

Modalitats rutes ecopunts

Tipologia	Característiques	Requeriments	Avantatges	Desavantatges
<b>A1. Guiada</b>	El recorregut està guiat.	Un o diversos dinamitzadors.	T'assegures que els participants visiten tots els ecopunts i que se'ls proporciona la informació que es vol donar a conèixer.	No tenen el mateix alicient, com a repte i com a factor sorpresa que el fet de descobrir o trobar els ecopunts un mateix.
<b>A2. Autoguiada</b>	L'usuari realitza el recorregut pel seu compte.	Elements tipus panells, codis QR...	Factor sorpresa. Més motivació.	Costa més assegurar que els participants adquireixin la informació vinculada als ecopunts o que els troben tots.
<b>B1. Cronometrada</b>	Es té en compte el temps que l'usuari triga en realitzar el recorregut.	App per a mòbils, xips o qualsevol altre mecanisme de cronometratge.	El factor competitiu afegeix un "plus" de motivació, per a la majoria de persones. Repte major.	El factor temps pot fer que els participants vagin més al gra i no adquireixin o digereixin determinada informació.
<b>B2. No cronometrada</b>	No es té en compte el temps que l'usuari triga en realitzar el recorregut.	No es requereixen.	No hi ha pressa, tothom ho fa al seu ritme.	Menys motivació.
<b>C1. Permanent</b>	Circuits que estan ubicats al territori de manera permanent, o que estan pensats per una durada llarga. Acostumen a ser rutes autoguiades, que les persones poden realitzar pel seu compte en qualsevol moment de l'any.	Elements tipus panells, codis QR... aquests elements han d'estar a l'exterior i han de ser resistents i impermeables.	Pots arribar a més persones i aprofitar més els recursos invertits en la creació de la ruta, ecopunts, etc.	Més feina i major cost econòmic.
<b>C2. Puntual</b>	Circuits que estan pensats per dur-se a terme puntualment, en motiu d'una diada o esdeveniment i que després no romanen al territori. Un cop finalitzada l'activitat, els usuaris no poden realitzar la ruta.	No són imprescindibles i en el cas d'utilitzar-se no han de tenir la resistència ni les característiques dels que estan pensats per perdurar al medi durant períodes més llargs.	Capacitat d'aglutinar més persones en un determinat moment. Menys inversió en materials resistents, perdurables, etc.	Un cop finalitzada l'activitat, la ruta deixa d'estar disponible.
<b>D1. Individual</b>	El recorregut es realitza de manera individual.	Inscripció o registre previ voluntari (no és imprescindible).	Major llibertat. Tots els participants han d'esforçar-se per igual.	Més dificultat, pot fer que determinades persones es tirin enrere si no es veuen capaces de fer-ho sols, disminuint la participació.
<b>D2. Per equips</b>	El recorregut es realitza en grups, famílies, etc.	Inscripció o registre previ voluntari (no és imprescindible).	Afaveix la cooperació, augmenten les possibilitats d'aprenentatge, més facilitat per trobar ecopunts o superar reptes. Pot afavorir la participació.	Pot ser que hi hagi persones de l'equip que treballen i altres que no fan res i que no aprenen.
<b>E1. Competitiva</b>	Són curses, i acostumen a ser cronometrades. En aquest cas, el temps és el criteri que serveix per establir la classificació.	Cal inscripció prèvia (presencial o mitjançant formulari online) i eines de cronometratge.	Més motivació. Repte major. Més estimulant.	S'acostuma a prioritzar el temps i la quantitat, per damunt de la qualitat i això pot fer que determinada informació passi desapercibuda.
<b>E2. No competitiva</b>	No hi ha guanyadors. No són cronometrades.	La inscripció no és imprescindible. Es pot utilitzar igualment com a indicador de la participació.	Tothom guanya. Menys pressió.	Menys estimulant. En general, és menys motivadora i suposa un repte menor.
<b>F1. Amb reptes</b>	Quan el participant arriba a l'ecopunt, ha de realitzar alguna activitat o resoldre algun repte. Això permet proporcionar més informació i/o assegurar que s'adquireixin determinats continguts.	Cal dissenyar les activitats o reptes vinculats a cada ecopunt	Suposen un alicient afegit i poden servir per assegurar que els participants assoleixen una determinada informació.	Més feina per plantejar-los.
<b>F2. Sense reptes</b>	L'únic que ha de fer l'usuari és trobar l'ecopunt o arribar-hi, si la ruta és guiada.	No requeriments en aquest sentit	Menys feina per a preparar els reptes.	Menys engrescador i menys possibilitats de transmetre informació.