

# CONSUM CONSCIENT

L'EXPOSICIÓ-100 EN QUÈ QUI TÉ GAR,  
HI SURT GUANYANT

## GUIA PEDAGÒGICA

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



Diputació  
Barcelona

## Taula de continguts

Introducció	4
Objectius i continguts generals	5
Estructura	6
Seqüència de l'exposició	6
Metodologia	7
Desenvolupament de la visita	7
Proposta per després de la visita	11

# 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 proposa els diferents reptes a assolir durant la visita a l'exposició-joc de forma autònoma i també afegeix una proposta postvisita per reflexionar sobre els conceptes observats.

L'exposició-joc sorgeix d'una conducta observada per la Diputació de Barcelona: 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 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 donen a conèixer quins drets tenim les persones consumidores i com els podem exercir.

## 2. Objectius i continguts generals

L'exposició té els objectius següents:

- Saber:** objectius conceptuals que impliquen conèixer què signifiquen els diferents conceptes de la nova realitat paral·lela i com es relacionar-los 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 forma eficient.

## 3. Estructura

### 3.1. Seqüència de l'exposició

La visita té una durada d'entre 60 i 80 minuts (el desenvolupament del joc 45 minuts) i es divideix en diverses parts:

<b>Benvinguda</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Presentació de l'exposició</li><li>■ Resum de les instruccions del joc</li></ul>
<b>Embarcament</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Presentació de la narrativa i la missió de les persones jugadores</li><li>■ Divisió d'equips i elecció del mode joc i del recurs</li></ul>
<b>Tutorial</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Accés a la realitat paral·lela</li><li>■ Familiarització amb l'exposició</li><li>■ Tutorial: el primer repte</li></ul>
<b>Desenvolupament</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Resolució dels reptes</li><li>■ Obtenció de recursos</li></ul>
<b>Tancament</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Reflexió de l'activitat</li><li>■ Puntuació i <i>feedback</i></li></ul>
<b>Comiat</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Comiat i entrega d'un full de mà amb tota la informació de la visita</li></ul>

### 3.2. Metodologia

La visita fomenta l'aprenentatge basat en l'experiència. Seguint el model de Kolb, la metodologia de l'exposició-joc és la següent:

- **Experimentació concreta:** implica compromís sensorial i emocional de l'alumnat.
- **Experimentació reflexiva:** implica veure, escoltar i discutir l'experiència.
- **Experimentació abstracta:** Implica actuar dins d'un context específic.
- **Experimentació activa:** Implica la reflexió.

### 3.3. Desenvolupament de la visita

La visita es desenvolupa en les següents parts i accions a realitzar:

<b>Benvinguda</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Presentació de l'exposició</li><li>■ Resum de les instruccions del joc</li><li>■ Lliurament del full de mà</li></ul>
-------------------	--

Prèviament a l'arribada a la visita, es rebrà un full de mà amb informació, que serà important guardar per a futurs reptes dins de la visita.

Aquest full de mà inclou informació rellevant del joc, els recursos que es poden aconseguir durant la visita i la introducció a la narrativa. A l'entrada hi ha exposades les instruccions del joc.

## Embarcament

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

Quan arribem a l'exposició, en Cecé, narrador de la història, ens rebrà amb una videopresentació que ens explicarà les instruccions del joc i què necessitem per jugar.

En aquest moment, hem d'escollir si entrem a la visita en mode visita o en mode joc. Si escollim el mode visita, a diferència del mode joc, es desactiven els reptes i hi podem accedir amb tots els recursos disponibles. Podrem accedir a l'exposició per observar el material i llegir els conceptes. Si escollim el mode joc, quan entrem a l'exposició s'activarà la resolució de reptes i l'obtenció de recursos.

Primerament, ens haurem de dividir per equips de 2-3 persones. També haurem de formar equip amb les persones que entrin a l'exposició de manera individual. Seguidament, haurem de buscar un nom, un àlies, que ens identifiqui. Si volem, podem fer-nos una fotografia d'equip al mirall que trobarem a l'exposició per construir la imatge del nostre jo a la realitat paral·lela.

Després, ens connectarem a la web app i haurem d'escollir el recurs que considerem més oportú, dels que tindrem disponibles.

Accedim a l'exposició, una realitat amb una estètica cyberpunk que està composta per diferents mòduls en forma de laberint. En entrar, haurem de fer el primer repte en forma de tutorial: aconseguir 100 comíferes.

## Desenvolupament

- Resolució dels reptes
- Obtenció de recursos

En aquesta fase, haurem de resoldre els següents reptes relacionats amb la vida real, en l'ordre que l'equip decideixi:

- Comprar 3 darris
- Localitzar un veric
- Contractar un intut
- Trobar 5 dronòdics
- Portar un darri a reparar
- Acumular 5 prescripties
- Desxifrar 5 esboixes
- Descodificar 3 tegornes
- Reclamar 2 mantols

I tindrem els següents recursos per realitzar els reptes:



**Motxilla:** amb 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!



**Ulleres:** amb les ulleres aconseguireu informació que altres persones no són capaces de veure. Podreu, inclús, llegir la lletra petita!



**Intercomunicador:** amb l'intercomunicador podreu estar en contacte amb en Cecé quan ho necessiteu, tot i estar fóra 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 impactar tant com volíem? Per què hem d'intervenir en aquesta realitat paral·lela? Com aconseguim més punts d'impacte? Què fem si no sabem resoldre un repte? Aquest recurs fa referència a la capacitat de demanar ajuda als organismes i institucions de consum, per a informar-se, reclamar, etc.



**Diccionari:** amb el diccionari podreu traduir al vostre llenguatge i entendre la informació que se us dona. No sempre entenem el que llegim...



**Aturar cronòmetre:** 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.



**Retrocedir:** 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!

### Tancament

- Reflexió de l'activitat
- Puntuació i *feedback*

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

### Comiat

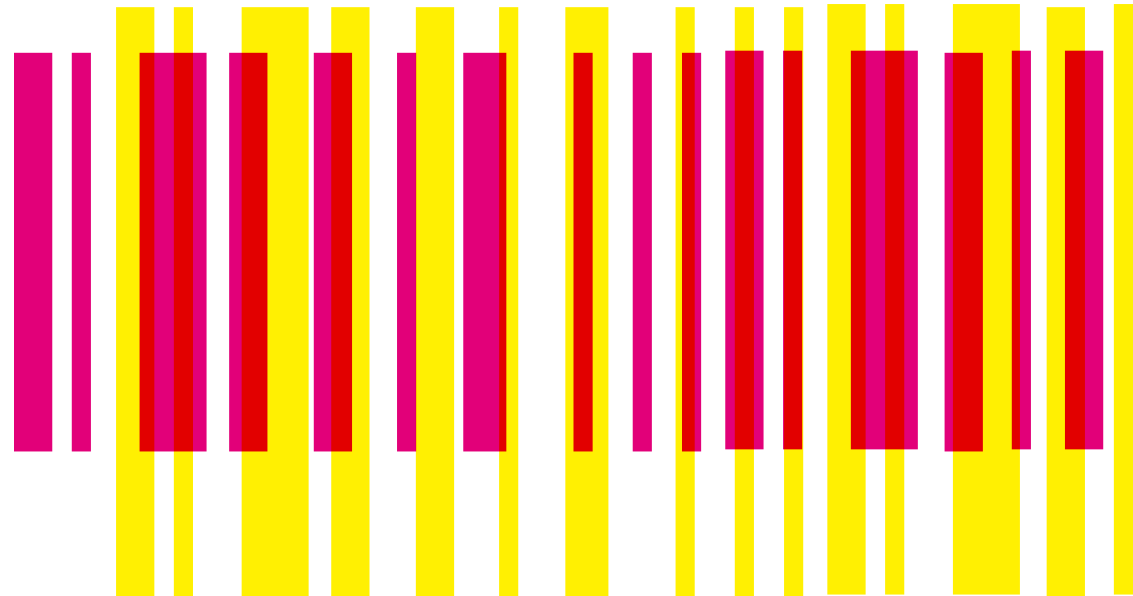
- Comiat i entrega d'un full de mà amb tota la informació de la visita

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

## 4. Proposta per després de la visita

Un cop acabada l'exposició, el professorat proposa realitzar l'activitat postvisita.

L'activitat, *Després de la visita, quin consell donaries?*, consisteix a fer un vídeo de 3 minuts o un tuit a les xarxes en què expliqui un consell sobre consum que ha descobert durant la visita.



# 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