

Este proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo del programa Erasmus+ de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de sus autores, y ni la Comisión Europea ni el SEPIE se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.

Tema

Competencias de innovación

Duración

60-90 minutos

Nivel

Intermedio

Pasos del pensamiento computacional utilizados

Descomposición
Reconocimiento de patrones
Abstracción
Pensamiento algorítmico

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

«¿Qué debería elegir?» – Decisiones inteligentes con herramientas de IA

En esta actividad, los estudiantes adultos exploran situaciones cotidianas, como reservar un hotel o elegir un producto. Utilizan tarjetas de colores para comparar opciones, evaluar información y tomar decisiones. Asimismo, reflexionan sobre cómo las recomendaciones — incluidas las de la IA— pueden influir en sus decisiones. Al finalizar, se sienten más seguros a la hora de comprender y utilizar la información para tomar mejores decisiones.

Grupo objetivo

Adultos con baja cualificación y escasas competencias digitales
Adultos con baja cualificación y escasa formación académica o profesional
Adultos con baja cualificación y escasa participación en programas de formación continua

Objetivos de aprendizaje

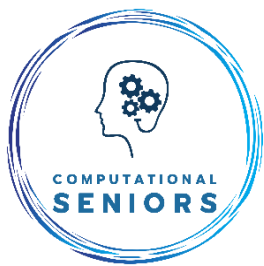
Aprender a desglosar una situación de compra o reserva en pasos claros y manejables;
Aprender a identificar y comparar la información más importante;
Desarrollar la capacidad de interpretar información visual sencilla y estructurada;
Aprender a reconocer cómo las recomendaciones generadas por IA pueden influir en sus decisiones;
Ser capaz de explicar las razones de su elección final.

Áreas de Competencia

a) Competencias de Innovación

Creatividad
Pensamiento crítico
Resolución de problemas

Enfoque metodológico Gamificación Aprendizaje basado en retos Aprendizaje colaborativo Aprendizaje experiencial	Comunicación Colaboración b) Competencias de Alfabetización Informacional Capacidad para acceder, comprender y analizar críticamente la información Interpretación de contenido digital y visual Conciencia de la influencia y los sesgos de los medios de comunicación c) Competencias para la Vida y la Carrera Profesional Flexibilidad y adaptabilidad Iniciativa y autonomía Sociabilidad y competencia intercultural Productividad Liderazgo y responsabilidad Resultados del Aprendizaje Desglosar en pasos una situación de compra o reserva; Identificar y comparar la información más importante; Interpretar información visual y estructurada sencilla; Reconocer cómo las recomendaciones de la IA pueden influir en sus decisiones; Notas Utilice tarjetas de colores y explique qué representa cada color al inicio de la actividad. Seleccione ejemplos sencillos y familiares que reflejen las experiencias cotidianas de los estudiantes adultos. Anime a los estudiantes adultos a explicar por qué tomaron una decisión determinada. Emplee un lenguaje sencillo y accesible, evitando tecnicismos innecesarios. Ofrezca explicaciones o ejemplos adicionales cuando los estudiantes adultos necesiten apoyo. Fomente que los estudiantes adultos formulen preguntas y comparen diferentes puntos de vista.
--	--



Cofinanciado por
la Unión Europea

«¿Qué debería elegir?» – Decisiones inteligentes con herramientas de IA

Paso 1: Descomposición

El facilitador presenta una situación cotidiana de toma de decisiones, por ejemplo:

- «Quiere comprar un producto».
- «Quiere reservar un hotel para dos noches».

Se pide a los alumnos adultos que:

Dividan la decisión en pasos más pequeños;

Identifiquen la información que necesitan, como precio, ubicación, calidad, disponibilidad, opiniones y condiciones de entrega;

Describan qué harían en primer lugar, a continuación y finalmente.

Elemento de gamificación:

Los alumnos adultos utilizan tarjetas de diferentes colores para representar los distintos pasos del proceso de toma de decisiones (Anexo 1). Ordenan las tarjetas según la secuencia en la que deben completarse los pasos.

Apoyo del facilitador

El facilitador puede preguntar: «¿Qué necesita saber primero?», «¿Qué información debe recopilar?».

Este paso ayuda a los alumnos adultos a dividir una decisión de consumo compleja en partes más pequeñas y manejables. También fomenta el desarrollo de un pensamiento estructurado y secuencial.

Paso 2: Reconocimiento de patrones

El facilitador presenta varias situaciones u opciones similares; por ejemplo:

- Tres hoteles con diferentes precios, ubicaciones, valoraciones y servicios;
- Tres productos con diferentes precios, características, marcas y opiniones de los clientes.

Se pide a los participantes adultos que:

- Identifiquen patrones similares que se repiten en todas las opciones;
- Reconozcan criterios de decisión comunes, como el precio, la calidad, la ubicación o las valoraciones de los clientes;
- Debatan si han utilizado criterios similares en decisiones de compra anteriores.

Elemento de gamificación:

Los participantes adultos utilizan tarjetas o símbolos del mismo color para señalar los criterios recurrentes.

Apoyo del facilitador:

El facilitador puede preguntar: «¿Qué criterios suelen utilizar al elegir un hotel o un producto?».

Este paso ayuda a los participantes adultos a reconocer patrones recurrentes en las decisiones de consumo. Les permite aprovechar su experiencia previa y los criterios de decisión comunes al evaluar nuevas opciones.

Paso 3: Abstracción

Los participantes adultos revisan toda la información proporcionada sobre los hoteles o productos. A continuación, se les pide que distingan entre la información esencial y la menos relevante.

Se solicita a los participantes adultos que:

- Seleccionen los dos o tres criterios más importantes para la decisión;
- Descarten la información que no influya significativamente en su elección;
- Expliquen por qué ciertos criterios son más importantes que otros;
- Elaboren una descripción simplificada de la opción ideal.

Por ejemplo:

«El hotel debe ser asequible, estar cerca del centro de la ciudad y contar con buenas valoraciones».

«El producto debe ser fiable, tener un precio razonable y adaptarse a mis necesidades».

Elemento de gamificación:

Los participantes adultos reciben un número limitado de fichas de prioridad o estrellas. Deben colocar estas fichas junto a los criterios que consideren más importantes. Dado que el número de fichas es limitado, deben establecer prioridades con cuidado.

Apoyo del facilitador

El facilitador puede preguntar: «¿Qué información es la más importante?», «¿Qué detalles se pueden descartar?».

Este paso ayuda a los participantes adultos a centrarse en la información relevante y a reducir la complejidad innecesaria. Asimismo, fomenta su capacidad para identificar las características fundamentales necesarias para tomar una decisión informada.

Paso 4: Pensamiento algorítmico

Los participantes adultos crean un proceso sencillo de toma de decisiones (algoritmo).

Deben definir reglas simples; por ejemplo: «Si el precio es demasiado alto, elijo otra opción» o «Si la ubicación es buena, la elijo».

Crear un proceso paso a paso:

1. Analizar la información;
2. Elegir lo más importante;
3. Comparar opciones;
4. Decidir.

El facilitador introduce una premisa adicional:

«Un sistema de IA recomienda esta opción».

Se pide a los participantes adultos que:

- Comparen la recomendación de la IA con su propia decisión;
- Decidan si están de acuerdo con la recomendación;
- Identifiquen la información que pudo haber influido en la elección de la IA;
- Expliquen por qué aceptarían o rechazarían la recomendación de la IA.

Elemento de gamificación:

Los participantes adultos utilizan tarjetas de colores para indicar su decisión final:

Verde: «Estoy de acuerdo con la recomendación de la IA».

Rojo: «Elijo una opción diferente».

Amarillo: «Necesito más información antes de decidir».

Apoyo del facilitador

- El facilitador puede preguntar: «¿Están de acuerdo con la IA? ¿Por qué?».
- Fomentar el pensamiento crítico.

Este paso ayuda a los participantes adultos a desarrollar una estrategia clara de toma de decisiones y a aplicar reglas lógicas en un orden coherente. También fortalece el pensamiento crítico al animar a los participantes a evaluar las recomendaciones generadas por la IA en lugar de aceptarlas automáticamente.

LOCALIZACIÓN

RESEÑAS

CONDICIONES DE ENTREGA

DISPONIBILIDAD

CALIDAD