

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 del aprendizaje personal y colaborativo bajo restricciones

Duración

60 minutos

Nivel

Avanzado

Pasos del pensamiento computacional utilizados

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

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

El plan de aprendizaje adaptativo

En esta actividad colaborativa basada en desafíos y sin uso de tecnología digital, los participantes trabajan en equipos para diseñar un plan de aprendizaje eficaz destinado a adquirir nuevas habilidades, teniendo en cuenta limitaciones realistas como la escasez de tiempo, prioridades contrapuestas y la recepción de retroalimentación continua. Cada equipo recibe un perfil de estudiante (que incluye, por ejemplo, objetivos profesionales, horas disponibles y nivel de competencia actual) y debe afrontar desafíos cambiantes, tales como restricciones de tiempo imprevistas o comentarios que señalan un progreso lento.

El objetivo es elaborar, probar y perfeccionar de manera colaborativa un plan de aprendizaje capaz de adaptarse con el paso del tiempo. Los equipos deben responder a los desafíos, ajustar sus prioridades y mejorar su estrategia a partir de las rondas de retroalimentación. El éxito se mide no solo por el plan final, sino también por la capacidad de los equipos para adaptarse y justificar sus decisiones a lo largo del proceso.

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 la descomposición para dividir objetivos complejos en tareas manejables

Identificar patrones en estrategias eficaces y obstáculos comunes para el progreso

Aplicar la abstracción para centrarse en los factores clave que influyen en el rendimiento y los resultados

Diseñar y adaptar de forma colaborativa un plan estructurado, basándose en la retroalimentación y en condiciones cambiantes

Desarrollar estrategias estructuradas y paso a paso para mejorar la eficiencia y la eficacia

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

Desglosar objetivos complejos en tareas claras y manejables

Identificar patrones de progreso y obstáculos comunes dentro de un proceso o sistema

Centrarse en limitaciones clave —como el tiempo, las prioridades y la retroalimentación— al tomar decisiones

Diseñar y perfeccionar un plan estructurado de manera colaborativa

Adaptar las estrategias en respuesta a nuevos desafíos y a la retroalimentación recibida

Notas

Diseñar perfiles de estudiante claros con limitaciones realistas (tiempo limitado, objetivos específicos, niveles de habilidad variados) para contextualizar el desafío.

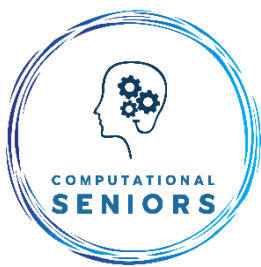
Estructurar la actividad en rondas iterativas, en las que los equipos reciban nueva retroalimentación o restricciones que les obliguen a adaptar su plan.

Mantener los desafíos significativos pero manejables (por ejemplo, reducción del tiempo disponible, progreso más lento de lo previsto o cambios en las prioridades).

Fomentar una colaboración auténtica asignando roles dentro de los equipos (planificador, analista, revisor, gestor del tiempo).

Priorizar el proceso sobre la solución final; la forma en que los equipos se adaptan y justifican sus decisiones es más importante que contar con un plan «perfecto».

Ofrecer diversos tipos de retroalimentación (progreso cuantitativo, comentarios cualitativos, evaluación entre pares) para enriquecer la toma de decisiones.



Cofinanciado por
la Unión Europea

El plan de aprendizaje adaptativo

Paso 1: Definir el desafío de aprendizaje

Los participantes se organizan en equipos y reciben un perfil de estudiante que incluye una meta (p. ej., aprender una nueva habilidad), el nivel actual, el tiempo disponible por semana y las limitaciones.

Los equipos deben desglosar la meta principal en tareas de aprendizaje más pequeñas y organizarlas en un plan inicial (qué aprender, cuándo y cómo). Asignan roles dentro del equipo (p. ej., planificador, analista, revisor) para fomentar la colaboración.

Enfoque en el pensamiento computacional: Descomposición, es decir, dividir una meta de aprendizaje compleja en tareas y bloques de tiempo manejables.

Paso 2: Afrontar desafíos y analizar la retroalimentación

Los equipos atraviesan varias «rondas de desafíos». En cada ronda, reciben nuevas limitaciones o retroalimentación (por ejemplo, menos tiempo disponible, progreso más lento, nuevas prioridades o comentarios externos sobre el desempeño).

Deben analizar esta información, identificar patrones sobre lo que funciona y lo que no, y decidir de manera colaborativa cómo ajustar su plan de aprendizaje.

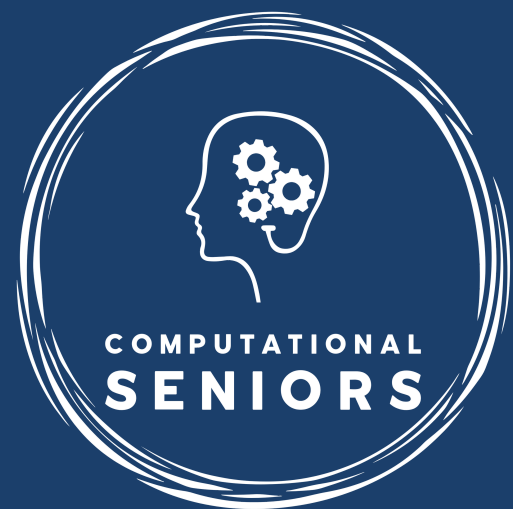
Enfoque en el pensamiento computacional: reconocimiento de patrones (identificación de dificultades recurrentes o estrategias exitosas) y abstracción (centrarse en los factores clave —tiempo, prioridades, progreso— y descartar detalles menos relevantes).

Paso 3: Adaptar y optimizar el plan de aprendizaje

A partir de las rondas anteriores, los equipos rediseñan su plan de aprendizaje para hacerlo más realista, eficiente y adaptable. Elaboran una estrategia clara y paso a paso capaz de responder a cambios futuros.

Por último, los equipos presentan su plan y explican cómo se adaptaron a los desafíos, qué decisiones tomaron y por qué su enfoque resulta eficaz.

Enfoque en el pensamiento computacional: pensamiento algorítmico y desarrollo de un proceso estructurado y adaptable para el aprendizaje en condiciones cambiantes.



TARJETAS DE ACTIVIDADES

El plan de aprendizaje adaptativo

Categorías de tarjetas

Perfil del alumno

Tarea de aprendizaje

Restricciones

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

APRENDIZ 1 – MARÍA

Objetivo: Convertirme en asistente administrativo Nivel de habilidad:

Principiante Tiempo disponible: 8 horas por semana Fortalezas: Alta

motivación Desafío: Trabajo a tiempo completo

APRENDIZ 2 – DAVID

Objetivo: Aprender habilidades básicas de marketing digital Nivel: Usuario

básico de computadora Tiempo disponible: 5 horas por semana

Fortalezas: Aprende rápido Desafío: Tiene responsabilidades familiares

APRENDIZ 3 – SOFÍA

Objetivo: Mejorar las habilidades de comunicación en inglés. Nivel de habilidad: Intermedio. Tiempo disponible: 10 horas semanales. Fortalezas:

Disfruta del aprendizaje colaborativo. Desafío: Pierde la motivación fácilmente.

APRENDIZ 4 – AHMED

Objetivo: Aprender a usar hojas de cálculo. Nivel de habilidad: Sin experiencia previa. Tiempo disponible: 6 horas por semana. Fortalezas:

Muy organizado/a. Desafío: Siente ansiedad ante la tecnología.

VER VIDEOLECCIONES

Tiempo requerido: 2 horas Progreso de aprendizaje: ★★

Prioridad: Esencial

COMPLETAR LOS EJERCICIOS PRÁCTICOS

Tiempo requerido: 3 horas Progreso de aprendizaje: ★★★

Prioridad: Esencial

UNIRSE A UN GRUPO DE ESTUDIO

Tiempo requerido: 2 horas Progreso de aprendizaje: ★★

Mejora la motivación.

Prioridad: Alta

LEER MATERIALES DE APRENDIZAJE

Tiempo requerido: 1 hora Progreso de aprendizaje: ★

Prioridad: Esencial

PRACTICAR UNA TAREA REAL

Tiempo requerido: 4 horas Progreso de aprendizaje: ★★★★★

Genera confianza.

Prioridad: Alta

SOLICITAR OPINIONES DE MEJORA

Tiempo requerido: 30 minutos Progreso de aprendizaje: ★★

Mejora el rendimiento futuro.

Prioridad: Media

REPASO DE LAS LECCIONES ANTERIORES

Tiempo requerido: 1 hora Progreso de aprendizaje: ★★

Refuerza el conocimiento existente.

Prioridad: Alta

COMPLETA UN MINIPROYECTO

Tiempo requerido: 5 horas Progreso de aprendizaje: ★★★★★

Prioridad: Media

SEMANA OCUPADA

Esta semana tienes 2 horas menos disponibles.

Ajusta tu plan de aprendizaje.

EMERGENCIA FAMILIAR

No puedes estudiar durante dos días.

Reorganiza tu horario.

NUEVAS RESPONSABILIDADES LABORALES

Esta semana, tu tiempo de estudio disponible se reduce en un 50%.

MAYOR MOTIVACIÓN

Esta semana tienes dos horas extra para estudiar.

¿Cómo los utilizarás?