

Rumbo Emprendedor: La Ruta del Turismo Comunitario

Gamificación de Exploración | Ética, Responsabilidad Social y Justicia | Comportamiento ético en entornos profesionales | Tema: Emprendimiento en el turismo comunitario Tema 1: Productos y servicios. ¿Qué quiero ofrecer? 1.1 Diferencia entre productos y servicios 1.1.1 ¿Cuáles son todos los productos y servicios de mi negocio

Contexto Narrativo

Contexto narrativo y ambientación

Bienvenidos a “Rumbo Emprendedor: La Ruta del Turismo Comunitario”, una aventura interactiva donde tú y tu equipo serán los arquitectos de un negocio turístico comunitario que refleje la riqueza cultural, identidad y patrimonio de su comunidad. La historia se sitúa en el ficticio pueblo de “K’anchay”, un lugar lleno de tradiciones, paisajes naturales y un patrimonio cultural por descubrir. Sin embargo, la comunidad enfrenta el desafío de impulsar su economía sin perder su esencia ni dañar su entorno social y natural.

En esta experiencia gamificada, los participantes asumirán el rol de “Emprendedores Guardianes”, agentes encargados de diseñar productos y servicios turísticos éticos, responsables y sostenibles que den valor a su comunidad y a sus visitantes. Su misión principal es crear un modelo de negocio viable, basado en el turismo comunitario, que integre su identidad cultural y sus valores éticos, generando un impacto positivo tanto en la comunidad como en sus visitantes.

Roles de los estudiantes dentro de la narrativa

- **Exploradores de identidad:** Se encargan de investigar y descubrir los elementos culturales, naturales y sociales que caracterizan a su comunidad.
- **Diseñadores de valor:** Definen y conceptualizan los productos y servicios turísticos, diferenciando claramente entre ambos, y asegurando que reflejen la esencia comunitaria.
- **Guardianes éticos:** Evalúan las propuestas para asegurar que cumplen con principios éticos, responsabilidad social y justicia, evitando prácticas que puedan perjudicar la comunidad o el entorno.
- **Gestores de proyecto:** Organizan y coordinan las actividades, gestionan recursos y lideran la presentación final del negocio turístico.

Misión principal

Tu misión es diseñar un portafolio de productos y servicios turísticos auténticos, éticos y sostenibles, que den vida a un negocio comunitario viable y que promueva el desarrollo social y económico de tu pueblo sin perder su identidad. Para lograrlo, tendrás que explorar, descubrir, diseñar y evaluar, siempre con responsabilidad social y ética profesional como guía.

Conexión con el tema de aprendizaje

El viaje de “Rumbo Emprendedor” se centra en el aprendizaje autónomo y exploratorio para comprender las diferencias entre productos y servicios, identificar cuáles pueden ser las ofertas de un negocio turístico comunitario, y cómo

integrarlos en un modelo de negocio ético y responsable. Esta experiencia promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación, competencias clave para el emprendimiento en contextos comunitarios, especialmente en el área de Ética, Responsabilidad Social y Justicia.

Al finalizar el recorrido, los participantes habrán desarrollado no solo un portafolio concreto de productos y servicios, sino también una conciencia profunda sobre la importancia de la ética y la responsabilidad en la creación de negocios que impactan su entorno, fortaleciendo su identidad cultural y capacidad emprendedora.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego y su implementación

- **Sistema de puntos “K’anchay Coins”:** Cada actividad completada otorga monedas virtuales llamadas “K’anchay Coins”. Estas se ganan por cumplimiento de tareas, calidad de propuestas, trabajo en equipo y creatividad. Las monedas permiten “comprar” pistas o recursos adicionales en la misión.
- **Niveles de exploración:** El juego está dividido en tres niveles progresivos que reflejan el proceso de diseño del negocio:
 - *Nivel 1 - Descubrimiento:* Investigación y exploración cultural.
 - *Nivel 2 - Diseño:* Creación de productos y servicios.
 - *Nivel 3 - Evaluación ética y presentación:* Análisis de responsabilidad social y presentación final.

El avance de nivel se desbloquea al cumplir objetivos clave y acumular un mínimo de K’anchay Coins.

- **Insignias de logro:** Insignias digitales que reconocen competencias específicas:
 - “Explorador Cultural” – por descubrir al menos 5 elementos culturales relevantes.
 - “Diseñador Innovador” – por diseñar productos y servicios claros y diferenciados.
 - “Guardián Ético” – por aplicar principios éticos correctamente.
 - “Líder Colaborativo” – por demostrar liderazgo y trabajo en equipo.

Las insignias motivan la participación y pueden ser integradas en portafolios de aprendizaje.

- **Retos abiertos y misiones secundarias:** Se proponen retos adicionales, como entrevistas con personas mayores o búsqueda de materiales culturales, que otorgan recompensas extra y fomentan la exploración autónoma.
- **Retroalimentación inmediata:** A través de evaluaciones rápidas y discusiones grupales, los facilitadores y compañeros brindan comentarios inmediatos para ajustar y mejorar las propuestas.
- **Progresión visual:** Un tablero visible en el aula o plataforma digital muestra el avance de los equipos, niveles alcanzados, monedas acumuladas e insignias ganadas, promoviendo competencia sana y motivación.
- **Recompensas colectivas:** Además de premios individuales, se establecen metas grupales para obtener beneficios comunes, como recursos adicionales para el proyecto o tiempo extra para la presentación, fomentando la colaboración.

Actividades Gamificadas

Actividades gamificadas paso a paso

Actividad 1: “Exploradores de K’anchay” - Descubriendo la identidad comunitaria

Descripción: Los participantes investigan y registran elementos culturales, naturales y sociales que podrían ser la base para un negocio turístico comunitario.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4 a 5 participantes.
- Recibirán una “Mapa de Exploración” impreso o digital con categorías: Patrimonio cultural, Tradiciones, Paisajes naturales, Artesanías, Gastronomía, Leyendas y personajes locales.
- En 60 minutos, cada equipo debe identificar y anotar al menos 5 elementos relevantes para cada categoría, investigando en fuentes proporcionadas (artículos, videos, entrevistas simuladas) o realizando una breve entrevista con un “experto comunitario” (puede ser una persona invitada o un facilitador).
- Registrar sus hallazgos en un portafolio digital o físico.
- Al finalizar, cada equipo comparte un resumen en 10 minutos con el grupo completo.

Tiempo estimado: 90 minutos (60 min exploración + 30 min presentación y retroalimentación)

Materiales: Mapas de exploración, recursos digitales (videos, artículos), hojas para notas o tablets, fichas para entrevista, pizarras para presentación.

Integración con mecánicas: Se otorgan K’anchay Coins por cantidad y calidad de elementos descubiertos. Completar el mapa con todas las categorías otorga la insignia “Explorador Cultural”. El tablero muestra el avance de cada equipo.

Actividad 2: “Creadores de Valor” - Diseñando productos y servicios turísticos

Descripción: Los equipos definen y diferencian claramente qué productos y servicios ofrecerán en su negocio, sustentando sus decisiones en la identidad comunitaria explorada.

Instrucciones:

- Recibirán una plantilla llamada “Portafolio de Oferta Turística” dividida en dos columnas: productos y servicios.
- En grupos, deben listar al menos 3 productos y 3 servicios que su negocio ofrecerá, describiendo brevemente cada uno e indicando cómo reflejan la identidad comunitaria.
- Se les da un ejemplo para diferenciar productos (tangibles, como artesanías, alimentos, souvenirs) y servicios (intangibles, como guías turísticos, talleres culturales, experiencias vivenciales).
- Los equipos investigan materiales, precios aproximados y logística para cada oferta.
- Al terminar, realizan una presentación rápida (10 minutos) para recibir retroalimentación de los “Guardianes Éticos” (compañeros asignados o facilitadores).

Tiempo estimado: 120 minutos (90 min diseño + 30 min presentación y retroalimentación)

Materiales: Plantillas impresas o digitales, calculadoras, acceso a internet o recursos impresos de precios y logística, pizarras o pantallas para exposición.

Integración con mecánicas: Se otorgan K'anchay Coins por creatividad, claridad y conexión con identidad cultural. Completar el portafolio otorga la insignia "Diseñador Innovador". Retroalimentación inmediata permite ajustes.

Actividad 3: "Guardianes Éticos" - Evaluando la responsabilidad social y justicia

Descripción: Los equipos analizan sus propuestas para asegurar que cumplen con principios éticos, responsabilidad social y justicia, identificando posibles riesgos y planteando soluciones.

Instrucciones:

- Se les entrega una "Guía de Evaluación Ética" con criterios como: respeto a la cultura, impacto ambiental, beneficio comunitario, equidad, inclusión y transparencia.
- Cada equipo revisa su portafolio de productos y servicios contra estos criterios, identificando fortalezas y debilidades.
- Proponen al menos dos acciones para mejorar la responsabilidad social de su negocio.
- Se realiza un debate entre equipos para compartir observaciones y recomendaciones, fomentando negociación y comunicación asertiva.
- Finalmente, cada equipo ajusta su propuesta incorporando la retroalimentación.

Tiempo estimado: 90 minutos (60 min evaluación y debate + 30 min ajustes)

Materiales: Guías impresas o digitales, hojas para notas, espacio para debate.

Integración con mecánicas: Se otorgan K'anchay Coins por análisis crítico y propuestas de mejora. Completar esta evaluación otorga la insignia "Guardián Ético". El tablero se actualiza con el progreso.

Actividad 4: "Gestores del Cambio" - Presentación y consolidación del modelo de negocio

Descripción: En esta fase final, los equipos consolidan y presentan su modelo de negocio turístico comunitario, integrando identidad, oferta y ética.

Instrucciones:

- Preparar una presentación final (puede ser cartel, video corto, presentación digital) que incluya:
 - Descripción del negocio
 - Productos y servicios ofertados
 - Valores éticos y responsabilidad social integrados
 - Impacto esperado en la comunidad
- Se realiza una feria de negocios donde cada equipo expone su propuesta ante el grupo y un panel de "inversionistas comunitarios" (facilitadores o invitados).
- Los panelistas evalúan con base en criterios claros, dan retroalimentación y otorgan premios simbólicos (medallas, diplomas).
- Se realiza una reflexión grupal final sobre el aprendizaje y la experiencia vivida.

Tiempo estimado: 150 minutos (preparación y presentación)

Materiales: Equipo audiovisual, materiales para carteles, computadoras o tablets, diplomas o medallas simbólicas.

Integración con mecánicas: Se otorgan K’anchay Coins extra por presentación, se otorgan insignias “Líder Colaborativo” y recompensas colectivas si todos los equipos logran metas mínimas. El tablero muestra resultados finales.

Reglas y Condiciones

Reglas claras del juego

- **Condiciones de victoria:**
 - Avanzar y completar los tres niveles con al menos 80% de cumplimiento de objetivos.
 - Acumular un mínimo de 250 K’anchay Coins por equipo.
 - Obtener al menos tres insignias por equipo.
 - Presentar un modelo de negocio viable y ético que favorezca a la comunidad.
- **Penalizaciones:**
 - Mal uso del tiempo: se descontarán K’anchay Coins si un equipo no cumple con los tiempos establecidos.
 - Falta de respeto o incumplimiento de roles: puede conllevar suspensión temporal de participación en actividades.
 - Plagio o falta de originalidad: se solicitará reformulación, con penalización en puntos.
- **Turnos y roles:**
 - Las actividades están organizadas para que cada miembro desempeñe su rol en cada fase, fomentando la rotación para desarrollar todas las competencias.
 - Las presentaciones y debates se ordenan por sorteo para asegurar equidad.
- **Restricciones:**
 - Uso exclusivo de materiales y recursos proporcionados o autorizados para evitar desigualdad.
 - Cumplimiento de los tiempos para cada actividad para mantener el ritmo del juego.
- **Tabla de puntos (ejemplo):**

Actividad	Acción	Puntos (K’anchay Coins)
Exploración	Elemento cultural por categoría	5
Diseño	Producto o servicio bien descrito	10
Evaluación ética	Identificación de riesgo y propuesta de mejora	15
Presentación	Participación activa y calidad	20

Actividad	Acción	Puntos (K'anchay Coins)
Trabajo en equipo	Colaboración y liderazgo	10

• **Sistema de logros:**

- Las insignias son visibles y acumulativas.
- Los equipos que obtengan todas las insignias reciben un reconocimiento especial.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del sistema gamificado

La evaluación se integra de manera continua y formativa, privilegiando la reflexión, autoevaluación y coevaluación dentro del proceso de juego. Los criterios principales se basan en el cumplimiento de objetivos, calidad y ética de propuestas, habilidades colaborativas y comunicación.

Criterios de evaluación

- Identificación precisa y amplia de elementos culturales y comunitarios.
- Diferenciación clara y justificada entre productos y servicios.
- Aplicación de principios éticos y responsabilidad social en el diseño.
- Capacidad de trabajo en equipo, liderazgo y comunicación efectiva.
- Creatividad e innovación en las propuestas.

Rúbrica integrada (ejemplo resumido)

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Exploración cultural	Identifica más de 5 elementos por categoría con detalle.	Identifica 3-5 elementos con explicación.	Identifica 1-2 elementos sin detalle.	No identifica elementos relevantes.
Diseño oferta	Diferencia claramente productos y servicios con justificación.	Diferencia, pero con poca justificación.	Dificultad para diferenciar o falta justificación.	No diferencia ni justifica.
Ética y responsabilidad	Propone acciones claras y viables para mejorar impacto social.	Identifica riesgos y hace propuestas generales.	Reconoce riesgos pero sin propuestas.	No considera aspectos éticos.
Trabajo en equipo	Participa activamente, lidera y colabora efectivamente.	Participa y colabora.	Participa de forma limitada.	No participa o genera conflicto.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Comunicación	Presenta con claridad, estructura y persuasión.	Presenta con claridad.	Presentación poco clara.	No presenta o poco entendible.

Evidencias de aprendizaje

- Portafolio de exploración cultural.
- Lista detallada de productos y servicios con justificación.
- Guía de evaluación ética completada.
- Registro de retroalimentación y ajustes realizados.
- Presentación final y reflexiones grupales.

Reflexión final y cierre de narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión guiada donde cada participante comparte aprendizajes, desafíos y cómo aplicará los conocimientos en su contexto real. Se destaca la importancia de la ética y la responsabilidad social para crear negocios sostenibles y respetuosos con la comunidad. La narrativa del “Rumbo Emprendedor” concluye con la invitación a ser agentes de cambio comprometidos con su pueblo y su cultura, reafirmando la identidad y el espíritu emprendedor con justicia y respeto.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones logísticas para la implementación

- **Tiempo necesario:** Se recomienda distribuir la experiencia en 4 sesiones de 3 a 4 horas cada una, totalizando entre 12 y 16 horas para permitir exploración profunda y reflexión.
- **Espacio físico:** Un aula amplia con mesas para trabajo en equipo, pizarras o pantallas para presentaciones, y un espacio habilitado para la feria final. Espacios para debates y trabajo en grupo son necesarios.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación.
 - Proyector o pantalla para presentaciones.
 - Materiales impresos: mapas de exploración, plantillas, guías de evaluación.
 - Materiales para elaboración de carteles o maquetas (papel, colores, tijeras, pegamento).
 - Plataformas digitales opcionales para tableros de progreso y seguimiento (ej. Google Classroom, Trello).
- **Tamaño del grupo:** Idealmente grupos de 4 a 5 participantes, con un máximo de 5 equipos para facilitar la dinámica y retroalimentación. Se puede adaptar para grupos mayores dividiendo en subgrupos con facilitadores adicionales.
- **Preparación previa del docente:**

- Familiarizarse con la narrativa y mecánicas de juego.
- Preparar materiales y recursos digitales.
- Coordinar la participación de expertos comunitarios o invitados si es posible.
- Organizar la logística para la feria final y evaluación.

- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**

- *Falta de participación activa:* Motivar con recompensas y roles rotativos para que todos contribuyan.
- *Dificultad para diferenciar productos y servicios:* Utilizar ejemplos claros y dinámicas prácticas para reforzar conceptos.
- *Limitaciones tecnológicas:* Preparar materiales impresos alternativos y proponer actividades fuera de línea.
- *Problemas de tiempo:* Ajustar actividades y priorizar objetivos esenciales para no saturar el horario.
- *Conflictos en equipo:* Facilitar mediación y fomentar comunicación asertiva mediante actividades previas.

Con estos elementos, la experiencia “Rumbo Emprendedor: La Ruta del Turismo Comunitario” se convierte en un viaje significativo, práctico y motivador para adultos en educación para el trabajo, promoviendo el emprendimiento ético y comunitario desde un enfoque gamificado y exploratorio.