

Economía en Acción: Construyendo una Sociedad Justa y Sostenible

Gamificación Completa | Ciencias Sociales | Economía | Tema: Economía pública y social

Contexto Narrativo

Contexto narrativo

Bienvenidos a “Economía en Acción: Construyendo una Sociedad Justa y Sostenible”, una experiencia gamificada diseñada para que los estudiantes se conviertan en agentes de cambio dentro de una ciudad ficticia llamada “Societaria”. Esta ciudad enfrenta un desafío crucial: reestructurar su sistema económico público y social para mejorar el bienestar de sus habitantes, garantizar la equidad, y fomentar la participación social responsable.

La ambientación se sitúa en un futuro cercano, donde las decisiones económicas ya no son exclusivas de expertos o gobernantes aislados, sino que involucran activamente a la comunidad. Los estudiantes asumen roles clave dentro de Societaria, como:

- **Gestores Públicos:** Responsables de diseñar políticas públicas que impacten en la salud, educación, y servicios básicos.
- **Representantes de Cooperativas Sociales:** Promueven iniciativas económicas solidarias y proyectos comunitarios.
- **Ciudadanos Participantes:** Evalúan el impacto de las políticas y proponen mejoras desde la perspectiva social.
- **Expertos en Economía:** Analizan datos económicos y asesoran en la planificación financiera sostenible.

La misión principal de los estudiantes es colaborar para lograr que Societaria avance hacia un modelo de economía pública y social justo, eficiente y sostenible. Para ello deberán diseñar, implementar y evaluar políticas económicas que equilibren los intereses públicos, la equidad social y la eficiencia económica, respetando la diversidad e inclusión.

Esta narrativa conecta directamente con el tema de aprendizaje: *la economía pública y social*. Los estudiantes experimentarán de primera mano conceptos clave como la función del Estado en la economía, la importancia de los bienes públicos, la cooperación social, la redistribución de recursos y la participación ciudadana en la toma de decisiones económicas. La experiencia está diseñada para que comprendan no sólo la teoría económica, sino también su aplicación práctica y el impacto social que generan.

Durante la experiencia, se enfrentan a retos y dilemas reales basados en problemáticas actuales: ¿Cómo asignar un presupuesto limitado para salud y educación? ¿Qué políticas implementar para favorecer la inclusión social? ¿Cómo equilibrar eficiencia económica con justicia social? Estas decisiones tendrán consecuencias dentro del juego que reflejan las complejidades de la economía pública y social.

Además, la historia enfatiza la importancia de la colaboración, el pensamiento crítico y la responsabilidad social, invitando a los estudiantes a adaptarse a escenarios cambiantes, comunicarse asertivamente y resolver problemas complejos en equipo. Así, no solo entienden los contenidos teóricos, sino que desarrollan competencias esenciales para

el siglo XXI en un contexto motivador y significativo.

En resumen, “Economía en Acción” es una simulación social y económica donde los estudiantes son protagonistas activos, involucrados en una misión que trasciende el aula y los invita a reflexionar sobre su rol como futuros ciudadanos y agentes de cambio.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para garantizar una experiencia gamificada integral y motivadora, se implementan las siguientes mecánicas de juego, cada una diseñada para reforzar el aprendizaje y la participación activa:

- **Sistema de puntos “Créditos Societarios”:** Los estudiantes ganan créditos por completar actividades, tomar decisiones acertadas, colaborar en equipo y aportar ideas innovadoras. Los créditos se acumulan y reflejan su influencia y prestigio dentro de Societaria.
- **Niveles de Progreso:** La experiencia se divide en tres niveles que representan etapas de desarrollo para la ciudad:
 - *Nivel 1: Diagnóstico y Planificación* – Los estudiantes analizan la situación actual y diseñan propuestas iniciales.
 - *Nivel 2: Implementación y Ajustes* – Ejecutan políticas, enfrentan consecuencias y ajustan estrategias.
 - *Nivel 3: Evaluación y Sostenibilidad* – Evalúan resultados, integran mejoras y planifican a futuro.Progresar entre niveles requiere alcanzar un mínimo de créditos y superar retos específicos.
- **Insignias y Logros:** Se otorgan insignias digitales y físicas (pegatinas o tarjetas) por habilidades y actitudes como “Pensador Crítico”, “Colaborador Destacado”, “Innovador Social”, “Responsable Ciudadano” y “Defensor de la Inclusión”. Estas insignias pueden incorporarse en la evaluación y motivan el desarrollo de competencias transversales.
- **Retos y Misiones:** Cada nivel contiene misiones que plantean problemas reales a resolver mediante colaboración, investigación y negociación. Los retos incluyen simulaciones de debates públicos, elaboración de propuestas y votaciones comunitarias. Superarlos otorga recompensas y desbloquea contenido adicional.
- **Progresión Visual:** Un tablero o mural visible en el aula muestra el progreso general de la ciudad y de cada equipo, con barras de avance, puntos acumulados y niveles alcanzados. Esta representación gráfica genera motivación y permite seguimiento constante.
- **Retroalimentación Inmediata:** Tras cada actividad, el docente proporciona comentarios puntuales, y el sistema de juego otorga puntos o indica áreas de mejora. Además, se implementan autoevaluaciones y evaluaciones entre pares para fortalecer la reflexión.
- **Roles Dinámicos:** Los estudiantes rotan entre roles para experimentar distintas perspectivas y responsabilidades, promoviendo la adaptabilidad y empatía. Cada rol tiene tareas y objetivos específicos dentro del juego.
- **Economía Simulada:** Se utiliza una moneda virtual llamada “Sociedólar” para gestionar recursos, presupuestos y negociaciones entre equipos. Esto facilita entender conceptos de asignación y limitaciones económicas reales.

Estas mecánicas están integradas cuidadosamente para que la experiencia sea fluida, desafiante y enriquecedora, alineándose con los objetivos de aprendizaje y competencias a desarrollar.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

A continuación se describen en detalle las actividades gamificadas que componen la experiencia “Economía en Acción”. Cada actividad incluye su nombre, descripción, instrucciones, tiempo estimado, materiales necesarios y cómo se integra con las mecánicas de juego.

1. Explorando Societaria: Diagnóstico Comunitario

Descripción: Los estudiantes, organizados en equipos según sus roles, analizan la situación socioeconómica actual de Societaria mediante mapas, datos estadísticos y testimonios simulados.

Instrucciones:

- Se entrega a cada equipo un dossier con información diversa (gráficos, textos, videos breves) sobre indicadores de salud, educación, empleo, y servicios públicos.
- Cada equipo debe identificar problemas prioritarios para su área (públicos, sociales, económicos).
- Discuten internamente y preparan un informe breve para presentar al resto de la clase.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Dossier impreso o digital, papelógrafos, marcadores, computador o tablet para videos.

Integración mecánicas: Esta actividad otorga Créditos Societarios por análisis crítico y calidad de presentación. Además, se otorga la insignia “Analista Inicial” a los equipos que identifican al menos tres problemas relevantes con justificación clara.

2. Construyendo Propuestas: Taller de Políticas Públicas

Descripción: Cada equipo diseña una propuesta de política pública o iniciativa social para resolver al menos uno de los problemas detectados.

Instrucciones:

- Utilizan plantillas para estructurar su propuesta: objetivo, recursos necesarios, beneficiarios, impacto esperado.
- Consideran criterios de diversidad, equidad e inclusión al diseñar sus propuestas (ejemplo: asegurar acceso a grupos vulnerables).
- Preparan una presentación corta para defender su propuesta ante un panel de “ciudadanos” (compañeros y docente).

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Plantillas de propuesta, hojas, marcadores, computador o proyector para presentaciones.

Integración mecánicas: Completar la propuesta otorga créditos y la insignia “Innovador Social”. La defensa ante el panel implica comunicación efectiva y trabajo en equipo, reforzando competencias. Los mejores proyectos desbloquean recursos adicionales para la siguiente fase.

3. Simulación de Asamblea Ciudadana

Descripción: Se realiza una simulación donde todos los estudiantes asumen el rol de ciudadanos y representantes, debatiendo y votando las propuestas presentadas.

Instrucciones:

- Se organizan los turnos de palabra y se establecen reglas de respeto y escucha activa.
- Cada equipo presenta su propuesta en 3 minutos.
- Se abre un espacio para preguntas y respuestas.
- Finalmente, se vota utilizando “Sociedólares” simbólicos para asignar presupuesto limitado a las iniciativas.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Tarjetas de voto con “Sociedólares”, cronómetro, pizarra para registro de votos.

Integración mecánicas: La votación refleja la economía simulada. Los equipos reciben puntos según el apoyo recibido y la coherencia en el debate. Se otorgan insignias “Comunicador Efectivo” y “Negociador Hábil”. Esta actividad desarrolla pensamiento crítico, comunicación y adaptabilidad.

4. Gestión de Recursos y Ajustes Estratégicos

Descripción: Tras la votación, los equipos deben implementar sus políticas con los recursos asignados, enfrentando escenarios imprevistos (ejemplo: crisis sanitaria, protestas sociales, recorte presupuestario).

Instrucciones:

- Se entregan cartas de eventos aleatorios que afectan la implementación.
- Los equipos deben ajustar sus planes y tomar decisiones para superar las dificultades.
- Se promueven negociaciones entre equipos para compartir recursos o modificar acuerdos.

Tiempo estimado: 70 minutos.

Materiales: Cartas de eventos, hoja de registro de recursos, pizarras para negociación.

Integración mecánicas: Gestionar con éxito los cambios otorga créditos extras y la insignia “Adaptador Estratégico”. Las negociaciones fomentan la comunicación y resolución de problemas. Se practica la responsabilidad social al tomar decisiones con impacto colectivo.

5. Evaluación de Impacto y Reflexión Final

Descripción: Los equipos presentan un informe y debate final sobre el impacto social y económico de sus políticas, integrando aprendizajes y proponiendo mejoras para el futuro.

Instrucciones:

- Preparan un informe escrito y una presentación breve.

- Reflexionan sobre cómo sus decisiones afectaron la equidad, inclusión y sostenibilidad.
- Participan en una sesión de cierre donde se discute la experiencia y se vinculan con la realidad local.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Computador, plantillas de informe, materiales para presentación (cartulinas, marcadores, proyector).

Integración mecánicas: Esta actividad otorga créditos finales, insignias “Responsable Ciudadano” y “Pensador Crítico”. Se registra el cierre del nivel 3 y se consolida la progresión visual. La reflexión fortalece la metacognición y evidencia el desarrollo de competencias.

6. Bonus: “Desafío Inclusivo” (actividad opcional)

Descripción: Un mini-juego donde los estudiantes deben diseñar políticas que incluyan a grupos con necesidades especiales (personas con discapacidad, minorías étnicas, etc.) con recursos limitados.

Instrucciones:

- Se presentan escenarios con restricciones específicas.
- Los equipos crean soluciones creativas y presentan su enfoque.

Tiempo estimado: 40 minutos.

Materiales: Fichas de escenarios, papel, lápices, acceso a internet para consulta rápida.

Integración mecánicas: Otorga insignias “Defensor de la Inclusión” y créditos adicionales. Refuerza el criterio DEI y competencias sociales.

En conjunto, estas actividades permiten una experiencia completa, práctica y enriquecedora que integra mecánicas de juego, contenidos de economía pública y social, y el desarrollo de competencias clave para el siglo XXI, en un marco inclusivo y equitativo.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

• Condiciones de Victoria:

- El equipo o grupo que acumule más Créditos Societarios al final del Nivel 3 y haya promovido políticas que cumplan criterios de equidad, inclusión y sostenibilidad, será reconocido como “Agente de Cambio Destacado”.
- Se considera también la evaluación cualitativa basada en las reflexiones, defensa de propuestas y trabajo en equipo.

• Turnos y Roles:

- Los roles se asignan al inicio y rotan cada nivel para que todos experimenten diferentes perspectivas.
- Las intervenciones en debates y asambleas deben respetar tiempos asignados (máximo 3 minutos por presentación, 2 minutos para preguntas).

• Penalizaciones:

- Falta de respeto o interrupciones injustificadas durante debates conllevan pérdida de créditos para el equipo (mínimo -5 créditos por incidente).
- No entregar informes o propuestas en tiempo genera pérdida de oportunidades de puntos y acceso a recursos adicionales.

- **Sistema de Puntos:**

- Análisis crítico y diagnóstico: hasta 20 créditos por equipo.
- Diseño y defensa de propuestas: hasta 30 créditos.
- Participación en asamblea y negociación: hasta 25 créditos.
- Gestión de recursos y ajustes: hasta 15 créditos.
- Reflexión y evaluación final: hasta 10 créditos.

- **Logros e Insignias:**

- Se entregan cuando se cumplen criterios específicos descritos en cada actividad.
- Los logros pueden canjearse por ventajas simbólicas, por ejemplo, acceso a “Sociedólares” extra o la posibilidad de modificar un evento aleatorio en la fase de implementación.

- **Restricciones:**

- Los recursos económicos simulados son limitados y deben gestionarse cuidadosamente en equipo.
- Las propuestas deben incluir criterios DEI para ser válidas.

Estas reglas aseguran un marco claro y justo que fomenta la participación activa, el respeto y el aprendizaje significativo.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación dentro de “Economía en Acción” es continua, formativa y sumativa, integrada al sistema de juego para que los estudiantes reciban retroalimentación constante y puedan evidenciar su progreso.

Criterios de Evaluación

- **Comprensión Conceptual:** Identificación clara y correcta de problemas, conceptos y soluciones en economía pública y social.
- **Aplicación Práctica:** Diseño de propuestas viables que incorporen criterios de equidad, inclusión y sostenibilidad.
- **Competencias del Siglo XXI:**
 - *Pensamiento Crítico:* Análisis y evaluación argumentada de información y situaciones.
 - *Resolución de Problemas:* Capacidad para enfrentar retos en escenarios cambiantes.
 - *Comunicación:* Claridad, respeto y efectividad en exposiciones y debates.

- *Adaptabilidad*: Flexibilidad para ajustar planes y roles según contexto.
- *Responsabilidad*: Cumplimiento de compromisos y consideración ética.
- **Inclusión y Diversidad**: Integración activa y respeto a criterios DEI en propuestas y dinámicas colaborativas.

Rúbricas Integradas

Para cada actividad se utiliza una rúbrica que evalúa aspectos específicos. Por ejemplo, para el Taller de Políticas Públicas:

- **Claridad y coherencia de la propuesta**: 0-5 puntos
- **Incorporación de criterios DEI**: 0-5 puntos
- **Creatividad e innovación**: 0-5 puntos
- **Presentación y defensa oral**: 0-5 puntos

Las rúbricas se comparten con los estudiantes antes de cada actividad para orientar su desempeño.

Evidencias de Aprendizaje

- Informes escritos y presentaciones orales de propuestas y evaluaciones.
- Participación y desempeño en debates y negociaciones.
- Registro del progreso y créditos acumulados en el tablero.
- Autoevaluaciones y evaluaciones entre pares para fomentar la reflexión crítica.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir el juego, se realiza una sesión de metacognición guiada por el docente, donde los estudiantes reflexionan sobre:

- Las decisiones tomadas y sus consecuencias en la simulación.
- Lo que aprendieron sobre economía pública y social.
- Cómo aplican esos aprendizajes a su realidad local y futura ciudadanía.
- El desarrollo de sus competencias y habilidades durante el proceso.

Esta reflexión se documenta en un portafolio digital o físico que puede incluir testimonios, evidencias y autoevaluaciones. Además, se formaliza la entrega de reconocimientos y se cierra la narrativa con un acto simbólico que reconoce a todos como agentes de cambio en Societaria.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario**: La experiencia completa requiere aproximadamente 7 sesiones de 90 minutos cada una, distribuidas en 2 a 3 semanas para permitir reflexión y preparación adecuada.

- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, espacio para mural o tablero visible, y zona para simulaciones y debates. Idealmente con proyector o pantalla para presentaciones.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadores o tablets con acceso a internet para investigación y presentaciones.
 - Dossier impreso o digital con información base.
 - Cartulinas, marcadores, hojas para elaboración de propuestas.
 - Tarjetas o fichas para votación y cartas de eventos.
 - Software o aplicaciones para crear insignias digitales (opcional).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para facilitar trabajo en equipos de 4 a 5 personas y permitir rotación de roles.
- **Preparación previa del docente:**
 - Estudiar el contenido de economía pública y social y familiarizarse con las mecánicas y materiales.
 - Preparar dossiers, cartas de eventos y plantillas con anticipación.
 - Planificar sesiones y distribuir tiempos para cada actividad.
 - Establecer criterios claros para evaluación y comunicación con estudiantes.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Falta de participación activa:* Promover roles rotativos y establecer normas claras de participación desde el inicio.
 - *Dificultades en debates o negociaciones:* Facilitar talleres previos de comunicación asertiva y resolución de conflictos.
 - *Limitaciones tecnológicas:* Adaptar materiales a formato impreso o usar recursos offline si es necesario.
 - *Desigualdad en el trabajo en equipo:* Supervisar y mediar en grupos, promover la inclusión activa de todos los miembros.
 - *Gestión del tiempo:* Ser flexible y ajustar actividades según el ritmo del grupo, priorizando la calidad sobre la cantidad.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar “Economía en Acción” de forma efectiva, asegurando una experiencia de aprendizaje significativa, inclusiva y motivadora.