

EcoRiesgo: La Aventura Financiera para Gestores del Futuro

Gamificación Progresiva | Ciencias de la Educación | Licenciatura en educación básica primaria | Tema: La Educación Económica y Financiera con perspectiva de gestión del riesgo y recursos

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: EcoRiesgo, La Aventura Financiera

Imagina un mundo cercano, donde las comunidades enfrentan desafíos económicos y ambientales cada día. En la ciudad ficticia de “EcoRiesgo”, los habitantes viven en un entorno donde la gestión adecuada de los recursos y la planificación financiera pueden marcar la diferencia entre el bienestar y la crisis. Los estudiantes serán transportados a esta ciudad para convertirse en “Agentes de Gestión Económica”, responsables de ayudar a distintos sectores de la comunidad a tomar decisiones financieras informadas, gestionar riesgos y optimizar recursos para asegurar un futuro sostenible.

La ambientación de EcoRiesgo mezcla elementos cotidianos con desafíos propios del mundo real: desde la administración de un pequeño negocio familiar, pasando por la planificación de gastos en el hogar, hasta la creación de proyectos emprendedores con impacto social. Cada estudiante asumirá un rol específico dentro de la comunidad, desde gestor de finanzas personales, emprendedor social, hasta asesor de ahorro y riesgo. En conjunto, deberán colaborar para superar retos, desbloquear nuevos conocimientos y avanzar en su misión.

La misión principal es clara y retadora: lograr que EcoRiesgo sea una ciudad ejemplar en educación económica y financiera con perspectiva de gestión de riesgos y optimización de recursos. Para ello, los estudiantes deben desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan tomar decisiones responsables y conscientes, tanto para su vida personal como para su futuro profesional en educación básica primaria. Este enfoque conecta directamente con la asignatura de Ciencias de la Educación, ya que los futuros docentes internalizarán conceptos clave para luego transmitirlos con empatía, creatividad y responsabilidad a niños, niñas y jóvenes.

Durante esta experiencia, los estudiantes vivirán una narrativa progresiva que se despliega a medida que cumplen logros y superan niveles. La historia se compone de capítulos que representan diferentes escenarios: la familia, la escuela, el emprendimiento y la comunidad. Cada escenario presenta dilemas y actividades que requieren pensamiento crítico, colaboración, innovación y responsabilidad. Por ejemplo, en la familia, deben ayudar a gestionar un presupuesto limitado, evaluando riesgos y priorizando gastos; en la escuela, diseñar proyectos para fomentar el ahorro y el consumo responsable; en el emprendimiento, crear planes de negocio que contemplen riesgos financieros; y en la comunidad, promover campañas de educación económica inclusiva, atendiendo la diversidad de necesidades.

Esta experiencia gamificada no solo transmite conocimientos técnicos sobre economía y finanzas, sino que también integra los valores de diversidad, equidad e inclusión (DEI). Los roles y actividades están diseñados para que todos los estudiantes, independientemente de sus antecedentes, habilidades o estilos de aprendizaje, puedan participar

activamente, aportar desde sus fortalezas y reflexionar sobre la importancia de un trato justo y equitativo en la gestión de recursos.

En resumen, EcoRiesgo es mucho más que un juego: es un viaje educativo que transforma la manera en que los futuros docentes entienden y enseñan la economía y las finanzas con una mirada humana, crítica e innovadora. Al final, cada estudiante se convertirá en un “Agente EcoRiesgo” capacitado para sembrar en las futuras generaciones la semilla de una gestión financiera responsable, consciente y resiliente.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Aplicadas en EcoRiesgo

- **Sistema de Puntos:**

Los estudiantes acumulan “EcoPuntos” que reflejan su desempeño en actividades, colaboración y toma de decisiones acertadas. Cada tarea completada otorga una cantidad variable de EcoPuntos, según su complejidad y calidad. Los puntos sirven para desbloquear contenidos, niveles y recompensas.

- **Niveles Progresivos:**

La experiencia se divide en 4 niveles principales que corresponden a los escenarios narrativos (Familia, Escuela, Emprendimiento, Comunidad). Para avanzar de nivel, el grupo debe alcanzar un mínimo de puntos y cumplir con los retos asignados. Cada nivel desbloquea nuevos recursos y desafíos.

- **Insignias y Logros:**

Al completar actividades clave, los estudiantes reciben insignias digitales que certifican habilidades específicas: Ejemplo, “Gestor de Presupuesto”, “Innovador Emprendedor”, “Colaborador Inclusivo”. Estas insignias se pueden coleccionar y mostrar en un “Tablero de Agentes EcoRiesgo”, fomentando el orgullo y la motivación.

- **Retos Colaborativos:**

Varias actividades requieren trabajo en equipo, donde los estudiantes deben negociar, tomar decisiones conjuntas y distribuir roles según fortalezas. Los retos fomentan la colaboración y la responsabilidad compartida, y se evalúan con retroalimentación grupal.

- **Recompensas Tangibles y Simbólicas:**

Además de los EcoPuntos e insignias, se incluyen recompensas simbólicas como “Certificado de Agente EcoRiesgo” al finalizar la experiencia, y pequeñas recompensas físicas como stickers o diplomas personalizados para reforzar el logro.

- **Progresión y Desbloqueo Secuencial:**

El contenido y las actividades se desbloquean en orden progresivo. Por ejemplo, para acceder al nivel del “Emprendimiento”, los estudiantes deben demostrar dominio en la gestión del presupuesto familiar y escolar. Esto asegura que los aprendizajes previos se consoliden antes de avanzar.

- **Retroalimentación Inmediata:**

Las actividades incluyen mecanismos para recibir retroalimentación al instante, ya sea mediante autoevaluaciones guiadas, comentarios del docente o sistemas digitales (quiz interactivos). Esto facilita la corrección de errores y el refuerzo positivo.

- **Roles en Juego:**

Cada estudiante elige o recibe un rol específico con responsabilidades claras, por ejemplo: “Asesor Financiero”, “Planificador de Riesgos”, “Promotor de Ahorro”, “Emprendedor”, lo que aporta diversidad y distribución equitativa de tareas.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso en EcoRiesgo

Nivel 1: Gestión del Presupuesto Familiar

Actividad 1: “El Presupuesto de la Familia EcoRiesgo”

Descripción: Los estudiantes trabajan en equipos para diseñar un presupuesto familiar equilibrado ante ingresos y gastos variables, considerando riesgos imprevistos.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4.
- Entregar una ficha con ingresos mensuales ficticios y una lista de gastos esenciales y opcionales (alimentación, transporte, salud, ocio, ahorro, emergencias).
- Cada equipo debe asignar montos a cada categoría sin superar el ingreso total.
- Introducir un “evento de riesgo” (ejemplo: reparación del auto, enfermedad) que obliga a ajustar el presupuesto.
- Finalmente, presentar su presupuesto y explicar las decisiones tomadas.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Fichas impresas, hojas para presupuesto, calculadoras, rotafolios para presentación.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan EcoPuntos por presupuesto equilibrado, creatividad y manejo del riesgo. Además, reciben la insignia “Gestor de Presupuesto Familiar”.

Nivel 2: Educación Financiera en la Escuela

Actividad 2: “Campaña de Ahorro y Consumo Responsable”

Descripción: Los estudiantes diseñan una campaña para promover el ahorro y el consumo responsable entre compañeros y familias.

Instrucciones:

- Organizar grupos de 3-4 estudiantes.
- Analizar problemas comunes de consumo en la escuela y comunidad.
- Crear mensajes claros y creativos para fomentar ahorro y uso responsable de recursos.

- Diseñar materiales visuales: posters, folletos o videos breves.
- Presentar la campaña a la clase y discutir estrategias de impacto inclusivo.

Tiempo estimado: 120 minutos (2 sesiones de 60 minutos)

Materiales: Papel, marcadores, acceso a dispositivos para creación digital, impresora (opcional).

Integración con mecánicas: EcoPuntos por creatividad, inclusión de mensajes DEI, trabajo colaborativo. Insignia “Promotor de Consumo Responsable”.

Nivel 3: Emprendimiento con Gestión del Riesgo

Actividad 3: “Plan de Negocio EcoRiesgo”

Descripción: Los estudiantes crean un plan de negocio para un emprendimiento social, considerando inversión, riesgos y beneficios.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4 estudiantes.
- Definir una idea de emprendimiento que aporte a la comunidad (ejemplo: reciclaje, huertos escolares, productos artesanales).
- Elaborar un plan que incluya: descripción, inversión inicial, costos, proyección de ingresos, análisis de riesgos (climáticos, financieros, sociales).
- Simular decisiones ante escenarios imprevistos (subida de costos, baja demanda).
- Presentar el plan ante el grupo y recibir retroalimentación.

Tiempo estimado: 180 minutos (3 sesiones de 60 minutos)

Materiales: Plantillas de plan de negocio, calculadoras, hojas, acceso a internet para investigación.

Integración con mecánicas: EcoPuntos según solidez del plan, análisis de riesgos y creatividad. Insignia “Innovador Emprendedor”.

Nivel 4: Comunidad y Educación Inclusiva

Actividad 4: “Campaña Inclusiva EcoRiesgo”

Descripción: Diseñar una campaña educativa que promueva la diversidad, equidad e inclusión en la educación económica y financiera de la comunidad.

Instrucciones:

- Equipos de 4-5 estudiantes.
- Investigar barreras que enfrentan diferentes grupos (género, etnia, discapacidades) en acceso a educación financiera.
- Crear materiales educativos inclusivos: historias, juegos, folletos o dramatizaciones.
- Planificar una presentación o taller para compartir la campaña con otros estudiantes o familias.
- Reflexionar sobre la importancia de la equidad en la gestión de recursos.

Tiempo estimado: 150 minutos (2.5 sesiones)

Materiales: Recursos impresos y digitales, materiales para dramatización, audiovisuales.

Integración con mecánicas: EcoPuntos por enfoque inclusivo y calidad, Insignia “Agente de Inclusión”.

Actividades Transversales

Actividad 5: “Diario EcoRiesgo” (Reflexión Personal)

Descripción: Cada estudiante mantiene un diario donde registra aprendizajes, desafíos y reflexiones sobre la gestión económica y financiera con perspectiva de riesgo y recursos.

Instrucciones:

- Dedicar 10 minutos al inicio o cierre de cada sesión para escribir o dibujar en su diario.
- Compartir voluntariamente extractos o descubrimientos con el grupo.

Tiempo estimado: 10 minutos por sesión

Materiales: Cuadernos o diarios personales, lápices o bolígrafos.

Integración con mecánicas: EcoPuntos por constancia y profundidad de reflexión, fortaleciendo la responsabilidad personal.

Actividad 6: “Quiz Interactivo EcoRiesgo”

Descripción: Al final de cada nivel, realizar un quiz digital o en papel para evaluar conocimientos y recibir retroalimentación inmediata.

Instrucciones:

- Utilizar plataformas como Kahoot, Quizizz o formularios impresos.
- Preguntas relacionadas con contenidos y habilidades desarrolladas.
- Discutir respuestas y aclarar dudas.

Tiempo estimado: 30 minutos por nivel

Materiales: Dispositivos electrónicos o copias impresas.

Integración con mecánicas: EcoPuntos según aciertos, retroalimentación inmediata para mejorar el aprendizaje.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego EcoRiesgo

• Condiciones de Victoria:

- Alcanzar al menos 80% de los EcoPuntos totales posibles.
- Completar todos los niveles y actividades gamificadas con calidad mínima establecida.
- Demostrar comprensión y aplicación de conceptos mediante presentaciones y reflexiones.

• Penalizaciones:

- No participación o entrega tardía de actividades genera reducción de hasta 10% de EcoPuntos en esa tarea.
- Falta de respeto o exclusión de compañeros implica advertencias; reincidencia puede llevar a pérdida de puntos grupales.
- Errores reiterados sin corrección reducen puntos, pero se permite recuperación mediante actividades de refuerzo.

• **Turnos y Roles:**

- Las actividades grupales se organizan en turnos para exposición y feedback.
- Roles asignados deben ser respetados y cumplidos, fomentando responsabilidad individual dentro del equipo.
- Rotación de roles es recomendable para que todos experimenten distintas funciones.

• **Tabla de Puntos (Ejemplo):**

Actividad	Puntos Máximos	Descripción de Puntuación
Presupuesto Familiar	100 EcoPuntos	Equilibrio (50), Manejo de riesgo (30), Presentación (20)
Campaña de Ahorro	120 EcoPuntos	Creatividad (40), Inclusión DEI (40), Trabajo en equipo (40)
Plan de Negocio	150 EcoPuntos	Solidez (60), Análisis de riesgos (50), Presentación (40)
Campaña Inclusiva	130 EcoPuntos	Inclusión (50), Materiales (40), Presentación (40)
Diario Personal	50 EcoPuntos	Constancia y reflexión profunda
Quiz Interactivo	50 EcoPuntos	Aciertos y participación

• **Sistema de Logros:**

- Para avanzar al siguiente nivel, el grupo debe obtener al menos 70% del total de EcoPuntos del nivel actual.
- Se puede repetir actividades o retos para mejorar puntajes y desbloquear contenidos adicionales.
- Las insignias se otorgan individualmente según desempeño y actitud.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada en EcoRiesgo

Criterios de Evaluación:

- **Conocimiento Conceptual:** Comprensión de conceptos clave de educación económica, financiera y gestión del riesgo.
- **Habilidades Prácticas:** Capacidad para diseñar presupuestos, planes y campañas que integren gestión de recursos y riesgos.
- **Actitudes y Valores:** Responsabilidad, colaboración, inclusión y compromiso con la equidad.
- **Reflexión Crítica:** Capacidad para analizar situaciones, identificar riesgos y proponer soluciones innovadoras.

Rúbricas Integradas:

Para cada actividad se utiliza una rúbrica con niveles de desempeño (Excelente, Satisfactorio, En proceso), que evalúa:

- Contenido (precisión y aplicación de conceptos)
- Creatividad e innovación
- Colaboración y trabajo en equipo
- Inclusión y respeto a la diversidad
- Presentación y comunicación

Evidencias de Aprendizaje:

- Productos entregables: presupuestos, planes, campañas, diarios personales
- Presentaciones orales o digitales
- Resultados de quizzes interactivos
- Participación activa y calidad en la colaboración grupal

Reflexión Final y Cierre de Narrativa:

Al concluir la experiencia, se organiza una sesión donde los estudiantes reflexionan sobre su rol como “Agentes EcoRiesgo”, discuten aprendizajes y desafíos, y planifican cómo aplicar estos conocimientos en su futura labor docente. Se invita a compartir testimonios y planes personales para promover educación económica inclusiva y responsable en sus comunidades.

Este cierre fortalece el compromiso ético y social, vinculando la narrativa con la realidad y el propósito profesional de los estudiantes.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para Implementar EcoRiesgo en el Aula

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 12 a 15 sesiones de 60 minutos distribuidas en 4 a 5 semanas, dependiendo del ritmo del grupo y la profundidad deseada.
- **Espacio Físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipos, espacio para presentaciones y murales o pizarras visibles para exhibir materiales y tableros de progreso.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Fichas y plantillas impresas para actividades (presupuesto, plan de negocio)
 - Hojas, marcadores, rotafolios, cartulinas
 - Dispositivos electrónicos (tabletas, computadoras) para creación digital y quizzes interactivos
 - Acceso a internet para investigación y uso de plataformas gamificadas
 - Material audiovisual básico para creación de videos o presentaciones

- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la colaboración y manejo de actividades grupales sin perder atención personalizada.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con los conceptos de educación económica, financiera y gestión del riesgo
 - Preparar las fichas, plantillas y recursos digitales con anticipación
 - Definir roles claros y dinámicas de trabajo colaborativo
 - Planificar tiempos y posibles adaptaciones para diversidad y necesidades especiales
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Dificultad en comprensión de conceptos técnicos:* Utilizar ejemplos simples, lenguaje accesible y actividades prácticas para facilitar el entendimiento.
 - *Desigualdad en participación del grupo:* Uso de roles rotativos y dinámicas inclusivas para garantizar la voz y aporte de todos.
 - *Limitaciones tecnológicas:* Preparar actividades alternas en papel o con recursos mínimos.
 - *Resistencia a la gamificación:* Explicar claramente objetivos y beneficios, motivar con recompensas y retroalimentación positiva constante.