

# EmprendeX: La Aventura del Líder Financiero

*Gamificación Progresiva | Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Tema: Inteligencia Financieras, Caracter Emprendedor y Emprendimiento y Negocios.*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: La Ciudad Emprendedora y la Misión del Futuro

Imagina una ciudad vibrante llamada "Innovópolis", un lugar donde los jóvenes líderes están llamados a transformar el mundo a través de ideas innovadoras, inteligencia financiera y espíritu emprendedor. Cada estudiante forma parte de un equipo de "Jóvenes Emprendedores", con el rol de fundadores y líderes de sus propias startups que buscan impactar positivamente a la sociedad y alcanzar el éxito financiero sostenible.

Innovópolis está en una etapa de rápido crecimiento, pero también enfrenta desafíos económicos y sociales que requieren soluciones creativas y responsables. La alcaldía de Innovópolis ha lanzado un programa especial llamado "EmprendeX", donde los jóvenes talentos podrán desarrollar habilidades clave como la inteligencia financiera, el carácter emprendedor y el manejo de negocios para construir una ciudad próspera y justa.

Los estudiantes, como miembros de equipos emprendedores, reciben la misión de construir y administrar una empresa ficticia dentro de Innovópolis, enfrentando retos que simulan situaciones reales del mundo empresarial. A través de esta experiencia, deberán demostrar habilidades en creatividad, pensamiento crítico, innovación, resolución de problemas, colaboración, comunicación, negociación y liderazgo.

La narrativa se desarrolla en niveles, cada uno representando una etapa clave del viaje emprendedor:

- **Nivel 1:** Descubre tu idea y aprende los fundamentos de la inteligencia financiera.
- **Nivel 2:** Construye tu modelo de negocio y fortalece tu carácter emprendedor.
- **Nivel 3:** Lanza tu producto o servicio y gestiona las finanzas de tu empresa.
- **Nivel 4:** Negocia alianzas estratégicas y lidera tu equipo hacia el éxito.
- **Nivel 5:** Presenta tu proyecto final y reflexiona sobre el impacto social y financiero.

En cada nivel, los estudiantes desbloquean contenido, desafíos y herramientas que los preparan para avanzar al siguiente nivel. La historia se conecta íntimamente con los contenidos del área de Persona y Sociedad, enfocándose en la asignatura de Emprendimiento e Innovación, haciendo que el aprendizaje sea significativo, experiencial y divertido.

A medida que los estudiantes progresan, no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también construyen evidencias reales de aprendizaje que reflejan sus habilidades prácticas y su desarrollo personal. La narrativa está diseñada para motivar el compromiso, la colaboración y el liderazgo, invitándolos a ser agentes de cambio dentro y fuera del aula.

Esta aventura gamificada promueve una experiencia inmersiva que combina el aprendizaje con el juego, creando un espacio donde los estudiantes se sienten protagonistas de su propio proceso formativo, enfrentando retos que los preparan para el mundo real y fomentando competencias del siglo XXI imprescindibles para su futuro.

# Mecánicas de Juego

## Mecánicas de Juego para EmrendeX

Para integrar de manera efectiva la gamificación progresiva en esta experiencia, se implementan las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada con éxito otorga puntos que reflejan el desempeño y la calidad de las evidencias entregadas. Los puntos se acumulan para desbloquear niveles posteriores y obtener recompensas.
- **Niveles o Etapas:** La experiencia está dividida en 5 niveles temáticos que se desbloquean secuencialmente. Para avanzar, los equipos deben alcanzar un mínimo de puntos y cumplir con las evidencias solicitadas en cada nivel.
- **Insignias o Badges:** Se otorgan insignias digitales por competencias específicas alcanzadas, como “Maestro de Finanzas”, “Líder Innovador”, “Comunicador Efectivo” y “Negociador Experto”. Estas insignias pueden mostrarse en un tablero virtual o físico.
- **Retos o Desafíos:** En cada nivel, los estudiantes enfrentan retos prácticos que simulan situaciones del mundo real. Estos incluyen casos de estudio, simulaciones financieras, negociaciones y presentaciones.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los equipos pueden obtener beneficios especiales como “bonos de tiempo” para actividades, “pistas” y “recursos adicionales” que facilitan la resolución de problemas.
- **Progresión:** El sistema asegura que el contenido nuevo solo se desbloquea cuando se cumplen los criterios establecidos, garantizando que todos adquieran los conocimientos necesarios antes de avanzar.
- **Retroalimentación Inmediata:** Después de cada actividad o reto, los estudiantes reciben retroalimentación constructiva del docente y compañeros, fomentando la reflexión y mejora continua.
- **Tablero de Líderes:** Un tablero visible en el aula o plataforma digital muestra el progreso de cada equipo, motivando la competencia sana y el trabajo colaborativo.
- **Roles Dinámicos:** Cada miembro del equipo asume roles rotativos (líder, financiero, comunicador, creativo), promoviendo la participación activa y el desarrollo integral de competencias.

Estas mecánicas están diseñadas para mantener la motivación, favorecer la colaboración y garantizar que el aprendizaje sea activo y significativo. La progresión secuencial permite que los estudiantes construyan su conocimiento paso a paso, asegurando una experiencia integrada y coherente con los objetivos de la asignatura.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### Nivel 1: Descubre tu Idea y Fundamentos de Inteligencia Financiera

##### Actividad 1: “Lluvia de Ideas Emprendedoras”

**Descripción:** Los equipos generan ideas de negocios innovadores que puedan resolver un problema en su comunidad o en Innovópolis.

**Instrucciones:**

- Formar equipos de 4-5 estudiantes.
- Realizar una lluvia de ideas durante 20 minutos sobre posibles negocios.
- Escoger una idea que cumpla criterios de innovación y utilidad social.
- Preparar un resumen escrito de la idea y presentarlo al grupo.

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Materiales:** Pizarras, marcadores, hojas o cuadernos, acceso a internet para investigación.

**Integración con mecánicas:** Por entregar la idea clara y original, el equipo recibe 50 puntos y la insignia “Innovador Inicial”. Esta actividad desbloquea el siguiente nivel.

**Actividad 2: “Juego de Finanzas Personales: Presupuesto Básico”**

**Descripción:** Simulación donde cada estudiante recibe un ingreso mensual ficticio y debe administrar gastos, ahorros e inversiones básicas para entender inteligencia financiera personal.

**Instrucciones:**

- Cada estudiante recibe una hoja con su presupuesto mensual inicial.
- Se presentan escenarios de gastos y oportunidades de inversión.
- Los estudiantes registran sus decisiones y calculan el saldo final.
- Discusión grupal sobre las elecciones financieras y consecuencias.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Hojas de presupuesto, calculadoras, tarjetas con escenarios financieros.

**Integración con mecánicas:** La correcta administración del presupuesto otorga hasta 40 puntos y desbloquea un recurso extra para el siguiente nivel.

**Nivel 2: Construye tu Modelo de Negocio y Características del Emprendedor**

**Actividad 3: “Canvas Creativo”**

**Descripción:** Los equipos elaboran el modelo de negocio de su idea usando un lienzo Canvas adaptado para jóvenes.

**Instrucciones:**

- Entregar a cada equipo un formato impreso o digital del Business Model Canvas simplificado.
- Completar las secciones: propuesta de valor, clientes, canales, fuentes de ingresos, recursos clave.
- Presentar el modelo al docente para retroalimentación.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Plantillas Canvas, marcadores, post-its, laptops o tablets (opcional).

**Integración con mecánicas:** Por modelo completo y coherente, el equipo obtiene 60 puntos y la insignia “Arquitecto de Negocios”. Desbloquea el siguiente nivel.

#### Actividad 4: “Test de Características Emprendedoras”

**Descripción:** Los estudiantes realizan un test autoinformado para identificar fortalezas y áreas de mejora en su carácter emprendedor.

**Instrucciones:**

- Responden un cuestionario diseñado para evaluar creatividad, liderazgo, resiliencia, y comunicación.
- Discuten en equipo resultados y planifican acciones personales para mejorar.

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Materiales:** Cuestionarios impresos o digitales.

**Integración con mecánicas:** Cada estudiante recibe una insignia personal “Explorador Emprendedor” y el equipo suma 30 puntos.

#### Nivel 3: Lanza tu Producto o Servicio y Gestiona Finanzas

##### Actividad 5: “Simulación de Mercado”

**Descripción:** Los equipos participan en una simulación donde venden su producto o servicio a clientes ficticios, manejando inventarios, precios y promociones.

**Instrucciones:**

- Preparar material de venta (folletos, carteles, presentaciones).
- Simular venta a clientes (otros equipos o estudiantes invitados).
- Registrar ingresos, costos y calcular ganancias.

**Tiempo estimado:** 120 minutos

**Materiales:** Material gráfico, hojas de registro, calculadoras.

**Integración con mecánicas:** La rentabilidad obtenida otorga hasta 80 puntos y la insignia “Gestor Financiero”. Desbloquea recursos para negociación.

##### Actividad 6: “Gestión de Costos y Presupuestos”

**Descripción:** Taller práctico para elaborar presupuestos detallados del negocio, incluyendo costos fijos, variables y proyecciones.

**Instrucciones:**

- Analizar costos asociados al producto o servicio.
- Crear un presupuesto mensual para la empresa.
- Presentar presupuesto al docente para evaluación.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Plantillas de presupuesto, calculadoras, laptops/tablets.

**Integración con mecánicas:** Presupuesto preciso otorga 50 puntos y desbloquea acceso a la siguiente etapa.

#### **Nivel 4: Negocia Alianzas y Lidera tu Equipo**

##### **Actividad 7: “Role Play: Negociación Estratégica”**

**Descripción:** Simulación donde los equipos negocian alianzas con “proveedores”, “inversionistas” y “clientes” para obtener beneficios para su empresa.

##### **Instrucciones:**

- Preparar roles y objetivos para cada equipo.
- Realizar rondas de negociación siguiendo reglas establecidas.
- Evaluar resultados y consensuar acuerdos.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Fichas de rol, hojas de acuerdos, espacio para dinámicas.

**Integración con mecánicas:** Negociaciones exitosas otorgan 70 puntos y la insignia “Negociador Experto”.

##### **Actividad 8: “Dinámica de Liderazgo y Comunicación”**

**Descripción:** Ejercicios prácticos para fortalecer el liderazgo y la comunicación efectiva en equipos.

##### **Instrucciones:**

- Realizar actividades de liderazgo situacional y escucha activa.
- Reflexionar sobre estilos de liderazgo y rol personal.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Guías de dinámica, fichas de reflexión.

**Integración con mecánicas:** Participación activa otorga hasta 40 puntos y la insignia “Líder Inspirador”. Desbloquea presentación final.

#### **Nivel 5: Presenta tu Proyecto Final y Reflexiona**

##### **Actividad 9: “Pitch Final de Emprendimiento”**

**Descripción:** Los equipos presentan su proyecto completo ante un panel de docentes y compañeros, mostrando su propuesta de valor, modelo de negocio, finanzas y aprendizajes.

##### **Instrucciones:**

- Preparar presentación de máximo 10 minutos.
- Responder preguntas del panel.

- Tiempo estimado:** 90 minutos (presentación y retroalimentación)
- Materiales:** Presentaciones digitales, proyector, hojas con resumen ejecutivo.
- Integración con mecánicas:** Presentación exitosa otorga 100 puntos y la insignia “Empresario Emprendedor”.

Actividad 10: “Reflexión y Evaluación Personal”

- Descripción:** Cada estudiante escribe una reflexión sobre su aprendizaje, retos superados y planes futuros.
- Instrucciones:**
- Responder preguntas guía sobre competencias desarrolladas.
  - Compartir reflexiones en grupo.

- Tiempo estimado:** 45 minutos
- Materiales:** Cuadernos o documentos digitales.
- Integración con mecánicas:** Reflexión final otorga 30 puntos adicionales.

Estas actividades están diseñadas para ser prácticas, accesibles y alineadas con la progresión del juego, asegurando que los estudiantes desarrollen competencias reales mientras disfrutan de una experiencia educativa motivadora e innovadora.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras para EmpreneX

- **Condiciones de Victoria:** Los equipos deben acumular al menos 450 puntos y haber obtenido las insignias clave para avanzar y completar la experiencia.
- **Penalizaciones:** Entregas tardías o incompletas restan 10 puntos por día de retraso. La falta de participación activa puede reducir puntos hasta un máximo de 30 por actividad.
- **Turnos:** En actividades grupales con roles, se rota el liderazgo y los roles cada actividad para fomentar la participación equitativa.
- **Roles:** Cada equipo asigna: Líder (coordinador), Financiero (gestiona presupuesto), Comunicador (presenta y negocia), Creativo (idea y diseño).
- **Restricciones:** No se permite copiar ideas o trabajos entre equipos. El plagio resulta en pérdida automática del nivel.
- **Tabla de Puntos:**

| Actividad                     | Puntos Máximos |
|-------------------------------|----------------|
| Lluvia de Ideas Emprendedoras | 50             |
| Presupuesto Básico            | 40             |

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Canvas Creativo         | 60  |
| Test Emprendedor        | 30  |
| Simulación de Mercado   | 80  |
| Gestión de Costos       | 50  |
| Negociación Estratégica | 70  |
| Dinámica de Liderazgo   | 40  |
| Pitch Final             | 100 |
| Reflexión Final         | 30  |

- **Sistema de Logros:** Para desbloquear niveles, los equipos deben:
  - Nivel 1: 80 puntos, “Innovador Inicial”
  - Nivel 2: 130 puntos adicionales, “Arquitecto de Negocios”
  - Nivel 3: 130 puntos adicionales, “Gestor Financiero”
  - Nivel 4: 110 puntos adicionales, “Negociador Experto” y “Líder Inspirador”
  - Nivel 5: Presentar pitch y reflexión para completar 130 puntos.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación dentro de EmpreneX

La evaluación es continua, formativa y sumativa, integrada en el sistema gamificado para reflejar competencias reales y evidencias tangibles.

#### Criterios de Evaluación:

- Claridad y originalidad de la idea de negocio.
- Dominio de conceptos financieros básicos y aplicación práctica.
- Coherencia y creatividad en el modelo de negocio.
- Desarrollo personal en características emprendedoras.
- Capacidad para negociar y comunicar eficazmente.
- Trabajo en equipo y liderazgo demostrado.
- Presentación final profesional y reflexión crítica.

#### Rúbricas Integradas:

Para cada actividad se utiliza una rúbrica con niveles de desempeño (Insuficiente, Básico, Bueno, Excelente) que evalúa criterios específicos, por ejemplo:

- **Canvas Creativo:** Compleción de secciones, creatividad, justificación y trabajo colaborativo.
- **Simulación de Mercado:** Estrategia de venta, cálculo financiero correcto, adaptación a escenarios.
- **Pitch Final:** Claridad, persuasión, uso de recursos, manejo del tiempo y respuestas a preguntas.

#### **Evidencias de Aprendizaje:**

- Documentos de ideas y Canvas.
- Registros de simulaciones financieras.
- Actas de acuerdos de negociaciones.
- Presentaciones orales y materiales gráficos.
- Reflexiones personales escritas.

#### **Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:**

Al concluir, se realiza una sesión grupal para que los estudiantes compartan sus aprendizajes, retos superados y cómo planean aplicar estas competencias en su vida real y futura. El docente guía una discusión sobre el impacto social y financiero que pueden lograr como futuros emprendedores, cerrando la historia de Innovópolis con un mensaje inspirador sobre el poder del emprendimiento responsable y la inteligencia financiera.

## **Recomendaciones Logísticas**

### **Recomendaciones Logísticas para la Implementación**

- **Tiempo necesario:** Se recomienda distribuir la experiencia en 10 a 12 sesiones de 90 a 120 minutos cada una, idealmente a lo largo de un trimestre escolar para permitir reflexión y consolidación.
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo (mesas agrupadas), espacio para dinámicas grupales y presentaciones. Pizarra o tablero visible para seguimiento de puntos y niveles.
- **Materiales y herramientas TIC:**
  - Papel, marcadores, post-its, hojas impresas de Canvas y presupuestos.
  - Acceso a internet para investigación y uso de aplicaciones de presentación (PowerPoint, Canva, Google Slides).
  - Computadoras o tablets para elaboración de documentos y presentaciones.
  - Proyector o pantalla para exposiciones.
  - Plataforma digital (opcional) para seguimiento de puntos y entrega de evidencias, como Google Classroom o Moodle.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente entre 20 y 30 estudiantes, organizados en equipos de 4 a 5 personas para favorecer la colaboración y participación.

- **Preparación previa del docente:**

- Familiarizarse con conceptos básicos de gamificación y emprendimiento.
- Preparar materiales y rúbricas con anticipación.
- Configurar tablero de puntos visible y sistema para registrar avances.
- Planificar tiempos y espacios para actividades dinámicas.
- Facilitar recursos y guías para cada nivel.

- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**

- *Falta de motivación:* Usar incentivos claros, mostrar ejemplos reales de emprendedores jóvenes y vincular la experiencia con intereses personales de los estudiantes.
- *Dificultades técnicas:* Asegurar materiales impresos como respaldo, capacitar al docente en uso de herramientas digitales.
- *Desbalance en participación:* Rotar roles, promover la inclusión y usar evaluaciones individuales junto con grupales.
- *Gestión del tiempo:* Ajustar actividades según progreso, ser flexible con plazos y usar recompensas de tiempo extra como incentivos.

Siguiendo estas recomendaciones, la experiencia EmprendeX se puede implementar con éxito, garantizando un ambiente dinámico, motivador y enriquecedor para el desarrollo de competencias clave del siglo XXI en estudiantes de secundaria.