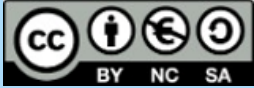


Cofinanciado por
la Unión Europea



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

Consumo digital y gestión de suscripciones en la vida cotidiana

Duración

60-90 min

Nivel

Principiante

Pasos del pensamiento computacional utilizados

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

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

Solapamiento de las suscripciones digitales

En esta actividad sin conexión a internet, los participantes analizan un conjunto de planes de suscripción digital ficticios (como plataformas de streaming, servicios de noticias, aplicaciones de música y cuentas de almacenamiento en la nube) para identificar solapamientos, redundancias y oportunidades de optimización. Trabajando individualmente o en grupo, comparan las características incluidas en cada suscripción, detectan servicios duplicados y deciden cómo reorganizar las suscripciones de la manera más eficiente.

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

Identificar y analizar información superpuesta de diversas fuentes para detectar redundancias e ineficiencias

Aplicar la descomposición para dividir un escenario complejo en componentes manejables para su análisis

Utilizar el reconocimiento de patrones para comparar elementos e identificar características recurrentes o recursos duplicados

Aplicar la abstracción para distinguir los datos relevantes para la toma de decisiones de los detalles irrelevantes

Evaluar alternativas y justificar la solución más eficiente en función de criterios definidos

Enfoque metodológico

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

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

Identificar servicios o elementos superpuestos o duplicados dentro de un sistema

Comparar características utilizando criterios relevantes como el costo, la utilidad o la eficiencia

Aplicar la descomposición, el reconocimiento de patrones y la abstracción para analizar un problema complejo

Desarrollar una estrategia paso a paso para optimizar las decisiones dentro de un sistema con restricciones

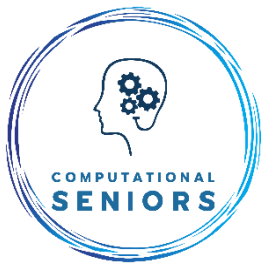
Aplicar el pensamiento computacional para resolver problemas complejos de toma de decisiones del mundo real

Notas

Mantener un número manejable de suscripciones para evitar la sobrecarga cognitiva, especialmente para principiantes.

Asegurarse de que algunas superposiciones sean evidentes y otras menos visibles, fomentando así un análisis más profundo.

Fomentar el debate sobre por qué se deben mantener, combinar o eliminar ciertas suscripciones para que el razonamiento quede claro.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Solapamiento de las suscripciones digitales

Paso 1: Comprender y organizar las suscripciones

Los participantes reciben un conjunto de suscripciones digitales ficticias (por ejemplo, streaming de vídeo, streaming de música, almacenamiento en la nube, noticias en línea, aplicaciones de fitness o aprendizaje). Cada suscripción incluye detalles como el coste, las características principales y el uso típico.

Los participantes leen y organizan cuidadosamente la información de forma estructurada (por ejemplo, en una tabla o lista agrupada). Identifican qué ofrece cada servicio y aclaran cualquier término poco claro.

Enfoque del pensamiento computacional: Descomposición, dividir un sistema complejo en partes más pequeñas y comprensibles.

Paso 2: Comparar y detectar solapamientos

Los participantes comparan todas las suscripciones para identificar similitudes y redundancias entre los servicios. Buscan casos en los que diferentes suscripciones ofrezcan la misma funcionalidad o una muy similar (por ejemplo, varias plataformas de música o servicios de almacenamiento que se solapan).

También deben considerar con qué frecuencia se utiliza o se necesita cada servicio, y cuáles ofrecen un valor único frente a los que ofrecen un valor duplicado. Resaltar o agrupar los servicios similares puede facilitar este análisis.

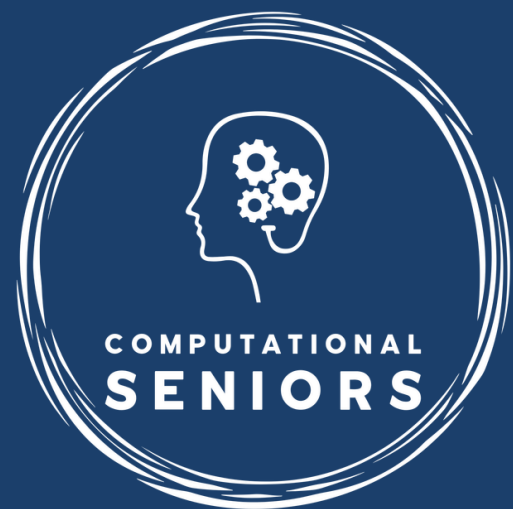
Enfoque del pensamiento computacional: Reconocimiento de patrones y abstracción, identificación de estructuras repetidas y enfoque en los criterios relevantes para la toma de decisiones (costo, utilidad, frecuencia de uso).

Paso 3: Optimizar y justificar las decisiones.

Con base en su análisis, los participantes deciden cómo optimizar el conjunto de suscripciones: qué servicios mantener, cancelar o fusionar. Deben asegurar que se sigan cubriendo las necesidades esenciales, reduciendo al mismo tiempo la superposición y el costo innecesarios.

Luego, los participantes explican su solución describiendo un proceso de razonamiento claro o un "algoritmo de decisión" que siguieron. Son posibles diferentes soluciones, siempre que estén justificadas lógicamente.

Enfoque del pensamiento computacional: Pensamiento algorítmico: diseño de una estrategia paso a paso para resolver un problema de optimización del mundo real.



TARJETAS DE ACTIVIDADES

Solapamiento de las suscripciones digitales

Categorías de tarjetas

Suscripciones

Desafíos

Niveles de prioridad

Básico

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.



Co-funded by
the European Union

CINEFLIX+

Plataforma de streaming

Series y películas originales. Descargas para ver sin conexión.

2 dispositivos

12 € al mes

ONDA SONORA

Plataforma de audio

Música ilimitada sin anuncios. Calidad estándar.

Listas de reproducción automáticas

10 € al mes

PLAYVIEW MAX

Plataforma de streaming

Catálogo alternativo Deportes en directo

4 dispositivos

14 € al mes

BEATCLOUD

Plataforma de audio

Música y podcasts exclusivos. Audio de alta calidad.

Modo sin conexión avanzado

12 € al mes

AUMENTO DE PRECIOS

El precio de CineFlix+ aumenta a 15 € al mes.

¿Mantener o cambiar de plataforma?

Prioridad: Esencial

SE HA DETECTADO SOLAPAMIENTO

CineFlix+ y Playview MAX comparten el 65% de su catálogo.

¿Servicios parcialmente superpuestos o complementarios?

Prioridad: Esencial

USO REAL MEDIDO

SoundWave se utiliza solo el 20% del tiempo en comparación con otras plataformas de streaming

¿Debería mantenerse?

Prioridad: Alta

CAMBIO DE HÁBITOS

Empiezas a trabajar 3 días más desde casa.

Prioridad de la productividad sobre el ocio.

Prioridad: Alta