

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

Finanzas personales y gestión de recursos / Salud, bienestar y organización de la vida cotidiana

Duración

90 minutos

Nivel

Principiante

Pasos del pensamiento computacional utilizados

Descomposición
Reconocimiento de patrones
Abstracción
Pensamiento algorítmico

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

El desafío del comprador inteligente (Navegando por los laberintos del supermercado)

Esta actividad sin dispositivos ayuda a los participantes a desarrollar habilidades analíticas básicas para hacer la compra, comparando productos, interpretando etiquetas nutricionales e identificando tácticas de marketing engañosas. Los participantes utilizan tarjetas impresas que simulan productos de supermercado, dinero de juguete y una lista de la compra para afrontar un reto realista: alimentar a una familia de cuatro personas durante tres días con solo 40 €, sin recurrir a la comida basura. La actividad fomenta la toma de decisiones financieras prácticas y la conciencia sobre la influencia de los medios, al tiempo que introduce conceptos de pensamiento computacional de forma dinámica y sin utilizar 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

Desarrollar habilidades analíticas básicas para comparar productos (precio por unidad).

Comprender etiquetas nutricionales sencillas.

Identificar estrategias engañosas de marketing o envases para ahorrar dinero y mejorar las decisiones alimentarias.

Áreas de Competencia

a) Competencias de Innovación

Creatividad
Pensamiento crítico
Resolución de problemas
Comunicación
Colaboración

b) Competencias de Alfabetización Informacional

Enfoque metodológico

Gamificación
Aprendizaje basado en retos
Aprendizaje colaborativo
Aprendizaje experiencial

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

Calcular y comparar precios unitarios.

Identificar al menos tres estrategias de marketing comunes en los supermercados que inducen a gastar de más.

Planificar de forma autónoma una compra económica y eficiente.

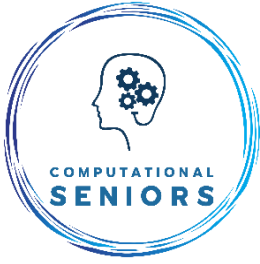
Notas

Materiales necesarios: Tarjetas impresas que simulen productos de supermercado (con imagen, precio total y peso o volumen), dinero de juguete, calculadoras (o uso básico de las calculadoras de los teléfonos inteligentes) y una plantilla de lista de la compra.

Notas para el facilitador: Mantenga los cálculos sencillos para evitar la frustración. El objetivo debe centrarse en el proceso de identificar la mejor relación calidad-precio, no en realizar operaciones aritméticas complejas. Haga la actividad muy dinámica y táctil pidiendo a los participantes que recorran físicamente la sala y visiten distintos «pasillos» (mesas) para recoger las tarjetas de los productos.

Introducción y el desafío (15 minutos).

Presenta el desafío real: "Deben comprar alimentos para una familia de cuatro personas para tres días con un presupuesto de solo 40 €, sin recurrir a la comida basura". Explica la mecánica de gamificación, detallando cómo los equipos o los participantes individuales pueden ganar "puntos de ahorro" e "insignias de salud" en función de su cesta de la compra final.



Cofinanciado por
la Unión Europea

El desafío del comprador inteligente (Navegando por los laberintos del supermercado)

Paso 1: Descomposición

Pedir a los participantes que desglosen el objetivo principal (alimentar a una familia durante una semana) en subcategorías más pequeñas y manejables, como proteínas, carbohidratos, refrigerios y artículos de limpieza.

Duración: aprox. 15 minutos.

Paso 2: Reconocimiento de patrones

Recorrido por los pasillos (Reconocimiento de patrones)

Los participantes recorren la sala pasando por distintas mesas que representan los pasillos de un supermercado. Se les pide que examinen detenidamente las tarjetas que simulan productos e identifiquen patrones comunes de envases engañosos (por ejemplo, una caja más grande que contiene menos peso real o patrones de disposición en los supermercados diseñados para maximizar los márgenes de beneficio).

Duración: aprox. 30 minutos.

Paso 3: Pensamiento algorítmico

Evaluación de compras

Guiar a los participantes para que establezcan una regla sistemática y paso a paso para sus decisiones de compra. Por ejemplo, indíqueles que, antes de añadir cualquier artículo a su plantilla de lista de la compra, sigan siempre el procedimiento de comparar primero el "precio por kg/litro" en lugar de fijarse únicamente en el precio total.

Duración: aprox. 15 minutos.

Paso 4: Sesión de análisis y reflexión vivencial

Finalizar con una sesión activa de análisis y reflexión.

Invitar a los participantes a reflexionar sobre el proceso, sumar sus «puntos de ahorro» y debatir cómo aplicarán este algoritmo en su próxima visita real al supermercado.

Duración: aprox. 15 minutos.