GameComp

Paquete de trabajo 5

Kit de herramientas para educadores

N.º de proyecto 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333

Título del proyecto	**GameComp** Asociación de cooperación en el ámbito de la juventud cofinanciada por el programa Erasmus+ de la Unión Europea - Acuerdo de subvención n.º 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333
Paquete de trabajo	WP5 - Comunicación, difusión y explotación
Título del producto	**Kit de herramientas para educadores**
Responsable del producto	AGIS, NOTE e INNOVE (ANI)
Nivel de difusión	Público
Coordinado por	Inès Eba Ekotto, ANI
Idioma	Inglés
Formato	Electrónico
Colaboradores	AGIS, NOTE e INNOVE KUBI Gesellschaft für Kultur und Bildung gGmbH Lascò srl a socio único, Kyttaro Enallaktikon Anazitiseon Neon, FEMXA FORMACION S.L.U

Descargo de responsabilidad: Este proyecto ha recibido financiación del programa Erasmus+ de la Unión Europea en virtud del acuerdo de subvención n.º 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333. Las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la autoridad subvencionadora. Ni la Unión Europea ni la autoridad subvencionadora se hacen responsables de ellos.

Índice

1. Introducción 5

2. Qué incluye el paquete para educadores de GameComp 6

3. Antes de empezar (configuración, seguridad, inclusión) 7

3.1. Configuración mínima 7

3.2. Espacio seguro y protección (normas mínimas) 7

4. Cómo llevar a cabo una sesión de GameComp 8

5. Uso de los escenarios del taller (60): un manual práctico 9

5.1. Orientación rápida: cómo leer una ficha de escenario de manera eficiente 9

5.2. Lista de verificación para la preparación (mínimo recomendado) 9

5.3. Principios de facilitación que mejoran la eficacia 10

5.4. Orientación para la adaptación (contextos en línea, con pocos recursos y sensibles) 10

6. Uso de los juegos educativos (60): un manual práctico 11

6.1. Selección de un juego adecuado (tres preguntas de decisión) 11

6.2. Tres patrones de integración fiables (prácticas recomendadas) 11

6.3. Facilitación de juegos digitales (dispositivos, acceso y enfoque de aprendizaje) 12

6.4. Reflexión sobre el juego (estructura mínima) 12

7. Uso de la herramienta de evaluación: flujo de trabajo del educador 13

7.1. Procedimiento de facilitación (duración total recomendada: 35-60 minutos) 13

7.2. Preguntas para el análisis en grupo (conjunto recomendado) 13

7.3. Ética y protección de datos (estándar mínimo) 14

8. Poniéndolo todo en práctica: recetas listas para usar y casos de uso 15

8.1. Recetas de sesiones listas para usar 15

8.2. Casos de uso (ejemplos contextuales) 16

9. Seguimiento y calidad 19

10. Mapa de recursos (dónde encontrar qué) 20

Apéndice A – Lista de verificación de una página para el facilitador 21

Apéndice B – Plantilla de planificación de sesiones 22

Apéndice C – Hoja de trabajo de autoevaluación sin conexión + tabla de puntuación 23

Apéndice D – Fichas de implementación e insertos prácticos 25

D.1 Ficha de implementación por país 25

D.2 Anexo práctico 30

Historial del documento

Versión	Fecha	Autor(es)	Cambios
v1.0	21/01/2026	ANI International	Primera versión.
v1.1	16/03/2026	ANI International	Segunda versión.

1. Introducción

GameComp es una asociación de cooperación Erasmus+ en el ámbito de la juventud (2024-2026) creada para reforzar la capacidad de los educadores sociales y profesores para apoyar a los jóvenes en la transición ecológica. El proyecto responde a una necesidad práctica identificada en el ámbito del trabajo con jóvenes: los educadores quieren métodos atractivos y útiles para hablar de la sostenibilidad de una manera que vaya más allá de la sensibilización y que, en su lugar, desarrolle competencias reales: cómo piensan, deciden, colaboran y actúan los jóvenes en la vida cotidiana. Para ello, GameComp se basa en el **marco europeo GreenComp**, utilizándolo como referencia común para diseñar experiencias de aprendizaje.

GameComp reúne a socios de diferentes contextos europeos para desarrollar recursos que hagan que el desarrollo de competencias en sostenibilidad sea accesible, motivador y adaptable a la educación no formal. Los resultados del proyecto combinan **la evaluación, el aprendizaje basado en talleres** y **el aprendizaje basado en juegos**, de modo que los educadores puedan trabajar con grupos en diferentes puntos de partida, seleccionar actividades adecuadas y apoyar el progreso a lo largo del tiempo. El enfoque está diseñado para funcionar en una amplia variedad de entornos —centros juveniles, escuelas y clubes, organizaciones comunitarias, programas de empleabilidad, grupos interculturales y actividades de divulgación—, tanto presenciales como en línea.

Este **Kit de herramientas para educadores** es la guía de implementación del proyecto. Su propósito es ayudarte a aplicar el enfoque GameComp con confianza y coherencia, incluso si no eres un experto en sostenibilidad. Proporciona una ruta clara dirigida a los educadores para integrar los recursos del proyecto en la práctica, haciendo hincapié en lo que más importa para una ejecución de calidad: una intención de aprendizaje clara, la participación activa, la reflexión significativa y la transferencia a la vida real. El kit de herramientas está diseñado para dar respuesta a las realidades cotidianas de la facilitación (limitaciones de tiempo, niveles mixtos, dispositivos limitados, debates delicados y necesidades diversas de los alumnos) y para fomentar una impartición inclusiva que respete las experiencias de los alumnos y evite la culpa o el reproche.

El kit de herramientas está **listo para usar** y es **adaptable**. No sustituye a la colección completa de escenarios de talleres y juegos educativos del proyecto; en cambio, te ayuda a orientarte en ellos y a utilizarlos de manera eficaz como un recorrido de aprendizaje coherente. También destaca los estándares mínimos para una impartición responsable, incluyendo principios básicos de

accesibilidad, protección y uso ético de las herramientas de aprendizaje digital en contextos de trabajo con jóvenes.

2. Qué incluye el Kit para educadores de GameComp

El Kit para educadores de GameComp está diseñado como un conjunto completo y conectado de recursos que funcionan mejor cuando se utilizan juntos. En lugar de ofrecer actividades independientes, el paquete apoya un recorrido de aprendizaje coherente: se empieza por comprender las necesidades de los alumnos, luego se imparten experiencias de talleres estructurados y, finalmente, se refuerza el aprendizaje a través de la práctica basada en juegos y la reflexión. Cada recurso tiene una función distinta: la evaluación te ayuda a elegir un enfoque y a seguir el progreso, los escenarios de los talleres proporcionan la vía principal de facilitación y los juegos educativos refuerzan la participación y la consolidación. Utilizados en secuencia, estos elementos te ayudan a impartir sesiones que son significativas, coherentes con GreenComp y orientadas a la transferencia del aprendizaje a la vida real.

Recurso	**Propósito (en la práctica)**	**Duración habitual**
Herramienta de evaluación (en línea)	Reflexión inicial + selección del enfoque de competencias + revisión del progreso	20-30 min + 15-25 min de análisis
Escenarios del taller (60)	Actividad de aprendizaje principal (plan de facilitación + reflexión + transferencia)	60–180 min (varía)
Juegos educativos (60)	Participar → practicar → consolidar (siempre con sesión de reflexión)	10–30 min

3. Antes de empezar (preparación, seguridad, inclusión)

Antes de llevar a cabo cualquier actividad de GameComp, los facilitadores deben asegurarse de que se cumplen las condiciones básicas de calidad, seguridad e inclusión. En esta sección se establecen los requisitos mínimos para la preparación (espacio, materiales y acceso a herramientas digitales), junto con los principios éticos y de protección esenciales para una ejecución responsable. Estas medidas tienen por objeto apoyar una implementación coherente en diversos contextos de trabajo con jóvenes y proteger el bienestar, la dignidad y la privacidad de los participantes.

3.1. Requisitos mínimos de preparación

• **Tamaño del grupo:** lo ideal es entre 8 y 25 personas (adaptable).

• **Sala:** espacio para trabajar en grupos pequeños; una pizarra o rotafolio.

• **Materiales:** papel, bolígrafos, notas adhesivas (opcional); un cronómetro.

• **Digital:** dispositivos + conexión a Internet para la herramienta de evaluación y los juegos digitales (o utilice la alternativa sin conexión del Apéndice C).

3.2. Espacio seguro y protección

Estableced un breve acuerdo de grupo antes de comenzar:

• Escuchamos sin juzgar; respetamos las diferentes perspectivas.

• No compartimos historias personales fuera del grupo.

• Puedes abstenerte en cualquier momento.

• Si algo te hace sentir inseguro, habla con el facilitador en privado después de la sesión.

Sigue la política de protección de tu organización. Si trabajas con menores o grupos vulnerables, utiliza medidas de protección adicionales (consentimiento, límites, derivaciones).

4. Cómo llevar a cabo una sesión de GameComp

Las sesiones de GameComp siguen una estructura de facilitación coherente para garantizar la calidad, la coherencia y la transferencia del aprendizaje en diferentes contextos. La secuencia que se muestra a continuación ofrece un flujo de sesión recomendado que puede adaptarse a diferentes duraciones y perfiles de grupo, manteniendo la misma lógica básica: aclarar el propósito, apoyar la reflexión de los alumnos, ofrecer una experiencia de aprendizaje activo y consolidar los resultados mediante la reflexión y la transferencia. Se anima a los facilitadores a adaptar los tiempos según sea necesario, pero deben conservar los componentes de reflexión y transferencia para mantener el impacto educativo y la alineación con las competencias de GreenComp.

Estructura recomendada de la sesión

APERTURA (5-10 min): bienvenida + acuerdo de grupo + objetivo de la sesión y competencia objetivo.

EVALUACIÓN (opcional, 20-30 min): utilizar la herramienta de evaluación (o la hoja de trabajo offline).

ACTIVIDAD (30–90+ min): facilitar el escenario de taller elegido (aprendizaje principal).

JUEGO (10-30 min): integrar 1 juego educativo (introducción/práctica/consolidación).

REFLEXIÓN (10–20 min): preguntas de reflexión + vínculo con la competencia GreenComp.

CONCLUSIÓN (5 min): una acción/compromiso concreto + cierre y comentarios.

5. Uso de los escenarios de taller (60): un manual práctico

Los escenarios de taller de GameComp están diseñados como planes de facilitación estandarizados y listos para usar, alineados con el marco de competencias de GreenComp. Su objetivo es garantizar una ejecución coherente y de alta calidad en diferentes contextos de trabajo con jóvenes, al tiempo que permiten una adaptación adecuada a las realidades locales. En este enfoque, el papel del facilitador no es «reescribir» el contenido del escenario, sino crear las condiciones para el aprendizaje: preparar el entorno, guiar la participación, gestionar el tiempo y la dinámica de grupo, y garantizar que cada actividad concluya con una reflexión y una transferencia estructuradas. Por lo tanto, una ejecución eficaz depende tanto de la fidelidad a la intención de aprendizaje del escenario como de una adaptación responsable a las necesidades del grupo.

5.1. Orientación rápida: cómo leer una ficha de escenario de manera eficiente

Antes de impartir una sesión, los facilitadores deben realizar un breve repaso orientativo del escenario seleccionado. Esto garantiza la claridad sobre los objetivos de aprendizaje, la viabilidad y los requisitos de implementación.

- Identifica la competencia principal de GreenComp a la que se dirige (y cualquier competencia secundaria, si se indica).
- Confirmar la **duración**, **el formato** de impartición (presencial/en línea/mixto) y el **perfil de los participantes** previstos.
- Anote los **materiales** necesarios, los requisitos de espacio y cualquier tarea de preparación.
- Revisa la **secuencia de facilitación** y la distribución de tiempo prevista para cada paso.
- Seleccione un conjunto limitado de **preguntas de reflexión** (recomendado: 4-6) que mejor se adapten a su grupo y a sus objetivos.

5.2. Lista de verificación para la preparación (mínimo recomendado)

La facilitación basada en escenarios es más eficaz cuando los educadores preparan los elementos prácticos con antelación. Los pasos que se indican a continuación representan un estándar mínimo de preparación.

- Imprima o abra la hoja del escenario y asegúrese de que tiene la última versión.

- Prepare los materiales con antelación y organice la sala (o el entorno digital) en consecuencia.
- Redacte un orden del día sencillo (con horarios) que los participantes puedan ver.
- Planifique la configuración de los grupos (parejas o grupos pequeños de 3 a 5 personas) y las transiciones entre actividades.
- Preseleccione las preguntas para la sesión de reflexión y defina una tarea de transferencia (una acción realista o un paso siguiente).
- Prepare una breve introducción en la que se explique qué competencia se va a practicar y por qué es importante en la vida real.

5.3. Principios de facilitación que mejoran la eficacia

Los escenarios están diseñados para la participación activa; sin embargo, el impacto del aprendizaje depende de cómo se facilite la sesión. Los siguientes principios favorecen la calidad y la coherencia.

- Utilice el método **«Breve → Hacer → Reflexionar»**: mantenga las instrucciones concisas, maximice el tiempo activo y dé espacio a la reflexión.
- Deje clara la competencia (p. ej., «Hoy vamos a practicar **el pensamiento** sistémico»).
- Utilice **límites de tiempo** y señales visibles de tiempo para mantener el ritmo y reducir la fatiga.
- Estructure la participación para incluir todas las voces (p. ej., reflexión en silencio, primero por parejas, aportaciones escritas, ronda de intercambio).
- Cierre con **transferencia**: pida a los participantes que identifiquen una acción concreta, una decisión o un cambio de comportamiento que puedan intentar después de la sesión.

5.4. Orientación para la adaptación (contextos en línea, con pocos recursos y sensibles)

Los escenarios de GameComp pueden y deben adaptarse cuando sea necesario. La adaptación debe preservar la intención de aprendizaje del escenario, al tiempo que se ajustan las condiciones de impartición para que sigan siendo inclusivas y viables.

- **Impartición en línea:** utilice salas de trabajo en grupo y herramientas colaborativas compartidas; simplifique los pasos; aumente las indicaciones visuales; acorte los debates plenarios.

- **Impartición con pocos recursos:** sustituya los materiales por alternativas en papel; reduzca la complejidad de los resultados; dé prioridad a la actividad principal y al análisis posterior.
- **Grupos sensibles:** evite la divulgación forzada; permita las contribuciones anónimas; haga explícitas las opciones de «paso»; supervise cuidadosamente la dinámica de grupo.
- **Barreras lingüísticas:** definir los términos clave; utilizar elementos visuales (iconos, dibujos, ejemplos); resumir las instrucciones en frases breves y claras; comprobar con frecuencia si se ha entendido.

6. Uso de los juegos educativos (60): un manual práctico

Los juegos educativos de GameComp están diseñados para apoyar el desarrollo de competencias a través del aprendizaje experiencial. En la educación no formal, los juegos sirven para algo más que motivar: crean situaciones estructuradas en las que los participantes pueden explorar decisiones, consecuencias, colaboración y compensaciones en un entorno de bajo riesgo. Sin embargo, el juego por sí solo no es suficiente para alcanzar los resultados de aprendizaje. El valor educativo se genera a través de una facilitación intencionada, en particular mediante un análisis guiado que vincula la experiencia del juego con la competencia GreenComp objetivo y con contextos de sostenibilidad de la vida real. Por esta razón, cada juego debe seleccionarse e integrarse con una función pedagógica clara dentro de la sesión.

6.1. Selección de un juego adecuado

Para garantizar la relevancia y gestionar eficazmente la dinámica de grupo, los facilitadores deben seleccionar los juegos utilizando los siguientes criterios:

1. **¿Cuál es el objetivo pedagógico?**
   Decida si el juego funcionará principalmente como introducción (implicación y contextualización), práctica (aplicación de habilidades) o consolidación (resumen y refuerzo).
2. **¿Cuál es el nivel de energía actual del grupo?**
   Seleccione un juego que se adapte al estado de preparación del grupo (tranquilo / medio / dinámico) y al momento de la sesión (principio, mitad, final).

3. **¿Qué competencia se pretende desarrollar?**
   Asegúrate de que se ajuste a la intención de aprendizaje de la sesión y, cuando sea pertinente, a la competencia que se persigue en el escenario del taller seleccionado.

6.2. Tres patrones de integración fiables

Se recomiendan los siguientes patrones de integración porque preservan la coherencia y favorecen la transferencia del aprendizaje:

- **Patrón A — Introducción (10-15 minutos):**
  Juego breve → transición al escenario del taller.
  Función: genera participación, introduce conceptos y establece un punto de referencia común.
- **Patrón B — Práctica (15-25 minutos):**
  Escenario del taller → juego para aplicar la competencia en una nueva situación.
  Función: permite ensayar las habilidades y refuerza la comprensión a través de la variación.
- **Patrón C — Consolidación (10–20 minutos):**
  Escenario del taller + reflexión inicial → juego de cierre + breve reflexión.
  Función: refuerza los puntos clave del aprendizaje y contribuye a un cierre sólido de la sesión.

6.3. Facilitación de juegos digitales

La organización de juegos digitales requiere una planificación básica para garantizar el acceso, la inclusión y la gestión del tiempo.

- Cuando los dispositivos sean limitados, utilice parejas o grupos pequeños (proporción recomendada: 1 dispositivo por cada 2-3 participantes).
- Proporcione una instrucción clara orientada al aprendizaje antes de comenzar (por ejemplo: «Jueguen y presten atención a qué decisiones cambian los resultados y por qué»).
- Establezca un límite de tiempo claro (normalmente de 10 a 20 minutos) y termine a tiempo para dar cabida a la reflexión y la conclusión.
- Si surge la competencia, reorienta la actividad hacia el desarrollo de competencias (p. ej., «El objetivo es practicar una competencia, no ganar»).

- Supervise la participación para asegurarse de que todos los participantes se involucren (evite que una sola persona controle el dispositivo durante toda la actividad).

6.4. Resumen del juego (estructura mínima)

El análisis es el paso esencial que transforma la experiencia del juego en aprendizaje. Un análisis breve y estructurado es suficiente si tiene un propósito y está vinculado a las competencias. Las siguientes preguntas proporcionan una secuencia mínima para el análisis:

- **¿Qué pasó?** (hechos y observaciones)
- **¿Qué sentiste o notaste?** (experiencia y participación)
- **¿Qué decisiones fueron las más importantes y por qué?** (análisis y causalidad)
- **¿Qué competencia de GreenComp hemos practicado?** (vínculo explícito con el marco)
- **¿Cómo se relaciona esto con la vida real?** (transferencia y orientación a la acción)

7. Uso de la herramienta de evaluación: flujo de trabajo del educador

La herramienta de evaluación GameComp es una **autoevaluación gamificada** alineada con las **12 competencias GreenComp**. Su objetivo es apoyar el diseño y la facilitación del aprendizaje en entornos de educación no formal, proporcionando un punto de partida estructurado para la reflexión. La herramienta debe utilizarse como un instrumento de desarrollo, no como un examen o un mecanismo de selección. Cuando se implementa de forma responsable, ayuda a los educadores a (a) identificar las fortalezas percibidas de los alumnos y sus prioridades de aprendizaje, (b) seleccionar escenarios de talleres y juegos educativos relevantes, y (c) apoyar la revisión reflexiva del progreso a lo largo del tiempo. La evaluación es más eficaz cuando se combina con un debate facilitado que traduce los resultados en intenciones de aprendizaje concretas y pasos a seguir.

7.1. Procedimiento de facilitación (duración total recomendada: 35-60 minutos)

Se recomienda el siguiente procedimiento para garantizar la claridad del propósito, el apoyo adecuado a los alumnos y una integración significativa con las actividades de aprendizaje de GameComp:

1. **Aclarar el propósito y las reglas básicas**: explicar que la herramienta apoya la autorreflexión y la planificación del aprendizaje, y que los participantes no están obligados a compartir los resultados individuales.
2. **Realización individual** (20-30 minutos): los participantes completan la evaluación de forma privada, a su propio ritmo.
3. **Síntesis individual** (2-5 minutos): los participantes anotan tres elementos:
    - una fortaleza percibida,
    - una competencia que mejorar, y
    - una pregunta que les gustaría profundizar.
4. **Reflexión en grupo** (15-25 minutos): modere una reflexión estructurada utilizando las preguntas que figuran a continuación, centrándose en los temas más que en la revelación de información personal.
5. **Traduce las ideas en un plan de actividades**: identifica 1-2 competencias prioritarias (para el grupo o el programa) y selecciona los escenarios de taller y los juegos educativos más relevantes en consecuencia.

7.2. Preguntas para la sesión de reflexión en grupo

Utilice una pequeña selección de preguntas (normalmente 3-4) para mantener el debate centrado y aprovechar bien el tiempo:

- ¿Qué te ha sorprendido de tus resultados y por qué?
- ¿Qué competencia te parece más relevante para tu comunidad o tu vida cotidiana en este momento?
- ¿Cuál es la competencia que te gustaría practicar a continuación y por qué es importante para ti?
- ¿Qué apoyo o condiciones te ayudarían a pasar a la acción (ya sea de forma individual o con otras personas)?

7.3. Ética y protección de datos

El uso responsable de la herramienta de evaluación requiere medidas básicas para proteger la privacidad y el bienestar de los participantes:

- **No a la divulgación forzada:** nunca se debe presionar a los participantes para que compartan resultados individuales.
- **Transparencia y consentimiento:** si se recopilan resultados agregados para la elaboración de informes o el seguimiento, explique claramente el propósito y obtenga el consentimiento informado.
- **Gestión segura de la información:** almacene los datos de forma segura, limite el acceso y cumpla con los procedimientos de protección de datos de su organización y los requisitos aplicables del RGPD y de privacidad.

8. Poniéndolo todo en práctica: recetas listas para usar y casos de uso

Esta sección ofrece dos recursos prácticos para la implementación. En primer lugar, **las recetas de sesión** ofrecen formatos de ejecución estandarizados que pueden aplicarse de inmediato. En segundo lugar, **los casos de uso** ilustran cómo la misma estructura puede adaptarse a diferentes contextos de trabajo con jóvenes, conservando al mismo tiempo la lógica central del enfoque GameComp (planificación basada en la evaluación, aprendizaje activo, reflexión estructurada y transferencia).

8.1. Recetas de sesiones listas para usar

Las recetas que figuran a continuación están diseñadas para ayudar a los facilitadores a impartir GameComp de manera coherente en distintos entornos. Los tiempos son orientativos y deben adaptarse al perfil del grupo y al contexto; sin embargo, los facilitadores deben mantener los componentes **de reflexión** y **transferencia** para garantizar el impacto educativo.

Receta 1 — Sesión de 90 minutos (formato estándar)

Tiempo	Actividad	Nota para el facilitador	Duración habitual
0–10 min	Bienvenida, acuerdo del grupo, objetivo de la sesión y competencia objetivo	Mostrar el objetivo (pizarra/diapositiva).	20–30 min + 15–25 min de reflexión
10–25 min	Evaluación (alternativa en línea o fuera de línea)	Mantener los resultados en privado; no obligar a compartirlos.	60–180 min (varía)
25–65 min	Escenario del taller (pasos de la actividad principal)	Limitar en el tiempo el trabajo en grupos pequeños y las transiciones.	10–30 min

Receta 2 — Taller de medio día (3 horas)

Bloque	Contenido	Objetivo
Bloque 1 (45 min)	Evaluación + sesión de reflexión en grupo → selección de las competencias a trabajar	Establecer necesidades, prioridades y objetivos de aprendizaje.
Bloque 2 (75 min)	Escenario del taller (actividad completa + reflexión)	Profundizar en la comprensión y la práctica a través de una actividad estructurada.
Descanso (15 min)	Breve descanso	Mantener la atención y la regulación del grupo.
Bloque 3 (30 min)	Juego educativo (práctica) + reflexión	Aplicar la competencia en una nueva situación; consolidar el aprendizaje.
Bloque 4 (15 min)	Planificación de acciones (individual + colectiva)	Convertir el aprendizaje en un siguiente paso concreto.

Receta 3 — Microprograma de 3 sesiones (recomendado)

Este formato es adecuado cuando se busca un progreso a lo largo del tiempo (en lugar de una sesión puntual) y permite la reevaluación y el ajuste del programa.

- **Sesión 1:** evaluación inicial → escenario del taller → reflexión y transferencia
- **Sesión 2:** juego educativo como introducción → escenario de taller → análisis (enfoque en la práctica)
- **Sesión 3:** escenario centrado en la acción/la agencia → juego de consolidación → evaluación posterior + próximos pasos

8.2. Casos de uso (ejemplos contextuales)

Los casos de uso que se presentan a continuación ilustran cómo aplicar el método GameComp en diferentes contextos. Cada ejemplo sigue la misma lógica de implementación (Evaluación → Actividad → Juego → Reflexión → Transferencia) y puede llevarse a cabo utilizando la Receta 1 (90 minutos**),** salvo que se indique lo contrario.

Para ver ejemplos adicionales específicos de cada país y adaptaciones prácticas aportadas por cada socio, consulte el Apéndice D: Notas de campo de los socios.

Caso práctico 1 — Centro juvenil (ecoansiedad → agencia)

- **Contexto:** centro juvenil abierto, grupo mixto (15-19 años), ecoansiedad y baja sensación de control
- **Objetivo:** reforzar *la iniciativa individual* + *la acción colectiva* (GreenComp: Actuar por la sostenibilidad)
- **Flujo sugerido:** Evaluación (punto de partida) → escenario de planificación de acciones → juego breve que destaque las opciones → reflexión → una acción concreta del grupo
- **Nota de facilitación:** hacer hincapié en «pequeñas acciones» realistas; evitar enfoques basados en la culpa; terminar con un compromiso viable

Caso de uso 2 — Programa de empleabilidad para jóvenes NEET (competencias ecológicas y toma de decisiones)

- **Contexto:** itinerario de empleabilidad (16-24 años), centrado en la orientación hacia el futuro y la confianza
- **Objetivo:** reforzar *el pensamiento sistémico* + *Enmarcado de problemas* (GreenComp: Aceptar la complejidad)
- **Flujo sugerido:** Evaluación → escenario que explora un problema de sostenibilidad local → juego para practicar las compensaciones → sesión de reflexión → tarea de transferencia (mini presentación/plan)
- **Nota de facilitación:** vincular las competencias con la empleabilidad y las funciones en la comunidad; mantener un vocabulario claro y práctico

Caso de uso 3 — Grupo intercultural (equidad y justicia climática)

- **Contexto:** grupo juvenil intercultural (14-20); temas delicados y experiencias de vida diversas
- **Objetivo:** reforzar *el apoyo a la equidad* + *el pensamiento crítico* (GreenComp: Valores + Complejidad)

- **Flujo sugerido:** evaluación opcional → escenario sobre equidad/responsabilidad → juego para visibilizar la desigualdad → reflexión estructurada → «principio de equidad» compartido
- **Nota de facilitación:** evitar la revelación forzada; permitir «pasar»; utilizar primero parejas y luego el pleno

Caso práctico 4 — Club ecológico escolar (alfabetización sobre el futuro)

- **Contexto:** club ecológico semanal (13-17 años), tiempo limitado por sesión
- **Objetivo:** reforzar *la alfabetización sobre el futuro* + *el pensamiento exploratorio* (GreenComp: Visualización de futuros sostenibles)
- **Flujo sugerido:** escenario con narrativas de futuro → juego que explora futuros alternativos → reflexión → transferencia (una propuesta a nivel escolar)
- **Nota de facilitación:** mantén los resultados visuales; canaliza la creatividad hacia una propuesta concreta

Caso de uso 5 — Actividad al aire libre (conexión con la naturaleza; dispositivos limitados)

- **Contexto:** actividad juvenil al aire libre (12-16 años), niveles de atención variados; acceso digital limitado
- **Objetivo:** reforzar *la promoción de la naturaleza* + *valorar la sostenibilidad* (GreenComp: Valores)
- **Flujo sugerido:** autorreflexión sin conexión (Apéndice) → escenario al aire libre → juego por parejas (o alternativa basada en la observación) → sesión de reflexión → acción de gestión responsable
- **Nota de facilitación:** prepara normas sencillas de seguridad al aire libre; utiliza el movimiento; mantén la sesión de reflexión concisa pero con un propósito claro

9. Seguimiento y calidad

El seguimiento en GameComp tiene como objetivo apoyar **la calidad del aprendizaje y la mejora continua**, no crear una carga administrativa. Se anima a los facilitadores a utilizar un pequeño número de herramientas sencillas que ayuden a documentar lo que se impartió, lo que obtuvieron los participantes y lo que debería ajustarse en futuras sesiones. Para que el seguimiento sea viable, selecciona solo dos o tres métodos y aplícalos de forma coherente.

Entre las opciones recomendadas se incluyen:

- **Registro** de **la sesión:** un breve informe de la sesión (fecha, entorno, escenario y juego utilizados, competencias objetivo, adaptaciones clave y resultados principales).
- **Notas de observación:** breves notas basadas en la evidencia sobre los comportamientos de los participantes que indican el desarrollo de competencias (por ejemplo, colaboración, pensamiento sistémico, cuestionamiento crítico).
- **Fichas de reflexión:** una breve reflexión escrita al finalizar la sesión en la que cada participante recoge *una idea* y *una acción que se propone llevar a cabo*.
- **Comentarios al final del ciclo:** breves comentarios recopilados tras una serie de sesiones para identificar qué ha favorecido el aprendizaje y qué se debería mejorar.

10. Mapa de recursos

Para garantizar la coherencia y la calidad en la impartición, los facilitadores deben disponer de un único **«Kit para educadores de GameComp»** (digital o impreso) que contenga los recursos básicos utilizados en la implementación. Mantener los materiales en un solo lugar reduce la confusión entre versiones, favorece la coordinación del equipo y hace que la preparación sea más eficiente. Cuando varios facilitadores trabajan juntos, se recomienda mantener un documento de enlace compartido (o una carpeta compartida) que indique los puntos de acceso oficiales y las versiones más recientes de los materiales del proyecto.

Recursos básicos

- **Herramienta de evaluación (en línea):**

  https://gamecompassessmenttool.espacioelearning.com/assessment/

- **Publicación de escenarios de talleres (60 escenarios):** Recursos – GameComp
- **Biblioteca de juegos educativos (60 juegos):** accesible a través de la plataforma GameComp (sección Juegos); utilice la ruta de acceso oficial proporcionada por el consorcio.

Apéndice A – Lista de verificación de una página para el facilitador

Instrucciones: Marque **una casilla** por cada afirmación. Utilice esta lista de verificación **antes de la sesión** para prepararse y marque la sección **«Después de la sesión»** una vez que haya terminado.

Afirmación de la lista de verificación	Sí	En parte	No
Objetivo y planificación de la sesión			
Puedo expresar la(s) competencia(s) de GreenComp objetivo(s) en una frase clara.	☐	☐	☐
El objetivo de la sesión es práctico y está relacionado con decisiones o acciones de sostenibilidad de la vida real.	☐	☐	☐
He revisado el escenario y conozco los pasos clave y los plazos.	☐	☐	☐
He seleccionado de antemano entre 4 y 6 preguntas para la sesión de reflexión.	☐	☐	☐
Planifiqué un momento para el traspaso y reservé tiempo para ello.	☐	☐	☐
Preparación y materiales			
El espacio permite el trabajo en grupos pequeños, parejas o grupos de 3 a 5 personas.	☐	☐	☐
He preparado los materiales necesarios: cronómetro, pizarra o rotafolio, papel y bolígrafos, si procede.	☐	☐	☐

Hay dispositivos e internet disponibles, o bien he preparado una alternativa sin conexión.	☐	☐	☐
Si los dispositivos son limitados, he planificado funciones para compartir dispositivos: navegador, lector y mediador.	☐	☐	☐

Seguridad, inclusión y participación

Estableceré un acuerdo breve para el grupo: respeto, escucha, confidencialidad y opción de pasar.	☐	☐	☐
Conozco el procedimiento de protección, qué hacer y a quién contactar si surge alguna preocupación.	☐	☐	☐
He planificado un método para incluir las voces más tímidas: primero por parejas, reflexión en silencio, rondas estructuradas.	☐	☐	☐
Mantendré la sesión libre de juicios y evitaré los planteamientos que generen culpa.	☐	☐	☐
El lenguaje y las instrucciones son accesibles, se definen los términos clave, los pasos son breves y se comprueba la comprensión.	☐	☐	☐

Herramienta de evaluación (si se utiliza)

Explicaré que la evaluación es para la autorreflexión, no un examen.	☐	☐	☐
Evitaré clasificar o comparar los resultados; los participantes no están obligados a compartir sus puntuaciones.	☐	☐	☐
Si se registran resultados, cuento con el consentimiento necesario y mantendré los datos al mínimo y seguros.	☐	☐	☐

Juegos y enfoque de aprendizaje

He elegido el juego con un objetivo claro: calentamiento, práctica o consolidación.	☐	☐	☐
He fijado un tiempo límite para el juego y lo detendré a tiempo para dejar espacio para el análisis y la transferencia.	☐	☐	☐
Reformularé la competición si surge, centrándome en el aprendizaje y no en ganar.	☐	☐	☐

Análisis y transferencia de calidad

Utilizaré una estructura de análisis sencilla: hechos, sentimientos, decisiones, competencia, vida real.	☐	☐	
Tengo preparada una indicación de aplicación concreta: una acción individual y/o un siguiente paso para el grupo.	☐	☐	☐

Después de la sesión

He recopilado comentarios breves, una idea y un paso a seguir.	☐	☐	☐
Anoté una cosa que funcionó bien y otra que hay que mejorar la próxima vez.	☐	☐	☐
He anotado la información básica de la sesión, la fecha, el entorno, la competencia, el escenario y el juego, así como las adaptaciones clave.	☐	☐	☐

Apéndice B – Plantilla de planificación de sesiones

Campo	Tu plan
Objetivo de la sesión	
Competencia(s) objetivo	
Escenario utilizado	
Juego(s) utilizado(s)	
Agenda (con plazos fijos)	
Preguntas para la reflexión final (4–6)	
Acción de transferencia	
Materiales / dispositivos	
Adaptaciones (accesibilidad / en línea)	

Apéndice C – Hoja de trabajo de autoevaluación sin conexión + tabla de puntuación

Esta hoja de trabajo es una alternativa en papel a la herramienta de evaluación en línea GameComp. Se puede utilizar cuando los participantes no tienen acceso a dispositivos o a una conexión a Internet fiable. Su objetivo es facilitar **la autorreflexión** y **la planificación del aprendizaje**; no es una prueba y no debe utilizarse para clasificar a los participantes.

Instrucciones para los participantes

Para cada competencia que se indica a continuación, selecciona el número que mejor te describa **hoy**:

- **1 = Rara vez:** casi nunca demuestro esta competencia.
- **2 = A veces:** la demuestro ocasionalmente.
- **3 = A menudo:** la demuestro en muchas situaciones.
- **4 = Muy a menudo:** la demuestro con regularidad y confianza.
- **5 = De forma constante:** la demuestro con firmeza en todos los contextos y puedo ayudar a los demás.

A continuación, si lo deseas, escribe un breve ejemplo en la columna «Notas / Ejemplo» (por ejemplo, una situación en la que hayas demostrado la competencia o una pregunta que tengas).

Competencia	1	2	3	4	5	Notas / Ejemplo
Valorar la sostenibilidad	☐	☐	☐	☐	☐	
A favor de la equidad	☐	☐	☐	☐	☐	
Promoción de la naturaleza	☐	☐	☐	☐	☐	
Pensamiento sistémico	☐	☐	☐	☐	☐	
Pensamiento crítico	☐	☐	☐	☐	☐	
Planteamiento del problema	☐	☐	☐	☐	☐	
Conocimientos sobre futuros	☐	☐	☐	☐	☐	

Adaptabilidad	☐	☐	☐	☐	☐	
Pensamiento exploratorio	☐	☐	☐	☐	☐	
Agencia política	☐	☐	☐	☐	☐	
Acción colectiva	☐	☐	☐	☐	☐	
Iniciativa propia	☐	☐	☐	☐	☐	

Apéndice D: Tarjetas de implementación y insertos prácticos

Este apéndice te ofrece dos cosas:

1. **Ejemplos reales de implementación** de los países socios.
2. **Inserciones listas para usar** que puede copiar en sus propios planes de sesión.

D.1 Ficha de implementación por país

Utilice estas fichas para ver rápidamente cómo otros impartieron una sesión: contexto, grupo destinatario, competencias en las que se centraron, qué utilizaron, qué funcionó, a qué hay que prestar atención y qué produjeron los participantes.

D.1.1 Francia - ANI

Entorno: taller juvenil no formal (centro juvenil / sede de una asociación colaboradora / club escolar) – presencial

Grupo destinatario: 16-30 años, 10-20 participantes (perfiles mixtos)

Competencia en la que se centró: Acción colectiva

Recursos utilizados:

- Herramienta de evaluación: sí
- Escenarios del taller: Diseña tu propia ONG ecológica / WS5
- Juego(s) educativo(s): Juntos somos más fuertes

Adaptaciones realizadas:

Si los dispositivos son limitados, realiza el juego por parejas o en grupos pequeños (1 dispositivo por cada 2-3 participantes).

1. Utilice límites de tiempo estrictos para garantizar el tiempo de reflexión y la transferencia de conocimientos (un mínimo de 15 minutos en total).
   Utiliza métodos de participación inclusivos (primero por parejas antes de pasar al pleno; rotación de roles en los grupos: cronometrador/secretario/portavoz).

2. Basar el proyecto de la ONG en un problema local concreto que sea relevante para el grupo (residuos, transporte, energía, espacios verdes).
3. Mantener los resultados sencillos y estructurados (un plan de acción de la ONG de una página por grupo).

Lo que funcionó bien:

- Gran implicación gracias a la creación en grupo de una ONG y a la planificación de acciones concretas.
- Vínculo claro entre la colaboración y el impacto (la acción colectiva se hace tangible).
- El juego refuerza el trabajo en equipo y la dinámica de la organización antes de la etapa final de transferencia.

Qué evitar o tener en cuenta:

- Dedicar demasiado tiempo a la imagen de marca (nombre/logotipo) en lugar de a los objetivos y las acciones.
- Voces dominantes en el trabajo en grupo (utilizar roles y rondas estructuradas).
- Enfoque competitivo entre grupos (mantener el enfoque en la cooperación y el aprendizaje).

Preguntas de reflexión que funcionaron bien:

- ¿Qué ayudó a tu grupo a colaborar de forma eficaz? ¿Qué lo dificultó?
- ¿Qué roles o tareas fueron necesarios para que el plan de vuestra ONG fuera realista?
- ¿Qué apoyo necesitaríais de los demás para actuar juntos?
- ¿Qué reveló el juego sobre el trabajo en equipo y la organización?
- ¿Cuál es un paso realista que podáis dar en las próximas 2-4 semanas?

Resultado concreto / siguiente paso elaborado por los participantes:

Un plan de acción de una página para una «ONG verde» por grupo (tema, misión/visión, objetivo, público objetivo, una actividad de sensibilización, un siguiente paso realista con funciones y calendario), además de un compromiso individual o grupal para actuar tras la sesión.

D.1.2 Alemania - KUBI

Entorno: Centro juvenil

Grupo destinatario: 20 jóvenes adultos con menos oportunidades (educativas, geográficas y económicas) de entre 20 y 30 años.

Enfoque de competencias: Alfabetización para el futuro

Recursos utilizados:

- Herramienta de evaluación: Sí
- Escenario del taller: «Imaginando futuros sostenibles» de FEMXA (4.3.1 Alfabetización sobre el futuro, WS5)
- Juego educativo: Futurescape: Imaginando un mañana sostenible, de KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)

Materiales: Espacio abierto, Internet, dispositivos digitales (ordenador, tableta, teléfono)

Adaptaciones realizadas:

1. Organizar un espacio seguro para que los participantes exploren los juegos de forma individual y/o en grupo.
2. Disponer de materiales reutilizables y reciclables para alinear el concepto del taller con los objetivos del proyecto en materia de habilidades, hábitos y acciones ecológicas.
3. Tener en cuenta las necesidades de los participantes para garantizar que el taller sea accesible a diferentes niveles (por ejemplo, nivel de competencias digitales, comprensión de las habilidades ecológicas, hablantes nativos y no nativos).
4. Dedicar tiempo a explicar y debatir palabras clave como «sostenibilidad», «alfabetización del futuro» y «reutilizable».

Lo que funcionó bien:

- Fusionar los conceptos de digitalización y sostenibilidad en un mismo taller y sensibilizar sobre la prioridad de la doble transición de Europa.
- Incluir varias actividades basadas en métodos de aprendizaje no formal para involucrar a los participantes en debates, creación de escenarios, trabajos artísticos y juegos.

Qué evitar o tener en cuenta:

1. Durante la bienvenida y la orientación: ser breve; pasar rápidamente a dar la palabra a los participantes. No sobrecargar con teoría al principio.

2. Durante la evaluación y reflexión de GreenComp: Evitar clasificaciones, leer en voz alta las puntuaciones o mencionar «quién ha obtenido la puntuación más alta».
3. Votación y debate: No trate las «mejores» ideas como una competición. Plantee la votación como «lo más útil para explorar».
4. Juego de escenarios digitales: Una persona juega mientras los demás observan. Asigna roles: lector, responsable de la toma de decisiones, escéptico, tomador de notas.

Preguntas de reflexión que funcionaron bien:

- ¿Cuál es una decisión en tu trabajo o en tu vida en la que pensar en el futuro cambiaría tu enfoque?
- ¿Qué vas a practicar de forma intencionada en las próximas dos semanas?
- ¿Qué apoyo, recursos o aliados necesitas?
- ¿Cómo sabrás que has mejorado (un indicador sencillo)?

Resultados concretos/próximos pasos propuestos por los participantes:

1. Resumen de GreenComp: área de fortaleza, área de crecimiento, sorpresa (1 página).
2. Declaración de alfabetización en el futuro: «Para mí, la alfabetización en el futuro significa... (en mi contexto)».

- Plan de microacciones personal (2 semanas):
    - competencia a reforzar
    - una acción concreta
    - cuándo y dónde tendrá lugar
    - un indicador de éxito

3. Imagen del futuro deseado (dibujo/collage/imagen generada por IA) con un pie de foto:
    - «Este futuro es preferible porque...»
    - «Un indicador de que vamos por buen camino es...»

D.1.3 Italia - Lascò

Contexto: Programa de formación para la empleabilidad (formato mixto: presencial con herramientas digitales) centrado en las competencias ecológicas para el mercado laboral

Grupo destinatario: Jóvenes adultos y jóvenes que ni estudian ni trabajan (18-25 años), grupo de

12-15 participantes con diferentes niveles de formación

Competencia en el punto de mira: Pensamiento exploratorio

Recursos utilizados:

- Herramienta de evaluación: sí (utilizada al inicio del programa como punto de referencia para evaluar la disposición de los participantes a pensar de forma creativa y adoptar diferentes perspectivas sobre escenarios futuros)
- Escenario del taller: WS4. *Fomento del pensamiento exploratorio para una economía circular*

Este taller involucra a los participantes en el abordaje de los retos de la sostenibilidad (por ejemplo, los residuos y el uso de los recursos) a través de una mentalidad transdisciplinar. Mediante la combinación de la lluvia de ideas, la experimentación interdisciplinar y la creación de prototipos prácticos, anima a los jóvenes a sintetizar perspectivas ambientales, sociales, culturales y tecnológicas en soluciones innovadoras para la economía circular.

- Juego educativo: *Ecosistema Exploratorio* https://app.gamecomp.eu/lessons/61

En este juego interactivo, los alumnos actuarán como consultores de sostenibilidad urbana. El juego fomenta la investigación, la imaginación y la adaptación en contextos inciertos. A través de mapas interactivos, elecciones basadas en escenarios y un cuestionario final, los jugadores practican el pensamiento divergente explorando las complejas interconexiones entre factores ambientales, económicos y sociales para generar soluciones de sostenibilidad no lineales.

Adaptaciones realizadas:

1. Se integró el juego «Exploratory Ecosystem» como actividad de «práctica» justo después de la introducción teórica inicial del taller, utilizándolo para estimular el pensamiento no lineal antes de comenzar el trabajo en grupo sobre la economía circular.
2. En lugar de jugar de forma individual, el juego digital se jugó en pequeños grupos (por ejemplo, un dispositivo por cada tres participantes) para fomentar el debate antes de enviar las respuestas finales.
3. Se utilizaron ejemplos locales y reconocibles de economía lineal frente a economía circular (p. ej., residuos textiles o agrícolas locales) para tender un puente entre los escenarios ficticios de la ciudad imaginaria del juego y su contexto geográfico específico.

4. Se sustituyó la fase física de dibujo/mapeo del taller por una pizarra digital colaborativa (p. ej., Miro/Mural), ya que los participantes estaban desarrollando habilidades digitales al mismo tiempo que habilidades ecológicas.

Lo que funcionó bien:

- El elemento de juego de rol del juego digital aumentó considerablemente la confianza y la implicación de los participantes, actuando como un calentamiento perfecto para la presentación final del taller.
- El mapa interactivo del juego demostró de manera eficaz que la sostenibilidad no se limita al medio ambiente, sino que requiere un enfoque integrado que conecte los aspectos económicos y sociales.

Qué evitar o tener en cuenta:

- Evita que los participantes se precipiten al recorrer los puntos del mapa del juego solo para terminar el cuestionario; anímalos a leer atentamente las preguntas exploratorias y a debatir los escenarios.
- Presta atención a las personas dominantes durante la fase de ideación en grupo del taller; utiliza tu papel de facilitador para garantizar que se escuchen todas las «ideas descabelladas» y los pensamientos divergentes.

Preguntas de reflexión que funcionaron bien:

- ¿Cómo te ayudaron los escenarios de Newtown a pensar de forma diferente o a salir de las soluciones fijas para nuestro problema local de residuos?
- ¿Qué conexiones inesperadas encontraste entre el medio ambiente, la economía y la sociedad durante el juego?
- ¿Cómo te ayudó pensar de forma creativa y explorar múltiples ángulos a replantearte el reto inicial?
- ¿Cómo puedes aplicar esta mentalidad de «asesor exploratorio» a los retos del futuro?

Resultado concreto/próximo paso generado por los participantes: Un «mapa de ideación de la economía circular» (digital) creado de forma colaborativa que esboza una solución innovadora a un problema local de residuos.

D.1.4 España - FEMXA

Entorno: centro de formación profesional

Grupo destinatario: jóvenes de entre 18 y 30 años, entre 10 y 20 participantes de diferentes orígenes e interesados en las competencias ecológicas para su vida cotidiana y su trabajo.

Enfoque de competencias:

- Pensamiento sistémico
- Pensamiento crítico

Recursos utilizados:

- **Herramienta de evaluación:** sí

¿Cómo se utiliza? Se aplica durante los primeros 15-20 minutos para identificar los puntos fuertes y débiles de los participantes y su comprensión del impacto sistémico. El facilitador toma notas sobre los picos o patrones (por ejemplo, puntuaciones bajas en pensamiento crítico o pensamiento sistémico), que luego se tienen en cuenta para la implementación del taller.

- **Escenario(s) del taller**: WS2: Sistemas interconectados e impacto sostenible

El taller seleccionado es «Sistemas interconectados e impacto sostenible».

WS2-Sistemas interconectados e impacto sostenible muestra cómo pequeñas acciones generan reacciones en cadena dentro de un sistema, promoviendo el pensamiento sistémico de forma práctica. También obliga a los participantes a analizar causas, consecuencias y retroalimentación, desarrollando el pensamiento crítico sin necesidad de contenidos teóricos complejos. Es un taller dinámico y accesible, muy adecuado para grupos diversos como el nuestro, que necesitan comprender problemas reales desde múltiples perspectivas.

- **Juegos educativos: La máquina del tiempo sostenible y Los investigadores conscientes**

Los siguientes juegos ayudan a comprender más profundamente las competencias del pensamiento sistémico y el pensamiento crítico:

1. La máquina del tiempo sostenible (pensamiento sistémico). Este juego muestra cómo una sola decisión genera reacciones en cadena a lo largo del tiempo, lo que complementa directamente las

dinámicas del taller, como el «efecto dominó» y el «efecto mariposa». Refuerza la comprensión de las interacciones, las consecuencias y los bucles de retroalimentación dentro del sistema.

2. Investigadores conscientes: rastreando la verdad sobre la contaminación (pensamiento crítico). Los participantes deben analizar fuentes, detectar sesgos y tomar decisiones basadas en la evidencia, exactamente lo que necesitan hacer tras mapear sistemas y explorar conexiones. Refuerza la parte de análisis crítico del taller y ayuda a cuestionar las causas fundamentales y las suposiciones sobre el sistema.

Adaptaciones realizadas:

1. El juego se llevó a cabo de forma colaborativa, no individual, para fomentar el razonamiento colectivo.

2. La reflexión final se vinculó explícitamente a su vida cotidiana o a situaciones laborales en sectores verdes emergentes.

Lo que funcionó bien:

- Los participantes se sorprenden por las conexiones sistémicas (impactos indirectos).
- El juego final ayuda a visualizar la complejidad sin abrumar, con un tono lúdico.

Qué evitar / a qué prestar atención:

- Evitar las decisiones «moralizantes» (riesgo de culpa medioambiental). El taller es un espacio libre de juicios.
- Asegúrate de que quienes «ya saben» sobre sostenibilidad no dominen la conversación.
- Evita las explicaciones demasiado técnicas: mantén el enfoque práctico y utiliza ejemplos.

Preguntas de reflexión que funcionaron bien:

- ¿Qué decisiones parecían las mejores al principio, pero cambiaron cuando vimos sus efectos ocultos?
- ¿Qué conexiones nunca habías considerado antes?
- ¿Qué parte del ejercicio te ha resultado más útil para tu vida o tu futuro profesional?

Resultados concretos / próximos pasos propuestos por los participantes:

- «Mapa de impacto» individual en el que se identifica una decisión personal, sus efectos directos e indirectos y una mejora que pueden intentar llevar a cabo.

D.1.5 Grecia - KEAN

Entorno: Centro juvenil / talleres medioambientales no formales / actividades juveniles Erasmus+

Grupo destinatario: Centro juvenil / talleres medioambientales no formales / actividades juveniles Erasmus+

Competencias en las que se centra: Fomento de la equidad; Agencia política

Recursos utilizados:

- Herramienta de evaluación: Sí – utilizada al principio para explorar las actitudes, los valores y los conocimientos previos de los participantes sobre la sostenibilidad y la participación. Los resultados sirvieron de base para la selección de los juegos y el enfoque del debate.
- Escenario(s) del taller: «La red del impacto: todo está conectado»
- Juegos educativos: «La brújula de la empatía», «Voces en el círculo»

Adaptaciones realizadas:

- Inclusión de breves pausas de reflexión tras cada fase de los juegos.
- Opción de compartir oralmente en lugar de por escrito para los participantes que se sienten menos cómodos escribiendo.
- Horario flexible para permitir un debate más profundo sobre temas sociales y medioambientales delicados.
- Uso de ejemplos medioambientales locales (incendios forestales, olas de calor, problemas de residuos en las ciudades griegas).
- Lenguaje simplificado y facilitación guiada para grupos de jóvenes con diferentes niveles de experiencia.

Lo que funcionó bien:

- Los elementos de intercambio anónimo aumentaron la honestidad y la seguridad emocional.
- El diálogo basado en roles fomentó la participación activa y la escucha respetuosa.
- Relacionar las decisiones personales con problemas medioambientales de la vida real mejoró la implicación.

Qué evitar o tener en cuenta:

- Evita precipitar la fase de reflexión; los participantes necesitan tiempo para procesar sus emociones.
- Hay que tener cuidado con los temas muy polarizantes que puedan provocar reacciones defensivas.
- Asegúrate de establecer reglas de moderación claras para mantener un espacio de diálogo respetuoso e inclusivo.

Preguntas de reflexión que funcionaron bien:

- ¿Qué momento de la actividad te hizo reflexionar más?
- ¿Escuchaste algún punto de vista que cuestionara tus propias opiniones?
- ¿Cómo se relacionan la equidad y la empatía con la toma de decisiones medioambientales?
- ¿Qué hace que sea más fácil o más difícil hablar sobre temas de sostenibilidad?
- ¿Qué pequeña acción podrías llevar a cabo de forma realista tras esta sesión?

Resultados concretos / próximos pasos propuestos por los participantes: Los participantes elaboraron compromisos breves, personales o en grupo, en materia de sostenibilidad (por ejemplo, reducir los residuos, iniciar debates entre compañeros, apoyar acciones medioambientales locales) y propusieron ideas para pequeñas campañas de sensibilización dentro de su escuela o comunidad juvenil.

D.2 Suplemento práctico

Utilícelos como bloques ya preparados cuando diseñe sus propias sesiones. Están organizados según lo que necesites: un ejemplo práctico, una nota de facilitación o una herramienta imprimible.

D.2.1 Ejemplos prácticos

1. Acción colectiva

Objetivo: Fortalecer la acción colectiva pasando de la reflexión individual a la planificación en grupo y a un siguiente paso realista.

Recursos utilizados:

- Herramienta de evaluación (autoevaluación inicial + breve sesión de reflexión en grupo)
- Escenario del taller: *WS5 «Diseña tu propia ONG ecológica»*
  Juego educativo: «Juntos *somos más fuertes*»

Desarrollo de la sesión (90 minutos):

- **0–10 min | Apertura:** Bienvenida, acuerdo de grupo y objetivo de la sesión («Hoy practicamos la acción colectiva diseñando una iniciativa grupal realista»).
- **10–25 min | Evaluación:** Los participantes completan la herramienta de evaluación de forma individual. El facilitador realiza un resumen solo a nivel de grupo (sin obligación de compartir): «¿Qué competencia nos parece más relevante hoy?»
- **25–65 min | Escenario (WS5):** En grupos, los participantes diseñan una «ONG ecológica» que aborde un problema local (misión/visión, público objetivo, 1–2 acciones). Asignar roles (cronometrador, secretario, portavoz) para garantizar una participación equilibrada.
  65–80 min | Juego («Más fuertes juntos»): Los participantes juegan individualmente en la plataforma (10–12 min). A continuación, realizan un **intercambio por parejas** (3–5 min): cada pareja compara una decisión clave y un resultado.
- **80–90 min | Reflexión + Transferencia:** Breve reflexión plenaria relacionada con las competencias + un paso concreto a seguir.

Preguntas para la reflexión:

- ¿Qué facilitó o dificultó la colaboración en vuestro trabajo en grupo?
- ¿Qué reveló el juego sobre el trabajo en equipo y la organización?
  ¿Qué apoyo necesitaríamos de los demás para actuar juntos en la vida real?
- ¿Cuál es una acción realista que podamos poner en marcha en las próximas 2–4 semanas?

Resultado final:

Cada grupo elabora un plan de acción de una página para la ONG y acuerda un siguiente paso viable (quién hace qué y para cuándo), que se revisará en la próxima sesión.

2. Alfabetización sobre el futuro (enfoque en futuros sostenibles)

Objetivos:

- Fortalecer la competencia de los participantes en materia de alfabetización sobre el futuro, ayudándoles a explorar cómo las decisiones actuales dan forma a futuros más sostenibles.
- Sensibilizar sobre la sostenibilidad y las habilidades ecológicas mediante una combinación de reflexión, debate, expresión creativa y aprendizaje basado en juegos digitales.
- Apoyar a los jóvenes adultos con menos oportunidades para conectar el pensamiento sobre el futuro con su propia vida cotidiana, sus decisiones y sus posibles acciones, al tiempo que se fomenta la confianza para imaginar y contribuir a futuros deseables.

Recursos utilizados:

- Herramienta de evaluación GreenComp
- Escenario del taller: Imaginando futuros sostenibles por FEMXA (4.3.1 Alfabetización sobre el futuro WS5)
- Juego educativo: Futurescape: Imaginando un futuro sostenible, de KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)

Materiales: Espacio abierto, Internet, dispositivos digitales (ordenador, tableta, teléfono)

Desarrollo de la sesión (90 minutos)

Bienvenida y breve orientación (10 minutos): La sesión comienza con una breve bienvenida y orientación, en la que se presenta el tema a los participantes de forma sencilla y accesible, sin sobrecargarlos de teoría. Se explican brevemente términos clave como sostenibilidad, alfabetización sobre el futuro y prácticas reutilizables para crear un entendimiento común.

Calentamiento (15 minutos): Se lleva a cabo una fase de autorreflexión ligera utilizando la herramienta de evaluación GreenComp, en la que los participantes identifican fortalezas, áreas de crecimiento y percepciones sorprendentes sin comparar los resultados con los de los demás.

***Durante la actividad (55 minutos)*:** Los participantes se involucran en un debate guiado y en actividades grupales no formales centradas en imaginar futuros posibles, probables y preferibles. Se les invita a reflexionar sobre cómo los retos y oportunidades de la sostenibilidad pueden afectar a sus vidas personales, comunidades y trabajo. A continuación, los participantes pasan a la actividad

del juego digital, en la que exploran escenarios orientados al futuro a través de *Futurescape*. Para garantizar una participación activa, se distribuyen roles dentro de los grupos, como lector, responsable de la toma de decisiones, escéptico y tomador de notas, de modo que el juego se convierta en un proceso de aprendizaje colaborativo en lugar de una observación pasiva.

***Actividad posterior (10 minutos)*:** Los participantes reflexionan sobre lo que han aprendido y lo traducen en próximos pasos prácticos. Redactan una breve declaración de «alfabetización del futuro», preparan un plan de microacciones personal de dos semanas y desarrollan una representación visual de su futuro preferido mediante un dibujo, un collage o la creación de una imagen con ayuda de la IA. La sesión concluye con una breve ronda de intercambio centrada en ideas útiles y acciones realistas, en lugar de en la competición o en las «mejores ideas».

Preguntas para la reflexión

- ¿Cuál es una decisión en tu trabajo o en tu vida en la que pensar en el futuro cambiaría tu enfoque?
- ¿Qué vas a practicar de forma intencionada en las próximas dos semanas? ¿Qué apoyo, recursos o aliados necesitas?
- ¿Cómo sabrás que has mejorado?

Resultado de la transferencia

- Resumen de GreenComp de 1 página con:
    1. un área de fortaleza
    2. un área de crecimiento
    3. una sorpresa
- Declaración sobre la alfabetización en el futuro:
    1. «Para mí, la alfabetización en el futuro significa...»
- Plan de microacciones personal para dos semanas:
    1. competencia que hay que reforzar
    2. una acción concreta
    3. cuándo y dónde tendrá lugar
    4. un indicador de éxito
- Imagen del futuro deseado (dibujo, collage o imagen generada por IA) con pie de foto:
    1. «Este futuro es preferible porque...»

2. «Un indicador hacia el que nos estamos moviendo es...»

3. Pensamiento crítico (enfoque en el greenwashing)

Objetivo: Fortalecer el pensamiento crítico ayudando a los participantes a identificar el greenwashing, evaluar las afirmaciones «ecológicas» y tomar decisiones de sostenibilidad basadas en la evidencia relacionadas con su entorno cotidiano.

Recursos utilizados:

- Herramienta de evaluación (autoevaluación inicial + breve sesión de reflexión en grupo)
- Escenario del taller: WS3 «Piensa en verde»
    - Actividad 2: «¿Realidad o greenwashing?»
    - Actividad 3: Debate interactivo: «El dilema de las opciones ecológicas»
- Elementos del escenario del taller: WS2 «Pensamiento crítico en acción»
    - Ejemplo de actividad: «Bingo del greenwashing»
- Juego educativo: «¿Sostenible o no?»

Desarrollo de la sesión (90 minutos):

0–10 min | **Apertura:** Bienvenida, acuerdo de grupo y objetivo de la sesión («Hoy practicaremos el pensamiento crítico poniendo a prueba las afirmaciones y elecciones "ecológicas"»).
10–25 min | **Evaluación:** Los participantes completan la herramienta de evaluación de forma individual. El facilitador hace un resumen solo a nivel de grupo (sin comparar puntuaciones): «¿Qué competencia nos parece más relevante hoy?»
25–55 min | **Escenario (WS3):** Realizar la Actividad 2 «¿Realidad o greenwashing?» y, a continuación, la Actividad 3 «El dilema de las opciones ecológicas» (los grupos debaten si las afirmaciones, acciones o productos son realmente sostenibles y justifican su razonamiento).
55–70 min | **Escenario (elementos del WS2):** Utilizar el «Bingo del greenwashing» (o similar) para reforzar la detección de etiquetas y mensajes «ecológicos» engañosos.
70–85 min | **Juego («¿Sostenible o no?»):** Los participantes juegan en grupos de tres (1 dispositivo por grupo). Cada grupo debate el dilema antes de seleccionar una respuesta.
85–90 min | **Reflexión + Transferencia:** Breve reflexión plenaria relacionada con el pensamiento crítico + acuerdo sobre un siguiente paso colectivo.

Preguntas para la reflexión:

- ¿Qué afirmación o mensaje «ecológico» fue más difícil de evaluar y por qué?
- ¿Qué te ayudó a decidir si algo era fiable (pruebas, fuente, lógica)?
- ¿Qué indicios te ayudaron a detectar un posible «greenwashing»?
- ¿Qué comprobarías la próxima vez antes de confiar en una etiqueta o afirmación «ecológica»?
- ¿Dónde te encuentras con el «greenwashing» con más frecuencia en tu vida diaria?

Resultado de la actividad:

El grupo acuerda un «próximo paso» colectivo relacionado con su entorno (por ejemplo, mejorar la señalización de la separación de residuos en la sala común; solicitar la sustitución de vasos y platos de un solo uso por otros reutilizables).

D.2.2 Desde el terreno

Crear espacios emocionalmente seguros para el diálogo sobre la sostenibilidad

En los talleres de sostenibilidad para jóvenes, los juegos interactivos, especialmente aquellos que utilizan historias personales o diálogos basados en roles, pueden aumentar rápidamente la participación. Estos formatos también pueden suscitar emociones fuertes o temas delicados, como la ansiedad climática, la equidad o la responsabilidad personal. Si se gestionan bien, esto profundiza el aprendizaje; si se precipitan o se plantean de forma inadecuada, pueden provocar incomodidad o retraimiento.

Para que el espacio sea seguro e inclusivo, empieza por acordar unas sencillas reglas de diálogo: escuchar sin interrumpir, evitar juzgar y respetar las diferentes experiencias y niveles de conocimiento. Recuerda a los participantes que el objetivo no es demostrar quién es «más sostenible», sino practicar la empatía, la equidad y la participación constructiva.

Una estrategia útil es pasar de la reflexión individual al intercambio en parejas antes del debate en pleno. Esto anima a los participantes más callados y mejora la diversidad de perspectivas. Utiliza indicaciones breves que conecten la experiencia del juego con las decisiones de la vida real y la acción comunitaria, para que la reflexión sea tanto emocional como práctica.

Un error común es dedicar demasiado tiempo al juego y perder tiempo para el análisis y la transferencia. Reserve los últimos minutos para un paso concreto a seguir, ya sea un compromiso personal o una idea de acción en grupo pequeño, de modo que los participantes se vayan con una forma realista de aplicar lo que han debatido.

D.2.3 Plantilla imprimible

Cambiar el enfoque de «ganar» a «aprender» en los juegos digitales: una plantilla práctica

Contexto y uso: En el aprendizaje basado en juegos, los alumnos suelen abordar las actividades con una mentalidad «completista», es decir, se apresuran a recorrer mapas interactivos o responder a cuestionarios solo para conseguir una puntuación alta o terminar los primeros. Este lienzo imprimible está diseñado para cambiar el enfoque de ganar a aprender. Al implementar una estrategia de «dispositivo compartido» (por ejemplo, un dispositivo por cada grupo pequeño de dos o tres participantes) y utilizar este lienzo, se puede obligar al grupo a ralentizar el ritmo, asignar roles, leer los escenarios en voz alta y debatir las compensaciones medioambientales y sociales antes de hacer ningún clic.

Instrucciones para los facilitadores:

- Forme grupos de 2-3 alumnos y permita solo un dispositivo digital por grupo.
- Reparte el lienzo (A4) que aparece a continuación, uno por grupo.
- Establezca un límite de tiempo estricto (por ejemplo, 15 minutos) y exponga el objetivo de la actividad: «*El objetivo aquí no es terminar la simulación primero, sino descubrir las conexiones más inesperadas. Deben rellenar el lienzo antes de hacer clic en las decisiones importantes*».

Plantilla:

PLANILLA DE JUEGO CON DISPOSITIVO COMPARTIDO		
Nombre del equipo: _____	**Título del juego:** _____	**Tiempo límite:** _____ minutos (¡Cuando suene el temporizador, dejad de jugar inmediatamente!)

PLANILLA DE JUEGO CON DISPOSITIVO COMPARTIDO		
1. FUNCIONES DEL EQUIPO (Asignar antes de empezar)		
El Navegador: La única persona autorizada a tocar el dispositivo. ¡No puedes hacer clic hasta que el equipo haya acordado una elección!	**El locutor:** Tu trabajo consiste en leer en voz alta al grupo lo que aparece en la pantalla, los escenarios y las opciones, para que nadie se quede atrás.	**El mediador:** Tu trabajo es preguntar «¿Por qué?» y asegurarte de que el equipo discuta las ventajas y desventajas antes de decirle al navegante que haga clic.
2. EL REGISTRO DE DECISIONES (Tómate tu tiempo y debate)	**Decisión/Dilema 1**	**Decisión/Dilema 2**
¿Qué nos plantea el escenario?		
¿Cuáles son las compensaciones ambientales o sociales en este caso? (Si elegimos X, ¿qué pasa con Y?)		
Nuestra elección final:		
Por qué la elegimos:		
3. PARAR Y REFLEXIONAR (Rellena cuando suene el temporizador) No importa si no has terminado el juego. Debatid esta pregunta final en equipo:	*¿Cuál fue la conexión más inesperada (entre el medio ambiente, la economía o la sociedad) que descubristeis durante esta simulación?*	