professionals o lligades a la investigació científica i de difícil comprensió.







# MOMENTS DE REFLEXIÓ



Co-funded by  
the European Union



## MOMENTS DE REFLEXIÓ

### Discussió a meitat del joc

Si ho considereu necessari, el facilitador pot prendre notes durant el joc per definir temes de reflexió per als moments de discussió.

Aproximadament a la meitat del joc, és apropiat fer una pausa, si no es va fer abans, per a una breu discussió. Demaneu als participants que comparteixin les seves experiències fins ara i reflexionin sobre com les decisions preses en el joc s'apliquen a la vida real. Per exemple: "Com es poden aplicar les decisions preses en el joc per reduir el consum d'energia a la vida diària?"

## MOMENTS DE REFLEXIÓ

### Comentaris finals

Al final del joc, fa una sessió de reflexió final. Pregunteu als participants què van aprendre sobre l'ús de recursos i com poden aplicar aquestes lliçons a la seva vida diària. Per exemple: "Quines estratègies li van semblar més efectives per completar objectius amb un ús mínim de recursos?"

### Analitzant els resultats

Analitzar les puntuacions finals i discutir les estratègies utilitzades per assolir els objectius. Ressalteu com les diferents opcions van influir en els resultats i el consum de recursos. Comprendre per què es van produir certes dinàmiques entre els jugadors i quin model (col·laboratiu o competitiu) va prevaldre i per què.



# EXEMPLES PRÀCTICS D'ÚS



Co-funded by  
the European Union



## EXEMPLES PRÀCTICS D'ÚS

### Sessions de formació per a estudiants.

Utilitzeu el Joc CoCo en entorns escolars per introduir conceptes de sostenibilitat i consum responsable, i per iniciar investigacions sobre els temes proposats.

Les matèries en què es pot aplicar aquest enfocament són variades, des de la ciència a l'economia, des de la sociologia a la filosofia.

Els estudiants poden aprendre mentre es diverteixen i discutir com aplicar aquestes idees a l'escola i a casa.

# EXEMPLES PRÀCTICS D'ÚS

## Programes de suport a persones desafavorides

Integrar el joc en programes de entrenament per a persones desafavorides.

El joc pot ajudar a desenvolupar habilitats en la gestió de recursos i la col·laboració, però també estimular el desenvolupament d'habilitats socials com la resolució de problemes, útils tant a la vida diària com al lloc de treball.

# EXEMPLES PRÀCTICS D'ÚS

## Tallers per a adults amb baixos nivells educatius

Organitzar tallers on es faci servir el Joc CoCo per facilitar la comprensió de conceptes complexos a través del joc.

El que podria semblar una simplificació excessiva de temes complexos i de vegades incomprensibles és, en realitat, un model esquemàtic dissenyat per simplificar la comprensió. Aquest enfocament pot fer que l'aprenentatge sigui més accessible i atractiu.

# EXEMPLES PRÀCTICS D'ÚS

## Exemple obert a tothom

En una sessió oberta, podeu explorar dinàmiques i elements de joc específics segons l'audiència.

- Per a gent jove:

Centrar-se en la importància del reciclatge i la sostenibilitat. Els joves poden ser particularment sensibles a les qüestions ambientals, de manera que emfatitzar com les decisions diàries poden afectar el medi ambient pot ser molt eficaç. Utilitzeu exemples concrets com el reciclatge de plàstic o l'ús d'energia renovable per explicar millor aquests conceptes.



## EXEMPLES PRÀCTICS D'ÚS

- **Per a adults amb baixos nivells educatius:**

Simplificar les explicacions sobre els beneficis del consum responsable. Utilitzeu un llenguatge clar i directe, evitant termes tècnics complexos. Exemples pràctics com l'estalvi d'energia a la llar o la reducció del malbaratament d'aliments poden fer que els conceptes siguin més comprensibles.

Per a persones desafavorides: emfatitzar la gestió econòmica i l'ús eficient dels recursos. Explicar com les pràctiques de consum conscient poden ajudar a estalviar diners i millorar-ne la qualitat de vida. Per exemple, mostri com fer compres més intel·ligents i utilitzar menys energia pot reduir les factures.

- **Per a grups mixts:**

**Crea tornejos amb equips que competeixen per veure qui pot fer servir la menor quantitat de recursos. Aquest enfocament pot estimular una competència sana i fer que l'aprenentatge sigui més dinàmic i atractiu. En acabar el torneig es podrà fer una prova final d'aprenentatge per verificar els coneixements adquirits.**



# ADAPTABILITAT DEL JOC



Co-funded by  
the European Union



## ADAPTABILITAT DEL JOC

El mode de joc es pot adaptar segons l'audiència. En alguns casos, pot resultar útil configurar el joc de forma més competitiva (la gestió de cartes, especialment al comerç, esdevé similar a la dinàmica de negociació econòmica com a Monopoly). Alternativament, amb una gran quantitat de jugadors/estudiants, es pot crear un torneig on competeixin diferents equips, seguit d'una prova d'aprenentatge final.

## ADAPTABILITAT DEL JOC

### Usar el joc sense un facilitador

El Joc CoCo també es pot jugar sense un facilitador i fora de rutes estructurades. En aquest cas, la qualitat i la quantitat de l'aprenentatge depenen principalment de l'interès dels jugadors. Les regles del joc estan dissenyades per a ús independent, cosa que garanteix una valuosa experiència educativa.

## ADAPTABILITAT DEL JOC

### Importància dels enllaços i la investigació.

Durant la creació del joc, els socis van realitzar una investigació exhaustiva per garantir la rellevància i precisió del contingut. Els enllaços inclosos a les targetes i l'aplicació AR brinden recursos addicionals que conviden els jugadors a explorar més a fons temes de consum conscient. Utilitzar l'aplicació com a eina d'aprenentatge digital ofereix una oportunitat única d'aprofundir en els conceptes tractats en el joc.

# ADAPTABILITAT DEL JOC

## Comentaris i millores

Recopilar i utilitzar els comentaris dels participants és essencial per millorar l'experiència educativa. Els facilitadors poden distribuir qüestionaris d'avaluació al final del joc per recopilar opinions sobre fortaleses i debilitats. Per exemple, un qüestionari podria preguntar: "Quins aspectes del joc li van semblar més útils per comprendre el consum conscient?" Utilitzeu aquesta informació per fer modificacions i actualitzacions del joc.



# CONCLUSIÓ



Co-funded by  
the European Union



## CONCLUSIÓ

El CoCo Game representa una oportunitat única per educar sobre temes importants com el consum conscient mitjançant un enfocament lúdic. Amb una preparació adequada i un facilitador actiu, el joc es pot convertir en una poderosa eina per estimular la reflexió i promoure comportaments sostenibles.

L'adopció d'aquestes tecnologies en contextos educatius promet revolucionar l'aprenentatge, creant un entorn més atractiu i personalitzat que satisfaci les necessitats individuals dels estudiants.





# MÈTODES D'AVALUACIÓ I MOBILITZACIÓ



**COCO**  
CONSCIOUS  
CONSUMPTION



Co-funded by  
the European Union



**01.** AVALUACIÓ DEL CONSUM CONSCIENT

**02.** MOBILITZACIÓ D'ESTUDIANTS A L'EDUCACIÓ  
NO FORMAL

**03.** ALGUNES PREGUNTES REFLEXIVES PER USAR  
AMB ELS ALUMNES DURANT LA CLASSE O DE  
FORMA INDEPENDENT



**TAULA DE  
CONTINGUTS**



# AVALUACIÓ DEL

# CONSUM

# CONSCIENT

Definició

# AVALUACIÓ DEL CONSUM CONSCIENT

El consum conscient implica consciència i accions respecte dels impactes ambientals, socials i econòmics de les decisions de compra. En avaluar aquest tipus d'aprenentatge no formal, és fonamental comprendre'n l'eficàcia, validar els resultats i garantir una millora contínua en el foment d'habilitats i coneixements que l'educació tradicional pot passar per alt.



# VIDEO CURT SOBRE AVALUACIÓ EN EDUCACIÓ NO FORMAL

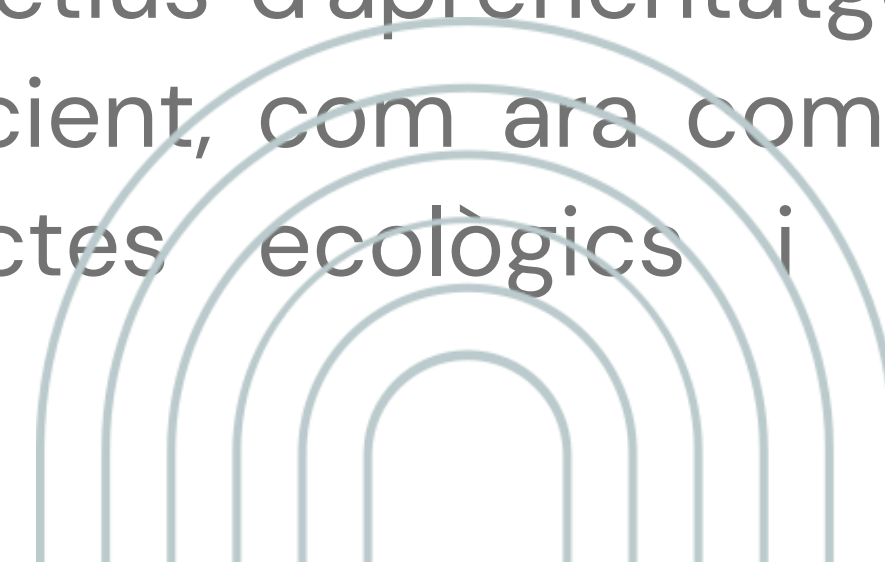


[Què és l'avaluació a l'entorn de l'educació no formal?](#)  
[Procés i importància de l'avaluació – YouTube](#)



# COM AVALUAR L'APRENTATGE NO FORMAL EN EL CONSUM CONSCIENT?

- L'avaluació de l'aprenentatge no formal difereix de l'aprenentatge formal on sovint emfatitza avaluacions pràctiques, basades en competències i enfocaments flexibles i centrats en l'alumne, en lloc de proves i plans d'estudis estandarditzats. Les avaluacions de l'aprenentatge no formal se centren més en l'autoavaluació, les pràctiques reflexives i l'aplicació d'habilitats al món real.
- Definició d'objectius específics: Establir objectius d'aprenentatge clars i específics relacionats amb el consum conscient, com ara comprendre pràctiques sostenibles, reconèixer productes ecològics i prendre decisions de compra ètiques.





# AUTOAVALUACIÓ

- Eines d'autoavaluació: utilitzeu eines que ajudin els alumnes a avaluar els seus coneixements i pràctiques de consum conscient, com ara calculadores d'empremta de carboni o guies de compres ètiques.
- Seguiment dels canvis en el consum: ajudi els alumnes a automesurar els canvis en els seus patrons de consum, com ara la reducció de plàstics d'un sol ús, un ús més gran de productes sostenibles o canvis en el comportament de compra.
- Aplicacions del món real: Com apliquen els alumnes els seus coneixements en escenaris del món real, com ara triar marques sostenibles, reduir el malbaratament a la llar o influir en altres perquè prenguin decisions conscients?

## MESURAMENT D'IMPACTE

Pot mesurar l'impacte ambiental i social dels canvis en el consum dels estudiants, com ara la reducció de la petjada de carboni o el suport als productes de comerç just.







# MOBILITZACIÓ D'ESTUDIANTS EN EDUCACIÓ NO FORMAL



# MOBILITZACIÓ D'ESTUDIANTS EN EDUCACIÓ NO FORMAL

- Per activar els estudiants en el seu aprenentatge no formal del consum conscient, podem crear activitats i projectes atractius i pràctics que s'alineïn amb els seus interessos i aplicacions del món real.
- Seria beneficiós fomentar la col·laboració entre parells i oferir oportunitats perquè els estudiants comparteixin les seves experiències i resultats d'aprenentatge.
- L'avaluació ha de ser rellevant per al tema i proporcionar informació significativa sobre el progrés dels estudiants i l'impacte més ampli en la sostenibilitat.





ALGUNES PREGUNTES  
REFLEXIVES PER USAR AMB ELS  
ALUMNES DURANT LA CLASSE O  
DE FORMA INDEPENDENT



# ALGUNES PREGUNTES REFLEXIVES PER USAR AMB ELS ALUMNES DURANT LA CLASSE O DE FORMA INDEPENDENT

- Com afecten el medi ambient els meus hàbits de compra i alimentació i quins petits canvis puc fer per ser més ecològic?
- Com puc animar els meus amics i familiars a prendre decisions més sostenibles?
- Com afecta el medi ambient la quantitat de coses que compro? Podria centrar-me més en la qualitat que en la quantitat?
- Quins articles quotidians ús que podrien reemplaçar-se amb alternatives reutilitzables o sostenibles?
- Com impacten les meves eleccions d'aliments al planeta i què puc fer per triar aliments més sostenibles?

