

Cofinanciado por
la Unión Europea



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

La escasez de recursos y la toma de decisiones en contextos de la vida adulta

Duración

60 minutos

Nivel

Principiante

Pasos del pensamiento computacional utilizados

- ☒ Descomposición
- ☒ Reconocimiento de patrones
- ☒ Abstracción
- ☒ Pensamiento algorítmico

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

La paradoja de la asignación de recursos

En esta actividad lúdica desenchufada, los participantes asumen el papel de personas que deben gestionar responsabilidades de la vida real que compiten entre sí bajo estrictas limitaciones. Deben distribuir un recurso limitado (tiempo, dinero o energía) entre compromisos esenciales de la vida adulta, como el pago del alquiler o la hipoteca, las responsabilidades familiares, las necesidades sanitarias, las exigencias laborales, los gastos de transporte y el bienestar personal. El principal reto es que no todas las necesidades pueden satisfacerse plenamente, lo que obliga a los participantes a tomar decisiones difíciles.

La actividad se estructura como un juego con «rondas de asignación», en las que cada ronda introduce nuevas limitaciones o acontecimientos inesperados (por ejemplo, cambios salariales, gastos imprevistos, nuevas obligaciones o reducciones de tiempo). Los participantes o equipos obtienen puntos en función de lo sostenibles, equilibradas y bien justificadas que sean sus decisiones de asignación.

Dirigido a:

- ☒ Adultos con bajo nivel de cualificación y escasas competencias digitales
- ☒ Adultos con baja cualificación y con una educación o titulación formal limitada
- ☒ Adultos con bajo nivel de cualificación y escasa participación en oportunidades de aprendizaje permanente o formación

Objetivos de aprendizaje

Analizar situaciones complejas de la vida real que impliquen limitaciones, exigencias contrapuestas y recursos limitados

Aplicar la descomposición para desglosar problemas complejos en categorías y componentes significativos

Identificar patrones en situaciones cotidianas para facilitar el razonamiento y la toma de decisiones

Aplicar la abstracción para centrarse en las variables clave para la toma de decisiones, como la urgencia, el impacto y la importancia

Elaborar y justificar estrategias estructuradas para asignar los recursos limitados de manera eficaz

Áreas de especialización

Enfoque metodológico

- ☒ Gamificación
- Aprendizaje basado en retos
- ☐ Aprendizaje colaborativo
- ☐ Aprendizaje experiencial

Áreas de especialización

a) *Competencias en materia de innovación*

- ☐ Creatividad
- ☒ Pensamiento crítico
- ☒ Resolución de problemas ☐
- Comunicación
- ☒ Colaboración

b) *Competencias en alfabetización informacional*

- ☒ Capacidad para acceder a la información, comprenderla y analizarla de forma crítica
- ☐ Interpretación de contenidos digitales y visuales
- ☐ Concienciación sobre 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

Organizar y priorizar las exigencias de la vida cotidiana que compiten entre sí, dentro de las limitaciones que imponen los recursos limitados

Identificar patrones en los gastos recurrentes, las presiones de tiempo y las responsabilidades en distintos contextos

Aplicar la descomposición y la abstracción para simplificar los problemas cotidianos complejos y dividirlos en partes manejables

Tomar decisiones equilibradas entre prioridades contrapuestas basándose en criterios explícitos

Diseñar y ajustar de forma iterativa una estrategia estructurada de asignación de recursos a lo largo de varios ciclos

Notas

Asegúrate de que el escenario resulte realista y cercano para un público adulto (vivienda, trabajo, asistencia sanitaria, familia, transporte, ahorros).

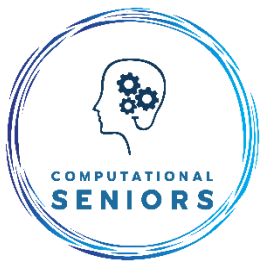
Deja claro que la escasez es intencionada: los participantes no pueden satisfacer todas las necesidades y las concesiones son inevitables.

Diseña rondas de asignación con un nivel de complejidad creciente (por ejemplo, inicio estable, pequeñas interrupciones, acontecimientos inesperados de gran envergadura).

Incluye tanto acontecimientos previsibles como imprevisibles para simular la incertidumbre de la vida real.

Evita las «soluciones óptimas»; céntrate en la calidad del razonamiento y en la justificación de las decisiones.

Anima a los participantes a expresar claramente sus prioridades (por ejemplo, necesidades básicas frente a objetivos a largo plazo frente a calidad de vida).



Cofinanciado por
la Unión Europea

La paradoja de la asignación de recursos

Paso 1: Define tu situación vital y tus recursos

A los participantes se les asigna un perfil de vida adulta con una cantidad fija de recursos (por ejemplo, ingresos mensuales, tiempo disponible o energía). Cada perfil incluye responsabilidades esenciales y recurrentes, como el alquiler o la hipoteca, los servicios públicos, la alimentación, el transporte, los compromisos laborales, el cuidado de la familia y las necesidades personales básicas.

Organizan estos elementos en categorías claras para saber qué aspectos son imprescindibles y cuáles son flexibles. Esto sienta las bases para todas las decisiones futuras del juego.

Enfoque del pensamiento computacional: Descomposición: desglosar una situación vital compleja en categorías estructuradas de recursos y necesidades.

Paso 2: Jugar las rondas de asignación

La actividad se desarrolla por rondas. En cada ronda, los participantes deben distribuir sus recursos limitados entre distintas necesidades que compiten entre sí. El moderador introduce nuevas «tarjetas de evento», como gastos imprevistos (facturas médicas, reparaciones), cambios en los ingresos o nuevas responsabilidades.

Los participantes deben ajustar sus asignaciones tras cada ronda, sopesando las opciones y justificando sus decisiones en función de las condiciones cambiantes. Se pueden otorgar puntos en función de la estabilidad, el equilibrio y la coherencia del razonamiento.

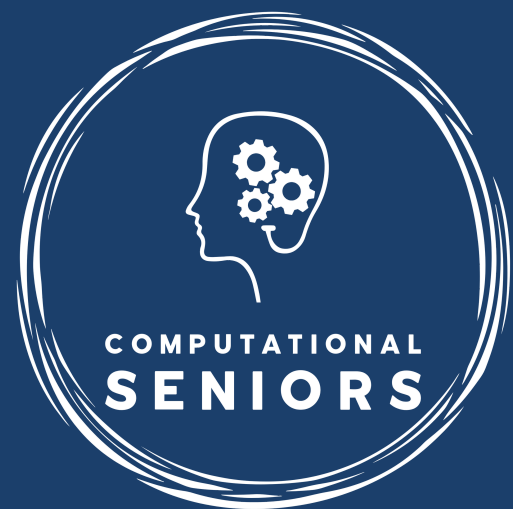
Enfoque del pensamiento computacional: Reconocimiento de patrones: identificación de presiones recurrentes, patrones de costes y conflictos de prioridades a lo largo del tiempo. Abstracción: centrarse en factores esenciales como la urgencia, la necesidad y el impacto, ignorando los detalles no críticos.

Paso 3: Diseña y justifica tu estrategia de asignación

A partir de las rondas anteriores, los participantes elaboran una estrategia final estructurada para gestionar sus recursos de forma sostenible. Esto incluye definir prioridades, normas de asignación y estrategias para hacer frente a imprevistos.

Los equipos o los participantes presentan su estrategia y explican los motivos que justifican sus concesiones y decisiones, reflexionando sobre qué cambiarían en la vida real.

Enfoque del pensamiento computacional: Pensamiento algorítmico: creación de una estrategia de toma de decisiones clara y repetible para gestionar de forma eficaz los recursos limitados a lo largo del tiempo.



TARJETAS DE ACTIVIDADES

La paradoja de la asignación de recursos

Categorías de tarjetas

Tarjetas de perfil

Recursos

Responsabilidades

Eventos

Niveles de prioridad

Esencial

Es sumamente necesario tenerlo en cuenta.

Alto

Importancia

Medio

Es útil tenerlo en cuenta

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 SEPIE se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.

Imprime y recorta las tarjetas de las siguientes diapositivas para usarlas en la actividad.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

PADRE/MADRE SOLTERO/A

Presupuesto mensual: 1600€

Tiempo libre: 15 horas/semana

Nivel de energía: Medio

Un hijo

Trabajo a tiempo completo

JOVEN PROFESIONAL

Presupuesto mensual: 2000€

Tiempo libre: 12 horas/semana

Nivel de energía: Alto

Alquiler

Empleo a tiempo completo

ADULTO MAYOR

Presupuesto mensual: 1300€

Tiempo libre: 30 horas/semana

Nivel de energía: Medio

Citas médicas

Gastos del hogar

Ingresos de pensión fijos

TRABAJADOR A TIEMPO PARCIAL Y ESTUDIANTE

Presupuesto mensual: 1100€

Tiempo libre: 10 horas/semana

Nivel de energía: Bajo

Matrícula

Alquiler

Trabajo a tiempo parcial

FICHAS DE PRESUPUESTO

Utiliza estas para pagar gastos esenciales y opcionales.

FICHAS DE TIEMPO

Utiliza estas para cumplir con sus responsabilidades y actividades profesionales.

FICHAS DE ENERGÍA

Utiliza estas para representar el esfuerzo físico y mental.

ALOJAMIENTO

Coste: 700€

Prioridad: Esencial

Prioridad: Esencial

ALIMENTO

Coste: 300€

Prioridad: Esencial

Prioridad: Esencial

TRANSPORTE

Precio: 120€

Tiempo: 3 horas/semana

Tiempo: 3 horas/semana

CUIDADO DE LA SALUD

Coste: 150€

Energía: 1 ficha

Energía: 1 ficha

CUIDADO INFANTIL

Tiempo: 8 horas/semana

Energía: 2 fichas

Energía: 2 fichas

TRABAJAR

Tiempo: 35 horas/semana

Genera ingresos.

Genera ingresos

EDUCACIÓN O FORMACIÓN

Tiempo: 5 horas/semana

Mejora futuras oportunidades.

Oportunidades

AHORROS

Elige cuánto quieres ahorrar.

Mejora la estabilidad financiera a largo plazo.

A largo plazo

GASTOS MÉDICOS IMPREVISTOS

Paga 400€ inmediatamente.

-400€

AUMENTO SALARIAL

Recibes 250€.

+250€

HORARIO LABORAL REDUCIDO

Tus ingresos disminuyen en 300€.

-300€

AVERÍA DEL COCHE

Paga 350€ o invierte tiempo adicional en transporte público.

-350€

EMERGENCIA FAMILIAR

Pierde 5 fichas de tiempo en esta ronda.

-5 Tiempo

SERVICIO COMUNITARIO GRATUITO

Recibes servicios gratuitos de guardería o transporte durante esta ronda.

Servicio gratuito

AUMENTO DE LAS FACTURAS DE SERVICIOS PÚBLICOS

Los costes de la vivienda aumentan en 100 euros.

+100€

LOGRO PERSONAL

Obtén 2 fichas de energía.

+2 Energía