

AdaptAR: La Misión de la Entidad Pública Flexible

Gamificación Completa | Adaptabilidad y Aprendizaje Continuo | Adaptabilidad frente a cambios y desafíos | Tema: Adaptabilidad en entidades públicas

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Bienvenidos a AdaptAR

Imagina un municipio llamado “Ciudad Futuro”, una entidad pública que está en constante evolución debido a los retos sociales, económicos y tecnológicos que enfrenta. Los estudiantes asumen el rol de “Agentes de Adaptabilidad”, un equipo multidisciplinario encargado de transformar la entidad para que sea resiliente, flexible y capaz de adaptarse a cualquier cambio o desafío que surja. Esta historia se desarrolla en un futuro cercano, donde las entidades públicas deben responder con rapidez y eficacia a cambios imprevistos, desde crisis ambientales hasta innovaciones tecnológicas y demandas ciudadanas fluctuantes.

Ambientación

La aventura sucede dentro de la sede central de “Ciudad Futuro”, una entidad pública que ha sido seleccionada para ser un modelo de adaptación. El aula se transforma en diferentes espacios de trabajo, desde la sala de crisis hasta el laboratorio de innovación y la sala de reuniones estratégicas. Los estudiantes, como Agentes de Adaptabilidad, deben colaborar para diseñar soluciones integrales que permitan a la entidad superar cada desafío.

Roles de los Estudiantes

- **Analistas de Cambio:** Expertos en identificar señales y tendencias externas e internas que afectan a la entidad.
- **Diseñadores de Estrategias:** Responsables de diseñar planes de acción y protocolos de adaptación.
- **Comunicadores Institucionales:** Encargados de elaborar mensajes claros y efectivos para los diferentes públicos y stakeholders.
- **Negociadores Públicos:** Encargados de coordinar acuerdos con otras entidades, comunidades y actores sociales.
- **Evaluadores de Impacto:** Su función es medir y analizar los resultados de las estrategias implementadas.

Misión Principal

La misión de los estudiantes es guiar a la entidad pública “Ciudad Futuro” para que se adapte con éxito a una serie de desafíos inesperados que simulan crisis reales y cambios administrativos. Cada desafío representa una “fase” que el equipo debe superar para avanzar en el juego. El objetivo es que la entidad no solo sobreviva a cada reto, sino que también aprenda y mejore continuamente, implementando soluciones sostenibles y innovadoras.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La narrativa está diseñada para que los estudiantes experimenten de forma práctica y vivencial los conceptos de adaptabilidad y aprendizaje continuo en entidades públicas. A través de la simulación y el juego, los participantes

desarrollan competencias clave del siglo XXI como pensamiento crítico, resolución de problemas, comunicación, negociación y adaptabilidad, todo dentro del contexto específico del sector público y su necesidad de responder eficientemente a cambios y desafíos. La experiencia fomenta la reflexión profunda sobre cómo las organizaciones públicas pueden reinventarse y evolucionar para servir mejor a la sociedad.

Desarrollo de la Historia

La experiencia se desarrolla en cinco fases, cada una con un desafío particular:

- *Fase 1: La Alerta Temprana* - Identificar señales de cambio en el entorno y analizar su posible impacto.
- *Fase 2: Diseño de la Respuesta* - Crear estrategias para abordar el cambio identificado.
- *Fase 3: Comunicación y Negociación* - Elaborar mensajes institucionales y negociar con actores clave.
- *Fase 4: Implementación y Evaluación* - Ejecutar la estrategia y medir su eficacia.
- *Fase 5: Reflexión y Mejora Continua* - Analizar los resultados, aprender de la experiencia y proponer mejoras.

Al concluir, los estudiantes habrán experimentado el ciclo completo de adaptabilidad en una entidad pública, comprendiendo la importancia del aprendizaje continuo para mantener la relevancia institucional frente a los cambios constantes del entorno.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Integradas en AdaptAR

Sistema de Puntos

Cada acción y decisión tomada por los estudiantes durante las fases del juego otorga puntos de “Adaptabilidad”. Estos puntos reflejan la calidad y pertinencia de las soluciones propuestas, la eficacia en la comunicación y negociación, y la capacidad para evaluar y aprender. El puntaje se calcula en base a criterios preestablecidos y se actualiza en tiempo real en un tablero visible para todos.

Niveles y Progresión

El juego está dividido en cinco niveles, correspondientes a las fases narrativas. Para “desbloquear” el siguiente nivel, el equipo debe alcanzar una puntuación mínima en la fase actual, garantizando que han comprendido y aplicado los conceptos antes de avanzar. Esto incentiva el aprendizaje progresivo y consolidado.

Insignias y Reconocimientos

Se entregan insignias digitales o físicas por logros específicos:

- **Detective de Señales:** Por identificar correctamente los indicadores de cambio en la fase 1.
- **Estrategia Innovador:** Por diseñar una estrategia creativa y viable en la fase 2.
- **Comunicación Efectiva:** Por elaborar mensajes claros y persuasivos en la fase 3.
- **Negociador Hábil:** Por alcanzar acuerdos satisfactorios con actores externos.

- **Evaluador Crítico:** Por realizar un análisis riguroso del impacto en la fase 4.
- **Agente de Cambio Continuo:** Por integrar aprendizajes y proponer mejoras en la fase 5.

Retos y Misiones

Cada fase propone retos concretos que deben resolverse en equipo, con condiciones y restricciones específicas que ponen a prueba la capacidad de adaptación. Estos retos se presentan como “misiones” dentro de la narrativa, con objetivos claros y criterios de éxito.

Recompensas

Además de los puntos y las insignias, se ofrecen recompensas simbólicas como “Diplomas de Reconocimiento” y la posibilidad de “ascender” en el rol dentro del equipo (por ejemplo, de Analista a Coordinador de Adaptabilidad), incentivando la participación activa.

Retroalimentación Inmediata

Tras cada actividad, se proporciona retroalimentación inmediata basada en criterios claros, permitiendo a los estudiantes entender sus aciertos y áreas de mejora. Esta retroalimentación se da tanto de manera oral como escrita y se complementa con la visualización del puntaje en el tablero.

Elementos de Competencia y Cooperación

Si bien el juego es principalmente colaborativo, se incluye un sistema opcional de competencia amistosa entre equipos (si el grupo es grande), para motivar y dinamizar la experiencia. Los equipos compiten por alcanzar la mayor puntuación y obtener el título de “Entidad Más Adaptable”.

Progresión Visual

Se utiliza un tablero físico o digital que muestra el progreso de los equipos en cada fase, los puntos obtenidos, las insignias ganadas y los niveles desbloqueados. Esto facilita la motivación y la comprensión del avance.

Implementación Práctica

- **Tablero de Puntuación:** Puede ser una pizarra o una aplicación sencilla como Google Sheets o Kahoot!
- **Insignias:** Diseñadas en Canva o impresas como stickers.
- **Retroalimentación:** Guías de evaluación con criterios claros entregadas al docente para facilitar la devolución inmediata.
- **Recompensas:** Certificados de participación o diplomas imprimibles.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas de AdaptAR

Actividad 1: Detectives de Señales (Fase 1 - La Alerta Temprana)

Descripción: Los estudiantes analizan un conjunto de datos, noticias y reportes ficticios para identificar señales de cambio que puedan afectar a la entidad pública “Ciudad Futuro”.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Formar equipos de 4-5 estudiantes y asignar roles de “Analistas de Cambio”.
2. Entregar a cada equipo un paquete de materiales: recortes de noticias, informes breves, gráficas y estadísticas (pueden ser ficticios o adaptados de fuentes reales).
3. Los equipos deben identificar al menos 5 señales de cambio relevantes y justificar su importancia para la entidad.
4. Registrar sus hallazgos en una plantilla proporcionada (puede ser digital o impresa).
5. Presentar sus conclusiones en 10 minutos al resto del grupo.
6. El docente otorga puntos según la pertinencia y profundidad del análisis y entrega la insignia “Detective de Señales” a los mejores equipos.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Paquete de noticias e informes, plantillas de análisis, pizarras o papelógrafos, marcadores.

Integración con Mecánicas: Sistema de puntos por hallazgos acertados, insignia “Detective de Señales”, retroalimentación inmediata tras presentación.

Actividad 2: Diseñadores de Estrategias (Fase 2 - Diseño de la Respuesta)

Descripción: Los equipos diseñan una estrategia para responder al cambio identificado en la fase anterior, considerando recursos, obstáculos y objetivos claros.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Asignar el rol de “Diseñadores de Estrategias” dentro de los equipos.
2. Proveer una plantilla para diseño estratégico que incluya: objetivo, acciones específicas, recursos necesarios, responsables y cronograma.
3. Cada equipo debe crear una estrategia viable y presentarla en formato de propuesta de 10 minutos.
4. Simular una sesión de retroalimentación donde los equipos se cuestionan entre sí para fortalecer la propuesta.
5. El docente evalúa la creatividad, viabilidad y alineación con el objetivo de adaptación, asignando puntos y otorgando la insignia “Estratega Innovador”.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Plantillas de diseño, hojas, marcadores, proyector (opcional para presentaciones).

Integración con Mecánicas: Puntos por calidad estratégica, insignia “Estratega Innovador”, tablero de progreso actualizado.

Actividad 3: Comunicación y Negociación (Fase 3)

Descripción: Los equipos elaboran mensajes institucionales claros para comunicar la estrategia y desarrollan habilidades de negociación con actores externos simulados.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Asignar roles de “Comunicadores Institucionales” y “Negociadores Públicos” dentro de cada equipo.
2. Proveer escenarios simulados donde deben comunicar la estrategia a diferentes públicos (ciudadanos, medios, funcionarios) y negociar recursos o apoyo con otras entidades.
3. Preparar mensajes escritos y orales breves (máximo 5 minutos).
4. Realizar simulaciones de negociación con otros equipos o con el docente actuando como actores externos.
5. Evaluar la claridad, persuasión y resultados de la negociación, otorgando puntos y las insignias “Comunicación Efectiva” y “Negociador Hábil”.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Escenarios escritos, hojas para mensajes, sala habilitada para simulaciones, fichas para roles.

Integración con Mecánicas: Puntos por efectividad comunicativa y negociación exitosa, insignias correspondientes, retroalimentación inmediata.

Actividad 4: Implementación y Evaluación (Fase 4)

Descripción: Los equipos simulan la implementación de la estrategia y realizan una evaluación crítica del impacto.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Asignar rol de “Evaluadores de Impacto” y recordar roles anteriores para colaboración.
2. Proporcionar indicadores de desempeño y resultados esperados para la estrategia.
3. Simular la ejecución a través de una dinámica donde se distribuyen “eventos” o “imprevistos” que deben gestionar.
4. Realizar un análisis en grupo sobre los resultados obtenidos, identificando fortalezas y áreas de mejora.
5. El docente evalúa el rigor del análisis y otorga puntos y la insignia “Evaluador Crítico”.

Tiempo estimado: 75 minutos

Materiales: Indicadores, tarjetas de eventos, hojas para análisis, pizarras.

Integración con Mecánicas: Puntos por calidad de evaluación, insignia “Evaluador Crítico”, tablero actualizado.

Actividad 5: Reflexión y Mejora Continua (Fase 5)

Descripción: Los equipos reflexionan sobre todo el proceso vivido, integran aprendizajes y proponen mejoras para futuras adaptaciones.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Organizar una sesión grupal de reflexión guiada por preguntas clave: ¿Qué aprendimos?, ¿Qué hicimos bien?, ¿Qué podemos mejorar?, ¿Cómo aplicaríamos estos aprendizajes en la realidad?
2. Cada equipo elabora un plan de mejora continua que incluye acciones concretas y compromisos.
3. Presentar el plan en una breve exposición y discutir en plenaria.
4. El docente otorga la insignia “Agente de Cambio Continuo” y diplomas de reconocimiento final.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Guía de reflexión, hojas para planes, marcadores.

Integración con Mecánicas: Insignia final, reconocimiento, cierre de narrativa con sentido de logro y compromiso.

Resumen del Tiempo Total: Aproximadamente 6 horas divididas en sesiones o una jornada intensiva, adaptable según necesidades.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego AdaptAR

Condiciones de Victoria

- El equipo debe superar cada fase alcanzando al menos el 75% de los puntos máximos disponibles para avanzar a la siguiente fase.
- Al finalizar la fase 5, se considera ganador al equipo que haya acumulado la mayor cantidad de puntos totales y haya obtenido la mayoría de las insignias.
- En caso de empate, se realiza un reto adicional de preguntas reflexivas para desempatar.

Penalizaciones

- Inasistencia o falta de participación activa en actividades implica la pérdida de hasta el 10% de puntos en esa fase.
- No respetar los turnos de presentación o interrumpir de manera reiterada puede significar la reducción de puntos por comunicación.
- Entregar trabajos incompletos o fuera de tiempo genera una penalización del 15% en la calificación correspondiente.

Turnos y Roles

- Las actividades se realizan en equipos con roles asignados que deben ser respetados para garantizar la organización.
- Los turnos para presentaciones y negociaciones se asignan al inicio de cada fase.
- Se fomenta la rotación de roles en actividades para que los estudiantes experimenten diferentes perspectivas.

Restricciones

- No se permite el uso de dispositivos electrónicos para buscar respuestas durante las actividades salvo que el docente lo autorice para ciertas fases.
- Las decisiones deben tomar en cuenta los recursos limitados que se proporcionan en cada fase para simular restricciones reales.
- Se debe respetar el tiempo asignado para cada actividad para mantener el ritmo del juego.

Tabla de Puntos (Ejemplo)

Actividad	Puntos Máximos	Criterios Principales
-----------	----------------	-----------------------

Detectives de Señales	100	Identificación correcta de señales, justificación, presentación
Diseño de Estrategia	120	Creatividad, viabilidad, claridad, cronograma
Comunicación y Negociación	130	Claridad del mensaje, persuasión, acuerdos alcanzados
Implementación y Evaluación	110	Gestión de eventos, análisis riguroso, propuesta de soluciones
Reflexión y Mejora Continua	90	Profundidad de la reflexión, plan de mejora, compromiso

Sistema de Logros y Avances

- Para desbloquear la siguiente fase, se requiere alcanzar 75 puntos o más en la actividad actual.
- Las insignias se conceden al alcanzar calificaciones superiores a 85 puntos en cada fase.
- La acumulación de insignias permite acceder a roles de “coordinador” o “mentor” en futuras sesiones.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada en AdaptAR

Criterios de Evaluación

- **Pensamiento Crítico:** Capacidad de analizar información, identificar señales y evaluar estrategias.
- **Resolución de Problemas:** Diseño y aplicación de soluciones viables a desafíos planteados.
- **Comunicación:** Claridad y efectividad en la transmisión de ideas y mensajes.
- **Negociación:** Habilidad para alcanzar acuerdos beneficiosos y manejar conflictos.
- **Adaptabilidad:** Flexibilidad para ajustarse a cambios e integrar aprendizajes.

Rúbricas Integradas

Para cada fase se utiliza una rúbrica detallada con indicadores y niveles de desempeño (Excelente, Bueno, Aceptable, Necesita Mejorar) que guían la evaluación y retroalimentación. Ejemplo para la fase 2:

Criterio	Excelente (90-100)	Bueno (75-89)	Aceptable (60-74)	Necesita Mejorar (<60)
Creatividad	Estrategia innovadora y original.	Ideas creativas pero convencionales.	Algunas ideas poco originales.	Falta de creatividad evidente.
Viabilidad	Plan completamente factible.	Plan viable con pequeños ajustes.	Plan con serias dificultades.	Plan inviable o irreal.
Claridad	Presentación clara y estructurada.	Presentación clara pero con detalles confusos.	Presentación poco clara.	Presentación confusa y desorganizada.

Evidencias de Aprendizaje

- Documentos entregados en cada fase (análisis, estrategias, mensajes, evaluaciones).
- Presentaciones orales y simulaciones de negociación.
- Participación activa y colaborativa durante las actividades.
- Planes de mejora continua finales.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

La experiencia concluye con una sesión donde los estudiantes reflexionan sobre su rol como Agentes de Adaptabilidad, las competencias desarrolladas y cómo aplicarían lo aprendido en la realidad laboral. Se cierra la narrativa con una ceremonia simbólica donde la entidad “Ciudad Futuro” es reconocida como “Entidad Pública Modelo en Adaptabilidad”, gracias al esfuerzo de los estudiantes.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación de AdaptAR

Tiempo Necesario

- La experiencia completa requiere entre 6 y 8 horas, idealmente distribuidas en dos o tres sesiones para facilitar la reflexión y la asimilación de contenidos.
- Puede adaptarse a jornadas intensivas o a sesiones semanales según disponibilidad.

Espacio Físico

- Aula con espacio suficiente para dividirse en equipos y realizar simulaciones.
- Área para presentaciones, con proyector o pantalla.
- Espacio para colocar el tablero de puntuaciones visible para todos.

Materiales y Herramientas TIC

- Impresos: plantillas, tarjetas de rol, paquetes de noticias/informes, hojas para actividades.
- Digitales: computadora, proyector, acceso a internet para recursos adicionales (opcional).
- Herramientas para crear insignias y certificados digitales (Canva, Google Slides, etc.).
- Opcional: aplicaciones para tablero de puntuaciones (Google Sheets, Kahoot!, Trello).

Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 10 a 30 participantes, divididos en equipos de 4-5 personas.
- Para grupos más grandes, se recomienda formar más equipos y gestionar tiempos de presentación ajustados.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con la narrativa y las mecánicas del juego.

- Preparar y organizar los materiales impresos y digitales.
- Diseñar el tablero de puntuaciones y las rúbricas de evaluación.
- Planificar los tiempos y la logística de las sesiones.
- Ensayar el rol de facilitador para guiar las actividades y retroalimentar efectivamente.

Posibles Dificultades y Soluciones

- **Falta de participación:** Incentivar con recompensas, rotar roles, y fomentar un ambiente colaborativo.
- **Desbalance en equipos:** Ajustar grupos para equilibrar habilidades y promover la cooperación.
- **Gestión del tiempo:** Ser riguroso con los horarios y preparar actividades alternativas para tiempos sobrantes.
- **Resistencia a la gamificación:** Explicar beneficios, conectar con objetivos reales y hacer la experiencia relevante.
- **Dificultades técnicas:** Tener materiales impresos como respaldo y verificar equipos antes de iniciar.

Con estas recomendaciones, AdaptAR puede ser implementado de forma efectiva, generando una experiencia de aprendizaje significativa y motivadora que prepare a los adultos para enfrentar con éxito los desafíos de la adaptabilidad en entidades públicas.