

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

Participación comunitaria, gestión de proyectos y organización de recursos

Duración

120 minutos

Nivel

Intermedio

Pasos del pensamiento computacional utilizados

Descomposición
Reconocimiento de patrones
Abstracción
Pensamiento algorítmico

Enfoque metodológico

Gamificación
Aprendizaje basado en retos
Aprendizaje colaborativo
Aprendizaje experiencial

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

El organizador de eventos comunitarios

Esta actividad sin uso de tecnología desarrolla habilidades de organización, secuenciación y resolución colaborativa de problemas al desafiar a los participantes a planificar un evento comunitario local de presupuesto cero (como un intercambio de ropa vecinal o una fiesta callejera). Mediante el uso de materiales físicos como notas adhesivas y carteles grandes, los equipos desglosan las tareas, descartan ideas no esenciales y elaboran una cronología. La incorporación de «tarjetas de obstáculos» gamifica la experiencia, exigiendo una adaptación dinámica e introduciendo conceptos fundamentales del pensamiento computacional (como el ajuste de algoritmos y la descomposición) sin necesidad de dispositivos digitales.

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

Desarrollar habilidades de organización, secuenciación y resolución colaborativa de problemas mediante la planificación de un evento comunitario local sin presupuesto

Áreas de Competencia

a) Competencias de Innovación

Creatividad
Pensamiento crítico
Resolución de problemas
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 un proyecto grande y abrumador en una lista de tareas manejable.

Crear un cronograma funcional y ordenado cronológicamente.

Trabajar en colaboración para reorientar y ajustar las estrategias cuando un plan no sale según lo previsto.

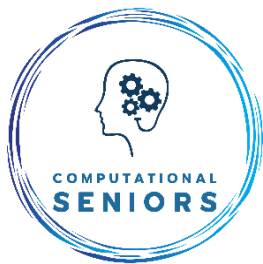
Notas

Materiales necesarios: Notas adhesivas de diferentes colores, papelógrafo (o papel de gran formato), rotuladores y "tarjetas de obstáculos" (tarjetas que plantean problemas inesperados al azar).

Notas para el facilitador: Utilice las notas adhesivas durante la fase de descomposición para que los participantes puedan reorganizar fácilmente las tareas en el papelógrafo que muestra la cronología. Una vez que se sientan seguros con su plan, reparta al azar las "tarjetas de obstáculos" (por ejemplo: "Empieza a llover" o "Solo llegan dos personas durante la primera hora"). Guíelos para que ajusten dinámicamente su algoritmo de cronología.

Introducción y el desafío (15 minutos).

Presenta el desafío principal: "Diseñar desde cero un evento comunitario de intercambio exitoso sin presupuesto alguno". Explica la mecánica de gamificación: los equipos comienzan con una cantidad determinada de "Puntos de Confianza Comunitaria" y pueden ganar o perder puntos según la eficacia con la que gestionen la planificación y los imprevistos que surjan.



Cofinanciado por
la Unión Europea

El organizador de eventos comunitarios

Paso 1: Descomposición - Lluvia de ideas y desglose de tareas

Presentar la tarea de "organizar un evento".

Pedir a los participantes que utilicen notas adhesivas de colores para desglosar este gran objetivo en partes manejables (por ejemplo: buscar el lugar, hacer publicidad, conseguir mesas, limpieza). Cada pequeña tarea debe anotarse en una nota adhesiva independiente.

Duración: aprox. 25 minutos.

Paso 2: Reconocimiento de patrones

En esta etapa, los participantes analizan las tareas surgidas de la lluvia de ideas para identificar conexiones recurrentes y similitudes entre ellas. En lugar de gestionar una lista caótica de acciones individuales, los equipos agrupan las tareas relacionadas en categorías lógicas (patrones), como «logística», «promoción» o «montaje del evento». Reconocer estos patrones permite a los participantes identificar acciones repetitivas y dependencias entre tareas (por ejemplo: «antes de montar las mesas, debemos asegurar el lugar del evento»). Este enfoque les ayuda a adaptarse dinámicamente a las «tarjetas de obstáculos» más adelante, ya que modificar un elemento dentro de un patrón actualiza todo el cronograma.

Duración: aprox. 30 minutos.

Paso 3: Abstracción – Filtrado de ideas

Revisar las notas adhesivas generadas. Indicar a los equipos que descarten las ideas innecesarias o poco realistas (por ejemplo, contratar a un DJ o comprar decoraciones costosas) para centrarse exclusivamente en los requisitos fundamentales y viables de un evento sin presupuesto. Retirar del espacio de trabajo las notas que no sean esenciales.

Duración: aprox. 20 minutos.

Paso 4: Pensamiento algorítmico: elaboración de la línea de tiempo

Los participantes se dirigen al papelógrafo. Deben organizar las tareas desglosadas en una línea de tiempo estrictamente cronológica. Anímelos a pensar de forma secuencial: ¿qué debe ocurrir primero? ¿Qué sucede después? ¿Cómo se alinean las tareas simultáneas?

Duración: aprox. 30 minutos.

Paso 5: La fase de «Obstáculos» y la sesión de análisis posterior

Una vez que los equipos se sientan seguros con su algoritmo (cronograma), distribuye al azar «tarjetas de obstáculos» (por ejemplo: «El lugar del evento cancela» o «Tu voluntario principal enferma»). Guíalos para que ajusten su cronograma y resuelvan problemas de manera dinámica, sin tener que empezar desde cero. Concluye calculando los puntos finales de confianza de la comunidad y debatiendo cómo estas habilidades de planificación y adaptación se aplican a proyectos de la vida cotidiana.

Duración: aprox. 30 minutos.