

EmprendeQuest: La Aventura de los Tipos de Emprendimientos

Gamificación Estructural | Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Tema: Tipos de emprendimientos

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Bienvenidos a **EmprendeQuest**, un mundo donde la creatividad, la innovación y la colaboración son la clave para transformar ideas en realidades que impactan positivamente la sociedad. En esta aventura, los estudiantes asumen el rol de jóvenes emprendedores en una ciudad ficticia llamada *Innovópolis*. Esta ciudad está llena de oportunidades y desafíos, donde diferentes tipos de emprendimientos prosperan y moldean la vida de sus habitantes.

La misión principal de los jugadores es descubrir, comprender y aplicar los diferentes tipos de emprendimientos — desde emprendimientos sociales, tecnológicos, culturales, hasta emprendimientos familiares y cooperativos — para resolver problemas reales de *Innovópolis* y mejorar la calidad de vida de sus ciudadanos.

Cada estudiante formará parte de un equipo llamado *Startup Squad*, donde tendrán que colaborar para identificar oportunidades, diseñar propuestas de negocio y presentar soluciones innovadoras basadas en los tipos de emprendimientos estudiados. Los equipos competirán en una serie de retos y misiones para ganar puntos, subir niveles, obtener insignias y alcanzar la cima de la tabla de clasificación.

Este viaje no solo los ayudará a conocer los fundamentos y características de cada tipo de emprendimiento, sino que también fomentará competencias clave del siglo XXI: pensamiento crítico para analizar problemas y oportunidades, innovación y emprendimiento para crear ideas originales, resolución de problemas para superar obstáculos, colaboración para trabajar en equipo, adaptabilidad para ajustarse a cambios y autonomía para tomar decisiones responsables.

Innovópolis está en un momento de transformación. Los habitantes enfrentan problemas como desempleo juvenil, contaminación ambiental, falta de acceso a la cultura y la educación, y desigualdad social. Los estudiantes, desde sus roles como emprendedores, tendrán que investigar, idear y proponer soluciones que se ajusten a distintos tipos de emprendimientos, considerando siempre la diversidad, equidad e inclusión (DEI) para que los beneficios lleguen a todos.

A lo largo de la experiencia, cada misión estará ambientada en un barrio distinto de *Innovópolis* que presenta un desafío diferente. Por ejemplo, en el barrio *Verde* se necesita un emprendimiento que ayude a preservar el medio ambiente; en *La Plaza Cultural* se busca fomentar el acceso a la cultura; y en *La Zona Tecnológica* se impulsan innovaciones para mejorar la conectividad y educación digital.

Los roles dentro de cada *Startup Squad* se asignarán para garantizar que todos participen activamente y se desarrollen distintas habilidades:

- **Investigador:** responsable de recopilar información y analizar problemas.

- **Diseñador de propuestas:** encargado de crear ideas y definir el tipo de emprendimiento.
- **Presentador:** quien comunica las propuestas al resto de la clase y jurados.
- **Gestor de recursos:** administra los materiales y coordina la logística del equipo.

La experiencia culmina con una feria de emprendimientos donde los equipos presentan sus proyectos finales, y se evalúan no solo por la viabilidad y creatividad, sino por su impacto social y capacidad para incluir a diversos grupos de la comunidad.

En resumen, *EmprendeQuest* es mucho más que un juego: es un espacio para aprender haciendo, para descubrir el poder del emprendimiento en la sociedad, y para transformar ideas en acciones que generen cambios reales y sostenibles.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para estructurar **EmprendeQuest** se implementa un sistema de gamificación estructural que combina puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación para motivar y visualizar el progreso de los estudiantes.

- **Sistema de Puntos:**

Los puntos se otorgan por completar actividades, participar en debates, entregar propuestas, colaborar en equipo y demostrar comprensión del contenido. Existen cuatro tipos de puntos:

- *Puntos de Conocimiento (PC):* por responder preguntas teóricas y analizar casos.
- *Puntos de Creatividad (PCr):* por desarrollar ideas innovadoras y originales.
- *Puntos de Colaboración (PCo):* por trabajar en equipo, apoyar compañeros y respetar roles.
- *Puntos de Impacto Social (PIS):* por considerar diversidad, equidad e inclusión en propuestas.

Estos puntos se suman para generar un total que define la progresión y las recompensas.

- **Niveles:**

La progresión de niveles representa el avance en la aventura. Se establecen cinco niveles:

- *Aprendiz Emprendedor (0-200 puntos)*
- *Innovador en Formación (201-400 puntos)*
- *Emprendedor Creativo (401-600 puntos)*
- *Agente de Cambio (601-800 puntos)*
- *Maestro Emprendedor (801+ puntos)*

Cada nivel desbloquea nuevas misiones, retos y material exclusivo para profundizar el aprendizaje.

- **Insignias:**

Las insignias son reconocimientos especiales que los equipos o estudiantes pueden ganar al cumplir criterios específicos. Ejemplos:

- *Insignia de Innovación*: por crear una propuesta con una idea disruptiva.
- *Insignia de Colaboración*: para equipos que demuestren excelente trabajo en equipo y apoyo mutuo.
- *Insignia DEI*: para proyectos que integren activamente criterios de diversidad, equidad e inclusión.
- *Insignia de Presentador Estrella*: para quienes realicen exposiciones claras y persuasivas.

Las insignias se muestran en un tablero visual y pueden otorgar bonificaciones de puntos.

• Retos y Misiones:

Cada misión plantea un desafío relacionado con un tipo de emprendimiento. Los retos pueden ser individuales o en equipo e incluyen análisis de casos, diseño de propuestas, simulaciones y presentaciones.

Completar retos con éxito otorga puntos y acceso a niveles superiores.

• Progresión y Retroalimentación Inmediata:

Se utiliza una plataforma digital o tablero físico donde se actualizan en tiempo real los puntos, niveles y logros de cada equipo. Cada actividad finaliza con una retroalimentación constructiva del docente y compañeros para reforzar el aprendizaje y motivar la mejora continua.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Misión Inicial: Exploradores de Innovópolis

Objetivo: Familiarizarse con el concepto de emprendimiento y los distintos tipos existentes.

Duración: 60 minutos

Materiales: Hojas de trabajo, tarjetas con tipos de emprendimientos, pizarrón o pizarra digital, marcador.

Instrucciones:

1. Formar equipos de 4 estudiantes (StartUp Squad) y asignar roles (Investigador, Diseñador, Presentador, Gestor).
2. Entregar a cada equipo un set de tarjetas que describen diferentes tipos de emprendimientos (social, tecnológico, cultural, familiar, cooperativo, entre otros).
3. Los equipos investigan y discuten en 20 minutos las características y ejemplos de cada tipo, utilizando recursos digitales o impresos proporcionados.
4. Luego, cada equipo crea un mapa mental o esquema en la pizarra que relacione los tipos de emprendimiento con posibles problemas de Innovópolis.
5. Finalmente, cada equipo presenta brevemente su mapa y recibe retroalimentación inmediata del docente y compañeros (10 minutos).

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos de Conocimiento (PC) por la calidad del mapa mental y la exposición, y puntos de Colaboración (PCo) por el trabajo en equipo. Los equipos que logren conectar correctamente tipos con

problemas obtienen una insignia de “Exploradores Innovadores”.

2. Reto: Diagnóstico de Barrios

Objetivo: Analizar los problemas sociales y económicos de diferentes barrios para identificar oportunidades de emprendimiento.

Duración: 90 minutos

Materiales: Fichas con descripciones de barrios ficticios (Verde, Plaza Cultural, Zona Tecnológica), tablas para análisis, acceso a internet para investigación.

Instrucciones:

1. Cada equipo recibe la ficha de un barrio con información socioeconómica, problemas actuales y recursos disponibles.
 2. Durante 40 minutos, los estudiantes analizan la ficha para identificar los principales problemas y oportunidades.
 3. En equipo, discuten qué tipo de emprendimiento podría ser más efectivo para ese barrio y justifican su elección.
 4. Diseñan un diagnóstico escrito (máximo 1 página) que incluye:
 - Descripción del barrio y sus desafíos.
 - Propuesta del tipo de emprendimiento adecuado.
 - Justificación basada en evidencia.
- Cada equipo entrega su diagnóstico y realiza una presentación corta (5 minutos) para recibir comentarios.

Integración con mecánicas: Se asignan puntos de Pensamiento Crítico y Conocimiento (PC) por el diagnóstico, puntos de Colaboración (PCo) por el trabajo en equipo y puntos de Impacto Social (PIS) si se consideran criterios DEI. Equipos destacados reciben la insignia “Analistas de Innópolis”.

3. Taller de Creatividad: Diseña tu Emprendimiento

Objetivo: Desarrollar ideas innovadoras de emprendimientos basados en el diagnóstico previo.

Duración: 120 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, post-its, plantillas para diseño de modelo de negocio (canvas simplificado), tabletas o computadoras para investigación.

Instrucciones:

1. Cada equipo utiliza el diagnóstico de su barrio para crear una propuesta de emprendimiento, considerando:
 - Tipo de emprendimiento.
 - Producto o servicio a ofrecer.
 - Clientes o beneficiarios.
 - Recursos necesarios.
 - Impacto social y criterios DEI.

- Los equipos diseñan un modelo de negocio simple usando la plantilla proporcionada.
- Fomentar sesiones de brainstorming donde cada miembro aporte ideas y retos para mejorar la propuesta.
- Al finalizar, cada equipo presenta un pitch de 3 minutos al grupo, explicando su propuesta y destacando la innovación y el impacto social.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos de Creatividad (Pcr), Impacto Social (PIS) y Colaboración (PCo). Los pitches sobresalientes reciben una insignia de “Innovadores Creativos”. Además, esta actividad permite subir de nivel a los equipos que superen los 400 puntos acumulados.

4. Simulación: El Mercado de Innovópolis

Objetivo: Practicar habilidades de negociación, presentación y adaptación en un entorno simulado de mercado.

Duración: 90 minutos

Materiales: Tarjetas con roles de clientes, inversores, proveedores; fichas de recursos; reglas de negociación; espacio para moverse.

Instrucciones:

1. El docente asigna roles adicionales a algunos estudiantes o miembros del equipo (clientes con diferentes necesidades, inversores con criterios específicos, proveedores con limitaciones).
2. Los equipos deben presentar su emprendimiento y negociar recursos, alianzas o apoyos para mejorar su proyecto.
3. Se establecen rondas de negociación con tiempo limitado (10 minutos cada una) para simular presión y adaptación.
4. Los equipos deben adaptar su propuesta según feedback y condiciones cambiantes para mantener la viabilidad.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos de Resolución de Problemas, Adaptabilidad y Colaboración. Equipos que logren acuerdos beneficiosos ganan bonificaciones y la insignia “Negociadores Expertos”.

5. Feria de Emprendimientos: Presentación Final

Objetivo: Exponer las propuestas de emprendimiento a un público simulado y evaluar el aprendizaje integral.

Duración: 120 minutos

Materiales: Stands o mesas, carteles, folletos, dispositivos para presentaciones digitales, rúbricas de evaluación, hojas para feedback.

Instrucciones:

1. Cada equipo organiza un stand que represente su emprendimiento, con materiales visuales y explicativos.
2. Invitar a otros estudiantes, docentes o familiares a "visitar" la feria y hacer preguntas.
3. Los presentadores de cada equipo explican su proyecto y responden dudas durante 10 minutos.
4. Los visitantes y el docente llenan rúbricas de evaluación que consideran creatividad, viabilidad, impacto social y criterios DEI.
5. Al final, se realiza una reflexión grupal donde los equipos comparten aprendizajes, dificultades y planes futuros.

Integración con mecánicas: Los puntos finales determinan los niveles y las insignias otorgadas. Además, los equipos reciben una insignia especial “Maestros Emprendedores” si alcanzan el máximo nivel y demuestran competencias destacadas.

6. Reflexión y Cierre: Diario Emprendedor

Objetivo: Fomentar la reflexión personal y grupal sobre el proceso de aprendizaje y desarrollo de competencias.

Duración: 30 minutos

Materiales: Cuadernos, hojas de reflexión, preguntas guía.

Instrucciones:

1. Cada estudiante escribe un diario donde responda preguntas como:

- ¿Qué aprendí sobre los tipos de emprendimientos?
 - ¿Cómo trabajé con mi equipo y qué habilidades desarrollé?
 - ¿De qué manera considero que mi propuesta puede impactar positivamente a la comunidad?
 - ¿Qué retos enfrenté y cómo los superé?
 - ¿Qué haría diferente en un próximo emprendimiento?
- Compartir voluntariamente algunas reflexiones en grupo para cerrar la experiencia.

Integración con mecánicas: Esta actividad no suma puntos, pero es clave para la evaluación formativa y el desarrollo de autonomía y pensamiento crítico.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego EmprendeQuest

- **Participación Activa:** Todos los miembros del equipo deben participar en cada actividad y cumplir con su rol asignado. La colaboración es fundamental para ganar puntos de Colaboración.
- **Turnos y Presentaciones:** Los equipos presentan en el orden establecido por el docente. El tiempo de exposición es limitado y debe respetarse para garantizar el ritmo del juego.
- **Condiciones de Victoria:** Los equipos que acumulen la mayor cantidad de puntos totales al final de la experiencia alcanzan el nivel *Maestro Emprendedor* y ganan la competencia. Sin embargo, el enfoque está en el aprendizaje y el desarrollo de competencias, no solo en ganar.
- **Penalizaciones:**
 - Falta de respeto o sabotaje a otros equipos implica pérdida de puntos de Colaboración.
 - No entregar actividades o participación mínima puede impedir avanzar de nivel.
 - Plagio o falta de originalidad en propuestas puede conllevar a la descalificación de la actividad respectiva.
- **Sistema de Puntos:**

Acción	Puntos Asignados
Respuesta correcta en cuestionario	10 PC
Presentación clara y completa	15 PC + 5 PCo
Idea creativa e innovadora	20 PCr
Trabajo colaborativo destacado	10 PCo
Propuesta con impacto DEI	15 PIS
Negociación exitosa en simulación	15 puntos totales
Entrega tardía de actividad	-10 puntos totales

- **Roles:** Cada integrante debe cumplir el rol asignado. Cambios de rol deben comunicarse al docente y justificarse para evitar penalizaciones.
- **Respeto a la Diversidad, Equidad e Inclusión:** Las propuestas deben considerar y respetar la diversidad cultural, social y de género, promoviendo la inclusión. No cumplir con estos criterios puede afectar negativamente la evaluación.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación en **EmprendeQuest** es continua, formativa y sumativa, integrada al sistema de gamificación para incentivar la motivación y el desarrollo de competencias.

Criterios de Evaluación

- **Conocimiento y comprensión:** Dominio de los tipos de emprendimientos y su aplicación contextual.
- **Pensamiento crítico y resolución de problemas:** Capacidad para analizar problemas y diseñar soluciones viables.
- **Innovación y creatividad:** Originalidad en propuestas y adaptabilidad ante retos.
- **Colaboración y comunicación:** Trabajo en equipo, roles cumplidos y claridad en presentaciones.
- **Impacto social y criterios DEI:** Inclusión efectiva de diversidad y equidad en las soluciones.
- **Autonomía:** Reflexión individual sobre el proceso y aprendizaje.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
----------	---------------	-----------	----------------	------------------

Conocimiento del tema	Demuestra comprensión profunda y aplica conceptos correctamente.	Conoce conceptos y aplica con pocos errores.	Aplica conceptos básicos con ayuda.	No demuestra comprensión clara.
Creatividad e innovación	Propuesta original y disruptiva con alto impacto.	Idea creativa con buen potencial.	Idea común, poco innovadora.	Falta de creatividad.
Colaboración	Trabajo en equipo ejemplar, roles claros y apoyo mutuo.	Colabora y cumple su rol con regularidad.	Participación irregular y conflictos mínimos.	No colabora ni cumple responsabilidades.
Incorporación DEI	Propone soluciones inclusivas que consideran diversas perspectivas.	Reconoce importancia de DEI y las incluye parcialmente.	Muestra conciencia limitada sobre DEI.	No considera criterios de diversidad ni equidad.
Comunicación oral y escrita	Presenta ideas con claridad, persuasión y estructura.	Comunica adecuadamente con algunos errores.	Presentación poco clara o desorganizada.	Presentación confusa y difícil de entender.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas mentales y esquemas de tipos de emprendimientos.
- Diagnósticos escritos de barrios y análisis.
- Modelos de negocio y propuestas de emprendimiento.
- Grabaciones o notas de presentaciones y simulaciones.
- Reflexiones individuales en diarios emprendedores.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la experiencia, el docente guía una discusión donde cada equipo reflexiona sobre su recorrido en Innovópolis: sus aprendizajes, logros, dificultades y el impacto que sus ideas podrían tener en la vida real. Se enfatiza que el emprendimiento no es solo negocio, sino una herramienta para generar cambios positivos y sostenibles en la sociedad, considerando siempre la diversidad y la inclusión.

Los estudiantes comparten sus reflexiones y reciben retroalimentación para fortalecer sus competencias y motivación para seguir emprendiendo en su vida cotidiana.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 8 a 10 sesiones de 90 a 120 minutos cada una para desarrollar todas las actividades con profundidad y reflexión.
- **Espacio físico:** Aula amplia con mesas para trabajo en equipo, espacio para presentaciones y simulaciones. Ideal contar con zona para feria con stands o mesas.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadoras o tabletas con acceso a internet para investigación.
 - Pizarras digitales o tradicionales.
 - Cartulinas, marcadores, post-its, hojas impresas.
 - Plataforma digital simple para seguimiento de puntos y niveles (opcional, puede ser un tablero físico con tarjetas).
 - Proyector o pantalla para presentaciones.
- **Tamaño del grupo:** Ideal de 20 a 32 estudiantes para formar entre 5 y 8 equipos de 4 integrantes, permitiendo roles claros y diversidad en equipos.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con tipos de emprendimientos y competencias a desarrollar.
 - Preparar materiales impresos y digitales.
 - Diseñar rúbricas y sistemas de puntuación claros.
 - Organizar el espacio para facilitar dinámicas colaborativas y presentaciones.
 - Planificar tiempos y adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales.
- **Consideraciones de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI):**
 - Formar equipos heterogéneos para promover diversidad y respeto.
 - Adaptar materiales y actividades para estudiantes con discapacidades (por ejemplo, textos en formato accesible, apoyo visual o auditivo).
 - Promover un ambiente seguro y respetuoso, donde todas las voces sean escuchadas.
 - Incluir ejemplos y casos diversos que representen diferentes culturas, géneros y contextos socioeconómicos.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Falta de participación:* Motivar con roles asignados y reconocimiento de logros mediante insignias y puntos.
 - *Desigualdad en equipos:* Supervisar y mediar para que todos participen y se respeten los tiempos.
 - *Dificultad para entender conceptos:* Utilizar recursos multimedia y ejemplos concretos para apoyar el aprendizaje.
 - *Problemas técnicos:* Tener siempre material impreso de respaldo y plan B para actividades digitales.
 - *Gestión de tiempo:* Ser flexible y ajustar la duración de actividades según el ritmo del grupo.