



Co-funded by
the European Union



ECOnsumer
Empowering e-consumers For green transition



Recopilación de APPs ECOnsumer GUÍA DEL FORMADOR

WP4 – Recopilación de APPs
ECOnsumer

Nº Proyecto: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000153634

Índice

Contenidos

GUÍA DE USUARIO	3
Objetivo de la guía	3
¿Qué vas a encontrar?	3
Guía metodológica para educadores: Uso de la recopilación de aplicaciones ecológicas en el aprendizaje de personas adultas	4
CÓMO NAVEGAR Y USAR LA HERRAMIENTA	6
Qué incluye la tabla	6
Cómo usarla	7
CÓMO CONVERTIR LA COMPILACIÓN EN UN RECURSO DE APRENDIZAJE	8
Materiales adicionales	10
Manual de Habilidades Educativas Digitales	10
Herramienta de orientación Shift2Green	10
Conclusión	11



GUÍA DE USUARIO

Objetivo de la guía

Esta guía está diseñada para ayudar a los usuarios a comprender y navegar por la Compilación de Aplicaciones Ecológicas de ECONsumer. Ofrece instrucciones paso a paso para aprender y divertirse con las actividades.

Está diseñado para ser utilizado por:

- Personas adultas, en particular aquellas vulnerables a la discriminación en el proceso de compra, junto con formadores y organizaciones de consumidores.
- Personal, voluntarios y representantes de instituciones oficiales y organizaciones de consumidores que abogan por la protección y la educación del consumidor.
- Profesionales de diversos sectores interesados en promover la educación en sostenibilidad.
- Organizaciones públicas y privadas que ofrecen servicios de apoyo e inclusión a personas adultas.
- Estudiantes que buscan mejorar sus competencias ecológicas en consumo sostenible.

Con esta guía descubrirás cómo sacar el máximo partido a las apps y cómo adaptarlas a tu material formativo o exprimir las al máximo para tus conocimientos y competencias.

¿Qué vas a encontrar?

Abarcando **cinco sectores clave (alimentación, viajes, moda, hogar y turismo)**, cada tema incluye **más de 20 aplicaciones y recursos** que pueden ayudarte a ti y a tus estudiantes con hábitos prácticos de sostenibilidad en la vida cotidiana.

Estos recursos son:

- **Alineado con el marco de consumidores DigComp**
- **Estructurado a lo largo del proceso de compra**

El aprendizaje es un proceso continuo y ahora el enfoque se ha desplazado completamente hacia el aprendizaje electrónico. Gracias a los teléfonos móviles y a las diversas aplicaciones con funciones avanzadas, los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y dedicarle tiempo a comprender las cosas, ya que todo está a un solo clic.

La recopilación de aplicaciones ecológicas de EONsumer busca fomentar una cultura de consumo informado, sostenible y empoderado. En concreto, la iniciativa está diseñada para:

- OE1: Apoyar la transición hacia una compra online ecológica mediante un recurso estructurado y accesible.
- OE2: Aprovechar las ventajas del aprendizaje móvil (flexibilidad, personalización, acceso móvil).
- OE3: Sensibilizar a los educadores sobre las aplicaciones como herramientas de aprendizaje eficaces.
- OE4: Dotar a los formadores de estrategias prácticas para implementar herramientas móviles en la educación del consumidor.
- OE5: Mejorar los conocimientos sobre sostenibilidad y las habilidades de consumo digital del alumnado.
- OE6: Mejorar la participación en el aprendizaje, haciendo que la educación sea más accesible y agradable.

Estos objetivos están en el centro de la experiencia EONsumer: dotar a las personas no solo de conocimiento, sino también de la confianza y las herramientas para tomar mejores decisiones en el panorama digital y de consumo.

Al adoptar el marco DigCompConsumers, los consumidores pueden mejorar sus capacidades digitales y navegar con confianza por el cambiante panorama digital.

Guía metodológica para educadores: Uso de la recopilación de aplicaciones ecológicas en el aprendizaje de personas adultas

EConsumer ofrece una experiencia de aprendizaje digital gamificada centrada en el desarrollo de competencias digitales y ambientales para un comportamiento de consumo online más sostenible.



Las más de 100 aplicaciones están organizadas en **tres fases clave del comportamiento del consumidor**. Aquí te explicamos cómo aprovecharlas:

- **Las aplicaciones de pre-compra** ayudan a los usuarios a investigar la sostenibilidad antes de comprar: son aplicaciones que muestran el ciclo de vida del producto, la ética de la marca o la huella de carbono.

- **Las aplicaciones de la fase de compra** guían al comprador en tiempo real, por ejemplo, los lectores de códigos de barras que revelan las puntuaciones de reparabilidad o el etiquetado ecológico.

- **Las aplicaciones de post-compra** ayudan a los usuarios a gestionar sus pertenencias, como guías de reparación DIY, aplicaciones de reciclaje y redes de reutilización.

■ **Consejo:** Introduce esta estructura al principio de tu formación; úsala como eje central para las lecciones, reflexiones o debates en grupo.

CÓMO NAVEGAR Y USAR LA HERRAMIENTA

Para facilitar su uso efectivo, el sitio web de EConsumer presenta las aplicaciones en un formato claro y que facilita la búsqueda.



Aquí se indica cómo usar la tabla:

Qué incluye la tabla

La colección de aplicaciones se encuentra en nuestro sitio web [aquí](#).

Puedes cambiar el idioma en la esquina superior derecha del sitio web.

En la parte superior, encontrarás tres opciones para afinar tu búsqueda. Puedes ordenar por:

1. Fase de compra

Hay tres opciones: Antes de la compra, durante la compra y después de la compra. Esto significa que la búsqueda se limitará a mostrar solo las aplicaciones de la categoría elegida.

Las aplicaciones antes de la compra te ayudan a mantenerte informado, tomar decisiones antes de comprar o buscar otras opciones más sostenibles.

Las aplicaciones durante la compra te ayudan a evaluar, comparar, elegir o completar el proceso de compra. También incluyen mercados, aplicaciones de compras y otros recursos interesantes.

Las aplicaciones después de la compra se centran principalmente en el mantenimiento de los artículos comprados, los mercados de intercambio, la venta, la reutilización, el seguimiento, la organización y, en general, todo lo relacionado con la etapa posterior a la compra.

2. Tema

Puedes ordenar por categorías temáticas. Las categorías disponibles son: Alimentación, Hogar, Moda, Sostenibilidad general, Turismo y Viajes.

3. Idioma

Puedes buscar aplicaciones disponibles en tu idioma. Los idiomas disponibles son: portugués, inglés, polaco, español, italiano y alemán.

4. Plataforma

Puedes limitar la búsqueda al sistema operativo que utilizas.

Cómo usarla

- Ordena las aplicaciones por **etapa, tema o idioma** para que se ajusten al enfoque de tu lección.
- Usa la **columna de referencia (descripción, propósito, ¿sabías que...?)** para validar o explorar más a fondo: la transparencia es importante.
- Haz clic en el botón "**IR A LA APLICACIÓN**" debajo del logotipo de la aplicación para descargarla.
- Deja que los alumnos **evalúen y critiquen** las aplicaciones como parte de la experiencia de aprendizaje.

 <p>Nombre: Die Klima App (WDR)</p> <p>Tema: Hogar</p> <p>Etapas: PRE-COMPRA</p> <p> </p>	<p>DESCRIPCIÓN Aplicación de realidad aumentada para estudiantes de 13 a 16 años que ofrece educación inmersiva sobre el cambio climático a través de módulos interactivos y juegos.</p> <p>PROPÓSITO Experimente escenarios de eventos climáticos en RA, participe en juegos interactivos y acceda a materiales educativos.</p> <p>más información...</p> <p>¿SABÍAS QUE...? Solo el 35 % de los educadores europeos cree que su currículo abarca completamente los temas del cambio climático.</p>
---	---

Aviso legal: La tabla está diseñada únicamente para fines de aprendizaje y exploración. No es una lista clasificada ni una herramienta promocional. El objetivo es desarrollar una conciencia crítica del consumidor, no respaldar ni promocionar herramientas o empresas específicas.

CÓMO CONVERTIR LA COMPILACIÓN EN UN RECURSO DE APRENDIZAJE

No se trata de dar clases con aplicaciones, sino de **aprender a través de ellas**. Puedes usar los siguientes métodos para ayudar a tu alumnado a tener una experiencia más interactiva sobre sostenibilidad.

a. Crea módulos temáticos

Utiliza situaciones reales y aplicaciones en conjunto:

- *"Aventura de compras ecológicas"*: Los estudiantes exploran aplicaciones precompra para comparar la sostenibilidad de los productos.
- *"Desafío de sostenibilidad"*: Usa aplicaciones de compra en una actividad simulada de compra.
- *"Repara, no descartes"*: Explora aplicaciones postcompra para promover la reparación y la reutilización.

b. Tareas prácticas

- Búsqueda del tesoro de apps: Encuentra y evalúa una app de cada categoría.
- Trabajo en grupo: Compara dos apps con propósitos similares y analiza sus ventajas y desventajas.
- Registro diario: Reflexiona sobre cómo una app cambia una decisión de compra reciente.

c. Fomenta el aprendizaje inverso

Asigna tareas a los alumnos sobre apps y aprovecha el tiempo de clase para compartir, cuestionar o resolver casos prácticos basados en sus experiencias con las apps.

 Consejo: No busques la perfección. Deja que jueguen con las apps; es parte del proceso de aprendizaje.

d. Fomentando la confianza digital en los educadores

No hace falta ser un experto en tecnología. Empieza poco a poco:

- Prueba dos o tres aplicaciones antes de la clase.
- Comparte tu experiencia abiertamente con los alumnos; agradecerán tu honestidad.
- Organiza momentos de intercambio con otros educadores para compartir éxitos y fracasos.

Objetivo: Crea tu **kit de herramientas de enseñanza digital** a tu propio ritmo, desarrollando una mentalidad de crecimiento.

e. Evalúa el progreso del aprendizaje (¡simplemente!)

No necesitas exámenes largos. Usa formatos ligeros y atractivos:

- Cuestionarios breves sobre el contenido de la aplicación o datos sobre sostenibilidad.
- Diarios de reflexión sobre cambios de comportamiento.
- Minipresentaciones o pósteres digitales que resuman lo aprendido con una aplicación.

Mide lo que importa: **participación, concienciación y disposición para actuar.**

f. Expandir y adaptar: Transferibilidad entre asignaturas y entornos

Este recurso no es solo para la educación sobre sostenibilidad. También puede apoyar en:

- **Capacitación en habilidades digitales:** Navegación y evaluación de aplicaciones.
- **Pensamiento crítico:** Cuestionar fuentes y afirmaciones ecológicas.
- **Habilidades interpersonales:** Comunicación, colaboración, resolución de problemas.

Además, funciona en:

- **Clases presenciales**
- **Aprendizaje remoto**
- **Modelos combinados**

Dondequiera que estén tus alumnos, el aprendizaje también puede continuar.

Materiales adicionales

También puedes acceder a recursos de otros proyectos Erasmus+ para integrar la gamificación en tus programas docentes y utilizar currículos gratuitos y ya preparados:

Manual de Habilidades Educativas Digitales

Este manual está diseñado para ayudar a los educadores a integrar herramientas digitales en sus prácticas docentes, centrándose en las habilidades ecológicas y la educación para la sostenibilidad. Ofrece métodos y ejemplos para apoyar:

- Comportamiento ecoconsciente
- Competencia digital en educación
- Enriquecimiento curricular mediante recursos digitales

[Descarga el manual GoBeEco](#)

Herramienta de orientación Shift2Green

Una herramienta interactiva diseñada para guiar a **pymes y docentes de FP** en el proceso de **transformación ecológica**.

Características para docentes:

- **Metodología** para desarrollar currículos basados en recursos digitales
- **Currículo basado en gamificación** para inspirar comportamientos sostenibles entre los estudiantes de FP
- Ayuda a incorporar **hábitos verdes en la formación en el lugar de trabajo**

[Herramienta de orientación Shift2Green](#)

Conclusión

La Compilación de Aplicaciones Verdes y la Guía Metodológica que la acompaña están **disponibles gratuitamente** en la plataforma econsumer. Formadores, educadores y estudiantes pueden acceder a la compilación e integrarla en sus procesos de enseñanza o aprendizaje personal.

⚠ Nota importante: Esta compilación se ofrece exclusivamente con fines educativos. No representa ninguna colaboración comercial, patrocinio ni respaldo de las aplicaciones incluidas. La selección se basa en información pública disponible, y su inclusión en el recurso no implica una recomendación.

Al utilizar esta guía y la compilación de aplicaciones, contribuye a una creciente cultura de educación en sostenibilidad digital, ayudando a los estudiantes a tomar decisiones informadas y responsables.

