

EcoCivitas: Construyendo una Economía Sostenible

Gamificación Social | Ciencias Sociales | Economía | Tema: Entorno económico

Contexto Narrativo

Contexto narrativo de EcoCivitas

Bienvenidos a **EcoCivitas**, una ciudad ficticia pero vibrante que representa el microcosmos de una economía real. En EcoCivitas, cada estudiante se convierte en un ciudadano activo con un rol social específico que influye directamente en la economía local. Esta experiencia se desarrolla en un entorno simulado basado en desafíos económicos reales, donde la colaboración, la negociación y la toma de decisiones estratégicas serán clave para el bienestar común.

La ambientación transcurre en una ciudad que está en pleno desarrollo económico y social. Sin embargo, enfrenta retos como la distribución justa de recursos, el equilibrio entre producción y consumo, el cuidado del medio ambiente y la integración de diversos grupos sociales. Los estudiantes asumirán roles sociales diversos — desde empresarios, comerciantes, trabajadores, funcionarios públicos, hasta líderes comunitarios y consumidores conscientes — para explorar el impacto de sus acciones en la economía y en la calidad de vida de EcoCivitas.

La misión principal es transformar EcoCivitas en una ciudad próspera, justa y sostenible, mediante la comprensión y aplicación de conceptos básicos de economía tales como oferta y demanda, producción, consumo, mercado, ahorro, inversión, impuestos y bienestar social. Para lograrlo, los estudiantes deberán colaborar en equipos, competir sanamente con otros grupos, negociar recursos y estrategias, y tomar decisiones responsables que equilibren intereses personales y colectivos.

Este escenario conecta directamente con el aprendizaje porque permite a los estudiantes experimentar y reflexionar sobre cómo funciona la economía en su entorno real, identificando las consecuencias de sus decisiones económicas y sociales. A través de la narrativa y la simulación, se fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación efectiva, la negociación y la responsabilidad social, competencias fundamentales para su desarrollo integral.

Además, la experiencia incorpora criterios de diversidad, equidad e inclusión (DEI), asegurando que todos los roles tengan igual valor, promoviendo la participación activa de cada estudiante, respetando las distintas capacidades y ritmos, y valorando la pluralidad cultural y social que caracteriza a toda comunidad. La narrativa invita a reflexionar sobre la importancia de la equidad económica y el respeto a los derechos de todos los ciudadanos, incluyendo grupos vulnerables.

En resumen, *EcoCivitas* es una experiencia gamificada que convierte el aula en un laboratorio económico y social, donde cada estudiante es protagonista y agente de cambio, desarrollando habilidades para comprender y transformar su entorno con responsabilidad y colaboración.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego de EcoCivitas

- **Sistema de Puntos (Moneda EcoCoins):** Cada acción realizada en el juego otorga o descuenta EcoCoins, la moneda virtual de EcoCivitas. Por ejemplo, producir bienes correctamente suma puntos, mientras que decisiones irresponsables o ilegales restan. Los EcoCoins reflejan el bienestar económico individual y grupal.
- **Niveles de Ciudadano:** A medida que los estudiantes acumulan EcoCoins y completan retos, avanzan en niveles (Aprendiz, Emprendedor, Líder Comunitario, Visionario Económico). Cada nivel desbloquea nuevas responsabilidades y habilidades dentro del juego.
- **Insignias:** Se otorgan insignias por logros específicos, como “Maestro Negociador”, “Defensor de la Equidad”, “Innovador Sostenible”, “Colaborador Destacado”. Estas insignias motivan y reconocen competencias transversales.
- **Retos y Misiones Grupales:** Cada equipo recibe misiones relacionadas con problemas económicos concretos de EcoCivitas, por ejemplo, diseñar un plan de ahorro comunitario o negociar acuerdos comerciales. Completar misiones otorga recompensas colectivas.
- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** El docente ofrece feedback instantáneo tras cada actividad, facilitando la corrección de estrategias y el aprendizaje significativo. Además, una tabla visible en el aula muestra el progreso en puntos y niveles de cada equipo.
- **Roles Sociales Dinámicos:** Cada estudiante desempeña un rol con funciones específicas (empresario, consumidor, funcionario, trabajador). Los roles rotan para que todos experimenten diferentes perspectivas económicas. Esto promueve empatía y comprensión integral.
- **Competencia Sana y Colaboración:** Los equipos compiten para alcanzar metas económicas, pero también deben colaborar entre ellos para resolver problemas comunes de la ciudad, fomentando negociación y comunicación efectiva.
- **Tablero de Control Económico:** Una representación visual (puede ser física o digital) donde se muestra el estado económico de EcoCivitas (recursos, empleo, bienestar). Las decisiones de los equipos impactan en este tablero, haciendo tangible el efecto de sus acciones.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso en EcoCivitas

1. Formación de Equipos y Asignación de Roles (30 minutos)

Descripción: Los estudiantes se organizan en equipos de 5-6 integrantes. Cada equipo representa un barrio de EcoCivitas. Dentro de cada equipo, se asignan roles económicos: empresario, trabajador, funcionario público, consumidor, líder comunitario.

Instrucciones:

- Explicar la importancia de cada rol y sus responsabilidades.
- Permitir que los estudiantes elijan o roten roles para asegurar diversidad de experiencias.

- Entregar tarjetas de rol con descripciones claras y accesibles.

Materiales: Tarjetas de rol impresas, pizarras o papelógrafos para anotar nombres y roles.

Integración con mecánicas: Se inicia el sistema de roles sociales y se prepara terreno para la colaboración y competencia. También se vincula con autonomía y responsabilidad al elegir roles.

2. Diagnóstico Económico Inicial de EcoCivitas (45 minutos)

Descripción: Los equipos analizan datos iniciales sobre recursos, empleo, producción y consumo de su barrio y de la ciudad en general. Deben identificar problemas económicos locales.

Instrucciones:

- Entregar un informe sencillo con estadísticas básicas (población, recursos naturales, tasa de empleo, nivel de consumo, presupuesto municipal).
- Guiar a los equipos para que identifiquen al menos tres problemas económicos en su barrio.
- Fomentar discusión y consenso dentro del equipo.

Materiales: Informe impreso o digital, tabla para anotar problemas detectados.

Integración con mecánicas: Se otorgan EcoCoins por diagnóstico acertado y participación activa, promoviendo pensamiento crítico y colaboración.

3. Planificación Estratégica de Barrio (60 minutos)

Descripción: Cada equipo diseña un plan económico para mejorar su barrio, incluyendo producción, consumo responsable, ahorro, inversión y distribución de recursos.

Instrucciones:

- Guiar a los equipos para definir metas claras y acciones concretas.
- Debe incluir propuestas para equilibrar oferta y demanda local.
- Incorporar aspectos de sostenibilidad y equidad social.
- Preparar una presentación corta para compartir con otros equipos.

Materiales: Hojas de trabajo, marcadores, papelógrafos, acceso a internet para investigación si es posible.

Integración con mecánicas: Los planes exitosos otorgan insignias ("Planificador Estratega"), y EcoCoins según la calidad y creatividad. Favorece autonomía y pensamiento crítico.

4. Mercado de Intercambio y Negociación (90 minutos)

Descripción: Simulación de mercado donde los equipos comercian bienes y servicios según sus planes, negocian precios, establecen alianzas o competencia, deciden impuestos y gastos públicos.

Instrucciones:

- Preparar fichas que representen bienes y servicios con valores económicos simples.

- Los empresarios ofrecen productos; consumidores deciden compras; funcionarios recaudan y redistribuyen impuestos.
- Establecer reglas claras sobre tiempos de negociación y límites de recursos.
- Fomentar la comunicación y negociación entre equipos.

Materiales: Fichas de bienes/servicios, fichas de EcoCoins, reloj o temporizador, espacios delimitados para “puestos de mercado”.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por ventas, compras inteligentes, acuerdos justos y cumplimiento de normativas. Se promueve la competencia sana y la colaboración entre equipos.

5. Resolución de Crisis Económica (45 minutos)

Descripción: El docente introduce una crisis ficticia (ejemplo: escasez de recursos o caída de la demanda). Los equipos deben negociar y tomar decisiones para superar la crisis.

Instrucciones:

- Presentar la crisis con datos y consecuencias inmediatas.
- Permitir que los equipos discutan estrategias para mitigar el impacto.
- Implementar acciones en el tablero económico que reflejen decisiones.

Materiales: Notificaciones impresas o digitales de la crisis, tablero económico actualizado.

Integración con mecánicas: Se evalúa la capacidad de resolución de problemas, colaboración y comunicación. Se otorgan EcoCoins y/o penalizaciones según efectividad.

6. Evaluación y Reflexión Final (60 minutos)

Descripción: Los equipos presentan una reflexión sobre la experiencia, aprendizajes y propuestas para una economía más justa y sostenible en EcoCivitas real.

Instrucciones:

- Preparar un informe o presentación breve donde integren conceptos aprendidos y su impacto en la comunidad.
- Incluir autoevaluación y evaluación entre pares.
- Discutir en grupo grande la importancia de la equidad y la colaboración en la economía.

Materiales: Plantillas para reflexión, dispositivos para presentaciones (opcional).

Integración con mecánicas: Se otorgan insignias finales (“Ciudadanos Responsables”) y se cierra la narrativa con reconocimiento de logros y aprendizajes.

7. Rotación de Roles y Segunda Ronda (Opcional, 2 horas)

Descripción: Para reforzar el aprendizaje y la inclusión, los estudiantes cambian roles y repiten algunas actividades claves, consolidando habilidades desde distintas perspectivas.

Instrucciones:

- Asignar nuevos roles equitativamente.
- Repetir actividades de mercado y planificación con nuevos enfoques.
- Comparar aprendizajes y experiencias entre rondas.

Materiales: Mismos que actividades anteriores.

Integración con mecánicas: Refuerza autonomía, empatía y pensamiento crítico. Promueve equidad y diversidad al experimentar múltiples roles.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego EcoCivitas

- **Turnos:** Las actividades estructuradas en rondas temporales (ejemplo: 10 minutos por negociación) para garantizar participación equitativa.
- **Roles:** Cada rol tiene funciones específicas. Deben respetar sus responsabilidades y colaborar con otros roles.
- **Condiciones de Victoria:** El equipo ganador será aquel que al final de la experiencia:
 - Tenga mayor cantidad de EcoCoins acumulados.
 - Haya completado satisfactoriamente las misiones grupales.
 - Haya obtenido insignias por colaboración, creatividad y responsabilidad.
- **Penalizaciones:** Se restan EcoCoins por:
 - Decisiones irresponsables (ejemplo: desperdicio excesivo, fraude).
 - Falta de respeto o incumplimiento de roles.
 - No participación o sabotaje de equipo.
- **Restricciones:** No se permite monopolizar recursos ni bloquear a otros equipos injustamente. Las negociaciones deben ser transparentes y justas.
- **Sistema de Logros:** Las insignias se otorgan según criterios claros (p. ej. “Mejor Negociador” para quien cierre más acuerdos beneficiosos). Cada insignia equivale a EcoCoins extras.
- **Rotación de Roles:** Para fomentar inclusión y equidad, los roles deben rotar al menos una vez durante la experiencia.
- **Respeto y Diversidad:** Se deben respetar todas las ideas, capacidades y formas de participación. Se fomenta la inclusión activa de todos los estudiantes.

Tabla de Puntos (Ejemplo):

Acción	EcoCoins Ganados	EcoCoins Perdidos
Producción eficiente	+20	0
Negociación exitosa	+15	0

Acción	EcoCoins Ganados	EcoCoins Perdidos
Plan estratégico aprobado	+25	0
Falta de respeto o incumplimiento	0	-10
Acción irresponsable ambiental	0	-15
No participación	0	-20

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada en EcoCivitas

La evaluación integra criterios formativos y sumativos, centrados en evidencias prácticas y reflexión crítica. Se utiliza una rúbrica que contempla aspectos cognitivos, sociales y actitudinales.

Criterios de Evaluación:

- **Comprensión de conceptos económicos básicos:** Identificación y aplicación correcta de términos y procesos económicos.
- **Participación activa y colaboración:** Contribución efectiva en equipo y respeto a los roles asignados.
- **Capacidad de negociación y comunicación:** Uso adecuado de estrategias para acuerdos y resolución de conflictos.
- **Responsabilidad social y ambiental:** Toma de decisiones que promueven la equidad y sostenibilidad.
- **Reflexión crítica:** Análisis profundo sobre el impacto de las acciones económicas en la comunidad.

Rúbrica Simplificada:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Conceptos económicos	Aplica con precisión y profundidad.	Aplica correctamente con pocos errores.	Aplica con dificultades ocasionales.	No aplica o confunde conceptos.
Colaboración	Participa activamente y fomenta el trabajo en equipo.	Participa y coopera la mayor parte del tiempo.	Participa de forma limitada.	No participa o afecta negativamente al equipo.
Negociación y comunicación	Negocia con éxito y comunica ideas claramente.	Negocia adecuadamente, con comunicación clara.	Negociación y comunicación limitadas.	No negocia o no comunica efectivamente.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Responsabilidad social	Toma decisiones éticas y sostenibles consistentemente.	Generalmente responsable y ético.	Responsabilidad variable.	Decisiones irresponsables frecuentes.
Reflexión crítica	Ofrece análisis profundo y propuestas innovadoras.	Reflexiona con buena profundidad.	Reflexión superficial.	No reflexiona o no comprende impacto.

Evidencias de Aprendizaje:

- Planificación estratégica entregada.
- Registros de negociaciones y acuerdos.
- Participación documentada en actividades.
- Reflexión final escrita o en presentación.
- Autoevaluación y evaluación entre pares.

Reflexión Final y Cierre Narrativo:

En la última sesión, se retoma la historia de EcoCivitas para analizar el impacto colectivo de las decisiones tomadas. Se invita a los estudiantes a compartir cómo sus roles y acciones influyeron en la ciudad y qué aprendizajes aplicarán en su entorno real. Este cierre fortalece la comprensión de la economía como un sistema interconectado y la importancia de la colaboración para el bienestar común.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación de EcoCivitas

- **Tiempo necesario:** Se recomienda una duración total de 5 a 6 horas, distribuidas en 3 a 4 sesiones para permitir reflexión y rotación de roles.
- **Espacio físico:** Aula con mesas para trabajo en equipo, espacio para simulación de mercado (mesas o zonas delimitadas) y área para exposiciones.
- **Materiales:**
 - Tarjetas de rol y fichas de bienes/servicios (pueden hacerse con cartulina).
 - Fichas o monedas para EcoCoins (pueden ser botones, fichas de juego o impresos).
 - Pizarras, papelógrafos, marcadores y hojas para trabajos escritos.
 - Computadora y proyector o dispositivo para mostrar tablero económico digital (opcional).

- **Herramientas TIC:** Opcionalmente, se puede usar software gratuito para creación de tableros o hojas de cálculo colaborativas (Google Sheets, Jamboard) para seguimiento y retroalimentación.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente grupos de 20 a 30 estudiantes para formar de 4 a 6 equipos, permitiendo buena interacción y manejo del aula.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con conceptos básicos de economía y gamificación social.
 - Preparar materiales impresos y digitales con anticipación.
 - Diseñar el tablero económico y sistema de puntajes.
 - Planificar tiempos y dinámicas para mantener ritmo y motivación.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Dificultad:* Falta de participación o dominancia de algunos estudiantes.
Solución: Rotar roles, establecer reglas claras de respeto y participación equitativa, y fomentar evaluaciones entre pares.
 - *Dificultad:* Confusión en conceptos económicos.
Solución: Apoyar con ejemplos concretos, explicaciones claras y retroalimentación inmediata.
 - *Dificultad:* Desorden durante actividades de mercado.
Solución: Definir espacios delimitados, tiempos estrictos para negociaciones y roles de mediadores (docente o estudiantes asignados).
 - *Dificultad:* Limitaciones tecnológicas.
Solución: Utilizar materiales físicos sencillos y adaptables, priorizando el diseño manual del tablero y fichas.
 - *Dificultad:* Inclusión de estudiantes con necesidades diversas.
Solución: Adaptar roles según capacidades, ofrecer apoyos visuales, permitir diferentes formas de participación y valorar todas las contribuciones.