

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

Construcción de comunidad, empoderamiento personal y economías alternativas

Duración

90 minutos

Nivel

Principiante

Pasos del pensamiento computacional utilizados

Descomposición
Reconocimiento de patrones
Abstracción
Pensamiento algorítmico

Enfoque metodológico

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

El creador de redes de intercambio de habilidades

Esta actividad sin uso de tecnología permite a los participantes reconocer sus propias habilidades «ocultas» o «no certificadas» —como cocinar, reparar objetos o la jardinería— y valorarlas como activos importantes. Los participantes utilizan fichas codificadas por colores para enumerar lo que pueden ofrecer y lo que necesitan, y luego conectan físicamente dichas fichas en una pared mediante hilo. Esto crea una «red» tangible de apoyo comunitario. La actividad introduce el pensamiento computacional al exigir a los participantes que prescindan de los títulos formales para descubrir sus capacidades fundamentales (abstracción) e identifiquen necesidades comunes dentro del grupo (reconocimiento de patrones), fomentando así el sentido de autonomía y la resiliencia comunitaria sin necesidad de herramientas 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

Ayudar a los participantes a identificar y expresar sus propias habilidades ocultas y no certificadas.

Comunicar a los demás el valor de las capacidades personales.

Crear un sistema de intercambio local basado en papel para resolver problemas cotidianos sin dinero.

Áreas de Competencia

a) Competencias de Innovación

Creatividad
Pensamiento crítico
Resolución de problemas
Comunicación
Colaboración

Gamificación
Aprendizaje basado en retos
Aprendizaje colaborativo
Aprendizaje experiencial

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

Articular al menos tres capacidades personales o habilidades «ocultas».

Escuchar activamente e identificar las necesidades de los demás.

Diseñar un mapa de una red funcional y visual de intercambio mediante trueque.

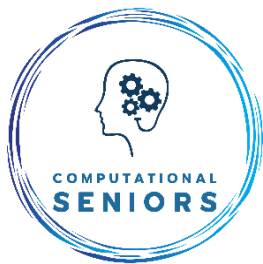
Notas

Materiales necesarios: Fichas o tarjetas (de dos colores distintos; por ejemplo, verde para «puedo ofrecer» y rojo para «necesito»), rotuladores, un panel de corcho grande o espacio en la pared, chinchetas e hilo o cuerda.

Notas para el facilitador: Muchas personas adultas con baja cualificación sufren el «síndrome del impostor» y pueden sentir que no poseen habilidades valiosas por carecer de títulos formales. Dedique los primeros 20 minutos a reconocer y valorar explícitamente las habilidades de la vida cotidiana (como arreglar un grifo que gotea, organizar la cocina o escuchar a un vecino). Utilice el hilo para conectar físicamente las tarjetas, ya que esto hace que el concepto abstracto de «red» resulte visible y fácil de comprender para los alumnos de nivel básico.

Introducción y el desafío (20 minutos).

Comienza con una charla para combatir el «síndrome del impostor». Ayuda a los participantes a comprender que la experiencia vital constituye un conjunto de habilidades. Plantea el desafío: «Diseñar un sistema en el que todos los presentes vean satisfecha una de sus necesidades hoy mismo, sin gastar ni un solo euro». Explica el objetivo de la dinámica gamificada «Cadena de Intercambio»: los equipos ganan puntos al crear la cadena continua más larga de intercambios de habilidades.



Cofinanciado por
la Unión Europea

El creador de redes de intercambio de habilidades

Paso 1: Abstracción: Identificación de activos

Reparte las tarjetas verdes. Pide a los participantes que enumeren tres cosas que sepan hacer bien. Guíalos para que utilicen la abstracción: en lugar de escribir un cargo formal como "mecánico", deben anotar la capacidad fundamental, como "sé arreglar cosas con las manos" o "entiendo cómo funcionan los motores". Esto ayuda a centrarse en la esencia de la habilidad más que en la cualificación.

Duración: aprox. 15 minutos.

Paso 2: Identificación de necesidades

Reparte las tarjetas rojas. Los participantes anotan tres cosas en las que necesitan ayuda en casa o en su vida cotidiana (por ejemplo: "Necesito a alguien que me ayude a mover un sofá pesado" o "Necesito una receta de comidas económicas y saludables").

Duración: aprox. 15 minutos.

Paso 3: Reconocimiento de patrones: Mapeo de la red

Los participantes fijan sus tarjetas en la pared. A continuación, el grupo busca patrones:

- ¿Hay tres personas que necesitan ayuda con la jardinería?
- ¿Tenemos a dos personas a las que les encanta estar al aire libre?

Utilizar el hilo para conectar físicamente una tarjeta de «Necesidad» con una tarjeta de «Oferta». Fomentar la creación de «cadenas de intercambio» (p. ej., María ayuda a José con sus impuestos, José arregla la bicicleta de Ahmed y Ahmed enseña a María a hacer pan).

Duración: aprox. 25 minutos.

Paso 4: Reflexión y propuesta de intercambio

Analizar el «mapa de conexiones» visual expuesto en la pared. Comentar qué sintieron al ver cómo sus habilidades se vinculaban con las necesidades de los demás. Preguntar: «¿Cómo podemos aplicar este "algoritmo" de trueque en nuestro propio vecindario?». Otorgar puntos por la «cadena de intercambio» y concluir destacando que la información (saber quién puede hacer qué) es una herramienta poderosa para la independencia.

Duración: aprox. 15 minutos.