

Ete 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 para la vida y la carrera profesional

Duración

60-70 minutos

Nivel

Principiante

Pasos del pensamiento computacional utilizados

Descomposición
Reconocimiento de patrones
Abstracción
Pensamiento algorítmico

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

«¿Qué debo hacer?» – Decisiones de salud mediante votación

En esta actividad, los participantes exploran situaciones cotidianas relacionadas con la salud y deciden qué medidas tomar mediante una votación. Escuchan diversas opciones, eligen la que consideran más adecuada y comentan sus decisiones. Los participantes reflexionan sobre lo que es importante para su salud y aprenden de las experiencias de los demás. Al finalizar, se sienten más seguros a la hora de tomar decisiones sencillas sobre su salud.

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 una situación sanitaria sencilla en pasos claros y manejables.

Reconocer acciones comunes y patrones recurrentes en situaciones cotidianas relacionadas con la salud.

Identificar la información esencial necesaria para tomar una decisión segura e informada.

Seleccionar, explicar y justificar las acciones adecuadas en escenarios básicos de atención sanitaria.

Notas

Utilice situaciones de salud sencillas, realistas y familiares que sean relevantes para la vida cotidiana de los participantes.

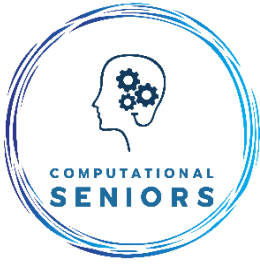
Evite situaciones que requieran que los participantes diagnostiquen enfermedades o recomienden tratamientos médicos.

Emplee métodos de votación —como levantar la mano, desplazarse a distintas zonas de la sala o utilizar tarjetas con gestos— para fomentar la participación y el interés.

Anime a los participantes a debatir y explicar sus decisiones, pero no presione a nadie para que hable o revele información personal sobre su salud.

Utilice un lenguaje claro y accesible, y explique los términos médicos desconocidos cuando sea necesario.

Mantenga un entorno de aprendizaje seguro, respetuoso y libre de juicios durante toda la actividad.



Cofinanciado por
la Unión Europea

«¿Qué debo hacer» – Decisiones de salud mediante votación

Paso 1: Descomposición

El facilitador presenta una situación de salud sencilla y cotidiana; por ejemplo: «Se siente mal», «Olvidó tomar el medicamento recetado», «Tiene dolor de cabeza» o «Siente mareo».

Se pide a los participantes que:

- Describan lo que está sucediendo;
- Identifiquen el problema principal;
- Desglosen la situación;
- Expliquen qué debe ocurrir primero, a continuación y después;
- Identifiquen qué información se necesita antes de decidir qué hacer.

Apoyo del facilitador

- El facilitador puede preguntar: «¿Qué suele hacer la gente en una situación así?», «¿Qué haría usted primero?», «¿Qué información necesitaría?».
- Señalar similitudes.
- Fomentar el debate.

Este paso ayuda a los participantes a comprender situaciones de salud cotidianas de una manera clara, estructurada y manejable.

Paso 2: Reconocimiento de patrones

El facilitador presenta varias situaciones de salud similares y posibles respuestas.

Se pide a los participantes que:

- Identifiquen acciones comunes, tales como:
 - ✓ Pedir ayuda
 - ✓ Descansar
 - ✓ Tomar medicamentos
- Reconozcan lo que la gente suele hacer en estas situaciones

Apoyo del facilitador:

- El facilitador puede preguntar: «¿Qué suele hacer la gente en este tipo de situación?», «¿Qué acción podría ayudar?», «¿Qué acción podría ser insegura?».
- Resaltar las similitudes y los patrones recurrentes, recordando a los participantes que síntomas similares pueden tener causas diferentes y no deben conducir automáticamente a la misma respuesta.

- Fomentar el diálogo.

Este paso ayuda a los adultos que aprenden a reconocer patrones comunes en situaciones cotidianas de salud e identificar acciones que pueden favorecer una toma de decisiones segura.

Paso 3: Abstracción

Los estudiantes adultos identifican la información y las acciones más importantes para tomar una decisión segura.

Se les pide que:

- Identifiquen el principal problema de salud;
- Se centren en información relevante, como la gravedad y la duración de los síntomas;
- Consideren si la persona tiene condiciones de salud preexistentes o indicaciones médicas prescritas;
- Distingan la información esencial de los detalles menos relevantes.

Apoyo del facilitador

- El facilitador puede preguntar: "¿Qué información es la más importante aquí?", "¿Qué tan grave parece la situación?", "¿Cuánto tiempo lleva la persona sintiéndose así?", "¿Está empeorando la situación?", "¿Necesita la persona ayuda profesional?"
- Hacer hincapié en decisiones sencillas.
- Ayudar a los estudiantes adultos a centrarse en la salud y la seguridad en lugar de hacer suposiciones o intentar diagnosticar la afección.

Este paso ayuda a los estudiantes adultos a simplificar situaciones relacionadas con la salud, identificar la información más relevante y tomar decisiones más seguras.

Elemento de gamificación (Actividad de votación)

El facilitador lee una situación, por ejemplo: "Un hombre o una mujer de 80 años lleva varias horas con dolor de cabeza. ¿Qué debería hacer?"

Luego, el facilitador presenta 2 o 3 posibles acciones, por ejemplo:

- "Descansar en casa"
- "Llamar a un médico"

- "Ignorar el problema"

Los estudiantes adultos votan:

- Levantando la mano;
- Desplazándose a diferentes zonas de la sala;
- Utilizando gestos sencillos, como levantar el pulgar, ponerlo de lado o hacia abajo.

Después de votar:

- Los estudiantes adultos explican sus elecciones.
- El grupo debate cuál es la mejor opción y por qué.

El facilitador aclara que el objetivo no es diagnosticar enfermedades, sino practicar el reconocimiento de información relevante y la selección de acciones seguras. Cuando se hable de medicación, los estudiantes adultos deben seguir las indicaciones prescritas o consultar a un farmacéutico o médico en lugar de realizar cambios por su cuenta.