

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

Competencias para la vida y la carrera profesional

Duración

60-90 minutos

Nivel

Avanzado

Pasos del pensamiento computacional utilizados

Descomposición
Reconocimiento de patrones
Abstracción
Pensamiento algorítmico

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

«¿Coche o transporte público» – Tomar decisiones inteligentes al viajar

En esta actividad, los participantes exploran situaciones cotidianas de desplazamiento y deciden si utilizar el automóvil o el transporte público. Comparan opciones, debaten sobre sus elecciones y justifican sus decisiones. A través del diálogo en grupo y un razonamiento basado en reglas sencillas, aprenden cómo diversos factores influyen en las decisiones de movilidad. Al finalizar, se sienten más seguros a la hora de elegir opciones de transporte sostenible.

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

Aplicar principios de pensamiento computacional trabajando en grupos reducidos.

Aprender a desglosar una situación de viaje en pasos sencillos.

Aprender a comparar el uso del coche y del transporte público basándose en factores clave.

Identificar los aspectos más importantes a la hora de elegir un medio de transporte.

Crear reglas sencillas para facilitar la toma de decisiones.

Explicar y justificar su decisión.

Áreas de Competencia

a) Competencias de Innovación

Creatividad
Pensamiento crítico
Resolución de problemas
Comunicación
Colaboración

Enfoque metodológico

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

Desglosar una situación de viaje en pasos;

Identificar factores clave de decisión;

Comparar opciones de transporte;

Crear reglas de decisión sencillas;

Explicar y defender sus decisiones.

Notas

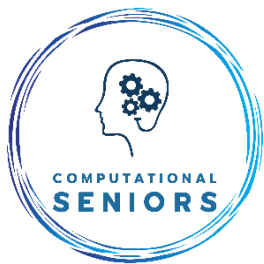
Utilice situaciones de viaje sencillas y familiares.

Fomente el movimiento y el diálogo.

Emplee un lenguaje claro y pausado.

Dé cabida a diferentes opiniones.

Céнтrese en la aplicación a la vida real.



Cofinanciado por
la Unión Europea

«¿Coche o transporte público» – Tomar decisiones inteligentes al viajar

Paso 1: Descomposición

Gamificación: cada grupo recibe un escenario (misión) diferente (Anexos 1, 2 y 3):

- «Ir al médico»
- «Visitar a la familia»
- «Ir de compras»

Se pide a los participantes adultos que:

- Desglosen la misión en pasos (inicio → desplazamiento → destino);
- Identifiquen qué necesitarán en esa situación (tiempo, costes, comodidad).

Apoyo del facilitador

- El facilitador puede preguntar: «¿Qué aspectos deben tenerse en cuenta antes de realizar el desplazamiento?».

Este paso ayuda a los participantes a desglosar una situación de desplazamiento en partes claras y manejables, facilitando así la comprensión de cómo se estructuran las decisiones relacionadas con los desplazamientos.

Paso 2: Reconocimiento de patrones

Los grupos comparan el uso del automóvil frente al transporte público.

Se pide a los participantes adultos que:

- Identifiquen factores comunes, como costos, tiempo, comodidad e impacto ambiental.
- Reconozcan patrones (p. ej., automóvil = más rápido; autobús = más económico).

Gamificación:

Los participantes se desplazan a diferentes zonas de la sala:

A la izquierda se sitúan quienes prefieren desplazarse en automóvil;

A la derecha, quienes prefieren utilizar el transporte público.

Apoyo del facilitador:

El facilitador puede preguntar: «¿Qué suele elegir la gente y por qué?».

Este paso ayuda a los participantes a reconocer patrones en las decisiones de transporte, facilitando así la comparación de opciones en distintas situaciones.

Paso 3: Abstracción

Los grupos establecen prioridades.

Se pide a los participantes adultos que:

- Elijan 2 o 3 factores clave
- Descarten los menos importantes
- Lleguen a un acuerdo grupal

Gamificación:

Los grupos deben acordar una prioridad principal y explicarla.

Apoyo del facilitador:

- Preguntar: «¿Qué es lo más importante para su decisión?»

Este paso ayuda a los participantes a centrarse en los factores más relevantes, facilitando así la simplificación y mejora de la toma de decisiones.

Paso 4: Estrategia de toma de decisiones y debate (pensamiento algorítmico)

Los grupos crean una estrategia sencilla de toma de decisiones basada en reglas y la visualizan.

Deben:

- Definir reglas simples, por ejemplo:
 - “Si el tiempo es muy importante → elegir el coche”
 - “Si el coste es importante → elegir el transporte público”
 - “Si el medio ambiente importa → evitar el coche”
- Crear un proceso paso a paso:
 1. Comprender la situación
 2. Identificar prioridades
 3. Comparar opciones
 4. Elegir

Debate integrado

Cada grupo presenta su decisión (coche o transporte público) y explica sus reglas.

Los otros grupos:

- Hacen preguntas;
- Cuestionan la decisión;
- Comparan diferentes estrategias.

Gamificación

Los participantes votan por:

- El mejor argumento
- La solución más sostenible
- La elección más práctica

Apoyo del facilitador

- El facilitador puede preguntar: “¿Funcionaría esto en la vida real?”;
- Fomentar el debate y las diferentes opiniones.

Este paso ayuda a los participantes a crear un proceso de decisión estructurado y a comprender cómo las reglas y el razonamiento guían las decisiones en la vida real.

Misión 1: Ir al médico

Tienes una cita médica a las 10:00. La clínica está a ocho kilómetros de tu casa. Ir en coche es más rápido, pero el aparcamiento cerca de la clínica es limitado y de pago. Ir en autobús lleva más tiempo y requiere caminar un poco desde la parada.

Tu misión: Desglosar el trayecto en pasos e identificar qué aspectos se deben considerar antes de elegir un medio de transporte.

Misión 2: Visitar a la familia

Planeas visitar a un familiar que vive a 60 kilómetros de distancia. Te gustaría quedarte varias horas y regresar a casa por la tarde. Ir en coche ofrece mayor flexibilidad, mientras que el transporte público es más económico pero se rige por horarios fijos.

Tu misión: Analizar el trayecto y determinar qué información se necesita para tomar una decisión adecuada sobre el viaje.

Misión 3: Ir de compras

Necesitas comprar alimentos para la semana. El supermercado está a cuatro kilómetros de tu casa. El autobús para cerca de la tienda, pero es posible que tengas que cargar varias bolsas pesadas. Ir en coche puede resultar más cómodo, aunque el tráfico y el aparcamiento podrían causar retrasos.

Tu misión: Dividir el trayecto en etapas claras e identificar los factores que podrían influir en tu elección.