

# CONSUM CONSCIENT

L'EXPOSICIÓ-JOC EN QUÈ QUI TÉ CAP,  
HI SURT GUANYANT

GUIA PEDAGÒGICA  
PER AL PROFESSORAT

[www.diba.cat](http://www.diba.cat)



Diputació  
Barcelona

## Taula de continguts

<b>1. Introducció</b>	4
<b>2. Objectius i continguts generals</b>	5
Persones destinatàries	5
Objectius d'aprenentatge	5
<b>3. Estructura de la proposta</b>	6
<b>4. Activitat prèvia</b>	6
4.1. Objectius	6
4.2. Competències	7
4.3. Metodologia	7
4.4. Seqüència didàctica	8
4.5. Desenvolupament de la proposta	8
4.6. Materials	9
4.7. Recomanacions abans de la visita	9
<b>5. Visita</b>	10
5.1. Objectius	10
5.2. Competències	11
5.3. Metodologia	12
5.4. El rol del professorat	12
5.5. Seqüència didàctica	12
5.6. Desenvolupament de la visita	13
<b>6. Activitat posterior</b>	21
6.1. Objectius	21
6.2. Competències	22
6.3. Metodologia	23
6.4. Seqüència didàctica	23
6.5. Desenvolupament de la proposta	23
6.6. Materials	25
<b>7. Pauta d'observació per al professorat durant l'exposició</b>	25

## 1. Introducció

La Diputació de Barcelona, mitjançant el Servei de Suport a les Polítiques de Consum, col·labora amb els ajuntaments de la província de Barcelona en el desenvolupament de polítiques de defensa dels drets de la ciutadania en l'àmbit del consum i proporciona programes per promoure actituds de consum conscient.

Aquesta guia didàctica contempla totes les activitats desenvolupades entorn de l'exposició-joc que sorgeix d'una conducta observada per la Diputació de Barcelona: on cada cop més, les persones joves no coneixen els drets i deures referents al consum. Està creixent la quantitat de persones que desconeixen com es pot reclamar, quina documentació s'ha de guardar o durant quant de temps.

Per aquest motiu, la Diputació de Barcelona presenta aquesta exposició, una exposició-joc que té la finalitat d'educar les persones joves perquè facin un consum conscient a partir d'un aprenentatge basat en l'experiència a partir de 4 conceptes clau:

- 1. Informar-se:** per què necessitem informar-nos? L'exposició desperta les ganes d'informar-se i permet entendre la importància de saber què comprem i les seves condicions.
- 2. Llegir:** quina importància té llegir amb atenció? A l'exposició, els joves comproven que la lectura és necessària per entendre i gestionar condicions, devolucions, garanties...
- 3. Guardar:** per què cal guardar tiquets, factures, garanties? L'exposició mostra la importància de guardar comprovants, que ens ajudaran, si cal, a reclamar.
- 4. Reclamar:** com podem reclamar? A l'exposició es coneixen quins drets tenim les persones consumidores i com els podem exercir.

4

## 2. Objectius i continguts generals

### a. Persones destinatàries

L'exposició està destinada al col·lectiu de joves (d'entre 12 i 25 anys) amb l'objectiu de transmetre coneixements referents al consum de manera lúdica i senzilla per arribar a incidir significativament en la vida real dels participants com a consumidors.

### b. Objectius generals d'aprenentatge

**Saber:** objectius de caràcter conceptual que impliquen conèixer les 4 claus de consum:

- Reconèixer les tipologies de consum que hi ha al nostre entorn.
- Comprendre les promocions, els productes de consum, els organismes i les organitzacions a l'abast del consumidor, la validesa dels tiquets, etc.
- Reconèixer els diferents recursos que podem utilitzar per aconseguir puntuació.
- Reconèixer com ens informem, guardem, llegim i reclamem.
- Aplicar els diferents aprenentatges adquirits a la vida quotidiana.

**Fer:** objectius procedimentals que impliquen la creació de la taula de consum conscient.

- Analitzar els tipus de consum que tenim a prop nostre.
- Valorar el tipus de document que comporta cada tipus de consum.
- Discriminar accions innecessàries i valorar les eficients.
- Fer un vídeo de màxim 3 minuts en el qual exposem els aprenentatges adquirits i donem 3 consells bàsics a la societat respecte del consum conscient.

**Sentir:** objectius actitudinals que impliquen la participació del joc.

- Implicar-se a la dinàmica proposada.
- Tenir ganes d'informar-se sobre consum conscient.
- Participar en la realització d'un vídeo.

5

### 3. Estructura de la proposta

La proposta que fem, està dividida en 3 moments diferents: abans, durant i després de la visita.

Activitat prèvia	Visita	Activitat posterior
<b>Què en sabem del consum conscient?</b>  Activitat d'informació i de conscienciació sobre què consumim, com ho fem i de quina informació disposem quan comprem.	<b>Visita a l'exposició</b>	<b>Activitat de síntesi i comunicació</b>  Reflexió sobre les 4 claus necessàries per a un consum conscient.

### 4. Activitat prèvia

La finalitat de l'activitat prèvia a la visita és presentar, a l'aula, el tema que es tractarà al llarg de la proposta. Aquesta introducció es farà a partir d'una dinàmica a través de la qual els joves, en petits grups, exposaran idees prèvies a la visita sobre el consum.

#### 4.1. Objectius

L'activitat prèvia té en compte els objectius següents:

**Saber:** objectius conceptuals que impliquen conèixer què és i què implica el consum conscient.

- Conèixer què significa el consum conscient.
- Reconèixer les tipologies de consum que hi ha al nostre entorn.

**Fer:** objectius procedimentals que impliquen la creació de la taula de consum conscient.

- Analitzar els tipus de consum que tenim a prop nostre.
- Valorar el tipus de document que comporta cada tipus de consum.

**Sentir:** objectius actitudinals que impliquen valorar la manera de consumir i d'informar-nos.

- Implicar-se a la dinàmica proposada.

#### 4.2. Competències

Les competències que es posen en marxa durant l'activitat prèvia són:

##### ■ Competència de l'àmbit personal i social:

- Dimensió aprenentatge:
  - ◆ **Competència 3:** desenvolupar habilitats i els reptes de l'aprenentatge al llarg de la vida.
- Dimensió participació:
  - ◆ **Competència 4:** participar a l'aula, al centre i a l'entorn de manera reflexiva i responsable.

##### ■ Competències de l'àmbit lingüístic:

- Dimensió comunicació oral:
  - ◆ **Competència 3:** emprar estratègies d'interacció oral d'acord amb la situació comunicativa per iniciar, mantenir i acabar el discurs.
- Dimensió comprensió lectora:
  - ◆ **Competència 6:** seleccionar i utilitzar eines de consulta per accedir a la comprensió de textos i adquirir coneixement.

##### ■ Competència de l'àmbit social:

- Dimensió ciutadana:
  - ◆ **Competència 12:** participar activament i de manera compromesa en projectes per exercir drets.
  - ◆ Deures i responsabilitats propis d'una societat democràtica.

#### 4.3. Metodologia

Per l'activitat prèvia a la visita, l'alumnat treballarà en petit grup, de manera que es potenciarà la intel·ligència col·lectiva per tal de sumar idees i generar un nou coneixement.

A més a més, la seqüència didàctica recull un embarcament a la dinàmica, una acció i una reflexió col·lectiva.

#### 4.4. Seqüència didàctica

<b>Introducció</b>	Explicació de la dinàmica (10')
<b>Desenvolupament</b>	Realització per petits grups (3-4 joves) de la taula de consum conscient (35')
<b>Reflexió</b>	Compartir la taula realitzada i ampliar coneixements de manera participativa (15')

#### 4.5. Desenvolupament de la proposta

<b>Introducció</b>	Explicació de la dinàmica (10')
--------------------	---------------------------------

Iniciem la dinàmica amb una pregunta i obrim un breu debat en el qual l'alumnat exposa la seva opinió: Coneixeu què significa *consum conscient*? Heu sentit mai a parlar de consum responsable?

<b>Desenvolupament</b>	Realització per petits grups (3-4 joves) de la taula de consum conscient (35')
------------------------	--

Seguidament, mostrem l'activitat. L'alumnat s'haurà de dividir en petits grups, i haurà de realitzar la graella següent:

CONSUM					
<b>Què consumim?</b>					
Habitatge	Menjar	Higiene	Roba	Connexió	Serveis
<b>Com ho consumim?</b>					
<b>Quina informació obtenim quan consumim?</b>					

Quines premisses hem de tenir en compte per omplir la graella?

- **Què consumim?** Aquí col·loquem aquelles coses que directament consumim: un pis, unes patates, un sabó de dutxa, el mòbil, el metro...
- **Com ho consumim?** Escrivim de quina manera fem aquest consum. En el cas del pis, el consumim a partir d'un lloguer o d'una compra. En el cas del menjar, el consumim a partir d'un supermercat.
- **Quina informació obtenim quan consumim?** Detallem el material que extraïem a partir del consum: el tiquet, el contracte de lloguer...

<b>Reflexió</b>	Compartir la taula realitzada i ampliar coneixements de manera participativa (15')
-----------------	--

Finalment, en petits grups, fem la presentació de cada graella, a la vegada que valorem quin consum fem els diferents grups de l'aula.

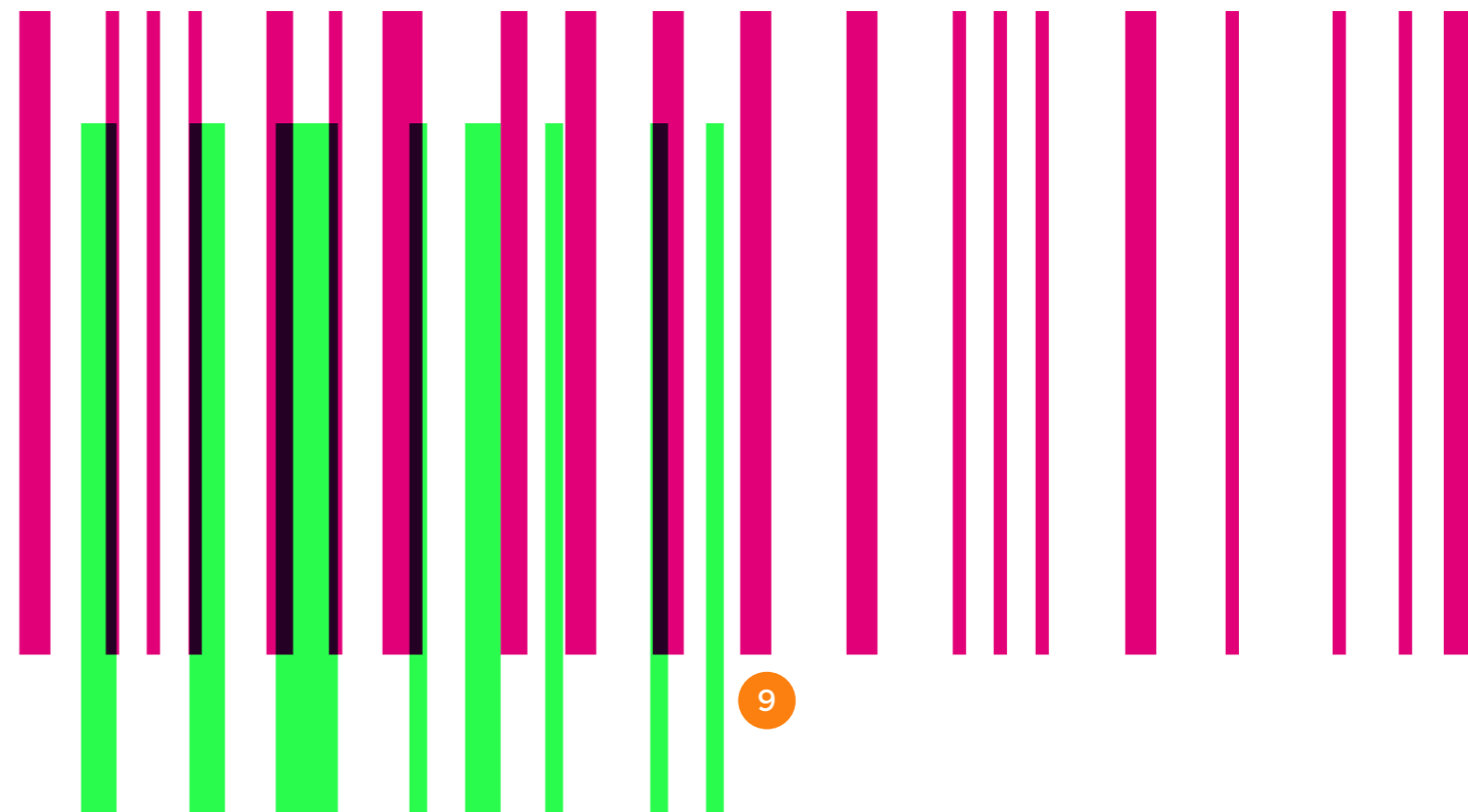
Aquí és el moment de valorar si el nostre consum és responsable i preguntar-nos si érem conscients de tot aquest consum.

#### 4.6. Materials

Necessitarem la graella de cada grup en full DIN A3.

#### 4.7. Recomanacions abans de l'exposició

L'alumnat s'haurà de descarregar una aplicació abans de l'activitat.



## 5. Visita

Durant aquesta exposició-joc, els joves entren en una realitat paral·lela on han d'aconseguir el màxim de recursos possibles i posar a prova les 4 claus necessàries per a un consum conscient:

- 1. Informar-se:** per què necessitem informar-nos? L'exposició desperta les ganes d'informar-se i permet entendre la importància de saber què comprem i les seves condicions.
- 2. Llegir:** quina importància té llegir amb atenció? A l'exposició, els joves comproven que la lectura és necessària per entendre i gestionar condicions, devolucions, garanties...
- 3. Guardar:** per què cal guardar tiquets, factures, garanties? L'exposició mostra la importància de guardar comprovants, que ens ajudaran, si cal, a reclamar.
- 4. Reclamar:** com podem reclamar? A l'exposició es donen a conèixer quins drets tenim les persones consumidores i com els podem exercir.

### 5.1. Objectius

L'activitat prèvia té els objectius següents:

**Saber:** objectius conceptuals que impliquen conèixer què signifiquen els diferents conceptes de la nova realitat paral·lela i com es relacionen amb la nostra realitat.

- Comprendre les promocions, els productes de consum, els organismes i les organitzacions a l'abast del consumidor, la validesa dels tiquets, etc.
- Reconèixer els diferents recursos que podem utilitzar per aconseguir puntuació.

**Fer:** objectius procedimentals que impliquen elaborar una estratègia per aconseguir els màxims recursos disponibles.

- Analitzar l'objectiu i buscar una estratègia conjunta per assolir-lo.
- Discriminar accions innecessàries i valorar les eficients.

**Sentir:** objectius actitudinals que impliquen la participació del joc.

- Implicar-se en el joc i implicar-se amb l'equip comunicant-se de manera eficient.

## 5.2. Competències

### ■ Competència dels àmbits personal i social:

- Dimensió aprenentatge:
  - ◆ Competència 3: desenvolupar habilitats i els reptes de l'aprenentatge al llarg de la vida.
- Dimensió participació:
  - ◆ Competència 4: participar a l'aula, al centre i a l'entorn de manera reflexiva i responsable.

### ■ Competències de l'àmbit lingüístic:

- Dimensió comunicació oral:
  - ◆ Competència 3: emprar estratègies d'interacció oral d'acord amb la situació comunicativa per iniciar, mantenir i acabar el discurs.
- Dimensió comprensió lectora:
  - ◆ Competència 6: seleccionar i utilitzar eines de consulta per accedir a la comprensió de textos i per adquirir coneixement.

### ■ Competència de l'àmbit social:

- Dimensió ciutadana:
  - ◆ Competència 12: participar activament i de manera compromesa en projectes per exercir drets.

### ■ Competència dels àmbits cultural i valors:

- Dimensió personal:
  - ◆ Competència 1: actuar amb autonomia en la presa de decisions i ser responsable dels propis actes.
- Dimensió interpersonal:
  - ◆ Competència 6: aplicar el diàleg i exercitar totes les habilitats que comporta, especialment per a la solució de conflictes interpersonals i per propiciar la cultura de la pau.

### ■ Competència de l'àmbit científicotecnològic:

- Dimensió indagació de fenòmens naturals i de la vida quotidiana:
  - ◆ Competència 6: reconèixer i aplicar els processos implicats en l'elaboració i validació del coneixement científic.
- Dimensió objectes i sistemes tecnològics de la vida quotidiana:
  - ◆ Competència 7: utilitzar objectes tecnològics de la vida quotidiana amb el coneixement bàsic del seu funcionament.

### 5.3. Metodologia

La visita fomenta l'aprenentatge basat en l'experiència. Seguint el model de Kolb, la metodologia de l'exposició-joc es divideix en 4 moments:

- **Experimentació concreta:** implica compromís sensorial i emocional de l'alumnat. L'exposició dona lloc a experiències immediates que tenen a veure amb l'observació de l'entorn i les claus per portar a terme un consum conscient.
- **Experimentació reflexiva:** implica veure, escoltar i discutir l'experiència. L'exposició permet elaborar hipòtesis sobre la informació que reben i permet incidir directament en el consum de la realitat paral·lela.
- **Experimentació abstracta:** arran de les hipòtesis, l'alumnat formarà i entendre conceptes sobre el consum.
- **Experimentació activa:** implica la reflexió i l'adquisició d'aquests conceptes posant-los a prova en altres contextos.

### 5.4. El rol del professorat

El rol del professorat és fonamental per tal d'estimular l'alumnat a regular l'autoaprenentatge i planificar estratègies envers el consum conscient a la vida diària. Per aquest motiu, durant l'exposició el professorat desenvolupa el rol d'observació. Aquest rol té en compte els aspectes següents:

- Estar atent a com l'alumnat comprèn els diferents conceptes que més endavant es reflexionaran i treballaran a l'aula.
- Anima a l'alumnat a preguntar-se entre ells mitjançant preguntes obertes.
- Anota a la pauta d'observació, facilitada més endavant, aquells comportaments que permeten generar nou coneixement durant la fase de reflexió.
- Qüestiona el comportament emprat i no la persona que l'ha generat.
- Estimula l'alumnat per a generar diàleg.
- Avalua els coneixements adquirits per part de l'alumnat.

### 5.5. Seqüència didàctica

La visita té una durada aproximada de 60-80 minuts (el desenvolupament del joc, de 45 minuts) i es divideix en les parts següents:

<b>Benvinguda</b>	■ Presentació de l'exposició i lliurament del fulletó inicial ■ Resum de les instruccions del joc
<b>Embarcament</b>	■ Presentació de la narrativa i la missió de les persones jugadores ■ Divisió d'equips, elecció del mode joc i el recurs
<b>Tutorial</b>	■ Accés a la realitat paral·lela ■ Familiarització amb l'exposició ■ Tutorial: el primer repte
<b>Desenvolupament</b>	■ Resolució dels reptes ■ Obtenció de recursos
<b>Tancament</b>	■ Reflexió de l'activitat ■ Puntuació i <i>feedback</i>
<b>Comiat</b>	■ Comiat i lliurament d'un fulletó amb tota la informació de la visita

### 5.6. Desenvolupament de la visita

A continuació, es descriuen i desenvolupen les accions que realitzarà l'alumnat i l'observació que ha de dur a terme el professorat en cada una de les parts. A l'annex, us facilitem un recull de la pauta d'observació per treballar el dia de l'exposició.

<b>Benvinguda</b>	■ Presentació de l'exposició ■ Resum de les instruccions del joc
-------------------	---

Prèviament a l'arribada a la visita, l'alumnat rebrà un fulletó amb informació prèvia, que serà important guardar per a futurs reptes.

Aquest fulletó inclou informació rellevant sobre l'exposició, la introducció a la visita, els recursos que es poden aconseguir durant la visita i un codi secret que es necessita durant la visita.



### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- L'alumnat es guarda el material?
- L'alumnat llegeix la informació facilitada?
- Quines actituds observem a l'entregar la informació sobre l'exposició? (Atenem als comentaris, observem si hi ha interès inicial, si es fixen en algun aspecte en concret del document o bé el guarden o el tiren...)

### Embarcament

- Presentació de la narrativa i la missió de les persones jugadores
- Divisió d'equips, elecció del mode joc i del primer recurs

L'alumnat arribarà a l'exposició i en CeCé, personatge narrador de la història, els rebrà amb una videopresentació que els transportarà a la narrativa i els mostrarà les instruccions i l'objectiu: incidir en aquesta realitat paral·lela.







Seguidament, l'alumnat s'haurà de dividir per equips de 2 o 3 persones i, amb un dispositiu mòbil a mà, les persones jugadores podran accedir a la web-app que es facilitarà. Un cop hi accedeixin, necessitaran escollir el format d'accés: mode joc o mode visita. En el cas de l'alumnat, s'escollirà el mode joc. En aquest mode, s'activa la resolució de reptes i l'obtenció de recursos.

### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Escolten i entenen les instruccions?
- Quina actitud tenen al principi de l'exposició? Participen en la divisió d'equips?
- Faciliten el joc?

Seguidament, dins l'aplicació, l'alumnat haurà d'escollir un dels recursos disponibles per iniciar l'aventura. Durant el joc podran aconseguir altres recursos, però és a l'inici quan n'han d'escollir un dels següents (exceptuant l'intercomunicador, que no estarà disponible a l'inici de l'aventura):



<b>Motxilla</b>		A la motxilla podreu guardar tot allò que necessiteu. Vigileu de desar el que és important. A vegades llencem les coses sense saber el valor que tenen!
<b>Ulleres</b>		Amb les ulleres aconseguireu informació que altres persones no són capaces de veure. Podreu, inclús, llegir la lletra petita!
<b>Intercomunicador</b>		Amb l'intercomunicador podreu estar en contacte amb en Cecé quan ho necessiteu, tot i estar fora de la vostra cobertura, per resoldre dubtes. Us serà de gran ajuda en aquesta realitat paral·lela, on no tot és el que sembla! Podreu aconseguir informació relacionada amb: Quin és l'objectiu? Com aconseguim intervenir? Per què hem d'intervenir en aquesta realitat paral·lela? Com aconseguim més punts d'impacte? Què fem si no sabem resoldre un repte? Què passa si no aconseguim intervenir tant com volíem? S'associa amb la capacitat de demanar ajuda als organismes i institucions de consum per informar-se, reclamar...
<b>Diccionari</b>		Amb el diccionari podreu traduir al vostre llenguatge i entendre la informació que se us dona. No sempre entenem el que llegim...
<b>Aturar el cronòmetre</b>		Podreu aturar el cronòmetre en aquesta realitat paral·lela durant 3 minuts més per guanyar temps i reflexionar sobre les decisions preses i les accions a realitzar.
<b>Retrocedir en el temps</b>		Podreu desfer accions fetes fins a un màxim de 3 per tornar-les a fer, i aconseguir millorar el vostre impacte en aquesta realitat paral·lela. Però vigileu, el temps seguirà comptant!

### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Com han escollit el recurs? Quines estratègies han utilitzat? (Hi havia consens d'equip, per votació, han dialogat i han qüestionat la tria d'un recurs o un altre?)
- Quins motius han fet servir per escollir-lo?

Un cop escollit el recurs, l'alumnat accedeix a la realitat paral·lela, una realitat amb una estètica cyberpunk que està composta per diferents mòduls en forma de laberint. En entrar, hauran de realitzar el primer repte en forma de tutorial: aconseguir 100 comíferes.



### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Com prenen la decisió? Quina estratègia utilitzen?
- Quina acció escullen? Per què?
- Tenen clar quines conseqüències tindrà cada acció?
- Què fan quan s'adonen de les conseqüències de cada opció?
- Entenen què és una comífera? Saben traslladar el concepte de comífera a la nostra realitat?

Les comíferes són els diners de la realitat paral·lela. Per aconseguir-les se'ls proposen dues opcions: buscar les comíferes al Banc Intergalàctic de Comíferes o al Caixaer Pangalàctic Automàtic. Cada elecció té unes conseqüències i pot marcar les següents accions que prenguin. Si van al Banc Intergalàctic, que trobaran a l'exposició, podran aconseguir 100 comíferes restant 3 minuts del teu temps total a l'aventura. En canvi, si van al caixaer automàtic, obtenen les comíferes instantàniament amb una comissió de 5 comíferes.

En aquest cas, si tenen el recurs de les ulleres, podran veure les condicions del servei abans d'utilitzar-lo i comprovar que el caixaer automàtic els restarà 5 comíferes per fer l'operació.

#### Desenvolupament

- Resolució dels reptes
- Obtenció de recursos

En aquesta fase, l'alumnat haurà de resoldre els següents reptes relacionats amb la vida real. No serà una fase lineal, ja que l'alumnat pot començar per un repte o buscant recursos.

#### ► Repte 2: Comprar 3 darris.

Els darris són els productes de consum amb promocions de la nostra realitat. L'objectiu del repte és comprendre la relació entre els darris i les promocions de consum a la realitat.

L'alumnat haurà de trobar la botiga que ven darris. Allà, se'ls mostraran quatre ofertes diferents i hauran d'escollir la que els permeti comprar 3 darris amb el pressupost que tenen.

Anteriorment, hauran aconseguit comíferes per poder comprar els darris en el repte d'aconseguir 100 comíferes.

### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Quina oferta fan servir per comprar els darris?
- Tots els equips fan servir la mateixa?
- Quines reflexions fan?
- Hi ha alguna acció o comportament que ens cridi l'atenció?
- Comprenen la relació entre els darris i els productes reals?
- Comprenen com funcionen les promocions?

#### ► Repte 3: Localitzar un veric

Els verics són els organismes i les institucions a l'abast de les persones consumidores de la nostra realitat. L'objectiu del repte és localitzar aquest espai dins l'exposició. Per això, l'alumnat s'haurà de moure per l'exposició per trobar un text que relacioni el veric amb l'antic Servei Públic de Consum.

### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Quines estratègies utilitzen per trobar el veric?
- Quines reflexions fan?
- Han llegit el text per trobar el veric? O bé l'han trobat per casualitat?
- Hi ha alguna acció o algun comportament que ens cridi l'atenció?

#### ► Repte 4: Contractar un intut

Un intut és el servei que una persona pot contractar. L'objectiu d'aquest repte és intuir un pla de cibergigues.

L'alumnat s'haurà de moure per l'exposició per localitzar publicitat de diferents companyies de telecomunicacions. Tindran diferents opcions a escollir i totes seran correctes, tot i que cadascuna tindrà més o menys puntuació a l'impacte general.

Una vegada contractat un servei, l'alumnat podrà utilitzar el recurs de l'intercomunicador.

### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Quines reflexions fan per escollir el pla d'acció?
- Tots els equips escullen el mateix pla d'acció?
- Hi ha alguna acció o algun comportament que ens cridi l'atenció?
- Comprenen la relació entre els intuts i un servei que poden contractar (tarifes d'internet, mòbils...)?
- Coneixen quin és el procediment per contractar un servei? Quin procediment o reflexió que han portat a terme?
- Hi ha algun producte contractat que no hàgim utilitzat? Per què contractem productes que no utilitzem?
- Algun equip ha fet servir el servei de cancel·lació anticipada? L'utilitzaran?

### ► Repte 5: Localitzar 5 dronòdics.

Els dronòdics són els tiquets que no tenen validesa: estan esborrats, són vals de compra,... En aquest repte, l'alumnat haurà de localitzar 5 dronòdics en els plafons de prescripcions i dronòdics.

Per accedir al repte, necessiten el codi que hi ha imprès al full de mà de benvinguda a l'exposició.

L'objectiu del repte és entendre la validesa d'un tiquet.

#### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Saben localitzar les diferències entre un tiquet sense validesa i un tiquet amb validesa?
- Han descobert quin recurs necessiten per superar el repte?
- Quines reflexions i estratègies utilitzen per assolir el repte?

### ► Repte 6: Portar un darri a reparar.

L'alumnat haurà de portar un darri a reparar. Hauran de buscar el lloc on fer-ho. Poden escollir dos llocs escanejant codis QR: la botiga de darris o la fàbrica de darris. Cadascun suposa un impacte en aquesta realitat paral·lela. Per exemple, si l'alumnat va a la fàbrica de darris, perdran punts d'impacte perquè aquest no és el lloc on fer aquesta gestió. Si, en canvi, trien anar a la botiga de darris, només podran fer la reparació si han guardat el tiquet de compra vàlid.

La motxilla és un recurs útil per poder guardar les prescripcions i poder mostrar-les a l'hora de reparar un darri.

#### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Entenen la similitud que tenen un darri i un producte de consum? Entenen què simbolitza una prescripció?
- Saben que no poden portar a arreglar un producte sense el seu tiquet vàlid?
- Els equips que no tenen un tiquet vàlid per portar a reparar el darri, quina estratègia segueixen?
- Els equips són conscients dels recursos que els poden ajudar a assolir el repte?
- Com actuen i com reflexionen els equips?

### ► Repte 7: Acumular 5 prescripcions

Les prescripcions són els tiquets que sí que tenen validesa a la nostra realitat. El repte consisteix en acumular-ne 5.

#### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Quina estratègia han seguit per acumular les prescripcions?
- Quines reflexions han generat amb el seu equip?
- L'alumnat ha estat capaç d'entendre com són els tiquets que tenen validesa a diferència dels tiquets que no en tenen?

### ► Repte 8: Desxifrar 5 esboixes.

Les esboixes són els conceptes sobre consum. L'objectiu és entendre 5 conceptes claus i bàsics de consum que trobaran en 10 pòsters diferents. L'alumnat haurà de localitzar els 5 conceptes, escanejar el codi de cada un d'ells i respondre la pregunta sobre el concepte correctament.

En aquest repte és recomanable tenir els recursos del diccionari i les ulleres per poder obtenir la informació i poder respondre les preguntes correctament, o bé perdre temps buscant les paraules per internet.

#### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Quina estratègia segueixen per localitzar els 10 conceptes? Van en grup, es reparteixen...
- Quines reflexions fan per resoldre les preguntes?
- Coneixen els conceptes abans de buscar-los al diccionari?
- L'alumnat és capaç de comparar els conceptes de la realitat paral·lela amb accions de la nostra realitat?

### ► Repte 9: Descodificar 3 tegornes

Les tegornes són les etiquetes i enumeracions de la realitat paral·lela. L'alumnat ha d'aconseguir identificar les etiquetes de diferents begudes que es troben codificades i ajudar a la població a escollir la millor opció.

L'elecció de cada opció comporta més o menys impacte a la realitat paral·lela. Un cop hagin escollit, se'ls comunicarà el seu impacte i se'ls farà transferència del producte escollit.

### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Quina de les tres begudes han escollit?
- Quina estratègia han seguit per fer l'elecció del producte?
- Entenen què posa a l'etiqueta?
- Reflexionen sobre l'elecció de cada element, coneixent els avantatges i desavantatges de cada etiqueta?
- Reflexionen sobre si han observat mai l'etiqueta abans de comprar algun producte?

#### ► Repte 10: Reclamar 2 mantols

Els mantols són les factures de la nostra realitat. En aquest repte es dona a conèixer quin és el procediment per reclamar, que es farà en tres fases:

1. Aconseguir dos mantols en els quals es detecti un error. L'alumnat haurà d'escanejar els codis QR dels dos mantols detectats.
2. Portar els mantols al lloc on s'han de reclamar. L'alumnat ha d'arribar a un veric (Antic Servei Públic de Consum).
3. Reclamar. Troben el veric, llegeixen conceptes per saber-ne més, i se'ls fa una pregunta: què hem de fer per reclamar els mantols?

### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Com han detectat els errors dels mantols? Quina estratègia han seguit per reclamar-los?
- Els equips que ja han fet el repte 2. Han sapigut tornar al veric? Han identificat el veric com un espai destinat a les persones consumidores?
- L'alumnat ha llegit la informació per saber-ne més? Hi ha alumnat que no ha llegit les condicions ni els conceptes de la reclamació?
- L'alumnat sap com s'ha de realitzar una reclamació?
- Quines reflexions fan? Quin consideren que és el primer pas per realitzar una reclamació?

### Tancament

- Reflexió de l'activitat
- Puntuació i feedback

Prèviament al tancament, hi haurà 10 minuts de marge perquè tots els equips puguin acabar la seva aventura. Durant aquest espai, recomanem al professorat que utilitzi la pauta d'observació per tal de descobrir i conèixer les estratègies utilitzades i les reflexions que han fet.

Es fa el càlcul de puntuació i seguidament es fa una reflexió sobre els temes treballats a partir de preguntes: T'imagines que a la nostra realitat no llegíssim allò que signem? No ens informéssim? No guardéssim els tiquets? O no poguéssim reclamar?

### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Observem quina puntuació han tret. Han incidit en la nova realitat?
- Es poden imaginar quines causes els han fet obtenir aquest resultat?
- Coneixen quins canvis personals poden fer per millorar el dia a dia?
- Quins dubtes els sorgeixen?

### Comiat

- Comiat i lliurament d'un fulletó amb tota la informació de la visita

Finalment, i en un full de mà amb una activitat que relaciona els reptes i recursos resolts a la vida paral·lela i la seva vinculació amb la vida real.

### OBSERVACIÓ PER AL PROFESSORAT:

- Què fan amb la informació lliurada?
- Han entès l'objectiu de l'exposició?

## 6. Activitat posterior

### 6.1. Objectius

L'activitat final té els objectius següents:

**Saber:** objectius conceptuals que impliquen conèixer els aprenentatges absorbits durant l'exposició-joc.

- Reconèixer com ens informem, guardem, llegim i reclamem.
- Aplicar els diferents aprenentatges adquirits.

**Fer:** objectius procedimentals que impliquen elaborar un vídeo posant a prova els coneixements adquirits.

- Fer un vídeo de màxim 3 minuts en el qual exposem els aprenentatges assolits i donem 3 consells bàsics a la societat respecte del consum conscient.

**Sentir:** objectius actitudinals que impliquen la participació de la dinàmica.

- Participar en la realització del vídeo.

## 6.2. Competències

### ■ Competència dels àmbits personal i social:

- Dimensió aprenentatge:
  - ◆ Competència 3: desenvolupar habilitats i els reptes de l'aprenentatge al llarg de la vida.
- Dimensió participació:
  - ◆ Competència 4: participar a l'aula, al centre i a l'entorn de manera reflexiva i responsable.

### ■ Competències de l'àmbit lingüístic:

- Dimensió comunicació oral:
  - ◆ Competència 3: emprar estratègies d'interacció oral d'acord amb la situació comunicativa per iniciar, mantenir i acabar el discurs.
- Dimensió comprensió lectora:
  - ◆ Competència 6: seleccionar i utilitzar eines de consulta per accedir a la comprensió de textos i per adquirir coneixement.

### ■ Competència de l'àmbit cultural i valors:

- Dimensió personal:
  - ◆ Competència 1: actuar amb autonomia en la presa de decisions i ser responsable dels propis actes.
- Dimensió interpersonal:
  - ◆ Competència 6: aplicar el diàleg i exercitar totes les habilitats que comporta, especialment per a la solució de conflictes interpersonals i per propiciar la cultura de la pau.

### ■ Competència de l'àmbit científicotecnològic:

- Dimensió objectes i sistemes tecnològics de la vida quotidiana:
  - ◆ Competència 7: utilitzar objectes tecnològics de la vida quotidiana amb el coneixement bàsic del seu funcionament.

## 6.3. Metodologia

L'activitat es realitza a l'aula després de la visita a l'exposició. L'alumnat reflexionarà sobre les accions i els comportaments mostrats durant l'exposició i farà la transferència de la realitat paral·lela a la realitat quotidiana.

Tota aquesta reflexió es farà a partir d'una escala de metacognició en petits grups, de manera que es potenciarà el treball en equip i la intel·ligència col·lectiva.

## 6.4. Seqüència didàctica

<b>Introducció</b>	Explicació de la dinàmica a realitzar (10')
<b>Desenvolupament</b>	Realització per petits grups (4-5 joves) de la taula de consum conscient (25')
<b>Reflexió</b>	Exposició de la taula realitzada i ampliació de coneixements de manera participativa (25')

## 6.5. Desenvolupament de la proposta

<b>Introducció</b>	Explicació de la dinàmica (10')
--------------------	---------------------------------

### Presentem l'activitat:

L'alumnat es dividirà en 5 equips d'entre 4 i 5 persones. A l'aula hi haurà 5 espais i a cada espai hi haurà una cartolina amb dos dels reptes de l'exposició:

- Reptes 1 i 2: aconseguir 100 comíferes i comprar 3 darris.
- Reptes 3 i 4: localitzar un veric i contractar un intu.
- Reptes 5 i 6: localitzar 5 dronòdics i portar un darri a reparar.
- Reptes 7 i 8: acumular 5 prescripties i desxifrar 5 esboixes.
- Reptes 9 i 10: descodificar 3 tegornes i reclamar 2 mantols.

A cada cartolina trobarem escrites les següents preguntes referents a l'escala de metacognició:

- Què he après?
- Com ho he après?
- Què m'ha resultat més fàcil, difícil i/o nou? Tenia algun recurs que m'ajudés?
- Quines estratègies hem seguit per superar el repte?

- Per a què m'ha servit?
- Què signifiquen aquests reptes a la vida real?

Cada equip tindrà 5 minuts per omplir les preguntes que es troben a la seva cartolina. Quan s'acabi el temps, el professorat els avisarà i els equips es canviaran la cartolina. Farem rotacions fins que passin per totes les cartolines.

L'objectiu d'aquesta activitat és que l'alumnat pugui reflexionar sobre els seus aprenentatges i els pugui transferir a la vida quotidiana.

### Desenvolupament

Realització de la dinàmica (25')

Deixem 5 minuts perquè l'alumnat pugui escriure a cada cartolina què han après i com ho han fet i què simbolitza aquest aprenentatge a la realitat.

El professorat pot passar per cada grup per observar què pensen i, si cal, generar preguntes que aboquin a la reflexió. Podem aprofitar la pauta d'observació que hem treballat durant l'exposició per recordar comportaments i accions que es van mostrar.

Recordem que ens referirem al comportament i a l'acció, però mai a la persona que l'ha realitzat.

### Reflexió

Explicació dels diferents reptes i recursos.  
Reflexió conjunta (20')  
Presentació de la tasca final (5')

Ens col·loquem en cercle i cada equip explica breument l'última cartolina que ha treballat. El professorat aprofita la presentació de cada equip per anar traduint les paraules i els recursos de la vida paral·lela a la vida real. Recomanem utilitzar els estímuls visuals, com la pantalla digital de l'aula, per fer la traducció de les paraules de la realitat paral·lela a la realitat quotidiana.

El professorat aprofita les intervencions dels equips per mostrar les diferents observacions que ha fet durant l'exposició.

Un cop finalitzades les presentacions i reflexions de cada cartolina, fem un tancament general sobre els aprenentatges adquirits.

- Com vam incidir en la realitat paral·lela? Com podem incidir en el nostre entorn?
- Consumim conscientment? Com podem fer un consum conscient?
- Recordem què implica fer un consum conscient? En quins aspectes de la vostra vida diària feu ús del consum conscient?
- Quines són les claus per a un consum conscient?

Per últim, podem proposar un treball fora de l'aula per reforçar tots els continguts treballats.

L'alumnat, per petits grups, farà un vídeo curt en el qual donaran 3 consells bàsics per a un consum conscient.

## 6.6. Materials

Per a aquesta activitat serà necessari tenir 5 cartolines amb els noms dels reptes i les preguntes de l'escala de metacognició.



## 7. Pauta d'observació per al professorat durant l'exposició

Benvinguda	L'alumnat es guarda el material?	
	L'alumnat llegeix la informació facilitada?	
	Quines actituds observem a l'entregar la informació sobre l'exposició? (Atenem als comentaris, observem si hi ha interès inicial, si es fixen en algun aspecte en concret del document o bé el guarden o el llencen...)	

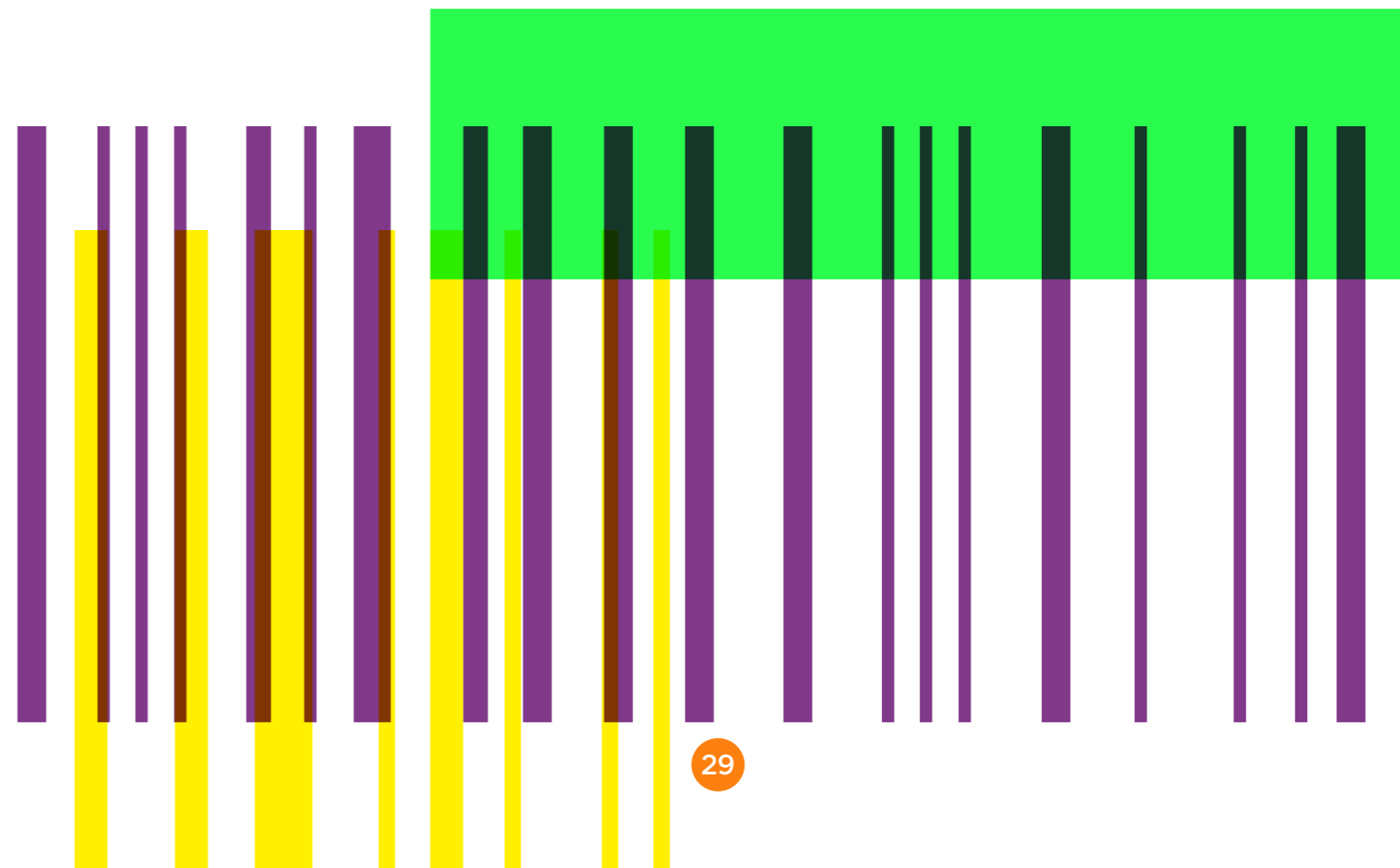
<b>Embarcament</b>	Escolten i entenen les instruccions?	
	Quina actitud tenen al principi de l'exposició? Participen en la divisió d'equips? Faciliten el joc?	
	Com han escollit el recurs? Quines estratègies han utilitzat? (Per consens, per votació, han dialogat i qüestionat la tria d'un recurs o un altre?)	
	Quins motius han utilitzat per escollir un o un altre?	
	Com prenen la decisió en equip? Quina estratègia utilitzen?	
	Quina acció escullen? Per què?	
	Tenen clar quines conseqüències té cada acció?	
	Què fan quan s'adonen de les conseqüències?	
	Entenen què és una comífera? Saben traslladar el concepte de comífera a la nostra realitat?	
<b>Repte 2</b>	Quina oferta utilitzen per comprar els darris?	
	Quines reflexions fan?	
	Hi ha alguna acció o algun comportament que ens cridi l'atenció?	
	Comprenen la relació entre els darris i els productes reals?	
	Comprenen com funcionen les promocions?	
<b>Repte 3</b>	Quines estratègies utilitzen per trobar el veric?	
	Quines reflexions fan?	
	Han llegit el text per trobar el veric? O bé l'han trobat per sort?	
	Hi ha alguna acció o algun comportament que ens cridi l'atenció?	

<b>Repte 4:</b>	Quines reflexions fan per escollir el pla d'acció?	
	Tots els equips escullen el mateix pla d'acció?	
	Hi ha alguna acció o algun comportament que ens cridi l'atenció?	
	Comprenen la relació entre els intuts i els serveis que poden contractar: (tarifes d'internet, mòbils...)?	
	Coneixen quin és el procediment que cal seguir per contractar un servei? Quin procediment o reflexió han portat a terme?	
	Hi ha algun producte que hagin contractat i que no hagin d'utilitzar? Per què contractem productes que no utilitzem?	
	Algun equip ha utilitzat el servei de cancel·lació anticipada? L'utilitzaran?	
<b>Repte 5</b>	Saben localitzar les diferències entre un tiquet sense validesa i un tiquet amb validesa?	
	Quines reflexions i estratègies segueixen per aconseguir el repte?	
<b>Repte 6:</b>	Entenen la similitud que té un darri a un producte de consum? I entenen què simbolitza una prescriptia?	
	Saben que no podem portar a arreglar un producte en garantia sense el seu tiquet vàlid?	
	Els equips que no tenen un tiquet vàlid per portar a reparar el darri, quina estratègia utilitzen?	
	Els equips són conscients dels recursos que els poden ajudar a realitzar el repte?	
	Com actuen i com reflexionen els equips?	



<b>Repte 7:</b>	Quina estratègia han seguit per acumular les prescripties?	
	Quines reflexions han generat amb el seu equip?	
	L'alumnat ha estat capaç d'entendre com són els tiquets que tenen validesa a diferència dels tiquets que no en tenen?	
<b>Repte 8:</b>	Quina estratègia segueixen per localitzar els 5 conceptes? (Van en grup, es reparteixen...)	
	Quines reflexions utilitzen per resoldre les preguntes?	
	Coneixen els conceptes abans de buscar-los al diccionari?	
	L'alumnat és capaç de comparar els conceptes de la realitat paral·lela amb accions de la nostra realitat?	
<b>Repte 9</b>	Quina de les tres begudes han escollit?	
	Quina estratègia han seguit per fer l'elecció del producte?	
	Entenen què posa a l'etiqueta?	
	Reflexionen sobre l'elecció de cada element, coneixent els avantatges i desavantatges de cada etiqueta?	
	Reflexionen sobre si han mirat mai l'etiqueta abans de comprar algun producte?	
<b>Repte 10:</b>	Com han detectat els errors dels mantols? Quina estratègia han seguit per reclamar-los?	
	Els equips que ja han realitzat el repte 2 han sabut tornar al veric? Han identificat el veric com un espai destinat al consumidor?	
	L'alumnat ha llegit la informació per saber-ne més? Hi ha alumnat que no ha llegit les condicions ni conceptes de la reclamació?	
	L'alumnat sap com s'ha de realitzar una reclamació?	
	Quines reflexions fan? Quin consideren que és el primer pas per realitzar una reclamació?	

<b>Tancament</b>	Observem quina puntuació hem tret. Han incidit en la nova realitat?	
	Es poden imaginar quines causes els han fet obtenir aquest resultat?	
	Saben quins canvis personals poden realitzar per millorar el dia a dia?	
	Quins dubtes sorgeixen a l'alumnat?	
<b>Comiat</b>	Què fan amb la informació entregada?	
	Han entès l'objectiu de l'exposició?	





# CONSUM CONSCIENT

L'EXPOSICIÓ-106 EN QUÈ QUI TÉ GAR,  
HI SURT GUANYANT



**Diputació  
Barcelona**

Àrea d'Igualtat  
i Sostenibilitat Social

**Servei de Suport a les Polítiques de Consum  
Gerència de Serveis de Salut Pública i Consum**

Recinte Mundet  
Edifici Serradell-Trabal, 2a planta  
Passeig de la Vall d'Hebron, 171  
08035 Barcelona  
Tel. 934 022 143  
s.suportpolc@diba.cat  
www.diba.cat/consum