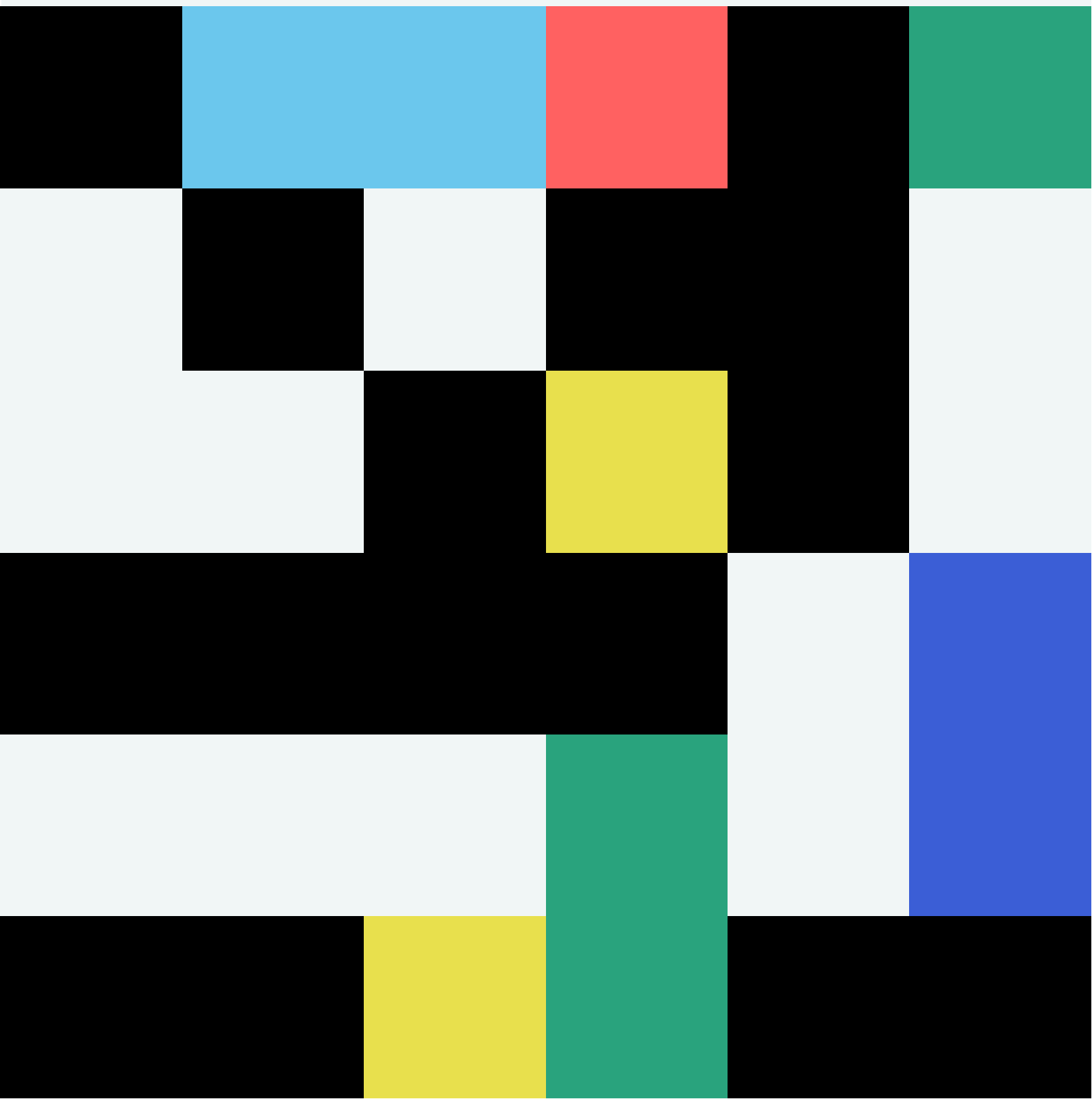


Ciutat i Joc.

Framework per al foment de competències cíviques
a través de la cocreació urbana entre adolescents

Framework para el fomento de competencias cívicas
a través de la cocreación urbana entre adolescentes



Ciutat i Joc.

**Framework per al foment de competències cíviques
a través de la cocreació urbana entre adolescents**

**Framework para el fomento de competencias cívicas
a través de la cocreación urbana entre adolescentes**

Aquest framework s'ha realitzat en el marc del projecte Ciutat i Joc, subvencionat per l'Ajuntament de Barcelona i dut a terme per investigadores i investigadors del Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia (Universitat Politècnica de Catalunya), Universitat Oberta de Catalunya i la Universitat de Barcelona.

Este framework se ha realizado en el marco del proyecto Ciutat i Joc, subvencionado por el Ayuntamiento de Barcelona y llevado a cabo por investigadoras e investigadores del Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (Universitat Politècnica de Catalunya), la Universitat Oberta de Catalunya y la Universitat de Barcelona.

Autoria | Autoría

Marta Fernández
Carles Sora
Antoni Roig
José Miguel Tomasena

Disseny i maquetació | Diseño y maquetación

Tamara Jiménez

1. Introducció
Introducción
2. Competències cíviques
relacionades amb els usos
de l'espai públic
Competencias cívicas
relacionadas con los usos
del espacio público
3. Metodologies
de cocreació urbana
Metodologías
de cocreación urbana
4. Consideracions pràctiques
Consideraciones prácticas

1 Introducció

● Introducción



Ciutat i Joc és un projecte de recerca i acció social que té com a finalitat promoure la participació ciutadana en la presa de decisions de disseny urbà des d'una perspectiva crítica.

Ciutat i Joc es un proyecto de investigación y acción social que tiene como fin promover la participación ciudadana en la toma de decisiones de diseño urbano desde una perspectiva crítica.

A la fase actual, el projecte busca promoure **competències cíviques urbanes** en entorns d'educació secundària i amb adolescents entre 12 i 16 anys.

Per això, Ciutat i Joc ofereix un **framework de cocreració urbana** per al foment de competències cíviques des de tres eixos principals:

1 - La identificació de les principals problemàtiques urbanes i el seu impacte en la ciutadania, principalment pel que fa a qüestions de sostenibilitat, perspectiva de gènere i interculturalitat.

A Ciutat i Joc partim de la idea que la ciutat és conflicte. Totes i tots tenim drets sobre aquesta. Les regles de convivència i la nostra supervivència formen part d'un pacte social que no s'ha de donar per fet, sinó que ha de ser renovat constantment per arribar a tenir una ciutat justa i saludable.

2 - La posada en marxa de tallers de cocreació que permetin aprofundir en aquestes problemàtiques.

Per això cal combinar la capacitat crítica i imaginació individual amb la capacitat de pensar i imaginar amb les i els altres a través de l'organització col·lectiva. Als tallers de cocreació les i els participants tenen l'oportunitat d'intercanviar idees, justificar punts de vista, i reflexionar sobre temes que els concerneixen.

En la fase actual, el proyecto busca promover **competencias cívicas urbanas** en entornos de educación secundaria y con adolescentes de entre 12 y 16 años.

Para ello, Ciutat i Joc ofrece un **framework de cocreración urbana** para el fomento de competencias cívicas desde tres ejes principales:

1 - La identificación de las principales problemáticas urbanas y su impacto en la ciudadanía, principalmente en lo que a cuestiones de sostenibilidad, perspectiva de género e interculturalidad se refiere.

En Ciutat i Joc partimos de la idea de que la ciudad es conflicto. Todas y todos tenemos derechos sobre la misma. Las reglas de convivencia y nuestra supervivencia forman parte de un pacto social que no se ha de dar por hecho, sino que ha de ser renovado constantemente para llegar a tener una ciudad justa y saludable.

2 - La puesta en marcha de talleres de cocreación que permitan ahondar en estas problemáticas.

Para ello es necesario combinar la capacidad crítica e imaginación individual con la capacidad de pensar e imaginar con las y los demás a través de la organización colectiva. En los talleres de cocreación las y los participantes tienen la oportunidad de intercambiar ideas, justificar puntos de vista, y reflexionar en torno a temas que les conciernen.



3 - El foment de competències cíviques relacionades amb els usos que fa la ciutadania de l'espai urbà des de l'storytelling especulatiu i l'aprenentatge basat en jocs.

L'storytelling especulatiu o l'acte d'idear i explicar històries en contextos futurs abordant problemàtiques actuals és un procés que estimula la creativitat. En promoure la imaginació al voltant d'escenaris possibles, permet mapejar i analitzar les preocupacions principals dels ciutadans. Aquestes pràctiques poden suposar una eina efectiva per promoure el canvi i configurar agendes polítiques.

6

3 - El fomento de competencias cívicas relacionadas con los usos que la ciudadanía hace del espacio urbano desde el storytelling especulativo y el aprendizaje basado en juegos.

El storytelling especulatiu, o el acte de idear i contar històries en contextos futurs abordant problemàtiques actuals, és un procés que estimula la creativitat. Al promoure la imaginació en torno a escenaris possibles, permet mapejar i analitzar les principals preocupacions de los ciutadanos. Estas prácticas pueden suponer una herramienta efectiva para promover el cambio y configurar agendas políticas.

D'altra banda, el **joc** és una activitat i una faceta inherent a l'ésser humà, si bé en els darrers anys, la ludificació de la quotidianitat en un context de mediació digital ha promogut que es parli del segle XXI com el segle del joc. Dins aquesta quotidianitat, el joc ha permeat en processos de disseny urbanístic i participació ciutadana, sota la consideració que aquest afavoreix la presa de decisions des d'una **lògica bottom-up** i que es pot vincular a la noció d'agència cívica i al dret a la ciutat.

Els videojocs, considerats com a **representacions espacials** i escenaris per simular diferents situacions en entorns segurs, han format part de projectes com el de la remodelació del districte de Norra Djurgårdsstaden, per al qual es va utilitzar el videojoc City Skylines. En el context urbanístic, es ressalta la contribució dels videojocs als processos de presa de decisions al món real mitjançant el **foment de la comunicació** entre diferents stakeholders. Finalment, els videojocs també s'han fet servir com a eines de **visualització** que afavoreixen l'exploració i la navegabilitat de la simulació d'un espai des d'una perspectiva d'usuari o usuària.

Des de Ciutat i Joc pretenem que aquest framework sigui d'**accés obert**, de manera que qualsevol docent de l'àmbit de l'educació secundària el pugui utilitzar per tal de conscienciar i sensibilitzar al voltant de problemàtiques urbanes, i de fomentar les competències cíviques urbanes.

Por otra parte, el **juego** es una actividad y faceta inherente al ser humano, si bien en los últimos años, la ludificación de la cotidianidad en un contexto de mediación digital ha promovido que se hable del siglo XXI como el siglo del juego. Dentro de esta cotidianidad, el juego ha permeado en procesos de diseño urbanístico y participación ciudadana, bajo la consideración de que este favorece la toma de decisiones desde una **lógica bottom-up** y que se puede vincular a la noción de agencia cívica y al derecho a la ciudad.

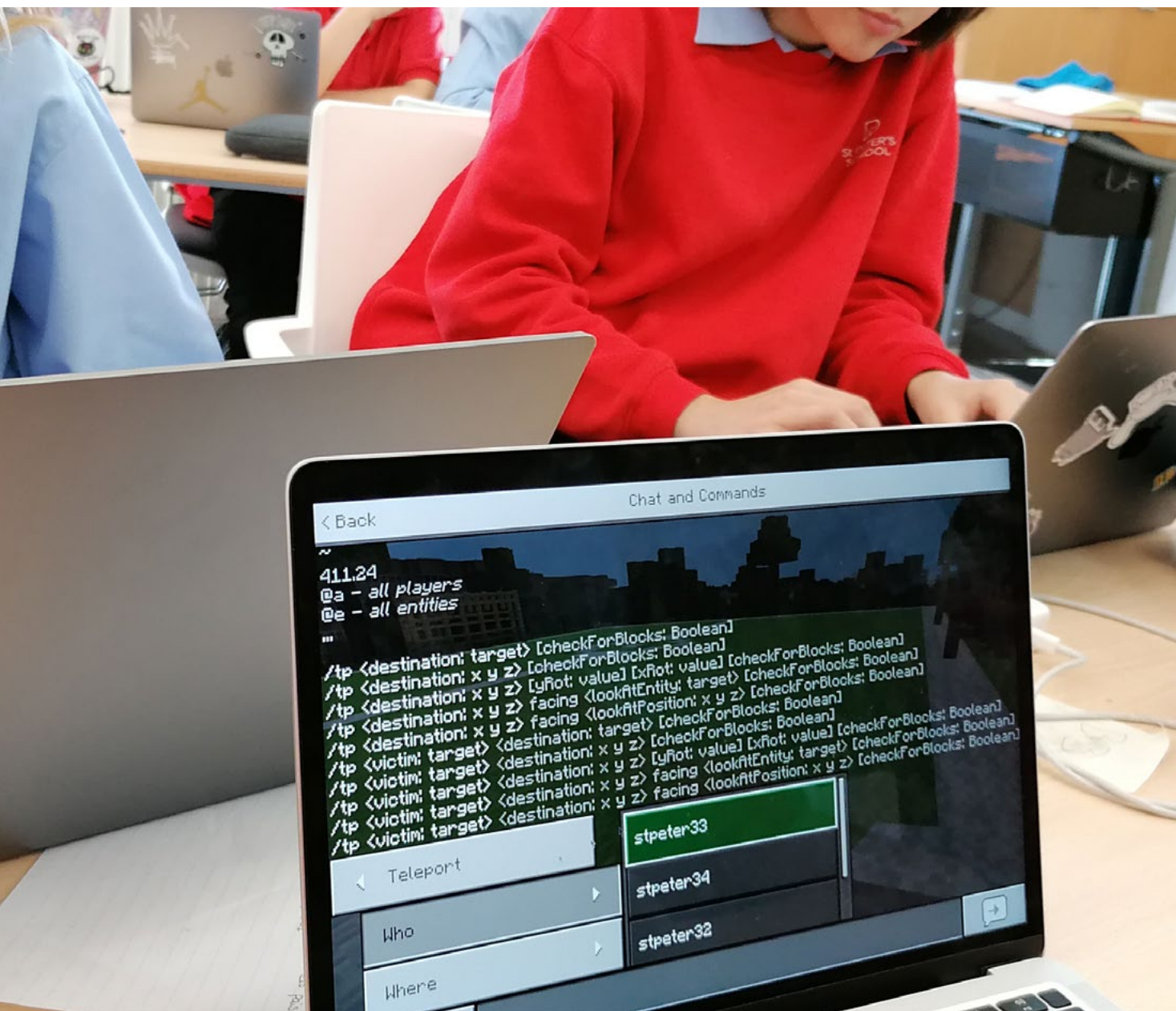
Los videojuegos, considerados como **representaciones espaciales** y escenarios para simular diferentes situaciones en entornos seguros, han formado parte de proyectos como el de la remodelación del distrito de Norra Djurgårdsstaden, para el que se utilizó el videojuego City Skylines. En el contexto urbanístico, se resalta la contribución de los videojuegos a los procesos de toma de decisiones en el mundo real mediante el **fomento de la comunicación** entre diferentes stakeholders. Finalmente, los videojuegos también se han empleado como herramientas de **visualización** que favorecen la exploración y la navegabilidad de la simulación de un espacio desde una perspectiva de usuària o usuària.

Desde Ciutat i Joc pretendemos que este framework sea de **acceso abierto**, de modo que cualquier docente del ámbito de la educación secundaria pueda utilizarlo con el fin de concienciar y sensibilizar en torno a problemáticas urbanas, y de fomentar las competencias cívicas urbanas.

7

2. Competències cíviques relacionades amb els usos de l'espai públic

Competencias cívicas relacionadas con los usos del espacio público



La familiarització i sensibilització amb determinades problemàtiques urbanes per part dels adolescents s'han de dur a terme en un entorn que vinculi aquests reptes amb el desenvolupament d'una sèrie de competències cíviques. Des de Ciutat i Joc assenyalen cinc competències essencials en l'acció de repensar els usos que fem de l'espai públic: **la conscienciació al voltant del dret a la ciutat, l'alfabetització de futurs, així com el compromís amb tres perspectives que avui dia no es poden dissociar de l'acte d'habitar i usar espais públics: l'ecològica, la feminista i la intercultural.**

La familiarización y sensibilización con determinadas problemáticas urbanas por parte de los adolescentes debe llevarse a cabo en un entorno que vincule estos retos con el desarrollo de una serie de competencias cívicas. Desde Ciutat i Joc señalamos cinco competencias esenciales en la acción de repensar los usos que hacemos del espacio público: **la concienciación en torno al derecho a la ciudad, la alfabetización de futuros, así como el compromiso con tres perspectivas que a día de hoy no se pueden dissociar del acto de habitar y usar espacios públicos: la ecológica, la feminista y la intercultural.**

1 - Conscienciació al voltant del dret a la ciutat

Aquest framework no cerca enfortir competències vinculades al disseny urbà des de la perspectiva tècnica, sinó des d'una perspectiva social al voltant del concepte de dret a la ciutat. S'entén per dret a la ciutat el dret de totes les persones a habitar, fer servir, transformar, governar i gaudir d'espais urbans justos, inclusivament, segurs, saludables i democràtics, essencials per a una vida digna. Aquests espais urbans han d'abastar les minories i la diversitat ètnica, racial, sexual i cultural, així com respectar totes les identitats, els idiomes i les expressions culturals dels seus habitants.

2 - Alfabetització de futurs

L'alfabetització de futurs està vinculada a la capacitat d'anticipar-se per transformar el futur o desenvolupar estratègies que permetin afrontar-lo. És una competència que vincula la capacitat anticipatòria de les persones amb altres capacitats com la imaginació, la reflexió i la resiliència.

3 - Compromís amb la perspectiva ecològica

La conscienciació o sensibilització amb la perspectiva ecològica s'associa a la capacitat de conèixer les causes, els impactes i les maneres de pal·liar el deteriorament del medi ambient. Així mateix, està vinculada a la possibilitat de preparar-se i respondre als efectes que a curt i llarg termini causa l'emergència climàtica. Entre les respostes possibles hi ha el foment del comerç local, l'ús d'objectes de segona mà, la utilització de transport públic, la reducció dels vehicles contaminants o el reciclatge de material.

4 - Compromís amb la perspectiva de gènere

La conscienciació o sensibilització amb la perspectiva de gènere està vinculada al coneixement de les causes, els impactes i les formes de pal·liar el biaix patriarcal que tradicionalment ha caracteritzat el disseny urbanístic i que ha contribuït a l'exclusió social de la dona i persones de gènere binari. El compromís feminista implica prendre consciència de la importància de garantir la seguretat davant de perills reals i/o percebuts, l'accés a serveis de l'entorn públic, així com a la mobilitat fàcil i a condicions dignes d'higiene a l'àmbit públic (per exemple, l'accés a més banys públics).

1 - Concienciación en torno al derecho a la ciudad

Este framework no busca fortalecer competencias vinculadas al diseño urbano desde la perspectiva técnica, sino desde una perspectiva social en torno al concepto de derecho a la ciudad. Se entiende por derecho a la ciudad al derecho de todas las personas a habitar, utilizar, transformar, gobernar y disfrutar de espacios urbanos justos, inclusivos, seguros, saludables y democráticos, esenciales para una vida digna. Estos espacios urbanos han de abarcar las minorías y la diversidad étnica, racial, sexual y cultural, así como respetar todas las identidades, idiomas y expresiones culturales de sus habitantes.

2 - Alfabetización de futuros

La alfabetización de futuros está vinculada a la capacidad de anticiparse para transformar el futuro o para desarrollar estrategias que permitan afrontarlo. Se trata de una competencia que vincula la capacidad anticipatoria de las personas con otras capacidades como la imaginación, la reflexión y la resiliencia.

3 - Compromiso con la perspectiva ecológica

La concienciación o sensibilización con la perspectiva ecológica se asocia a la capacidad de conocer las causas, los impactos y las formas de paliar el deterioro del medio ambiente. Asimismo, está vinculada a la posibilidad de prepararse y responder a los efectos que a corto y largo plazo está causando la emergencia climática. Entre las posibles respuestas está el fomento del comercio local, el uso de objetos de segunda mano, la utilización de transporte público, la reducción de los vehículos contaminantes o el reciclaje de material.

4 - Compromiso con la perspectiva de género

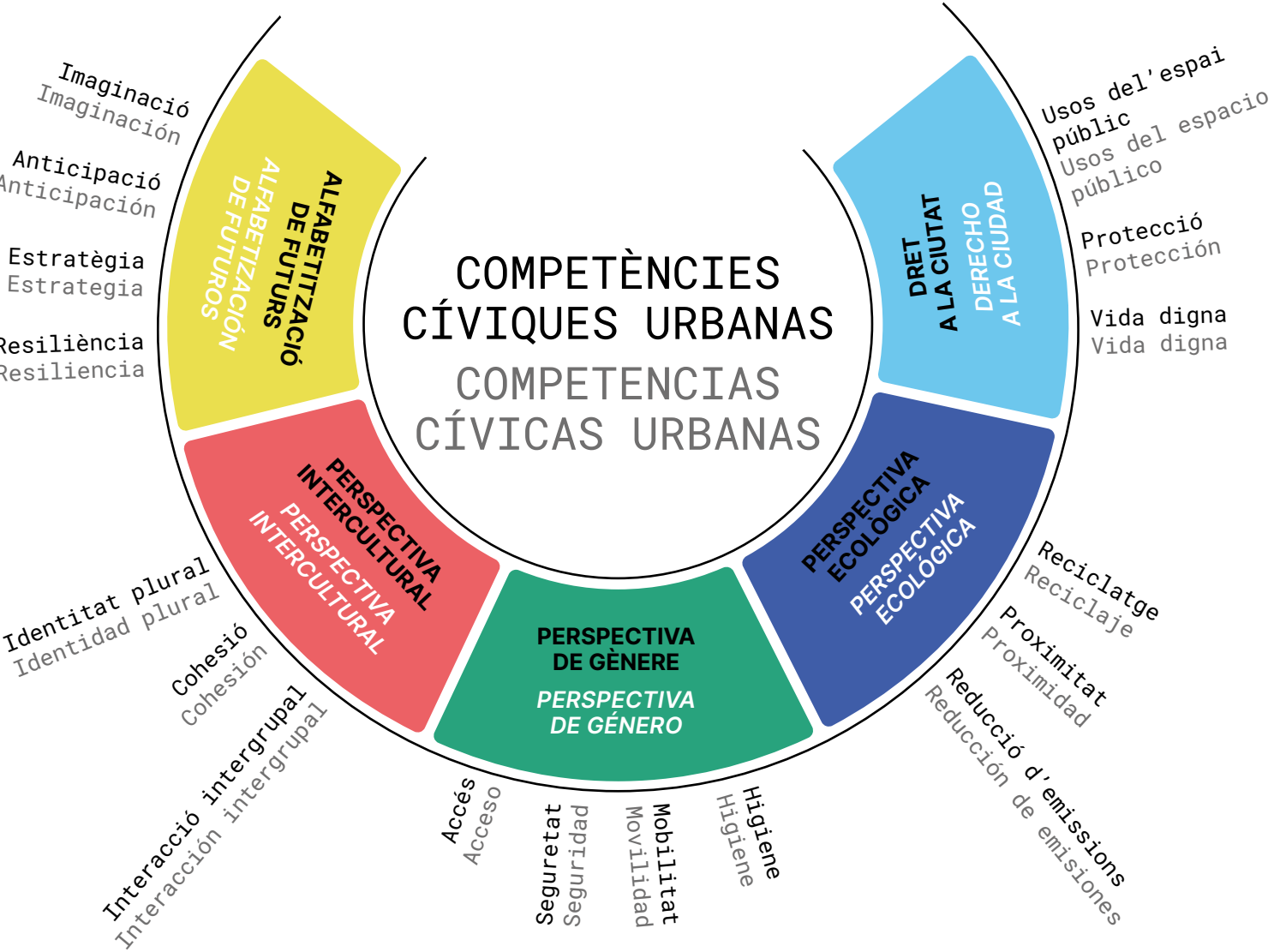
La concienciación o sensibilización con la perspectiva de género está vinculada al conocimiento de las causas, los impactos y las formas de paliar el sesgo patriarcal que tradicionalmente ha caracterizado al diseño urbanístico y que ha contribuido a la exclusión social de la mujer y personas de género no binario. El compromiso feminista implica tomar conciencia de la importancia de garantizar la seguridad ante peligros reales y/o percibidos, el acceso a servicios del entorno público, así como a la movilidad fácil y a condiciones dignas de higiene en el ámbito público (por ejemplo, el acceso a más baños públicos).

5 - Compromís amb la perspectiva intercultural

La familiarització i conscienciació amb la perspectiva intercultural posa el focus en el concepte de ciutat intercultural, aquella que té una població diversa pel que fa a nacionalitats, idiomes o creences. El concepte duu implícita la identitat plural de la ciutat i la idea que la diversitat és un recurs. Aquesta competència implica prendre consciència de la migració internacional creixent i de la necessitat d'implementar polítiques d'integració cap a la cohesió de la comunitat.

5 - Compromiso con la perspectiva intercultural

La familiarización y concienciación con la perspectiva intercultural pone el foco en el concepto de ciudad intercultural, aquella que tiene una población diversa en lo que respecta a nacionalidades, idiomas o creencias. El concepto lleva implícita la identidad plural de la ciudad y la idea de que la diversidad es un recurso. Esta competencia implica tomar conciencia de la creciente migración internacional y de la necesidad de implementar políticas de integración hacia la cohesión de la comunidad.



Mapa de competències cíviques urbanes
Mapa de competencias cívicas urbanas

3 . Metodologies de cocreació urbana

Metodologías de cocreación urbana



Tot seguit es descriuen els passos necessaris per implementar un taller de cocreació urbana basat en el disseny de futurs i el videojoc Minecraft.

A continuación se describen los pasos necesarios para implementar un taller de cocreación urbana basado en el diseño de futuros y el videojuego Minecraft.

Fase 1: Disseny

La fase de disseny del taller implica tres passos principals:

- Pas 1: La identificació dels reptes urbans.
- Pas 2: El disseny dun joc de cartes que reflecteixi aquests reptes.
- Pas 3: La creació de mapes a Minecraft que reflecteixin les àrees urbanes sobre les quals treballar.

Pas 1: Identificació de reptes urbans

La identificació de reptes es pot fer combinant dues accions.

D'una banda, és possible consultar propostes que ciutadans reals ja han fet sobre les àrees que habiten. En són exemples els pressupostos participatius a la plataforma Decidim, dissenyada i impulsada per l'Ajuntament de Barcelona com a mecanisme de participació ciutadana.

D'altra banda, és important recollir, dels mateixos estudiants, inquietuds que puguin tenir sobre l'espai públic de què fan ús.

Fase 1: Diseño

La fase de diseño del taller implica tres pasos principales:

- Paso 1: La identificación de los retos urbanos.
- Paso 2: El diseño de un juego de cartas que refleje estos retos.
- Paso 3: La creación de mapas en Minecraft que reflejen las áreas urbanas sobre las que trabajar.

Paso 1: Identificación de retos urbanos

La identificación de retos puede realizarse combinando dos acciones.

Por una parte, es posible consultar propuestas que ciudadanos reales han hecho ya sobre las áreas que habitan. Ejemplo de ello son los presupuestos participativos en la plataforma Decidim, diseñada e impulsada por el Ayuntamiento de Barcelona como mecanismo de participación ciudadana.

Por otra, es importante recoger, de los propios estudiantes, inquietudes que puedan tener sobre el espacio público del que hacen uso.

Pas 2: Disseny de joc de cartes

El joc de cartes confeccionat a Ciutat i Joc està basat en el joc *The Thing from the Future*. Aquest joc té com a finalitat disparar la imaginació especulativa sobre l'espai, i afavorir la integració entre els membres de cada equip. Si bé el joc original *The Thing from the Future* es basava en objectes, l'adaptació al mateix es va fer desplaçant el focus a les activitats. Això permet jugar amb les maneres d'habitar l'espai públic i generar debats sobre usos diferents (i sovint conflictius) d'un mateix espai. Una altra modificació es va realitzar pel que fa a la carta de personatge (tradicionalment un individu, en la tradició narrativa), de manera que esdevingués col·lectiu.

Disseny de la mecànica del joc de cartes

Cada equip rep a l'atzar una combinació de cartes amb diferents variables a partir de la qual cada membre de l'equip ha d'imaginar una activitat que es pugui desenvolupar a l'espai d'intervenció urbana que s'hagi identificat al Pas 1. En aquest procés és clau que **els continguts de les cartes estiguin alineats amb les competències cíviques urbanes** que es volen treballar. En aquest sentit, cal incorporar als llocs, els col·lectius, els objectes i els estats d'ànim elements que re- metin als reptes urbans plantejats, així com a les tres perspectives cíviques principals: ecologia, gènere i interculturalitat.

Paso 2: Diseño de juego de cartas

El juego de cartas confeccionado en Ciutat i Joc está basado en el juego *The Thing from the Future*. Este juego tiene como fin disparar la imaginación especulativa sobre el espacio, y favorecer la integración entre los miembros de cada equipo. Si bien el juego original *The Thing from the Future* se basaba en objetos, la adaptación al mismo se realizó desplazando el foco a las actividades. Esto permite jugar con las formas de habitar el espacio público y a generar debates sobre usos diferentes (y a menudo conflictivos) de un mismo espacio. Otra modificación se realizó con respecto a la carta de personaje (tradicionalmente un individuo, en la tradición narrativa), de modo que se convirtiera en colectivo.

Diseño de la mecánica del juego de cartas

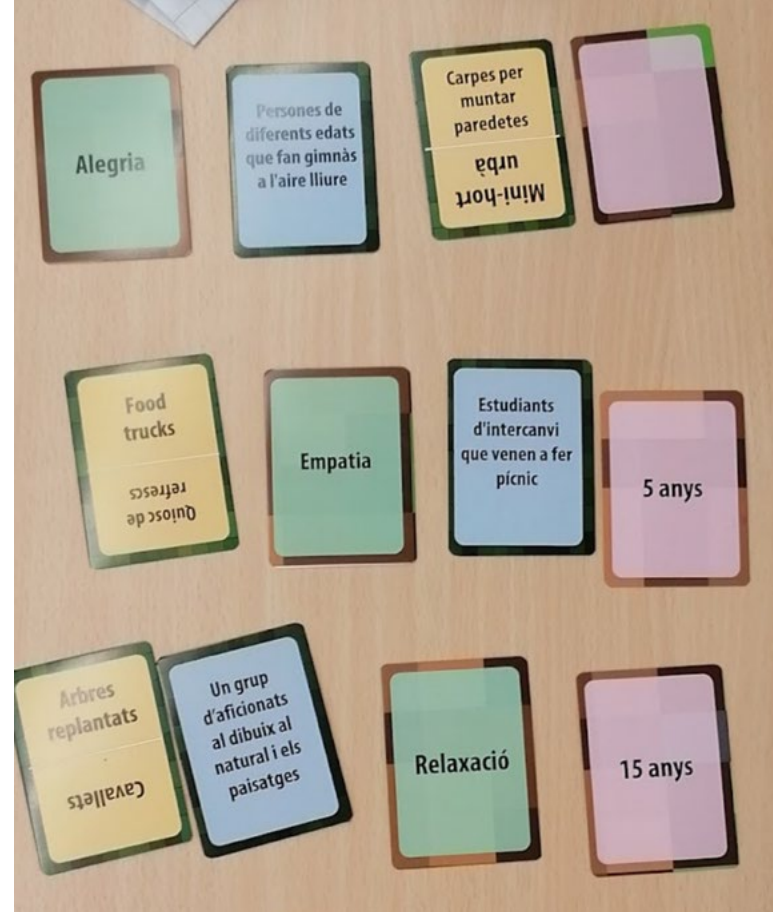
Cada equipo recibe al azar una combinación de cartas con diferentes variables a partir de la cual cada miembro del equipo tiene que imaginar una actividad que pueda desarrollarse en el espacio de intervención urbana que se haya identificado en el Paso 1. En este proceso es clave que **los contenidos de las cartas estén alineados con las competencias cívicas urbanas** que se desean trabajar. En este sentido, es necesario incorporar a los lugares, colectivos, objetos y estados de ánimo elementos que remitan a los retos urbanos planteados, así como a las tres perspectivas cívicas principales: ecología, género e interculturalidad.

TIPUS DE CARTA TIPO DE CARTA	DESCRIPCIÓ DESCRIPCIÓN	NOMBRE DE CARTES NÚMERO DE CARTAS
Lloc Lugar	Una carta especial que defineix l'espai en què es farà l'activitat. Escollits a partir de les peticions ciutadanes a Decidim. Aquesta carta és diferent per a cada equip, mai no canvia i defineix el lloc de la seva intervenció. Una carta especial que define el espacio en el que se hará la actividad. Escogidos a partir de las peticiones ciudadanas en Decidim. Esta carta es diferente para cada equipo, nunca cambia y define el sitio de su intervención.	5 (1 per equip) (1 por equipo)
Col·lectius Colectivos	Grup de persones que formaran part de l'activitat que han d'imaginar. Poden ser usuaris lògics o casuals l'espai. Aquestes cartes es reparteixen a l'atzar Grupo de personas que formarán parte de la actividad que han de imaginar. Pueden ser usuarios lógicos o casuales el espacio. Estas cartas se reparten al azar	10
Objectes Objetos	Poden formar part de l'espai reimaginat o instal·lar-se especialment per a l'activitat. Aquesta carta és doble (dos objectes), de manera que cada grup pot escollir quin utilitzar. Pueden formar parte del espacio re-imaginado o instalarse especialmente para la actividad. Esta carta es doble (dos objetos), con lo que cada grupo puede escoger cuál usar.	10
Marge temporal Margen temporal	L'activitat tindrà lloc en un futur més o menys proper: cinc, deu, vint o cent anys. La actividad tendrá lugar en un futuro más o menos próximo: cinco, diez, veinte o cien años.	10
Estat d'ànim Estado de ánimo	Aquesta carta defineix el tipus d'emoció que volem produir a través de l'activitat. Esta carta define el tipo de emoción que queremos producir a través de la actividad.	10

Continguts del joc de cartes
Contenidos del juego de cartas

Després es barregen les cartes i es repeteix el procés tres vegades, amb diferents combinacions de cartes per al mateix espai. Al final del joc, cada equip selecciona la millor idea de les tres rondes i escriu en un foli com s'imaginarien aquesta activitat projectada: què fan els ciutadans, com és l'espai, quins objectes, equipaments o construccions ha d'incloure. Aquest relat és la guia per al segon dia de taller, que consisteix en el modelatge d'aquests espais a l'entorn de Minecraft.

Después se barajan las cartas y se repite el proceso tres veces, con diferentes combinaciones de cartas para el mismo espacio. Al final del juego, cada equipo selecciona la mejor idea de las tres rondas y escribe en un folio cómo imaginan esa actividad proyectada: qué hacen los ciudadanos, cómo es el espacio, qué objetos, equipamientos o construcciones debe incluir. Este relato es la guía para el segundo día de taller, que consiste en el modelado de estos espacios en el entorno de Minecraft.



Combinació de tres possibles escenaris de futur
Combinación de tres posibles escenarios de futuro



Selecció i desenvolupament d'una de les tres històries
Selección y desarrollo de una de las tres historias

Pas 3: Creació de mapes a Minecraft

Minecraft és un sandbox multijugador on les i els jugadors poden construir entorns a partir de blocs, i elaborar noves eines i components utilitzant matèries primeres recol·lectades. Dins de les affordances específiques de Minecraft, la cocreació i la col·laboració permeten a les i els usuaris la manipulació del món del joc: des de la creació de materials a través de matèries primeres, a la construcció i creació d'objectes i edificis, passant per la personalització d'avatars.

Minecraft també permet la **visualització i edició col·laborativa** d'entorns en un context lúdic que obre les portes a la llibertat i flexibilitat creativa, cosa que afavoreix la **comunicació entre els diferents rols implicats** en els processos de planificació urbanística.

Paso 3: Creación de mapas en Minecraft

Minecraft es un sandbox multijugador en el que las y los jugadores pueden construir entornos a partir de bloques, y elaborar nuevas herramientas y componentes utilizando materias primas recolectadas. Dentro de las affordances específicas de Minecraft, la cocreación y la colaboración permiten a las y los usuarios la manipulación del mundo del juego: desde la creación de materiales a través de materias primas, a la construcción y creación de objetos y edificios, pasando por la personalización de avatares.

Minecraft también permite la **visualización y edición colaborativa** de entornos en un contexto lúdico que abre las puertas a la libertad y flexibilidad creativa, lo que favorece la **comunicación entre los diferentes roles implicados** en los procesos de planificación urbanística.



Construcció col·laborativa i visualització d'escenaris de futur a Minecraft
Construcción colaborativa y visualización de escenarios de futuro en Minecraft

Per garantir la **fidelitat de l'entorn de la geografia real** és possible encarregar el mapa a empreses especialitzades. **Geoboxers** és una d'aquestes empreses.

Un cop obtingut el mapa, es recomana afegir elements d'ajuda a la navegació, com ara la senyalització (rètols i fletxes) o la incorporació de **NPCs (non-player characters)** que permetin guiar els estudiants cap a les zones d'intervenció.

Para garantizar la **fidelidad del entorno a la geografía real** es posible encargar el mapa a empresas especializadas. **Geoboxers** es una de estas empresas.

Una vez obtenido el mapa, se recomienda añadir elementos de ayuda a la navegación, como la señalización (letreros y flechas) o la incorporación de **NPCs (non-player characters)** que permitan guiar a los estudiantes hacia las zonas de intervención.



Ajuts a la navegació a través d'elements de senyalització
Ayudas a la navegación a través de elementos de señalización



Ajuts a la navegació a través de NPCs
Ayudas a la navegación a través de NPCs

Fase 2: Execució

La fase d'execució implica la posada en marxa de les accions d'ideació a través del joc de cartes, i de visualització a través del videojoc Minecraft.

Consta de tres passos:

Pas 1: Introduir els objectius del taller

És clau garantir que tots els estudiants coneixen els objectius del taller, així com la zona i les problemàtiques urbanes que s'abordan. Per això, es recomana fer una presentació prèvia amb els reptes a abordar, de manera que sigui possible per als estudiants connectar amb les causes. Així mateix, és important assegurar-se que els participants tenen competències en l'ús de Minecraft. En els casos en què hi hagi participants que no han accedit ni jugat prèviament a Minecraft, es recomana treballar, amb anterioritat als dies de taller, a tutorials que Minecraft posa a disposició de manera gratuïta.

Per a l'execució del taller es recomana disposar de paper, post-its, bolígrafs i ordinadors.

Fase 2: Ejecución

La fase de ejecución implica la puesta en marcha de las acciones de ideación a través del juego de cartas, y de visualización a través del videojuego Minecraft.

Consta de tres pasos:

Paso 1: Introducir a los objetivos del taller

Es clave garantizar que todos los estudiantes conocen los objetivos del taller, así como la zona y las problemáticas urbanas que se van a abordar. Para ello, se recomienda realizar una presentación previa con los retos a abordar, de forma que sea posible para los estudiantes conectar con las causas. Asimismo, es importante asegurarse de que las y los participantes tienen competencias en el uso de Minecraft. En los casos en que haya participantes que no han accedido ni jugado previamente a Minecraft, se recomienda trabajar, con anterioridad a los días de taller, en tutoriales que Minecraft pone a disposición de manera gratuita.

Para la ejecución del taller se recomienda disponer de papel, post-its, bolígrafos y ordenadores.

Creació de mapes



Construir una eco xamfran a Aragó i Bruc



Fem més verdes i jugables les escoles Els Llorers i L'Arbret



Fem més verda i jugable la Plaça Dr. Letamendi



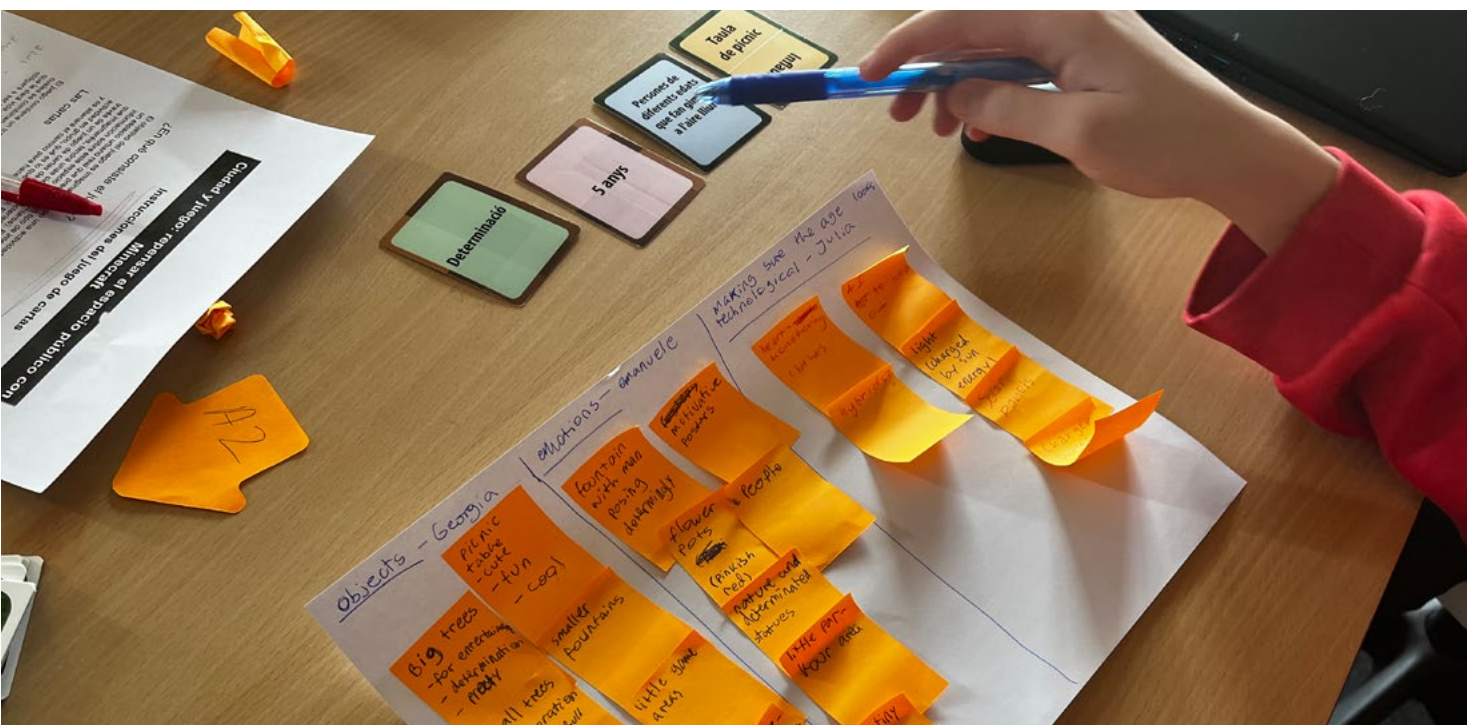
Presentació prèvia amb reptes a abordar
Presentación previa con retos a abordar

Pas 2: Ideació a través del joc de cartes

Un cop establerts els objectius del taller, és el moment de promoure la creació de relats transformadors de l'espai urbà a través del joc de cartes. Es recomana que durant aquesta activitat les i els estudiants disposin de materials per registrar i estructurar la seva història, com a paper, bolígrafs i post-its.

Paso 2: Ideación a través del juego de cartas

Una vez establecidos los objetivos del taller, es el momento de promover la creación de relatos transformadores del espacio urbano a través del juego de cartas. Se recomienda que durante esta actividad las y los estudiantes dispongan de materiales para registrar y estructurar su historia, como papel, bolígrafos y post-its.



Creació d'històries i escenaris de futurs a través del joc de cartes
Creación de historias y escenarios de futuros a través del juego de cartas

Pas 3: construcció i visualització d'escenaris de futur a Minecraft

Després de la creació de les històries de futur, arriba el moment de traslladar-les i visualitzar-les a través de Minecraft.

L'edició educativa de Minecraft permet que tots els usuaris es connectin a un mateix servidor i que interactuin en un entorn que emula les característiques reals de la ciutat i que cooperin per transformar aquests espais.

Paso 3: construcción y visualización de escenarios de futuro en Minecraft

Tras la creación de las historias de futuro, llega el momento de trasladarlas y visualizarlas a través de Minecraft.

La edición educativa de Minecraft permite que todos usuarios se conecten a un mismo servidor y que interactúen en un entorno que emula las características reales de la ciudad y que cooperen para transformar estos espacios.



Construcció col·laborativa i visualització d'escenaris de futur
Construcción colaborativa y visualización de escenarios de futuro

Fase 3: Avaluació

Després de la creació col·laborativa de les històries i escenaris de futur, es procedeix a la fase final del taller, consistent en l'avaluació dels processos de cocreació i de la manera com han emergit qüestions centrals per al desenvolupament de les competències cíviques urbanes.

A la fase d'avaluació les i els participants del taller exposen a les seves companyes i companys les seves creacions, associant els escenaris de futur als reptes socials i cívics que planteja l'espai sobre el qual han intervingut.

És recomanable que, en la mesura que sigui possible, a aquesta fase del taller hi pugui assistir una experta o un expert en disseny urbanístic amb perspectiva social, que pugui aportar feedback sobre les creacions.

La professora o professor podrà tancar el taller identificant els èxits i accions a desenvolupar en el futur.

Fase 3: Evaluación

Tras la creación colaborativa de las historias y escenarios de futuro, se procede a la fase final del taller, consistente en la evaluación de los procesos de cocreación y de la forma en que han emergido cuestiones centrales para el desarrollo de las competencias cívicas urbanas.

En la fase de evaluación las y los participantes del taller exponen a sus compañeras y compañeros sus creaciones, asociando los escenarios de futuro a los retos sociales y cívicos que plantea el espacio sobre el que han intervenido.

Es recomendable que, en la medida de lo posible, a esta fase del taller pueda asistir una experta o un experto en diseño urbanístico con perspectiva social, que pueda aportar feedback sobre las creaciones.

La profesora o profesor podrá dar cierre al taller identificando los logros y acciones a desarrollar en el futuro.

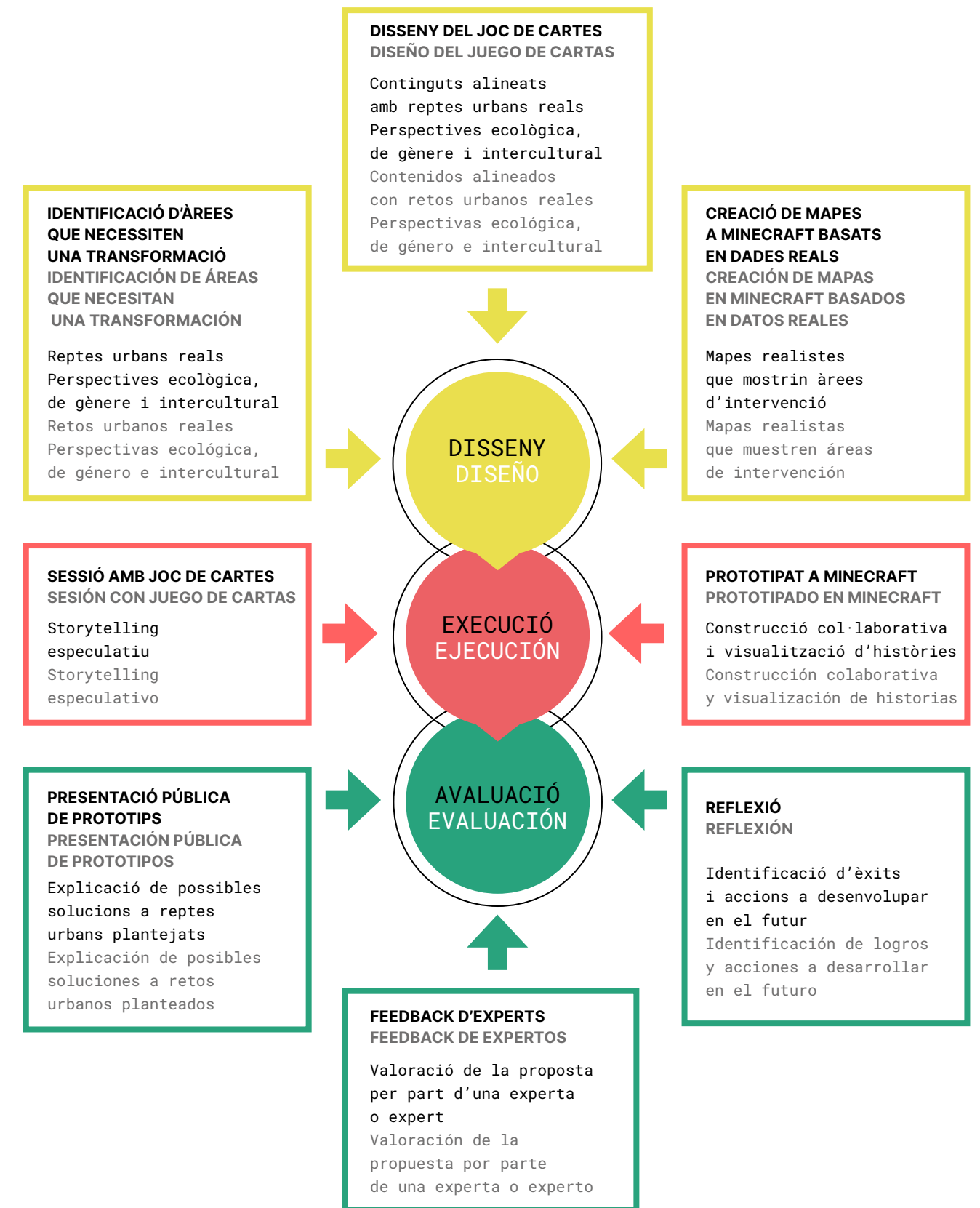


Diagrama de les diferents fases del taller
Diagrama de las distintas fases del taller

4. Consideracions pràctiques

Consideraciones prácticas



Durada del taller

La durada recomanada del taller és de 8 hores, dividides en dues sessions.

Una **primera sessió**, de 4 hores, centrada en:

- Presentar els objectius de la sessió, així com els reptes urbans concrets sobre els quals intervenir.
- Promoure la creació col·laborativa d'històries i d'escenaris de futur a través del joc de cartes.

Una **segona sessió**, de 4 hores més, consistent en:

- Crear de manera col·laborativa i visualitzar els escenaris de futur a Minecraft.
- Exposar les diferents creacions en el context de debat.

Organització de participants

Es recomana que els tallers divideixin les i els participants per grups de **quatre persones**.

Com aconseguir Minecraft Education Edition?

Les indicacions sobre com instal·lar Minecraft Education Edition es poden consultar mitjançant [aquest enllaç](#).

Duración del taller

La duración recomendada del taller es de 8 horas, divididas en dos sesiones.

Una **primera sesión**, de 4 horas, centrada en:

- Presentar los objetivos de la sesión, así como los retos urbanos concretos sobre los que intervenir.
- Promover la creación colaborativa de historias y escenarios de futuro a través del juego de cartas.

Una **segunda sesión**, de otras 4 horas, consistente en:

- Crear de manera colaborativa y visualizar los escenarios de futuro en Minecraft.
- Exponer las diferentes creaciones en el contexto de un debate.

Organización de participantes

Se recomienda que los talleres dividan a las y los participantes por grupos de **cuatro personas**.

¿Cómo conseguir Minecraft Education Edition?

Las indicaciones sobre cómo instalar Minecraft Education Edition se pueden consultar por medio de [este enlace](#).

Instal·lacions

Es recomana que la **primera sessió** del taller (exposició d'objectius i creació col·laborativa d'històries i escenaris de futur) es dugui a terme en una aula on només hi hagi un ordinador. Mitjançant aquest ordinador i un projector es poden presentar els objectius del taller, així com imatges, vídeos i testimonis relacionats amb la zona urbana sobre la qual les i els estudiants treballaran.

Es recomana, també, que la disposició de les taules i cadires permeti a les i els estudiants conversar i treballar conjuntament.

Pel que fa a la **segona sessió**, caldrà disposar d'una aula amb ordinadors i connexió a Internet. En relació amb els ordinadors, és indispensable conèixer la manera com estan configurats (podria donar-se la situació que alguns estiguin configurats per apagar-se a una hora determinada, eliminant el treball fet per les i els estudiants).

Instalaciones

Se recomienda que la **primera sesión** del taller (exposición de objetivos y creación colaborativa de historias y escenarios de futuro) se lleve a cabo en un aula en la que solo haya un ordenador. Mediante este ordenador y un proyector se pueden presentar los objetivos del taller, así como imágenes, vídeos y testimonios relacionados con la zona urbana sobre la que las y los estudiantes trabajarán.

Se recomienda, también, que la disposición de las mesas y sillas permita a las y los estudiantes conversar y trabajar conjuntamente.

En lo que respecta a la **segunda sesión**, será necesario disponer de un aula con ordenadores y conexión a Internet. En relación con los ordenadores, es indispensable conocer la forma en que están configurados (podría darse la situación de que algunos estén configurados para apagarse a una hora determinada, eliminando el trabajo realizado por las y los estudiantes).



