Cofinanciado por la Unión Europea

Tod@s Sostenibles: Un Proyecto de Innovación para el Desarrollo de Competencias en Ciudadanía Sostenible en Personas con Discapacidad

TOD@S SOSTENIBLES

Consorcio ALL SUSTAINABLE

CERCIOEIRAS · AIAS · inesc id lisboa · amica · COPAVA Generando oportunidades · ALDO-CET

Autoría
Este artículo ha sido elaborado en colaboración por el Consorcio ALL SUSTAINABLE, formado por las siguientes organizaciones asociadas: Cercioeiras (Portugal), Amica (España), INESC-ID (Portugal), COPAVA (España), AIAS Bolonia (Italia) y Aldo-Cet (Rumanía).

Fecha de publicación: Octubre 2024

El proyecto ALL SUSTAINABLE está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación sólo comprometen a sus autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.

Resumen

El proyecto Tod@s Sostenibles representa una innovadora iniciativa que combina el desarrollo de competencias en sostenibilidad con el uso de herramientas digitales para personas con discapacidad. Este artículo detalla el diseño y la implementación de un programa educativo que incluye un juego digital y recursos formativos específicos dirigidos a formadores y aprendices. Se analiza el proceso de co-creación del proyecto, los resultados obtenidos en las fases de formación y validación, así como el impacto en los diferentes grupos de interés: personas con discapacidad, profesionales y familias. Finalmente, se reflexiona sobre las posibilidades de aplicación futura en el ámbito de la educación y la discapacidad.

Introducción

El desarrollo sostenible se ha convertido en un pilar fundamental de las políticas educativas a nivel global. La Agenda 2030 de las Naciones Unidas, con sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), subraya la importancia de la educación para el empoderamiento de la ciudadanía y su papel en la construcción de un futuro más sostenible. Sin embargo, uno de los grandes desafíos de esta agenda es garantizar que todas las personas, incluyendo aquellas con discapacidad, puedan participar activamente en el desarrollo de una ciudadanía sostenible.

El proyecto Tod@s Sostenibles, co-financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea, responde a este desafío mediante la creación de un programa educativo accesible que promueve competencias en ciudadanía sostenible, utilizando metodologías innovadoras como los juegos digitales educativos. El consorcio responsable del proyecto está formado por seis entidades socias de cuatro países europeos: Cercioeiras (Portugal), Amica (España), INESC-ID (Portugal), COPAVA (España), AIAS Bologna (Italia) y Aldo-Cet (Rumanía).

Objetivos del Proyecto

El objetivo principal de *Tod@s Sostenibles* es empoderar a las personas con discapacidad mediante la adquisición de competencias en sostenibilidad y ciudadanía activa. Estas competencias incluyen la capacidad de comprender los impactos del comportamiento humano en el medio ambiente y la sociedad, así como de tomar decisiones responsables en situaciones de la vida diaria en diferentes contextos para crear un futuro más equitativo y sostenible.

Para lograrlo, el proyecto desarrolla dos herramientas educativas principales: un juego digital accesible y un kit de entrenamiento para formadores, que proporcionan un enfoque inclusivo y participativo en la formación sobre sostenibilidad.

Metodología de Co-creación

Uno de los aspectos clave de Tod@s Sostenibles ha sido su enfoque de co-creación. La participación activa de personas con discapacidad en el desarrollo del juego digital y los materiales formativos ha sido crucial para garantizar la accesibilidad y relevancia de los contenidos. Durante las fases de diseño, los socios del proyecto realizaron talleres de co-creación con más de 130 personas con discapacidad en Portugal, España, Italia y Rumanía. Estos talleres proporcionaron valiosos comentarios y sugerencias que se integraron en el desarrollo final de las herramientas.

El enfoque de co-creación se basó en metodologías participativas, donde las personas que probaron el resultado final no solo aportaron ideas y retroalimentación, sino que también jugaron un rol activo en la validación de los materiales y el juego. Esto permitió diseñar recursos que se ajustaran a sus necesidades cognitivas, físicas y sociales, creando un producto apto para todas las personas.

Descripción del Juego Educativo Digital

El juego educativo digital Tod@s Sostenibles es una herramienta accesible que puede ser utilizada tanto en ordenadores (PC) como en dispositivos móviles (smartphones y tabletas). El juego está diseñado para fomentar la adquisición de competencias en ciudadanía activa y sostenible, abordando temáticas como los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), la independencia personal y el impacto de las acciones cotidianas en el entorno y la comunidad.

El juego se organiza en varias misiones que los jugadores deben completar a lo largo de diferentes escenarios. A través de estas misiones, los jugadores aprenden conceptos clave sobre sostenibilidad, participación ciudadana y vida independiente, mientras resuelven problemas relacionados con la toma de decisiones sostenibles en su vida diaria. El contenido del juego es inclusivo y se adapta a diferentes niveles de competencia y capacidad cognitiva.

Recursos para Formadores y Estudiantes

El kit de entrenamiento para personas formadoras está compuesto por recursos organizados en seis módulos temáticos. Estos recursos proporcionan las herramientas necesarias para aplicar el programa educativo en diferentes contextos y para apoyar a personas con discapacidad con necesidades más intensas de apoyo.

Los módulos incluyen:

1. Capacidades cognitivas y tipos de apoyo: Estrategias para apoyar a las personas con discapacidad en su aprendizaje sobre sostenibilidad.
2. Sostenibilidad y los ODS: Recursos para enseñar los conceptos básicos de la sostenibilidad y su relevancia en la vida diaria.
3. Vida independiente y sostenibilidad: Cómo aplicar los principios de sostenibilidad en el contexto de la vida independiente.
4. Juegos educativos digitales: Metodologías para utilizar el juego All Sustainable en la enseñanza de competencias.
5. Evaluación de competencias: Herramientas para medir la adquisición de competencias en ciudadanía sostenible.
6. Directrices para la explotación del juego: Cómo integrar el uso del juego en diferentes entornos educativos y sociales.

Además, se ha diseñado un conjunto de materiales formativos accesibles para las personas participantes organizados en cinco temas que explican conceptos clave de ciudadanía activa, sostenibilidad y el uso de juegos digitales con fines educativos.

Fase de Formación de Formadores y Validación

La fase de formación de formadores fue un paso esencial para asegurar la correcta implementación del programa. Las entidades involucradas en la creación de este proyecto, realizaron varias jornadas formativas donde los profesionales del ámbito educativo y de la discapacidad adquirieron competencias sobre cómo utilizar el juego y los materiales formativos en su práctica diaria.

Tras la formación de formadores, se llevó a cabo la fase de validación, en la cual se realizaron grupos de pre-test y post-test para evaluar el impacto del programa en las personas participantes. Se observaron avances significativos en el conocimiento y las actitudes de las personas con discapacidad hacia la sostenibilidad y la ciudadanía activa. En particular, las personas participantes adquirieron un mayor entendimiento de los conceptos de sostenibilidad más allá del medio ambiente, aplicándolos a su vida diaria y al contexto de la vida independiente.

Testimonios y Resultados en Personas con Discapacidad, Familias y Profesionales

Los resultados obtenidos en las fases de validación del proyecto fueron alentadores, destacándose tanto por parte de las personas con discapacidad como de sus familias y los profesionales que participaron.

Uno de los testimonios proviene de una participante con discapacidad que afirmó: "*Este juego me ha enseñado lo que puedo hacer por el planeta. Ahora entiendo que pequeñas acciones como reciclar o ahorrar agua son importantes. Me siento más preparada para tomar decisiones responsables.*"

Por otro lado, un formador que participó en el proceso, comentó: "El juego digital es una herramienta excelente para explicar conceptos abstractos de una manera muy accesible. He visto cómo los participantes se motivan y se involucran más en el aprendizaje a través del juego."

Las familias también resaltaron el impacto del proyecto en la vida cotidiana de sus seres queridos. Un familiar de una personas participante, dijo: "Mi hijo ahora es más consciente de su entorno y de cómo sus acciones pueden tener un impacto. Ha empezado a reciclar en casa y está muy interesado en aprender más sobre sostenibilidad."

Impacto y Posibilidades de Aplicación en el Futuro

El proyecto Tod@s Sostenibles ha demostrado ser una herramienta efectiva para el desarrollo de competencias en sostenibilidad y ciudadanía activa entre las personas con discapacidad. Los resultados obtenidos hasta el momento indican que el uso de herramientas digitales accesibles como los juegos educativos puede ser una estrategia valiosa para promover la inclusión y el empoderamiento en este grupo de población.

En el futuro, se prevé que el programa pueda expandirse a otros contextos socioeducativos, tanto en el ámbito de la educación formal como no formal. Los socios del consorcio están comprometidos con la búsqueda de financiación adicional para seguir implementando el programa en nuevos entornos y para continuar actualizando y mejorando los materiales formativos y el juego digital.

Además, se están explorando posibilidades para integrar el uso de Tod@s Sostenibles en las acciones de divulgación ambiental de entidades como Amica, con especial atención a centros educativos y otras organizaciones del ámbito de la discapacidad.

Reflexión sobre los Juegos Educativos Digitales

El uso de juegos digitales en la educación está ganando terreno como una metodología eficaz para fomentar el aprendizaje activo y la motivación de los participantes. En el caso de personas con discapacidad, los juegos digitales pueden ofrecer una plataforma accesible y adaptable que respete los diferentes ritmos de aprendizaje y estilos cognitivos.

En el contexto de la educación para la sostenibilidad, los juegos digitales tienen el potencial de transformar la manera en que se enseñan conceptos complejos, proporcionando una experiencia de aprendizaje más interactiva y atractiva. Sin embargo, es importante garantizar que estos juegos sean accesibles y diseñados en colaboración con los usuarios finales, como lo demuestra el enfoque de co-creación de All Sustainable.

https://all-sustainable.inesc-id.pt/es/home-es/

Acceso libre y gratuito al juego educativo digital y al kit de formación.

www.facebook.com/ALLSustainable

all_sustainable

Referencias Bibliográficas

- **Alvarez, J.; Damien, D. (2011)** An introduction to Serious game - Definitions and concepts. Proceedings of the Serious Games & Simulation Workshop, Paris, 10-15 *https://www.researchgate.net/publication/308254271_An_introduction_to_Serious_Game_Definitions_and_Concepts*
- **De Souza Godinho, S., Rivela, C. V., M. S., Marmo, J., & Lanuque, A. (2021)**. Educación inclusiva y accesibilidad digital. Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara, 6. https://doi.org/10.32351/rca.v6.249
- **Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2006).** Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. Disponible en: https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf
- **Salvia, A. L., Leal Filho, W., Brandli, L. L., & Ribeiro, J. M. P. (2019).** Assessing research trends related to Sustainable Development Goals: Local and global issues. Journal of Cleaner Production, 208, 841-849. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.09.242
- **Raja, D. S. (2016).** Bridging the disability divide through digital technologies. World Bank. Disponible en: https://documents.worldbank.org/en/publication/documents-reports/documentdetail/662201507734283370/bridging-the-disability-divide-through-digital-technologies

- **Screpnik, C. R. (2024).** Tecnologías digitales en la educación inclusiva: oportunidades, desafíos y perspectivas para personas con discapacidad cognitiva. UTE Teaching & Technology (Universitas Tarraconensis), 2, e3664. https://doi.org/10.17345/ute.2024.3664
- **Molero-Aranda, T., Lázaro, J. L., Vallverdú-González, M., & Gisbert, M. (2021)**. Tecnologías Digitales para la atención de personas con Discapacidad Intelectual. RIED Revista iberoamericana de educación a distancia, 265–283. https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27509
- **UNESCO. (2019)**. Digital skills critical for jobs and social inclusion. UNESCO. Disponible en: https://en.unesco.org/news/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion

amica

Apoyando a personas con discapacidad desde 1984 | **amica.es**
942 89 52 09