

Projecte AFRONTA

(PID2022-139502OB-100)

Correu electrònic: proyectoafronta@gmail.com

Pàgina web: <https://webs.uab.cat/afronta>

Construïm comunitat

Activitat Lúdica Formativa



Jorge Grau Rebollo (IP)
2025



Format	2
Objectiu	2
Participants.....	2
Tipus de cartes.....	2
Materials	5
Fases de desenvolupament.....	5
Variants de l'activitat.....	7
Reflexió final.....	9
Drets d'ús i autoria	10

Què és *Construïm comunitat*?

Es tracta d'una proposta formativa de caràcter lúdic que, mitjançant la col·laboració, pretén ajudar a reflexionar sobre la vulnerabilitat social, els recursos d'afrontament i el suport mutu.

L'objectiu final és assolir conjuntament un nivell òptim de benestar col·lectiu, fomentant empatia, pensament crític i acció comunitària. Per a aconseguir-ho, les persones participants assumeixen rols diversos i han de cooperar per resoldre situacions complexes, equilibrant dificultats, recursos i imprevistos.

Format

L'activitat s'estructura com un joc de rol. Amb dues variants: amb o sense assignació de punts.

Objectiu

L'objectiu de l'activitat és sensibilitzar l'alumnat sobre les diferents situacions de vulnerabilitat sociocultural, fomentar l'empatia, el pensament crític i la capacitat d'anàlisi i cooperació, posant en valor els recursos d'afrontament individuals i col·lectius.

Participants

- L'activitat és adaptable a diversos contextos formatius i educatius.
- Grups de, preferentment, 3 persones.
- Un/a docent o facilitador/a que assumirà el rol de "Govern" o dinamitzador.

Tipus de cartes

L'activitat compta amb **4** tipus de cartes:

Carta	Descripció	Exemple
Personatge	Mostra una persona que podria estar en situació de vulnerabilitat. Cal deduir el perquè i com pot haver arribat a aquesta situació.	
Vulnerabilitat	Representa una dificultat social, vital o estructural	

Recurs d'Afrontament	Refereix a serveis, suports o estratègies per afrontar les diferents vulnerabilitats	 RECURS D'AFRONTAMENT BEQUES MENJADOR
Dificultat especial	Elements estructurals o actitudinals que dificulten la superació (prejudicis, estigma, manca d'informació...)	 Desinformació

Materials

La infraestructura mínima per a desenvolupar el joc es compon de:

- Un conjunt de cartes impreses o digitals
- Una barra de benestar col·lectiu (física o projectada)
- Opcionalment (a criteri de la persona docent o facilitadora): fitxes de seguiment, plantilles de sol·licitud de recursos, etc.

Fases de desenvolupament

Orientativament, l'activitat es desenvoluparà en cinc fases successives, tot i que la disposició final de fases i el temps que s'assigna a cada una quedarà a criteri de la persona docent o facilitadora.

Fase	Activitat
1. Presentació	Explicació de l'objectiu i rols. Repartiment de cartes.
2. Diagnosi del cas	Els equips combinen el seu personatge amb una o més cartes de vulnerabilitat. Han de definir: situació, context, necessitats i possibles fortaleces.
3. Petició de recursos	Els equips poden sol·licitar recursos al / a la docent o facilitador/a ("govern") de forma argumentada, qui pot acceptar, denegar o posar condicions.
4. Resolució de dificultats	Es reparteixen cartes de dificultat especial. Els equips han de pensar com fer-hi front: amb recursos, cooperació o estratègies alternatives.
5. Reflexió i puntuació	Valoració col·lectiva: barra de benestar, punts per grup, intercanvi d'idees. Opcional: feedback escrit o oral.

En determinades fases, qui actua com a facilitador/a pot decidir introduir un factor d'atzar, fent llançar un dau o girar una ruleta que introduirà un element inesperat; per exemple, si després de la fase 3 es llança un dau, el número que surti obligarà a introduir condicions addicionals a l'activitat:

	Modificació addicional que cal introduir
1	Retallada pressupostària (que obliga, per exemple, a reduir o retardar la implementació del recurs)
2	Nova vulnerabilitat a la situació del personatge
3	Oportunitat de col·laborar amb un altre equip
4	Dificultat especial addicional (per exemple: crisi climàtica, pujada del cost de la vida, etc.)
5	Es descobreix un nou recurs comunitari o solidari (el dissenya l'equip)
6	Millora del benestar col·lectiu (+1 punt global)

Amb aquesta opció es pot aprofundir en els següents objectius pedagògics:

- Fomentar la reflexió sobre la desigualtat estructural i la importància de la solidaritat.
- Afavorir la flexibilitat cognitiva i la presa de decisions en contextos d'incertesa.
- Incrementar la motivació i l'atenció mitjançant un component lúdic addicional.

Facilitador/a

La persona que desenvolupi aquest rol assumirà les següents funcions:

- Gestionar els recursos i controlar-ne la disponibilitat
- Avaluar les propostes i fer preguntes o posar reptes, si escau
- Afegir, en qualsevol moment, cartes de dificultat sobrevinguda
- Dinamitzar la reflexió final

- Activar, si ho creu oportú, algun dels següents esdeveniments col·lectius:

Esdeveniment	Conseqüència / Implicació
Retallada pressupostària	Es redueixen o es retarden els recursos disponibles
Congelació d'ajuts públics	Cap equip pot obtenir nous recursos durant una ronda
Atac informàtic	La comunicació entre equips queda suspesa durant una ronda
Crisi informativa	Augmenten les fake news, tots els equips perden un punt

Així com qualsevol altre que consideri adient

Variants de l'activitat

L'activitat es pot desenvolupar de dues maneres:

1. Sense puntuació (Cooperativa):

L'activitat es planteja i desenvolupa a mode d'exercici o activitat d'aula, sense gamificació addicional.

2. Amb puntuació (Competitiva):

En aquesta variant els equips acumulen punts, però només si la barra de benestar col·lectiu arriba a un mínim de benestar col·lectiu que establirà prèviament el/la facilitador/a.

Una possible manera de puntuar seria establir una escala de 0 a 2 punts per a cada ítem a valorar. Per exemple:

Criteri	0 punts	1 punt	2 punts
Diagnosi de la situació	Descripció superficial o incoherent	Descripció parcial, amb alguna incoherència	Diagnosi clara, realista i ben contextualitzada
Identificació de recursos adequats	No s'identifica cap recurs	S'identifica un recurs, però amb poca justificació	Recurs ben triat, justificat i viable
Creativitat i viabilitat de propostes	Proposta inexistent o poc viable	Proposta funcional però poc innovadora o poc adaptada	Proposta original, realista i adaptable
Col·laboració amb altres equips	No cooperen o rebutgen la col·laboració	Hi ha contacte, però limitat o sense impacte	Col·laboració activa, beneficiosa i propositiva
Gestió de dificultats especials	No fan front a la dificultat	Afrontament parcial o poc reflexionat	Solució ben pensada, amb estratègies d'afrontament clares

Això genera un màxim de 10 punts per equip, però els punts no són automàtics: cal argumentar cada acció, que serà valorada pel facilitador/a.

L'equip que obtingui més punts pot rebre una **distinció simbòlica**. Tanmateix, tots els equips **contribueixen al benestar col·lectiu**, representat mitjançant una barra comuna. Aquesta barra ha d'assolir un llindar mínim —fixat pel/la docent o facilitador/a— per tal de considerar-se satisfactòria. Per exemple, es pot establir que el conjunt dels equips hagi d'aconseguir almenys un 75% del total de punts possibles:

Equips	Màxim de punts possibles	Llindar 75% (benestar col·lectiu)
3	30	23 punts
4	40	30 punts
5	50	38 punts

Amb aquesta mecànica de puntuació, es busca estimular en el conjunt de participants actituds com ara:

- Fer aportacions **realment sòlides i ben argumentades** que no només busquin sumar punts, sinó aportar valor real a l'activitat.
- **Fomentar la col·laboració entre equips**, ja que si un es queda enrere, tot el col·lectiu pot veure compromès l'assoliment del llindar comú.
- Assumir que pot haver-hi un **equip amb puntuació més alta**, però que el **reconeixement global i l'èxit de l'activitat depenen de l'esforç conjunt de tots els participants**.

Reflexió final

L'activitat es podrà cloure amb alguna reflexió final, com per exemple:

- Què hem après sobre les causes de la vulnerabilitat?
- Quines fortaleses poden tenir les persones en situació de risc?
- Com es poden optimitzar els recursos públics i comunitaris?
- Ha estat fàcil cooperar? Per què?

Drets d'ús i autoria

Títol de la activitat: **Construïm Comunitat.**

Aquesta activitat ha estat creada amb finalitats educatives i sense ànim de lucre.

Es distribueix sota la llicència Creative Commons Reconeixement – No Comercial – Sense Obres Derivades (CC BY-NC-ND 4.0).

Pots compartir-la lliurement amb finalitats no comercials, sempre que citis l'autoria i no en modifiquis el contingut.

Alguns continguts visuals o textuais han estat generats parcialment amb assistència d'intel·ligència artificial (OpenAI, Runway, Copilot).

© Jorge Grau Rebollo, Projecte AFRONTA (PID2022-139502OB-I00), amb suport d'eines d'IA, 2025.



Aquesta llicència permet:

- ☒ Compartir — copiar, distribuir i comunicar públicament l'obra en qualsevol format o mitjà.
- ☒ Atribuir — cal reconèixer clarament l'autoria i la font del projecte.
- ☒ No Comercial — no es pot utilitzar aquest material amb finalitats comercials.
- ☒ Sense Obres Derivades — no es pot transformar, adaptar o modificar el contingut original.

Més informació sobre aquesta llicència:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.ca>