

Economía Global en Juego: La Misión del Producto Interno Bruto

Gamificación Narrativa | Ciencias Sociales | Economía | Tema: PIB

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: “La Alianza Mundial por la Prosperidad”

En un futuro cercano, el mundo enfrenta desafíos económicos sin precedentes. Las grandes potencias y las economías emergentes están interconectadas más que nunca, pero la desigualdad, las crisis financieras y el agotamiento de recursos amenazan la estabilidad global. Para enfrentar esta compleja situación, se ha creado una alianza internacional llamada “La Alianza Mundial por la Prosperidad”. Esta alianza reúne a jóvenes líderes económicos de todo el mundo, quienes tienen la misión de fortalecer la economía mundial a través de decisiones estratégicas basadas en el conocimiento del Producto Interno Bruto (PIB) y otros indicadores económicos clave.

El aula se transforma en el cuartel general de esta alianza, y cada estudiante asume el rol de un representante económico de un país ficticio con características socioeconómicas diversas, que reflejan la realidad global: países desarrollados, emergentes y en desarrollo. Estos países tienen diferentes recursos, niveles de PIB, retos sociales y económicos, y potencial para crecer. La misión principal es que, mediante cooperación, toma de decisiones informadas y estrategias basadas en el análisis del PIB, logren fortalecer la economía mundial de forma equitativa, promoviendo el desarrollo sostenible y reduciendo las brechas económicas.

Los estudiantes deberán analizar datos reales y simulados sobre PIB, entender los componentes que lo conforman (consumo, inversión, gasto público y exportaciones netas), y su impacto en la calidad de vida. Además, tendrán que negociar, colaborar y resolver problemas complejos que afectan a sus países y a la economía global. La narrativa se desarrolla a lo largo de varias sesiones, con eventos inesperados, crisis económicas simuladas y oportunidades de inversión que pondrán a prueba sus habilidades.

Roles de los Estudiantes

- **Representantes Económicos:** Cada estudiante será el líder de un país asignado, responsable de analizar su economía, tomar decisiones y representar sus intereses en la alianza.
- **Expertos en Economía:** Algunos estudiantes, por turnos, asumirán el rol de analistas que explican conceptos complejos sobre el PIB y orientan decisiones grupales.
- **Negociadores:** Encargados de establecer alianzas estratégicas, negociar acuerdos comerciales y resolver conflictos entre países.
- **Observadores de DEI:** Un rol rotativo que garantiza que las decisiones y estrategias respeten criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión, promoviendo la justicia social y la igualdad en el juego.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La experiencia está diseñada para que el PIB sea el eje central del aprendizaje. A través de la narrativa, los estudiantes comprenderán:

- Qué es el PIB y cómo se calcula.
- Cómo diferentes sectores (consumo, inversión, gasto público, exportaciones e importaciones) afectan el PIB.
- El impacto del crecimiento económico en la calidad de vida y desarrollo social.
- La interdependencia económica mundial y la importancia de la cooperación internacional.
- La influencia de políticas económicas y sociales en el fortalecimiento o debilitamiento del PIB.

Además, el contexto narrativo brinda sentido a cada actividad, aumentando la motivación y el compromiso, al conectar el conocimiento económico con una misión realista y desafiante que promueve competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración, el liderazgo, la curiosidad y la autonomía.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos: “Créditos Económicos”

Los estudiantes ganan y pierden “Créditos Económicos” según las decisiones que tomen, el cumplimiento de objetivos y la calidad de sus propuestas. Estos créditos reflejan el impacto positivo o negativo en el PIB y en la economía mundial. Se otorgan créditos por:

- Propuestas bien fundamentadas que mejoran el PIB.
- Colaboración efectiva en negociaciones.
- Solución creativa a problemas económicos.
- Promoción de la equidad y la inclusión.
- Participación activa y liderazgo.

Se pierden créditos ante decisiones que dañen la economía o que no consideren criterios DEI.

Niveles de Progreso

El juego tiene tres niveles que representan etapas de desarrollo económico:

- **Nivel 1:** Economía Local – Enfocado en comprender el PIB y su cálculo básico.
- **Nivel 2:** Economía Regional – Se abordan decisiones más complejas y negociaciones entre países vecinos.
- **Nivel 3:** Economía Global – Simulación de eventos internacionales y retos globales.

Para avanzar de nivel, los estudiantes deben alcanzar un mínimo de créditos y cumplir retos específicos en cada etapa.

Insignias y Logros

Las insignias reconocen habilidades y logros específicos, como:

- **“Analista del PIB”:** Por explicar correctamente conceptos económicos.

- **“Negociador Experto”**: Por cerrar acuerdos beneficiosos y justos.
- **“Líder Inclusivo”**: Por aplicar criterios de DEI en decisiones.
- **“Innovador Económico”**: Por presentar soluciones creativas a problemas.
- **“Colaborador Destacado”**: Por apoyar y trabajar bien en equipo.

Retos y Misiones

Durante el juego, se presentan retos como crisis económicas simuladas, cambios en el mercado internacional o desastres naturales que afectan el PIB. Los estudiantes deben responder con estrategias rápidas y efectivas, negociando y tomando decisiones en equipo.

Recompensas

Además de los créditos, niveles e insignias, se ofrecen recompensas simbólicas como “bonos” para invertir en proyectos de desarrollo, que pueden aumentar el PIB de su país o ayudar a otros. Esto promueve la cooperación y la solidaridad.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Las decisiones y actividades tienen resultados inmediatos que se reflejan en la puntuación y en la narrativa. El docente ofrece retroalimentación constante, destacando aciertos y áreas de mejora, lo que mantiene la motivación y el enfoque en los objetivos de aprendizaje.

Resumen de Implementación de Mecánicas

- Los “Créditos Económicos” se registran en una tabla visible para todos.
- Los niveles se anuncian al alcanzar objetivos, desbloqueando nuevas actividades y retos.
- Las insignias se otorgan digitalmente o físicamente para que los estudiantes las exhiban.
- Los retos se presentan como eventos narrativos, con instrucciones claras y tiempo limitado para responder.
- La retroalimentación se da oralmente y por escrito, con énfasis en la relación entre decisiones y resultados económicos.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Conociendo Mi País y Su PIB”

Objetivo: Introducir el concepto de PIB y sus componentes, contextualizando en un país ficticio asignado.

Duración: 1 hora

Materiales: Fichas de países (con perfil económico), hojas de trabajo, calculadoras, proyector o pizarrón digital.

Instrucciones:

- El docente entrega a cada estudiante la ficha de un país ficticio con datos básicos sobre consumo, inversión, gasto público, exportaciones e importaciones.
- Los estudiantes calculan el PIB utilizando la fórmula: $PIB = Consumo + Inversión + Gasto Público + (Exportaciones - Importaciones)$.
- Se invita a cada estudiante a presentar brevemente su país, explicando qué factores afectan su PIB.
- Se abren preguntas para fomentar la curiosidad y el pensamiento crítico: ¿Qué podría aumentar o disminuir el PIB? ¿Qué impacto tendría en la calidad de vida?
- El docente otorga “Créditos Económicos” por cálculo correcto, explicaciones claras y participación.

Integración con mecánicas: Inicio de la narrativa, asignación de roles, primeros créditos y nivel 1. Retroalimentación inmediata y entrega de la insignia “Analista del PIB” a quienes expliquen con claridad.

Actividad 2: “Desafíos Regionales: Negociando para Crecer”

Objetivo: Fomentar la colaboración y negociación entre países para mejorar el PIB regional.

Duración: 2 horas

Materiales: Mapas regionales, tarjetas con desafíos económicos (por ejemplo, crisis energética, aumento de importaciones, desempleo), hojas de registro de acuerdos, fichas de “bonos” para inversiones.

Instrucciones:

- Se forman grupos regionales (3-4 estudiantes) que representan países vecinos.
- Cada grupo recibe un conjunto de desafíos que afectan negativamente el PIB de la región.
- Los estudiantes deben negociar acuerdos comerciales, inversiones conjuntas y políticas comunes para superar los retos.
- Se deben considerar criterios DEI: asegurar que las estrategias no aumenten desigualdades y que promuevan inclusión social.
- Se registra cada acuerdo y se calcula el impacto esperado en el PIB.
- Los grupos presentan sus planes al resto del aula y reciben retroalimentación.
- El docente otorga créditos según la calidad del plan, la colaboración y la aplicación de criterios DEI.

Integración con mecánicas: Avance a nivel 2, nuevos créditos, logros “Negociador Experto” y “Líder Inclusivo”. Retos de la narrativa que aumentan la complejidad del juego.

Actividad 3: “Crisis Global: La Tormenta Económica”

Objetivo: Resolver problemas complejos en equipo, aplicando pensamiento crítico y liderazgo para fortalecer la economía global.

Duración: 3 horas (puede dividirse en dos sesiones)

Materiales: Escenarios de crisis escritos, datos económicos simulados, hojas para plan estratégico, herramientas TIC para presentaciones (tabletas, computadoras), fichas de “bonos” y “penalizaciones”.

Instrucciones:

- El docente presenta un evento inesperado en la narrativa: una crisis financiera global causada por una caída abrupta en las exportaciones.
- Los estudiantes, en el rol de representantes, deben analizar datos, debatir prioridades y diseñar un plan estratégico conjunto para mitigar el impacto.
- Se forman equipos multinacionales para fomentar la colaboración diversa.
- Cada equipo debe asignar roles internos (líder, analista, negociador, observador DEI) para organizar el trabajo.
- Los equipos elaboran propuestas que incluyen inversión en sectores estratégicos, políticas de estímulo y acuerdos internacionales.
- Se presentan las propuestas en formato oral y visual, defendiendo sus decisiones con datos y argumentos.
- El docente y los compañeros ofrecen retroalimentación, destacando el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el liderazgo demostrados.
- Se otorgan créditos y se asignan penalizaciones simbólicas por decisiones que no consideren equidad o que puedan agravar la crisis.

Integración con mecánicas: Nivel 3, sistema de recompensas y penalizaciones, insignias “Innovador Económico”, “Líder Inclusivo” y “Colaborador Destacado”. Progresión narrativa hacia la resolución final de la misión.

Actividad 4: “Proyecto Final: La Estrategia de Prosperidad Mundial”

Objetivo: Integrar conocimientos y competencias para diseñar una propuesta global que fortalezca la economía mundial de manera sostenible e inclusiva.

Duración: 4 horas (2 sesiones)

Materiales: Plantillas para proyecto, materiales para presentación (cartulinas, marcadores, software de presentación), acceso a fuentes de información confiables, rúbrica de evaluación.

Instrucciones:

- Como cierre de la narrativa, los estudiantes deben crear, en equipos multinacionales, un plan de desarrollo económico global basado en el aprendizaje obtenido.
- El plan debe incluir acciones para mejorar el PIB de cada país, promover la equidad social, proteger el medio ambiente y fomentar la cooperación internacional.
- Se deben considerar indicadores económicos y sociales, demostrando pensamiento crítico y autonomía.
- Los equipos preparan una presentación formal que defienda su estrategia ante el “Consejo Mundial” (el resto del aula y el docente).
- Se evalúa el proyecto con una rúbrica que incluye criterios DEI, innovación, viabilidad y coherencia económica.
- Se realiza una reflexión escrita individual sobre el aprendizaje y la experiencia vivida, conectando con competencias del siglo XXI.

Integración con mecánicas: Cierre de narrativa, otorgamiento de insignias finales (“Líder Global”, “Innovador Económico”), sumatoria final de créditos y anuncio de ganadores según desempeño integral.

Actividad 5: “Reflexión y Celebración”

Objetivo: Reflexionar sobre el proceso, aprendizajes y la importancia de la economía mundial equitativa y sostenible.

Duración: 1 hora

Materiales: Hojas de reflexión, espacio para diálogo abierto, medallas o certificados simbólicos.

Instrucciones:

- Se abre un espacio de diálogo para compartir experiencias, desafíos y aprendizajes.
- Los estudiantes escriben una reflexión personal sobre cómo la actividad les ayudó a entender el PIB y su rol en la economía mundial.
- Se entregan reconocimientos y se celebra la culminación del juego.
- Se vincula la reflexión con competencias desarrolladas y valores de DEI.

Integración con mecánicas: Cierre emocional y cognitivo, consolidación del aprendizaje y motivación para aplicar lo aprendido en la vida real.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

Condiciones de Victoria

- Al finalizar el proyecto final, el equipo o estudiante que haya acumulado la mayor cantidad de Créditos Económicos, y que además haya demostrado aplicación de criterios DEI, pensamiento crítico y liderazgo, será declarado “Campeón de la Alianza Mundial por la Prosperidad”.
- Sin embargo, la victoria se entiende como colectiva: el objetivo es fortalecer la economía mundial en conjunto, por lo que todos ganan si logran mejorar el PIB global y promover la equidad.

Penalizaciones

- Decisiones que ignoren criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (como propuestas que aumenten la desigualdad) restan Créditos Económicos.
- Falta de participación activa o incumplimiento de roles también reduce créditos.
- Decisiones basadas en información incorrecta o sin análisis crítico pueden generar penalizaciones simbólicas que requieren ser superadas con tareas adicionales.

Turnos y Roles

- Las actividades grupales se organizan por turnos de intervención para asegurar participación equitativa.
- Los roles dentro de los grupos (líder, analista, negociador, observador DEI) deben rotar para que todos desarrollen diferentes competencias.
- Se promueve el respeto y la escucha activa durante los turnos.

Restricciones

- Las negociaciones deben basarse en datos y argumentos fundamentados; no se permite la improvisación sin sustento.
- Las propuestas deben respetar los límites éticos y de sostenibilidad establecidos en la narrativa.
- No se permiten actitudes discriminatorias ni exclusión de compañeros en ningún momento.

Tabla de Puntos (Créditos Económicos)

Acción	Créditos Otorgados	Créditos Restados
Cálculo correcto del PIB	+10	0
Explicación clara y fundamentada	+15	0
Propuesta negociada y colaborativa	+20	0
Aplicación de criterios DEI	+25	0
Decisión que aumenta desigualdad o excluye	0	-20
Falta de participación o incumplimiento de rol	0	-10
Solución creativa e innovadora	+30	0
Decisión sin análisis crítico	0	-15

Sistema de Logros

- Los logros se entregan al cumplir condiciones específicas y se registran en un mural digital o físico.
- Los logros acumulados pueden otorgar “bonos” adicionales para invertir en proyectos dentro del juego.
- Los estudiantes pueden aspirar a múltiples logros durante el desarrollo del juego.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Comprensión del PIB:** Exactitud en el cálculo, explicación de componentes y su impacto.
- **Aplicación de Pensamiento Crítico:** Uso de datos, análisis de causas y consecuencias, toma de decisiones fundamentadas.
- **Colaboración y Liderazgo:** Participación activa, respeto de turnos, apoyo a compañeros, capacidad para liderar equipos.
- **Creatividad e Innovación:** Propuestas originales y viables para fortalecer la economía.

- **Criterios DEI:** Integración efectiva de diversidad, equidad e inclusión en estrategias y decisiones.
- **Autonomía y Curiosidad:** Búsqueda de información, iniciativa para resolver problemas y autoevaluación.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Comprensión del PIB	Calcula y explica con precisión, relaciona componentes con impactos sociales.	Calcula correctamente, explica los componentes pero con poca profundidad.	Calcula con errores menores, explicación básica.	Errores significativos en cálculo y explicación.
Pensamiento Crítico	Analiza causas y consecuencias, justifica decisiones con datos.	Analiza con algunos argumentos, justificación básica.	Argumenta poco, decisiones poco fundamentadas.	No justifica decisiones, falta análisis.
Colaboración y Liderazgo	Participa activamente, lidera con respeto y fomenta trabajo en equipo.	Participa, colabora bien con apoyo ocasional.	Participa poco, contribución limitada.	Interfiere o no participa.
Creatividad e Innovación	Presenta soluciones originales y viables.	Soluciones adecuadas pero poco innovadoras.	Soluciones básicas y poco creativas.	No propone soluciones.
Criterios DEI	Integra equidad y diversidad en todas las propuestas.	Considera DEI en algunas decisiones.	Reconoce DEI pero no la aplica consistentemente.	No considera DEI.
Autonomía y Curiosidad	Busca información adicional, se autoevalúa críticamente.	Busca información con guía, autoevaluación básica.	Participa con poca iniciativa.	No muestra autonomía ni curiosidad.

Evidencias de Aprendizaje

- Hojas de cálculo del PIB y análisis.
- Planes estratégicos y acuerdos negociados.
- Presentaciones orales y visuales.
- Rúbricas completadas y registros de créditos.
- Reflexiones escritas individuales.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una actividad de reflexión grupal donde los estudiantes conectan lo aprendido con la importancia real del PIB y la economía mundial. Se enfatiza el valor de la cooperación, la inclusión y el liderazgo para construir un futuro sostenible. Se vincula la narrativa con el mundo real, motivando a los jóvenes a seguir desarrollando

competencias para enfrentar retos económicos globales.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- La experiencia puede desarrollarse en 8 a 10 sesiones de clase de 60 minutos cada una.
- Se recomienda distribuir las actividades para mantener el interés y permitir reflexión entre sesiones.

Espacio Físico

- Aula con disposición para trabajo en grupos pequeños y espacio para presentaciones.
- Zona para mural o tablero donde se exhiban créditos, insignias y avances.
- Espacio para actividades de reflexión y debates.

Materiales y Herramientas TIC

- Hojas de trabajo impresas o digitales con perfiles de países y datos económicos.
- Calculadoras o aplicaciones para cálculos simples.
- Acceso a computadoras o tabletas para presentaciones y búsqueda de información.
- Software sencillo para crear presentaciones (PowerPoint, Google Slides).
- Tablero o pantalla para mostrar avances y tabla de puntos.

Tamaño del Grupo

- Ideal: 15 a 25 estudiantes para facilitar roles y trabajo en equipo.
- Se pueden adaptar grupos más grandes dividiendo en subequipos.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con conceptos clave sobre PIB y economía mundial.
- Preparar materiales y fichas de países adaptadas al nivel de los estudiantes.
- Diseñar cronograma flexible que permita adaptación a ritmos diversos.
- Planificar estrategias para promover inclusión y participación equitativa.
- Preparar rúbricas y sistema de registro de créditos y logros.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desconocimiento previo del PIB:** Iniciar con actividades introductorias simples y apoyo visual.
- **Desigualdad en participación:** Rotar roles, establecer reglas claras y fomentar ambiente respetuoso.
- **Falta de motivación:** Utilizar la narrativa para conectar con intereses y mostrar relevancia real.

- **Uso limitado de TIC:** Contar con opciones alternativas (material impreso, exposiciones orales).
- **Dificultad en aplicar DEI:** Incluir ejemplos concretos y asignar el rol de observador DEI para sensibilizar.