

EmprendeSocial: La Aventura de Crear Proyectos que Transforman

Gamificación Estructural | Economía, Administración & Contaduría | Economía | Tema: Formulación de proyectos sociales

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a **EmprendeSocial**, una experiencia inmersiva donde cada estudiante se convierte en un *Agente de Cambio Social*, encargado de diseñar y ejecutar proyectos sociales con impacto real en comunidades vulnerables. Ambientada en un escenario urbano contemporáneo, donde las necesidades sociales y económicas se entrelazan, esta aventura desafía a los estudiantes a aplicar conocimientos económicos y administrativos para formular proyectos viables y sustentables que respondan a problemáticas reales.

El mundo está atravesando una crisis multifacética: desigualdad económica, desempleo, y falta de acceso a servicios básicos. En este contexto, las organizaciones sociales, los gobiernos locales y la iniciativa privada buscan jóvenes con creatividad, liderazgo y compromiso para generar soluciones innovadoras. Los estudiantes asumirán roles variados como **Investigadores de Campo**, **Analistas Económicos**, **Gestores de Proyectos** y **Comunicadores Estratégicos**, colaborando en equipos multidisciplinarios que simulan una consultora social.

Roles de los Estudiantes

- **Investigador de Campo:** Responsable de recopilar información, diagnosticar la problemática social y definir las necesidades de la comunidad.
- **Analista Económico:** Encargado de analizar recursos, costos, beneficios y factibilidad económica del proyecto.
- **Gestor de Proyecto:** Planifica actividades, cronogramas y recursos humanos, asegurando el cumplimiento de objetivos.
- **Comunicador Estratégico:** Diseña la estrategia de difusión, captación de recursos y alianzas con stakeholders externos.

Estos roles rotarán entre los estudiantes para fomentar la comprensión integral y la autonomía. Cada equipo se enfrentará a la misión principal:

Misión Principal

“Formular un proyecto social viable y sostenible que responda a una problemática real de una comunidad asignada, integrando principios económicos y administrativos para maximizar el impacto social y la eficiencia en el uso de recursos.”

Esta misión conecta directamente con el objetivo de la asignatura de Economía, donde se busca que los estudiantes comprendan cómo aplicar herramientas económicas para resolver problemas sociales, desarrollar habilidades de

administración y contaduría, y promover el emprendimiento social.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La experiencia gamificada está diseñada para que los estudiantes vivan el proceso de formulación de proyectos sociales en un entorno estructurado por mecánicas de juego. Destacamos los siguientes vínculos:

- **Diagnóstico y análisis económico:** Aplicación de conceptos como oferta y demanda, análisis de costos, presupuesto y evaluación financiera.
- **Planificación administrativa:** Diseño de objetivos, actividades, cronogramas y asignación de recursos.
- **Comunicación y negociación:** Estrategias para captar apoyos, presentar propuestas y liderar equipos.
- **Innovación y emprendimiento social:** Desarrollo creativo de soluciones adaptadas al contexto y necesidades detectadas.

La narrativa está pensada para involucrar emocionalmente a los estudiantes, motivarlos a colaborar, pensar críticamente y desarrollar competencias clave del siglo XXI, como liderazgo, autonomía y responsabilidad social. Además, se promueve un ambiente inclusivo y equitativo, donde la diversidad cultural, de género y capacidades es valorada y aprovechada como fortaleza para la innovación colectiva.

Mecánicas de Juego

Sistema de Mecánicas de Juego

Puntos (XP - Experiencia)

Los estudiantes ganan puntos por completar actividades, participar en discusiones, presentar informes, y cumplir objetivos intermedios. El sistema de puntos se divide en categorías:

- **Investigación y diagnóstico:** 10-20 XP por informe de campo y análisis social.
- **Análisis económico:** 15-25 XP por cálculos, presupuestos y evaluaciones financieras correctas.
- **Planificación y gestión:** 10-20 XP por cronogramas, asignación de recursos y avance en la ejecución.
- **Comunicación y liderazgo:** 10-20 XP por presentaciones efectivas, negociación y trabajo en equipo.
- **Creatividad e innovación:** Bonus de hasta 15 XP por ideas originales o soluciones innovadoras.

Niveles

Los estudiantes avanzan por niveles que representan su progreso y dominio de la formulación de proyectos sociales:

- **Nivel 1 - Novato Social:** 0-100 XP
- **Nivel 2 - Investigador Emergente:** 101-200 XP
- **Nivel 3 - Analista Competente:** 201-300 XP
- **Nivel 4 - Gestor Avanzado:** 301-400 XP
- **Nivel 5 - Líder Transformador:** Más de 400 XP

Cada nivel desbloquea recursos especiales, como plantillas avanzadas, sesiones de mentoría o acceso a expertos invitados (simulados o reales). Además, incentiva la motivación para seguir progresando y mejorar.

Insignias

Se otorgarán insignias digitales y físicas para reconocer habilidades y logros específicos, como:

- **“Detective Social”**: Por un diagnóstico exhaustivo y preciso.
- **“Contador Pro”**: Por excelencia en análisis financiero y presupuestos.
- **“Planificador Maestro”**: Por una planificación clara y viable.
- **“Comunicador Estrella”**: Por habilidades de presentación y negociación.
- **“Innovador Social”**: Por propuestas creativas e innovadoras.
- **“Líder Inclusivo”**: Por promover la diversidad, equidad e inclusión en el equipo y proyecto.

Retos y Misiones

Durante la experiencia, los estudiantes enfrentarán retos semanales que deben superar para avanzar, tales como:

- Identificar un problema social en un contexto específico.
- Elaborar un análisis costo-beneficio.
- Presentar propuestas ante un “Consejo de Evaluación” (comunidad simulada).
- Negociar alianzas y recursos con “patrocinadores” (docentes o invitados).

Estos retos tienen un tiempo límite y recompensa de puntos e insignias para mantener la motivación y dinamismo.

Progresión y Retroalimentación

El progreso se visualiza mediante una tabla de clasificación (leaderboard) actualizada semanalmente, mostrando puntos, niveles e insignias de cada equipo y estudiante. Además, se ofrece retroalimentación inmediata tras cada entrega o actividad, destacando aciertos y áreas de mejora. Esto se realiza a través de:

- Comentarios individuales y grupales.
- Autoevaluaciones y evaluaciones pares.
- Sesiones de retroalimentación en clase.

Recompensas

Además de insignias y puntos, al final de la experiencia se otorgan reconocimientos especiales por categorías (mejor proyecto, mejor presentación, equipo más colaborativo, etc.), con incentivos simbólicos como certificados, menciones honoríficas o incluso publicación del proyecto en redes institucionales.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Exploradores de la Realidad Social”

Descripción: Los estudiantes investigan una problemática social real en un territorio asignado, recopilando datos primarios y secundarios para definir las necesidades principales.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4 estudiantes y asignar roles (Investigador de Campo, Analista, Gestor, Comunicador).
- Elegir o asignar una comunidad o sector social (puede ser local o global).
- Realizar investigación documental y entrevistas (simuladas o reales) para diagnosticar problemas sociales.
- Elaborar un informe diagnóstico que incluya descripción del problema, actores involucrados y contexto económico-social.
- Presentar el informe a la clase en formato digital o presentación oral.

Tiempo estimado: 2 semanas (incluye trabajo en campo y clase).

Materiales: Internet, dispositivos móviles o computadoras, plantillas de diagnóstico, guías de entrevista (sugeridas por docente).

Integración con mecánicas: Otorgar 15 XP por informe entregado y 5 XP por presentación. Se puede ganar la insignia “Detective Social” por diagnóstico completo y bien fundamentado.

Actividad 2: “Economistas en Acción”

Descripción: Análisis económico y financiero del proyecto social propuesto, incluyendo presupuesto, estimación de costos y beneficios potenciales.

Instrucciones:

- Con base en el diagnóstico, identificar recursos necesarios y posibles fuentes de financiamiento.
- Elaborar un presupuesto detallado con costos directos e indirectos.
- Realizar un análisis costo-beneficio utilizando herramientas básicas (hojas de cálculo).
- Preparar un informe financiero que justifique la viabilidad económica del proyecto.
- Presentar y defender el análisis ante el “Consejo de Evaluación” (docente y compañeros).

Tiempo estimado: 2 semanas.

Materiales: Calculadora, hojas de cálculo (Excel, Google Sheets), plantillas financieras proporcionadas.

Integración con mecánicas: 20 XP por informe financiero entregado, 10 XP por defensa efectiva. Insignia “Contador Pro” para análisis sobresalientes.

Actividad 3: “Planificadores Estratégicos”

Descripción: Diseño detallado del plan de proyecto, con objetivos SMART, cronograma, asignación de roles y recursos.

Instrucciones:

- Definir objetivos específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales (SMART).
- Desarrollar un cronograma con actividades, tiempos y responsables.
- Asignar recursos humanos, materiales y financieros según presupuesto.
- Preparar un documento de planificación clara y coherente.
- Simular la presentación ante un comité directivo para aprobación.

Tiempo estimado: 1.5 semanas.

Materiales: Plantillas de planificación, herramientas de gestión de proyectos (Trello, Asana opcional).

Integración con mecánicas: 15 XP por plan entregado y 5 XP por presentación. Insignia “Planificador Maestro”.

Actividad 4: “Comunicadores y Negociadores”

Descripción: Desarrollo de la estrategia de comunicación y negociación para captar aliados, recursos y difundir el proyecto.

Instrucciones:

- Crear un plan de comunicación que incluya públicos objetivo, mensajes clave y canales.
- Simular negociaciones con patrocinadores y aliados (otros equipos o docentes).
- Diseñar materiales promocionales (folletos, presentaciones, videos cortos).
- Presentar la propuesta final ante un panel evaluador.

Tiempo estimado: 1 semana.

Materiales: Software básico de edición (Canva, PowerPoint), dispositivos para grabación (opcional).

Integración con mecánicas: 15 XP por plan de comunicación, 10 XP por negociaciones exitosas. Insignia “Comunicador Estrella”.

Actividad 5: “La Gran Presentación: Proyecto Social Emprendedor”

Descripción: Integración y presentación final del proyecto social ante un “Consejo Directivo” (puede incluir docentes, invitados o compañeros).

Instrucciones:

- Preparar una presentación integral que incluya diagnóstico, análisis económico, plan de acción y estrategia de comunicación.
- Asignar roles para la presentación oral y defensa ante preguntas del panel.
- Incluir reflexiones sobre la inclusión, equidad y diversidad en el diseño del proyecto.
- Registrar evidencias audiovisuales o escritas para evaluación.

Tiempo estimado: 1 semana para preparación y presentación.

Materiales: Presentador digital (PowerPoint, Prezi), equipo audiovisual, guion de presentación.

Integración con mecánicas: 30 XP por presentación completa, bonus de 15 XP por calidad y respuesta a preguntas. Insignias “Innovador Social” y “Líder Inclusivo” si aplican.

Consideraciones para Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

En todas las actividades se promueve la participación equitativa de todos los estudiantes, respetando sus ritmos, estilos de aprendizaje y contexto cultural. Se fomentan equipos diversos con rotación de roles para garantizar que cada voz sea escuchada. Los materiales incluyen opciones accesibles y adaptaciones para estudiantes con discapacidades. Además, se evalúa explícitamente el enfoque DEI en los proyectos, incentivando propuestas que aborden problemáticas de grupos vulnerables y promuevan justicia social.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- El equipo que al final del proyecto obtenga el mayor puntaje acumulado (XP) y que haya demostrado cumplimiento de criterios de calidad y DEI es declarado *“Líder Transformador”*.
- Se reconocen categorías especiales para proyectos con mayor innovación, mejor comunicación y mayor inclusión.
- Todos los estudiantes que completen las actividades y obtengan al menos el nivel 3 reciben certificado de participación.

Penalizaciones

- Retrasos injustificados en entregas restan hasta 10 XP.
- No participación en actividades grupales o falta de colaboración se refleja en pérdida de puntos individuales.
- Plagio o falta de respeto a normas éticas implica descalificación de actividades y pérdida de insignias.

Turnos y Roles

- Las actividades se organizan en ciclos semanales donde los equipos deben cumplir entregas y presentaciones.
- Los roles dentro de cada equipo deben rotar en cada actividad para garantizar experiencia integral.
- El docente actúa como facilitador, mentor y evaluador, además de moderar el Consejo Directivo.

Restricciones

- El proyecto debe ser factible con recursos limitados y en el marco de la comunidad asignada.
- Se debe respetar la diversidad cultural y ética en la formulación del proyecto.
- No se permite el uso de fuentes no confiables o información sin cita.

Tabla de Puntos y Logros

Actividad	XP Mínimo	Insignia	Bonificación
Diagnóstico	15	Detective Social	+5 XP por presentación oral
Análisis Económico	20	Contador Pro	+10 XP por defensa ante panel
Planificación	15	Planificador Maestro	+5 XP por cronograma detallado
Comunicación	15	Comunicador Estrella	+10 XP por negociaciones exitosas
Presentación Final	30	Innovador Social / Líder Inclusivo	+15 XP por calidad y enfoque DEI

Los puntos acumulados determinan el nivel individual y grupal.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Calidad y rigor del diagnóstico social:** profundidad, uso de fuentes, pertinencia y claridad.
- **Precisión y viabilidad del análisis económico:** cálculo correcto, presupuesto coherente y factibilidad financiera.
- **Coherencia y detalle en la planificación:** objetivos SMART, cronograma realista y asignación adecuada de recursos.
- **Habilidades de comunicación y negociación:** claridad, persuasión, trabajo en equipo e inclusión de diversidad.
- **Creatividad e innovación:** originalidad en la propuesta y soluciones adaptadas al contexto.
- **Inclusión, equidad y diversidad:** incorporación explícita de principios DEI en el proyecto y dinámica grupal.

Rúbricas Integradas

Se implementan rúbricas detalladas para cada actividad, con criterios puntuables de 1 a 5, junto con feedback descriptivo. Por ejemplo, para la presentación final:

- **Contenido:** ¿Está completo y fundamentado? (1-5)
- **Claridad y cohesión:** ¿Se entiende el mensaje? (1-5)
- **Creatividad:** ¿Incorpora ideas innovadoras? (1-5)
- **Enfoque DEI:** ¿Aborda inclusión y equidad? (1-5)
- **Trabajo en equipo:** ¿Se evidencia colaboración y liderazgo? (1-5)

Evidencias de Aprendizaje

- Informes escritos y digitales.
- Presentaciones orales y grabaciones.
- Materiales de planificación y análisis financiero.
- Autoevaluaciones y evaluaciones entre pares.
- Registro de participación y puntos obtenidos.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comparten aprendizajes, desafíos y cómo la experiencia les permitió conectar teoría con práctica. Se cierra la narrativa enfatizando la importancia del rol del agente de cambio social en la economía y administración modernas, reforzando la motivación para continuar desarrollando proyectos con impacto social real.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- Entre 6 y 8 semanas para completar todas las actividades, con sesiones semanales de 2 a 3 horas.
- Tiempo adicional para mentorías y retroalimentación personalizada.

Espacio Físico

- Aula equipada con proyector y conexión a internet.
- Espacios flexibles para trabajo en equipo y simulaciones.
- Área para exposiciones y presentaciones.

Materiales y Herramientas TIC

- Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación y elaboración de informes.
- Software básico: procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones, editores gráficos simples (Canva).
- Plataforma para seguimiento de puntos y niveles (puede ser un sistema sencillo en Google Sheets o LMS).
- Herramientas de comunicación para simulaciones de negociación (Zoom, Teams o presencial).

Tamaño del Grupo

- Idealmente equipos de 4 estudiantes, con grupos totales entre 16 y 32 para manejo óptimo.
- Permite diversidad y rotación efectiva de roles.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con los conceptos básicos de formulación de proyectos sociales y economía aplicada.
- Preparar materiales, rúbricas y plataformas para seguimiento.
- Diseñar escenarios y casos para asignar comunidades y problemáticas.
- Planificar sesiones de retroalimentación y apoyo personalizado.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Falta de motivación:** Mantener la narrativa atractiva, usar recompensas visibles y retroalimentación positiva.
- **Desigualdad en la participación:** Rotar roles obligatoriamente y monitorear trabajo en equipo.
- **Limitaciones tecnológicas:** Proveer materiales impresos o alternativos; fomentar trabajo colaborativo presencial.
- **Dificultades en el análisis económico:** Complementar con talleres prácticos y tutoriales sencillos.
- **Gestión del tiempo:** Establecer cronogramas claros y recordatorios frecuentes.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar *EmprendeSocial* de forma efectiva, asegurando un aprendizaje significativo y desarrollo integral de competencias.