

“La Misión Canasta: Descubriendo la Brecha Invisible”

Gamificación Social | Ciencias Sociales y Humanas | Comunicación | Tema: Análisis de la Canasta Básica alimentaria y la brecha de insatisfacción

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Sumergiéndonos en la realidad de la Canasta Básica

Imagina que eres parte de un equipo multidisciplinario de “Analistas Sociales” en la Agencia de Desarrollo Comunitario Nacional (ADCN). La ADCN se ha propuesto una misión urgente y vital: entender y reducir la brecha de insatisfacción en la Canasta Básica alimentaria en distintas regiones del país. Esta brecha representa la diferencia entre lo que las familias pueden adquirir para satisfacer sus necesidades alimentarias mínimas y lo que realmente consumen debido a limitaciones económicas, sociales y culturales.

La sociedad actual enfrenta retos complejos donde la alimentación adecuada no solo es una cuestión económica sino también un reflejo de equidad, accesibilidad y derechos sociales. En este escenario, los estudiantes asumen roles fundamentales que van más allá del análisis académico, convirtiéndose en agentes activos capaces de proponer soluciones innovadoras y contextualizadas.

Ambientación

La experiencia se ambienta en un entorno simulado donde cada equipo representa un “Departamento de Análisis Regional” asignado a una zona ficticia con características socioeconómicas, culturales y demográficas propias. Cada región enfrenta desafíos únicos respecto a la Canasta Básica: en una, la brecha de insatisfacción está causada principalmente por el aumento de precios; en otra, por baja disponibilidad de ciertos productos; y en una tercera, por factores culturales o de acceso a la información.

Los estudiantes deberán trabajar colaborativamente dentro de sus departamentos, interactuar con otros equipos en mesas redondas y debates, y tomar decisiones fundamentadas en datos, testimonios y análisis críticos. Como “Analistas Sociales”, su misión va más allá de determinar la brecha, pues deben proponer estrategias de comunicación efectivas para visibilizar el problema y fomentar la inclusión y equidad en el acceso a la alimentación.

Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

- **Investigadores de Campo:** Recolectan y analizan datos sobre precios, disponibilidad y consumo de la Canasta Básica en su región asignada.
- **Comunicadores Sociales:** Desarrollan mensajes claros y accesibles para distintos públicos, tomando en cuenta diversidad cultural y lingüística.
- **Analistas de Políticas Públicas:** Evalúan las políticas actuales relacionadas con la alimentación y proponen recomendaciones para disminuir la brecha.
- **Facilitadores de Diálogo Comunitario:** Simulan mesas de diálogo con actores sociales para comprender perspectivas variadas y fomentar la inclusión.

Cada estudiante puede optar o ser asignado a uno de estos roles, fomentando la colaboración interdisciplinaria y la apreciación de distintas miradas sobre el mismo fenómeno.

Misión Principal

La misión principal de la experiencia es que los equipos logren determinar con precisión la brecha de insatisfacción en la Canasta Básica de su región, identifiquen sus causas principales y diseñen una propuesta de comunicación social inclusiva y creativa que permita visibilizar esta problemática ante la sociedad y los tomadores de decisión, promoviendo la equidad y la inclusión.

Este desafío conecta de manera directa con los objetivos de aprendizaje en Comunicación y Ciencias Sociales al exigir análisis crítico, trabajo colaborativo, creatividad para comunicar y adaptabilidad ante contextos diversos.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

El análisis de la Canasta Básica y la brecha de insatisfacción es un tema de gran relevancia social y económica que permite a los estudiantes aplicar conceptos de comunicación social, análisis de datos, y comprensión de contextos sociales complejos. Además, la experiencia sensibiliza sobre la importancia de la inclusión, la diversidad cultural y la equidad en la alimentación, aspectos fundamentales para formar profesionales conscientes y comprometidos.

A través de la narrativa, los estudiantes no sólo aprenden contenidos teóricos sino que viven un proceso activo y significativo, donde la gamificación potencia su motivación, colaboración y creatividad.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego: Dinámicas para una experiencia envolvente y formativa

• Sistema de puntos “Impacto ADCN”:

Cada equipo acumula puntos por actividades completadas, calidad de análisis, creatividad en propuestas y participación en debates. Los puntos reflejan el “impacto social” de sus acciones simuladas.

Ejemplo de asignación de puntos:

- Recolección y análisis de datos: 10 puntos por informe completo y bien fundamentado
- Presentación creativa y clara: 15 puntos
- Participación en debates y mesas redondas: 5 puntos por intervención constructiva
- Trabajo colaborativo y respeto a DEI: 10 puntos adicionales

• Niveles de progreso “Escalones ADCN”:

Los equipos avanzan por niveles según puntos acumulados: Novatos, Analistas Junior, Analistas Senior, Expertos Sociales. Cada nivel desbloquea retos y recursos adicionales.

• Insignias “Reconocimiento ADCN”:

Insignias digitales que reconocen habilidades específicas:

- “Detective de Datos” para el mejor análisis estadístico.

- “Comunicador Incluyente” para propuestas con perspectiva DEI.
- “Facilitador de Diálogo” para liderazgo en discusiones.
- “Innovador Creativo” para ideas originales en campañas sociales.

- **Retos semanales “Desafíos ADCN”:**

Cada semana, los equipos reciben un reto que deben resolver en equipo, fomentando la colaboración y la adaptación a nuevas condiciones (ejemplo: un cambio súbito en precios, una crisis ficticia que afecta la disponibilidad).

- **Recompensas y desbloqueo de recursos:**

Al subir de nivel o ganar retos, los equipos desbloquean materiales exclusivos como informes de casos reales, videos testimoniales o herramientas digitales para diseño gráfico y edición.

- **Progresión y retroalimentación inmediata:**

Se utiliza un tablero visible en el aula o plataforma digital donde se actualizan puntos, niveles e insignias en tiempo real. Además, el docente provee retroalimentación oral y escrita tras cada actividad para incentivar la mejora continua.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Exploradores de la Canasta” - Diagnóstico inicial

Descripción: Los equipos investigan y recopilan datos sobre la Canasta Básica en su región asignada mediante fuentes digitales y materiales proporcionados.

Instrucciones:

- Se entrega a cada equipo un “Kit de Información” con datos estadísticos, noticias, testimonios y reportes breves.
- Los “Investigadores de Campo” lideran la recolección y análisis de datos para determinar el costo actual y elementos que componen la Canasta Básica.
- Los equipos elaboran un informe inicial que refleje el estado actual de la Canasta Básica en su región, identificando posibles brechas.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Hojas de datos, acceso a internet, software para elaboración de documentos (Google Docs, Word).

Integración con mecánicas: Se otorgan hasta 10 puntos por la calidad y profundidad del informe. Se puede obtener la insignia “Detective de Datos” si el análisis es sobresaliente.

Actividad 2: “Mesa Redonda ADCN” - Diálogo y perspectivas

Descripción: Simulación de una mesa redonda donde cada equipo asume el rol de facilitador o comunicador para debatir causas y consecuencias de la brecha de insatisfacción.

Instrucciones:

- Cada equipo prepara una presentación de 5 minutos con sus hallazgos y propuestas preliminares.
- Se forman mesas con representantes de distintos equipos para discutir y comparar realidades.
- Los “Facilitadores de Diálogo” moderan la conversación asegurando la participación equitativa y respetuosa.
- Se registran conclusiones y nuevos datos emergentes.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Presentaciones digitales, pizarras o rotafolios para síntesis, cronómetro.

Integración con mecánicas: Se otorgan hasta 15 puntos por participación y calidad comunicativa. Reconocimiento “Facilitador de Diálogo” para quien modere mejor.

Actividad 3: “Campaña Inclusiva” - Diseño de comunicación social

Descripción: Los equipos diseñan una campaña de comunicación que visibilice la brecha de insatisfacción con enfoque en Diversidad, Equidad e Inclusión.

Instrucciones:

- Analizar los públicos objetivos: grupos vulnerables, comunidades indígenas, personas con discapacidad, etc.
- Crear mensajes adaptados a diferentes canales: redes sociales, radio comunitaria, carteles.
- Incorporar elementos visuales y narrativos que respeten y valoren la diversidad cultural y social.
- Preparar una presentación final para exponer la campaña ante el resto de la clase.

Tiempo estimado: 120 minutos (puede dividirse en dos sesiones).

Materiales: Computadoras con acceso a herramientas gratuitas para diseño (Canva, Piktochart), papel, marcadores.

Integración con mecánicas: Otorga hasta 20 puntos por creatividad y enfoque DEI. Se entrega la insignia “Comunicador Incluyente” para campañas destacadas.

Actividad 4: “Desafío Relámpago ADCN” - Adaptabilidad y trabajo en equipo

Descripción: Un reto sorpresa que modifica las condiciones iniciales (ejemplo: un aumento súbito en precios o una crisis de abastecimiento).

Instrucciones:

- Se anuncia la situación imprevista y se dan 30 minutos para que el equipo replantee su análisis y propuesta.
- Debaten posibles soluciones o estrategias para comunicar el nuevo escenario.
- Presentan una respuesta rápida y fundamentada ante el resto de la clase.

Tiempo estimado: 45 minutos.

Materiales: Materiales de apoyo, pizarras, cronómetro.

Integración con mecánicas: Puntos extra por capacidad de adaptación y trabajo bajo presión. Insignia “Innovador Creativo” si la solución es especialmente original.

Actividad 5: “Informe Final y Reflexión” - Integración y cierre

Descripción: Elaboración y presentación del informe final que integra análisis, campaña y aprendizajes.

Instrucciones:

- Cada equipo redacta un informe final con sus resultados, conclusiones y recomendaciones.
- Preparan una presentación oral final de 10 minutos.
- Finalizan con una reflexión grupal sobre la experiencia y el aprendizaje en torno a DEI y la brecha alimentaria.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Computadoras, proyectores, documentos impresos.

Integración con mecánicas: Puntos por integridad, calidad y profundidad. Reconocimiento final “Expertos Sociales” para el equipo con mayor puntaje acumulado.

Desarrollo y Sugerencias

Cada actividad está diseñada para ser progresiva y colaborativa, fomentando que los estudiantes construyan conocimiento en conjunto, desarrollen habilidades de comunicación y análisis crítico, y practiquen la empatía y el respeto a la diversidad. La gamificación social se potencia mediante la competencia sana entre equipos, el cumplimiento de roles específicos y metas grupales que incentiven la creatividad y adaptabilidad.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Roles definidos:** Cada equipo debe asignar a sus miembros los roles especificados (Investigador, Comunicador, Analista, Facilitador) y mantenerlos durante la sesión para garantizar responsabilidades claras.
- **Condiciones de victoria:** El equipo ganador será el que obtenga el mayor puntaje acumulado al final de todas las actividades, demostrando análisis riguroso, creatividad, colaboración efectiva y enfoque DEI.
- **Turnos y participación:** En debates y presentaciones, los equipos respetarán turnos asignados por el docente para asegurar equidad en la participación.
- **Penalizaciones:** Se descontarán puntos por:
 - Falta de respeto o discriminación (penalización inmediata y advertencia).
 - Incumplimiento de entrega en tiempo o con calidad mínima (pérdida de hasta 5 puntos).
 - Plagio o uso no ético de información (descalificación de la actividad).
- **Tabla de puntos:**

Actividad	Puntos Máximos
-----------	----------------

Informe inicial (Actividad 1)	10
Mesa redonda y debate (Actividad 2)	15
Campaña inclusiva (Actividad 3)	20
Desafío relámpago (Actividad 4)	10
Informe final y presentación (Actividad 5)	15
Participación y colaboración continua	10

- Sistema de logros:** Las insignias se entregan en función de cumplimiento de criterios específicos. Un mismo equipo puede obtener múltiples insignias. El docente debe registrar los logros y mostrarlos públicamente para motivar.
- Respeto a la Diversidad, Equidad e Inclusión:** Todos los equipos deben asegurar que sus propuestas y comportamientos respeten estos principios. Se promoverá la inclusión de voces diversas y la consideración de distintas realidades sociales y culturales.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- Rigor analítico:** Precisión y profundidad en la determinación de la brecha de insatisfacción (40%).
- Creatividad y comunicación:** Originalidad y eficacia en la campaña social, adecuación a públicos diversos (25%).
- Colaboración y roles:** Trabajo en equipo, cumplimiento de roles, respeto y participación equitativa (15%).
- Adaptabilidad:** Capacidad para responder a condiciones cambiantes durante el desafío relámpago (10%).
- Incorporación de DEI:** Evidencia de inclusión, equidad y respeto a la diversidad en todas las actividades (10%).

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Adecuado (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Rigor analítico	Informe y análisis claros, completos, con datos confiables y conclusiones fundamentadas.	Informe bien elaborado con algunos detalles faltantes o poco desarrollados.	Informe básico con análisis superficial o datos incompletos.	Informe incompleto o poco fundamentado.

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Adecuado (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Creatividad y comunicación	Campaña innovadora, mensajes claros, adaptados a diversos públicos y formatos.	Campaña clara y efectiva, con algunos elementos innovadores.	Campaña funcional pero poco creativa o poco adaptada a la diversidad.	Campaña confusa o no adecuada a los objetivos.
Colaboración y roles	Participación equitativa, roles cumplidos, ambiente respetuoso y colaborativo.	Participación buena, con alguna desigualdad o falta de coordinación.	Participación irregular o conflictos leves.	Desorganización, conflictos o falta de respeto.
Adaptabilidad	Respuesta creativa y rápida ante el desafío, solución bien justificada.	Respuesta adecuada, aunque poco innovadora o con algunos vacíos.	Respuesta limitada o poco fundamentada.	No respondió o respuesta inadecuada.
Incorporación DEI	Propuestas y comportamientos que reflejan alto compromiso con diversidad, equidad e inclusión.	Compromiso visible, con algunas áreas de mejora.	Compromiso básico, con limitadas evidencias.	No evidencia de compromiso DEI.

Evidencias de Aprendizaje

- Informes escritos y presentaciones orales de cada equipo.
- Campañas de comunicación diseñadas.
- Registro de participación y aportes en debates.
- Respuesta elaborada durante el desafío relámpago.
- Reflexión grupal final escrita o grabada.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Para cerrar la experiencia, se realiza una sesión reflexiva donde cada equipo comparte aprendizajes sobre cómo la Canasta Básica afecta distintas comunidades, la importancia de la comunicación inclusiva y cómo la colaboración interdisciplinaria puede generar soluciones más efectivas. El docente guía la reflexión destacando el papel de la equidad y la inclusión en la construcción de sociedades más justas.

Además, se invita a los estudiantes a pensar cómo aplicarían lo aprendido en contextos reales y profesionales, reforzando la conexión entre la experiencia gamificada y su vida académica y social.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa se recomienda realizarla en 5 sesiones de 2 horas cada una, distribuidas en una o dos semanas para mantener el ritmo y permitir reflexión entre actividades.
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipos, con acceso a pizarras, proyector y espacio para mesas redondas. Ideal contar con un espacio para exposiciones y debates.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación y diseño.
 - Herramientas gratuitas de edición y diseño (Canva, Google Docs, Google Slides).
 - Proyector y sistema de audio para presentaciones.
 - Materiales físicos: marcadores, hojas, rotafolios.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para formar de 4 a 6 equipos de 4-5 integrantes, permitiendo roles claros y colaboración efectiva.
- **Preparación previa del docente:**
 - Revisar y adaptar los kits de información con datos actualizados y contextualizados a la realidad local o nacional.
 - Familiarizarse con las herramientas TIC propuestas y preparar plantillas y recursos visuales para facilitar la experiencia.
 - Diseñar y practicar la moderación de debates, asegurando manejo adecuado de tiempos y dinámicas inclusivas.
 - Preparar la rúbrica e instrumentos de evaluación para entregar retroalimentación clara y oportuna.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Dificultades técnicas:* Contar con alternativas offline para actividades en caso de fallas de internet o equipos.
 - *Desigualdad en participación:* Establecer normas claras de roles y turnos; intervenir oportunamente para fomentar inclusión.
 - *Falta de motivación inicial:* Utilizar la narrativa y la gamificación para conectar con intereses reales y mostrar relevancia social.
 - *Dominancia de ciertos estudiantes:* Fomentar roles rotativos en actividades posteriores y promover escucha activa.