

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

Gestión de las finanzas personales en condiciones de incertidumbre, especialmente en el trabajo autónomo o en la economía de plataformas.

Duración

60 minutos

Nivel

Avanzado

Pasos del pensamiento computacional utilizados

- ☒ Descomposición
- ☒ Reconocimiento de patrones
- ☒ Abstracción

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

El ciclo de inestabilidad financiera

En esta actividad gamificada sin uso de tecnología digital, los participantes asumen el papel de trabajadores independientes que deben gestionar ingresos irregulares y gastos impredecibles. Cada jugador o equipo administra un perfil financiero ficticio, recibiendo ingresos en intervalos aleatorios y enfrentándose a costos tanto recurrentes como inesperados (por ejemplo: alquiler, averías de equipos, gastos médicos o retrasos en los pagos de clientes).

El objetivo de la actividad es lograr la estabilidad financiera a lo largo de varias «rondas» (que representan semanas o meses) mediante la toma de decisiones estratégicas sobre gastos, ahorro y establecimiento de prioridades. Las cartas de eventos introducen incertidumbre y obligan a los participantes a adaptar sus planes en tiempo real.

Los participantes obtienen puntos por mantener saldos positivos, acumular ahorros y gestionar con éxito los gastos imprevistos. Una mala planificación o decisiones arriesgadas pueden derivar en inestabilidad financiera, generando un ciclo de retroalimentación que afecta a las rondas posteriores.

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

Analizar y gestionar entradas irregulares y restricciones impredecibles dentro de un sistema

Aplicar la descomposición para dividir un sistema complejo en componentes, tales como categorías de entradas, elementos fijos, elementos variables y recursos

Reconocer patrones en los flujos de información y en elementos recurrentes a lo largo del tiempo

Aplicar la abstracción para centrarse en las prioridades y restricciones clave, omitiendo los detalles no esenciales

Desarrollar y adaptar estrategias para mantener la estabilidad y el

- ☒ Pensamiento algorítmico

Enfoque metodológico

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

rendimiento en condiciones de incertidumbre

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

Rastrear y gestionar las entradas y salidas dentro de un sistema dinámico e incierto

Identificar patrones en los flujos y desafíos recurrentes a lo largo del tiempo

Aplicar la descomposición y la abstracción para simplificar procesos complejos de toma de decisiones

Ajustar estrategias en respuesta a condiciones y limitaciones cambiantes

Tomar decisiones fundamentadas para mantener o mejorar la estabilidad a lo largo del tiempo

Notas

Mantener las mecánicas del juego simples y transparentes (rondas de ingresos, cartas de gastos, seguimiento de ahorros) para que los participantes se centren en la toma de decisiones en lugar de en las reglas.

Diseñar los ingresos para que sean irregulares (por ejemplo, pagos variables o facturas con retraso) a fin de reflejar las condiciones reales del trabajo independiente.

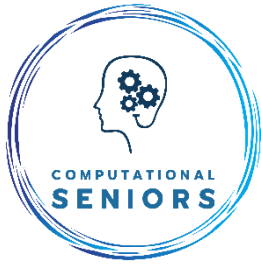
Incluir una combinación de gastos predecibles (alquiler, facturas) y «cartas de eventos» inesperados (emergencias, retrasos en los pagos, oportunidades).

Asegurarse de que la incertidumbre esté equilibrada: los participantes deben sentirse desafiados, pero no bloqueados a la hora de avanzar.

Fomentar que los jugadores planifiquen con antelación (ahorro, elaboración de presupuestos) en lugar de limitarse a reaccionar ante el momento.

Permitir diversas estrategias viables (asumir riesgos frente a un ahorro conservador) y analiza sus consecuencias.

Introducir mecanismos de retroalimentación (por ejemplo, que un bajo nivel de ahorro conlleve mayores riesgos en rondas futuras) para reforzar la visión a largo plazo.



Cofinanciado por
la Unión Europea

El ciclo de
inestabilidad
financiera

Paso 1: Configura tu perfil financiero

A los participantes se les asigna un perfil de trabajador independiente con una situación financiera básica: ingresos mensuales variables, costos fijos (p. ej., alquiler, suscripciones) y gastos básicos de subsistencia. Cada participante o equipo recibe un saldo inicial y una herramienta sencilla para el seguimiento de sus finanzas.

El facilitador presenta la estructura del juego organizada en «rondas» (que representan semanas o meses). En cada ronda, los participantes reciben tarjetas de ingresos y de gastos. El objetivo es sobrevivir y mantener la estabilidad financiera a lo largo de varias rondas.

Los participantes comienzan organizando su información financiera en categorías claras (ingresos, gastos fijos, gastos variables y metas de ahorro).

Enfoque en el pensamiento computacional: Descomposición, es decir, desglosar las finanzas personales en componentes estructurados para comprender el sistema.

Paso 2: Desarrollo de las rondas: ingresos, gastos y patrones

En cada ronda, los participantes extraen o reciben tarjetas de ingresos y gastos. Los ingresos son irregulares (pagos retrasados, importes variables), mientras que los gastos incluyen tanto costes previsibles como imprevistos (reparaciones de emergencia, facturas atrasadas, nuevas oportunidades).

Tras cada ronda, los participantes actualizan su registro financiero y comienzan a identificar patrones en su flujo de caja (por ejemplo, meses con déficit, periodos recurrentes de costes elevados o clientes poco fiables).

Enfoque en el pensamiento computacional: reconocimiento de patrones e identificación de tendencias en la variabilidad de los ingresos y en las presiones financieras recurrentes a lo largo del tiempo.

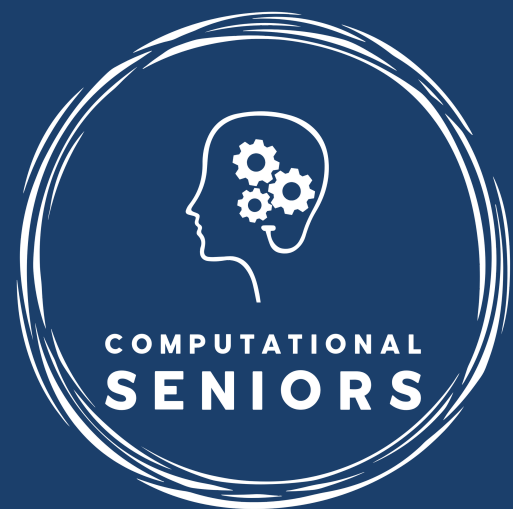
Paso 3: Adaptar la estrategia y optimizar la estabilidad

A partir de los patrones observados, los participantes diseñan o ajustan su estrategia financiera. Esto puede incluir establecer reglas de ahorro, priorizar gastos, crear reservas para emergencias o modificar los hábitos de gasto en las rondas siguientes.

Deben justificar su estrategia y explicar cómo esta les ayuda a mantener la estabilidad a largo plazo en condiciones de

incertidumbre. El juego continúa durante una serie final de rondas para poner a prueba la eficacia de su enfoque.

Enfoque en el pensamiento computacional: Abstracción, al centrarse en variables financieras clave (estabilidad de ingresos, gastos esenciales, exposición al riesgo) y descartar detalles no críticos. Pensamiento algorítmico, al diseñar una estrategia paso a paso para gestionar las finanzas a lo largo del tiempo y mejorar la estabilidad en un sistema dinámico.



TARJETAS DE ACTIVIDADES

El círculo de la inestabilidad financiera

Categorías de tarjetas

Perfil

Ingreso

Gastos fijos

Eventos inesperados

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**

DISEÑADOR GRÁFICO

Ingreso mensual promedio: 1.500 €

Patrón de ingresos: Varios proyectos pequeños cada mes.

Ventaja: Muchos clientes reducen el riesgo de perder todos sus ingresos.

Problema: Los pagos suelen retrasarse.

FOTÓGRAFO

Ingreso mensual promedio: 1.700 €

Patrón de ingresos: Pagos elevados, pero solo después de completar los proyectos.

Fortaleza: Alto potencial de ingresos.

Reto: Largos periodos sin ingresos.

REPARTIDOR

Ingreso mensual promedio: 1.300 €

Patrón de ingresos Ingresos semanales.

Fortaleza: Flujo de caja regular.

Reto: Los ingresos dependen del trabajo disponible.

DESARROLLADOR WEB

Ingreso mensual promedio: 2.000 €

Patrón de ingresos: Unos pocos contratos importantes cada año.

Fortaleza: Ingresos promedio más altos.

Desafío: Brechas inesperadas entre proyectos.

NUEVO CLIENTE

Reciba 900 €.

PROYECTO PEQUEÑO

Reciba 300 €.

MES EXITOSO

Reciba 1.400 €.

FACTURA PAGADA

Llega un pago retrasado.

Reciba 700 €.

ALQUILAR

Pagar 600 €.

SERVICIOS PÚBLICOS

Pagar 120 €.

INTERNET Y TELÉFONO

Pagar 70 €.

ALIMENTOS

Pagar 250 €.

EMERGENCIA MÉDICA

Pagar 450 €.

Prioridad: Urgente

FALLO DEL PORTÁTIL

Pagar 700 € por las reparaciones.

Prioridad: Alta

REPARACIÓN DE AUTOMÓVILES

Pagar 500 €.

Prioridad: Alta

FACTURA DE IMPUESTOS

Pagar 350 €.

Prioridad: Urgente

EMERGENCIA FAMILIAR

Pagar 400 €.

Prioridad: Urgente

NUEVA OPORTUNIDAD DE NEGOCIO

Invierte 300 € ahora.

Recibirás 700 € en la próxima ronda.

Prioridad: Urgente

CURSO DE FORMACIÓN GRATUITO

Pagar 100 €.

Reciba 200 € de ingresos adicionales durante la siguiente ronda.

Prioridad: Alta

BUENAS NOTICIAS

En esta ocasión no ha habido gastos inesperados.

Prioridad: Media