GUÍA DOCENTE DEL VIDEOJUEGO

Sesiones · solucionario · reflexión · evaluación



PROGRAMA **LÁNZATE 2026**

Santa María la Real fundación | empleo e inclusión social

GOBIERNO DE ESPAÑA · MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO Y AGENDA 2030
POR SOLIDARIDAD OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

Índice de contenidos

1. Ficha rápida_4
2. El juego en cinco minutos_6
3. Qué enclave elegir_8
4. Antes de la sesión_10
5. Propuestas de sesión_12
6. Durante la partida_14
7. Después de jugar: la reflexión guiada_16
8. Del juego al proyecto propio_18
9. Adaptaciones por perfil_19
10. Evaluación_20

Anexo A. Diario de juego (para el alumnado)_23
Anexo B · Confrontaciones y solucionario (para el profesorado)_24
Anexo C · Datos técnicos (para el profesorado)_26

Con esta guía
puedes llevar elvideojuego
LANZATE 2026
al aula sin necesidad de
ningún otro documento

Propone – sesiones,
– listas para usar,
– un guion de reflexión,
– actividades para aplicar
lo aprendido a un
proyecto propio
– e instrumentos
de evaluación

1.Ficha rápida

LÁNZATE 2026 es un juego de exploración y diálogo sobre emprendimiento social y sostenible: se avanza investigando y argumentando, nunca combatiendo.

Está dirigido a personas jóvenes de 14 a 35 años, en centros educativos, entidades sociales o itinerarios de formación, y se apoya en el Marco Europeo de Competencias de Emprendimiento (EntreComp): sus quince competencias, organizadas en tres áreas, estructuran tanto el códex del juego como las habilidades que la persona videojugadora ejercita durante la partida.

Aspecto	Detalle
Público	Jóvenes de 14 a 35 años, en centros educativos, entidades sociales o itinerarios de formación.
Marco competencial	EntreComp: 15 competencias en 3 áreas: (Ideas y oportunidades · Recursos · Poner en marcha)
Estructura	Tutorial obligatorio + 3 enclaves independientes: (social, económico, ambiental) + secuencia final
Duración	Tutorial ≈ 15 min · cada enclave 30–45 min · partida completa 2–4 h
Modo de juego	Un solo jugador; recomendado jugar en parejas (ver apartado 6)
Equipos	Ordenador con teclado y ratón; pantalla panorámica; no requiere tarjeta gráfica
Idioma	Solo en español
Versiones	Escritorio (Windows, macOS, Linux), recomendada para aula; navegador (Chrome, Edge, Firefox) si el centro no permite instalar
Guardado	La partida se guarda en el equipo o navegador donde se juega: para continuar otro día hay que usar el mismo puesto
Contenido sensible	Sin violencia ni penalizaciones. Todos los textos usan lenguaje sin marcas de género

2.El juego en cinco minutos

Lo que necesitas saber para acompañar una partida sin haberla jugado entera

Aun así, te recomendamos jugar al menos el tutorial antes de llevarlo al aula

La historia

La persona que juega viaja en tren hacia Ciudad Umia, pero el tren se detiene en Miravía, un pueblo virtual que no estaba en la ruta.

Allí, otras personas jugadoras se han quedado atrapadas: repiten siempre las mismas frases y acciones.

Cada una había puesto en marcha una iniciativa emprendedora (social, económica o ambiental) que se desvió de su propósito.

Como quien juega llegó por accidente, puede ver los fallos del sistema y ayudarles a salir de la rutina.

El ciclo de cada enclave

Los tres enclaves siguen las mismas cuatro fases, que son también las fases del proceso emprendedor que el juego quiere hacer visibles. La pantalla indica en cuál se está.

fase **Detectar**
Acción*: encuentra un problema visible y reconoce que algo no funciona.
fase **Preparar**
Acción: reconstruye lo ocurrido: hablar, investigar registros, resolver puzles, reunir evidencias.
fase **Intervenir**
Acción: confronta a la persona atrapada y cuestiona la decisión que causó el problema.
fase **Reactivar**
Acción: aplica los cambios y el pueblo se transforma de forma permanente.

*Qué hace la persona videojugadora

Las confrontaciones: argumentar en lugar de pelear

Cada enclave se cierra con una conversación en la que hay que convencer a la persona atrapada.

Claridad_ es lo que gana la otra persona cuando un argumento acierta. El objetivo no es derribar a nadie, sino que entienda.

Serenidad_ es lo que gasta quien juega en cada intervención. No se puede probar sin pensar.

La otra persona defiende su postura en varias fases, y cada una cede ante un tipo de argumento distinto. Hay una habilidad para «leer» a la otra persona que conviene usar antes de responder: el juego obliga a escuchar primero.

Cada habilidad corresponde a una competencia de EntreComp. Algunas se aprenden durante las misiones y necesitan una Clave para usarse.

Si se agota la Serenidad no hay derrota: se despierta en la hostería y se puede volver a intentar. La primera confrontación del tutorial está diseñada para perderse.

Otras herramientas del juego

Códex EmprendeX_ menú con la teoría de cada competencia y su herramienta práctica (mapa de empatía, modelo de negocio, discurso breve, indicadores de impacto...). Las entradas se desbloquean al usar la competencia: 11 de 17 en la línea principal y 6 explorando.

Brújula_ señala por dónde seguir, sin resolver el camino. Se apaga donde orientarse forma parte del reto.

Hostería_ descansar recupera Claridad y Serenidad.

TOTAL MISIONES: 39

MP: misiones principales 28

Mo: misiones opcionales 11

El recorrido

Reparto de las 39 misiones del juego por tramo

Tutorial_6 MP + 1 Mo
Del tren a Miravía. Enseña las mecánicas.

→ **Enclave social_4 MP + 3 Mo**
El festival que nadie celebró
Luma organizó un festival sin contar con nadie.

→ **Enclave económico_6 MP + 3 Mo**
La reserva que desapareció
Aren conectó el pueblo con la ciudad y el pueblo dejó de guardar grano.

→ **Enclave ambiental_ 5 MP + 3 Mo**
El agua que no llega
El prototipo de energía de Narel seca el río aguas abajo.

Enlace entre enclaves_6 MP

Secuencia final_ 1 MP +1 Mo
El sistema intenta atrapar a quien juega convirtiendo su historial en una rutina. Se enfrenta a una copia de sí mismo.

3.Qué enclave elegir

Elige el enclave por las competencias y el debate que quieres provocar.

Si solo tienes una sesión, el social es el más corto y el que da el debate más abierto

	Competencias en la línea principal	Si se explora, añade	Tema para el debate	Decisión abierta que registra el juego
30`- 40` **Enclave Social** _el festival	**Trabajo en equipo** · Movilizar recursos · Pensamiento ético y sostenible	**Visión**	**Organizar** *para* la comunidad o *con* la comunidad; barreras de participación	**Cómo se reorganiza el festival:** varias configuraciones válidas, cada una con renuncias
35`- 45` **Enclave Económico_** el punto de pedidos	**Alfabetización financiera** · Trabajar con incertidumbre · Motivación y perseverancia · Planificación y gestión	**Creatividad** · Aprender de la experiencia	**Rentabilidad inmediata frente a sostenibilidad;** dependencia; coste de oportunidad	**Reparto de un lote entre una venta exterior y el mercado local;** organización de la cosecha final
30`- 40` **Enclave Ambiental_** el agua y el prototipo	**Pensamiento ético y sostenible** · Aprender de la experiencia	**Planificación y gestión** · Movilizar recursos · Autoconocimiento	**Impacto sobre quien no participó;** desplazar un problema en vez de resolverlo	**Ajuste del prototipo** hasta encontrar una opción viable
Tutorial (siempre)_				



Qué se lleva el alumnado de cada enclave

Enclave Social _el festival

- → **Reconoce** barreras de participación en una iniciativa que se presenta como abierta.
- → **Sostiene** una valoración con evidencias propias.
- → **Diseña** una actividad colectiva que admite incorporaciones sin perder coordinación.
- → **Explica** por qué un mismo fin admite varias opciones y a qué renuncia cada una.

Enclave Económico_ el punto de pedidos

- → **Reconstruye** una decisión económica a partir de registros.
- → **Distingue** un buen resultado inmediato de la sostenibilidad a medio plazo.
- → **Reparte** un recurso limitado y justifica el criterio.
- → **Decide** con información incompleta sin bloquearse.

Enclave Ambiental_ el agua y el prototipo

- → **Sigue** una cadena de efectos desde un síntoma hasta su causa.
- → **Prueba** una alternativa antes de criticar una decisión ajena.
- → **Revisa** una decisión propia sin renunciar a su objetivo.

¡OJO!
El enclave ambiental trabaja solo dos competencias en su línea principal. Si lo eliges para trabajar recursos o planificación, reserva tiempo para las misiones opcionales.

Tutorial

- → **Emprender**, el proceso emprendedor, **detectar oportunidades**, tomar la iniciativa y **aprender de la experiencia; valorar ideas si se explora**.

Prepara la parte técnica
al menos una semana antes:
es lo que más sesiones
hace fracasar

4.Antes de la sesión



Con el equipo informático del centro

- Probar el juego en todos los puestos, no solo en uno.
- Si se usa la versión de navegador, comprobar que la web no está bloqueada y que la conexión aguanta la primera carga de todos los equipos a la vez.
- Si se usa la versión web, no usar Safari, iPad ni iPhone: el juego se ve pero no suena.
- Comprobar el sonido y conseguir auriculares si el aula es compartida.
- Si el juego va a durar varias sesiones, asignar a cada pareja el mismo puesto todos los días (la partida se guarda en el equipo).

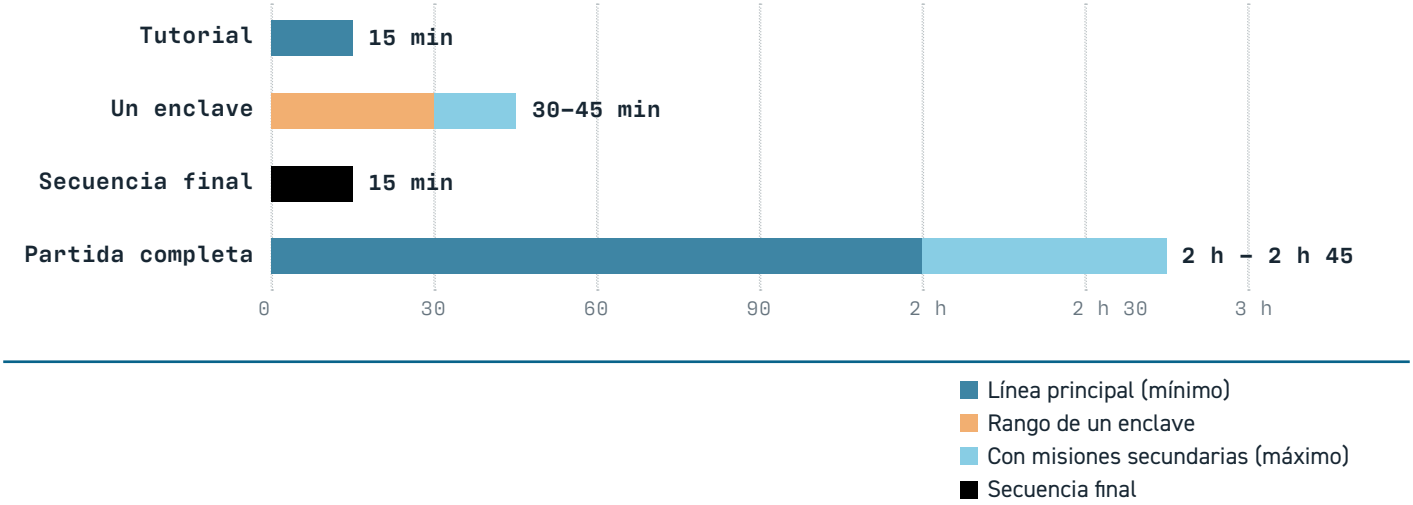


Tu propia preparación

- Jugar el tutorial y, si es posible, el enclave elegido. Como mínimo, leer su solución en el Anexo B.
- Elegir el formato de sesión (apartado 5) y el enclave (apartado 3).
- Decidir las parejas y los roles (apartado 6).
- Imprimir el diario de juego (Anexo A), uno por pareja.
- Preparar el cuestionario inicial y final (apartado 10) si la sesión forma parte del programa LÁNZATE.
- Tener a mano la pizarra o un mural con las cuatro fases: Detectar, Preparar, Intervenir, Reactivar.

5.Propuestas de sesión

Los tiempos son orientativos: ajústalos con lo que observes en tu grupo



A. Sesión única
60 minutos
(mínimo viable)

Minuto	Actividad	Qué hace la persona docente
0–5	**Presentación:** ¿qué es emprender para vosotros/as? Las cuatro fases en la pizarra	Plantea la pregunta y anota respuestas sin corregir
5–20	**Tutorial**	Circula y resuelve dudas de controles
20–50	**Enclave social,** solo línea principal	Observa y anota decisiones para el debate
50–60	**Reflexión exprés:** tres preguntas (apartado 7) y diario	Modera; recoge el diario

B. Dos sesiones
50 minutos
(recomendada)

Minuto	Actividad
0–5 (Sesión 1)	**Cuestionario inicial** (si procede)
5–10 (Sesión 1)	**Presentación:** la pregunta sobre emprender y las cuatro fases
10–25 (Sesión 1)	**Tutorial**
25–45 (Sesión 1)	**Enclave elegido:** fases Detectar y Preparar
45–50 (Sesión 1)	**Diario:** ¿qué problema habéis detectado y qué creéis que lo causó?
0–5 (Sesión 2)	**Recordatorio** a partir del diario
5–30 (Sesión 2)	**Terminar el enclave:** Intervenir y Reactivar
30–45 (Sesión 2)	**Reflexión guiada completa** (apartado 7)
45–50 (Sesión 2)	**Cuestionario final y una frase de compromiso:** «en mi proyecto revisaría…»

C. Puzle de enclaves
Tres sesiones
(grupo completo)

	Actividad
Sesión 1	**Todo el grupo juega el tutorial.** Después, cada tercio empieza su enclave.
Sesión 2	**Terminan el enclave (25–30`).** Cada tercio prepara una exposición de 5 minutos: qué problema había, qué decisión lo causó, qué argumento funcionó, qué competencias usaron.
Sesión 3	**Exposiciones (15`) y debate cruzado (20')** sobre la pregunta «¿qué tienen en común los errores de Luma, Aren y Narel?». **Cierre con una actividad puente** (apartado 8).

Cada tercio de la clase juega un enclave distinto y luego se enseñan entre sí. Es el formato que mejor muestra el proceso emprendedor completo.

Tu papel es observar
y hacer preguntas,
no dar soluciones

El juego ya ofrece ayuda
(brújula, pistas,
reintentos sin castigo),
y equivocarse forma parte
de lo que se aprende

6. Durante la partida

Jugar en parejas

El juego es para una sola persona, pero en parejas se argumenta en voz alta, y eso es justo lo que queremos provocar.

→ **Piloto_** maneja el teclado.

→ **Copiloto_** lee los diálogos en voz alta, propone qué argumento usar y anota en el diario.

- Cambian de rol en cada fase del ciclo o a mitad del enclave.
- En las confrontaciones, el piloto no elige un argumento sin que la pareja se haya puesto de acuerdo.

Qué observar mientras juegan

Toma notas breves para la reflexión; no hace falta seguirlo todo.

- Si usan la habilidad de «leer» a la otra persona antes de argumentar, o disparan argumentos al azar.
- Cómo reaccionan al perder la primera confrontación, que está diseñada para perderse.
- Qué deciden en las decisiones abiertas (el festival, el reparto del lote, la cosecha) y cómo lo discuten.
- Si exploran las misiones opcionales o van directos a la línea principal.
- Quién toma las decisiones en cada pareja.

Si una pareja se atasca

Espera unos minutos antes de intervenir y responde con preguntas, de menos a más ayuda:

1. «¿Qué fase del ciclo os marca la pantalla? ¿Qué se hace en esa fase?»
2. «¿Hacia dónde apunta la brújula? ¿Con quién no habéis hablado todavía?»
3. «¿Qué evidencias tenéis? ¿Cuál os falta?»
4. En una confrontación: «¿Cuál es su punto débil ahora? ¿Qué competencia responde a eso?»
5. Si nada funciona, consulta el solucionario (Anexo B) y da solo la pista del paso siguiente.

SIN CASTIGOS
Si se agota la Serenidad, recuérdales que no han perdido: pueden descansar en la hostería, explorar más y volver a intentarlo.

¡Si el tiempo se acaba!

Guardad la partida y pasad a la reflexión aunque no hayan terminado

Una reflexión con el enclave a medias aporta más que terminar el enclave sin reflexión. Puedes pedir a quien no haya llegado a la confrontación que imagine qué argumento usaría.

7.Después de jugar:la reflexión guiada

Dedica al menos 15 minutos a la reflexión

Reflexión exprés (10 minutos, formato A)

Usa solo tres preguntas:

- → ¿Qué falló?
- → ¿Qué argumento funcionó y por qué?
- → ¿Qué harías distinto tú si fueras Luma, Aren o Narel?

Sigue 4 pasos	Pregunta clave	Para qué sirve
1 **¿Qué pasó?**	¿Cuál era el problema y qué decisión lo causó?	Reconstruir los hechos con evidencias
2 **¿Cómo lo vivimos?**	¿Qué sentisteis al perder la primera confrontación? ¿Y al convencer a la otra persona?	Nombrar la frustración y la perseverancia
3 **¿Qué aprendimos?**	¿Qué competencias usasteis? ¿Cuál os faltó?	Conectar la experiencia con EntreComp (mirad el códex)
4 **¿Cómo lo aplicamos?**	¿Dónde habéis visto un error parecido en la vida real? ¿Cómo lo evitaríais en un proyecto propio?	Transferir fuera del juego

Preguntas por enclave

Social_
elfestival

- Luma quería hacer algo bueno para el pueblo. ¿En qué momento su festival dejó de ser comunitario?
- Comparad cómo reorganizó el festival cada pareja. ¿A qué renunció cada opción?
- ¿Qué diferencia hay entre organizar *para* la gente y organizar *con* la gente?
- ¿Conocéis alguna actividad del centro o del barrio en la que es difícil participar?

Económico_
el punto de encuentro

- La idea de Aren funcionó. ¿Por qué acabó siendo un problema?
- ¿Cómo repartisteis el lote? ¿qué criterio usó cada grupo? ¿Había una respuesta correcta?
- ¿Qué es una reserva en un negocio o en vuestra vida? ¿Qué se pierde al eliminarla?
- ¿Cómo decidisteis sin tener toda la información?

Ambiental_
el agua y el prototipo

- Quién sufría las consecuencias del prototipo sin haber participado en la decisión?
- ¿Por qué funcionó mejor proponer una alternativa que pedirle a Narel que abandonara su proyecto?
- ¿Conocéis proyectos «verdes» que solucionan un problema pero crean otro en otro sitio?

Datos que el juego ofrece para la reflexión

- **El resultado de cada confrontación (Aprobado, Notable o Excelente)**
  La diferencia no está en la habilidad con el juego, sino en haber explorado y usado cada argumento en el momento justo.
- **Sus decisiones abiertas_**
  La organización del festival, el reparto del lote y la cosecha final.
- **Las entradas del códex desbloqueadas_**
  Muestran qué competencias han trabajado y cuáles se han dejado por el camino.

Secuencia final_

- El sistema intentó convertir vuestras decisiones en una rutina. ¿Qué rutinas vuestras os impiden probar cosas nuevas?
- ¿Qué tienen en común los errores de Luma, Aren y Narel? Pista: los tres empezaron con buena intención y no revisaron su decisión cuando aparecieron sus efectos.

8.Del juego al proyecto propio

Cada enclave termina con una actividad de 20–30 minutos que aplica su herramienta del códex a una idea real del alumnado

	Herramienta del códex	Actividad puente	Producto
Enclave Social	**Discurso breve** → indicadores de impacto y ODS	**Mapa de participación de una idea propia:** quién podría sumarse, quién coordina, cómo se ajusta si algo cambia. Se cierra con un discurso de un minuto para invitar a participar.	**MAPA + DISCURSO BREVE**
Enclave Económico_	**Modelo de negocio** → lluvia de ideas y prototipo	**Modelo de negocio de una idea propia marcando sus dependencias:** un proveedor, un cliente, una plataforma y su «reserva»: qué pasa si esa dependencia falla.	**MODELO DE NEGOCIO CON PLAN B**
Enclave Ambiental_	**Indicadores de impacto y ODS** → mapa de aliados	**Cadena de impacto de una idea propia:** efectos directos, efectos sobre quien no participa y un indicador para vigilar cada uno.	**CADENA DE IMPACTO + 2 INDICADORES**
Secuencia final_	**Aprender de la experiencia**	**Premortem:** «imaginad que vuestro proyecto ha fracasado dentro de un año. ¿Qué decisión lo causó?»	**LISTA DE RIESGOS y CÓMO REVISARLOS**

SIN IDEA PREVIA
Si el grupo no tiene una idea propia, usad un reto del entorno.

Conexión con el programa LÁNZATE

El videojuego es una pieza de un itinerario más amplio. Si tu grupo participa en el programa, los productos de las actividades puente pueden alimentar:

- → **Los retos de emprendimiento con impacto,** que se presentan en la plataforma LÁNZATE al Emprendimiento y los evalúan un jurado y una votación popular.
- → **Las mentorías_**individuales o grupales del programal.

PROFUNDIZAR EN LA METODOLOGÍA
El equipo docente puede hacer el MOOC de Emprendimiento Social del programa Lánzate.

9.Adaptaciones por perfil

El juego se basa en leer diálogos y argumentar. Adapta el acompañamiento a la edad, el nivel de lectura, el dominio del castellano y la experiencia con videojuegos del grupo

Perfil	Riesgo principal	Adaptaciones recomendadas
Grupo A 14–17 años	Ir rápido y saltarse los diálogos	Parejas con roles fijos; el copiloto lee en voz alta; preguntas de reflexión cercanas (el centro, el barrio, el grupo de amigos)
Grupo B 18–35 años	Ver el juego como algo infantil	Presentarlo como un caso práctico; dar más peso a la actividad puente con su propia idea; formato C
Grupo C Juventud en situación de vulnerabilidad (tutelada y extutelada, migrante, sin estudios)	Carga de lectura, idioma (el juego solo está en español) y brecha digital	Grupos más pequeños o una persona de apoyo; lectura compartida; glosario previo (emprender, impacto, reserva, coste de oportunidad, prototipo); ampliar tiempos; formato B como mínimo
Poca experiencia con videojuegos	Bloqueo con los controles	Demostración de 3 minutos en pantalla grande antes del tutorial; emparejar con alguien que juegue habitualmente

Perspectiva de género

El juego evita las marcas de género y deja elegir avatar y nombre. En el aula puedes ir más allá:

→ **Observa** quién maneja el teclado y quién toma las decisiones en las parejas, y rota los roles.
→ **En la reflexión,** pregunta quién suele quedarse fuera de las iniciativas, como el festival de Luma.
→ **Cuando busquéis ejemplos reales,** incluye iniciativas emprendedoras lideradas por mujeres.

Evalúa lo que el alumnado hace y explica, no lo lejos que llega en el juego

Hay tres fuentes de evidencia:
- tu observación,
- el diario de juego
- y el producto de la actividad puente

10. Evaluación

Rúbrica

CRITERIO (competencia EntreComp)	**INICIAL**	**EN DESARROLLO**	**LOGRADO**	**AVANZADO**
DETECTAR EL PROBLEMA CON EVIDENCIAS Detectar oportunidades	Describe el problema con impresiones	Aporta alguna evidencia del juego	**Relaciona** varias evidencias con la decisión que causó el problema	**Identifica** un patrón y lo reconoce en situaciones reales
ESCUCHAR Y ARGUMENTAR Trabajar con otros	Elige argumentos al azar	Argumenta pero sin considerar la postura ajena	**Identifica** la postura del otro antes de argumentar	**Argumenta** sin descalificar y propone alternativas
VALORAR EL IMPACTO Pensamiento ético y sostenible	Solo ve los resultados directos	Menciona efectos sobre terceros	**Explica** efectos sobre quien no participó en la decisión	**Propone** cómo medir o corregir esos efectos
DECIDIR CON RECURSOS LIMITADOS Alfabetización económica Trabajar con incertidumbre	No justifica su decisión	Justifica con un solo criterio	**Compara** opciones y explica a qué renuncia	**Asume** el riesgo de forma consciente y prevé cómo revisar la decisión
APRENDER DEL ERROR Aprender de la experiencia Motivación y perseverancia	Abandona tras un fallo	Reintenta sin cambiar de estrategia	**Cambia** de estrategia a partir del fallo	**Explica** qué aprendió y cómo lo aplicaría
TRANSFERIR AL PROYECTO PROPIO	No relaciona el juego con la realidad	Pone un ejemplo real parecido	**Aplica** la herramienta del códex a su idea	**Mejora** su idea a partir de lo aprendido

CÓMO USARLA
Usa solo los criterios del enclave que hayas trabajado.

Evaluación
Cuestionario inicial y final

Escala de 1=nada a 5=mucho

Este cuestionario recoge **dos indicadores principales:**
- satisfacción con el videojuego y
- comprensión de las fases del emprendimiento social y sostenible. Se responde en 5 minutos.

Al principio y al final

→ **1.** Sé explicar qué es el emprendimiento social y sostenible.
→ **2.** Conozco las fases que sigue un proyecto emprendedor, desde detectar un problema hasta ponerlo en marcha.
→ **3.** Me siento capaz de detectar un problema de mi entorno que podría resolverse con una iniciativa.
→ **4.** Antes de defender una idea, escucho la postura de las otras personas.
→ **5.** Tengo en cuenta cómo afecta una iniciativa a quien no participa en ella.

Pregunta abierta

→ Ordena y explica con tus palabras las fases de un proyecto emprendedor.

Solo al final

→ **6.** El videojuego me ha ayudado a entender mejor las fases del emprendimiento social y sostenible.
→ **7** El videojuego me ha gustado.
→ **8.** Recomendaría el videojuego a otras personas de mi edad (sí / no).
→ **9.** ¿Qué cambiarías del juego o de la sesión?

Para el alumnado

Anexo_A Diario de juego

Una hoja por pareja. Se rellena durante la partida y se usa en la reflexión

Nombres_ .....

Fecha_ .....

Enclave_ ☐Social ☐Económico ☐Ambiental

El ciclo

FASE	Pregunta	Nuestra respuesta
DETECTAR	¿Qué problema hemos visto en el pueblo?	
PREPARAR	¿Qué evidencias hemos encontrado? ¿Qué decisión causó el problema?	
INTERVENIR	¿Qué argumento convenció a la persona atrapada? ¿Por qué funcionó?	
REACTIVAR	¿Qué cambió en el pueblo?	

Datos de la partida

Dato	Nuestra respuesta
Resultado de la confrontación (Aprobado / Notable / Excelente)	
Decisión abierta que hemos tomado y por qué	
Entradas del códex desbloqueadas	
¿Cuántas veces lo intentamos? ¿Qué cambiamos?	

PARA TERMINAR

Si nosotros/as tuviéramos un proyecto como el de Luma, Aren o Narel, lo que revisaríamos es: .....

.....

Anexo_B Confrontaciones y solucionario

CONFIDENCIAL
Este anexo contiene soluciones: no lo compartas con el alumnado.

Confrontaciones: qué argumento hace ceder cada postura

Confrontación	POSTURA 1	POSTURA 2	POSTURA 3	Para el resultado máximo
Teko, primer intento (M04)	NO SE PUEDE GANAR	—	—	La derrota está guionizada y abre el tramo de aprendizaje
Teko, segundo intento (M06)	ACTIVAR	RECALIBRAR	—	Usar la habilidad que se consigue en el sótano (S01)
Luma (SOC-03)	PONDERAR	PERSUADIR	RECALIBRAR	Proyectar (se consigue en el solar, SOC-S01) usado en la segunda postura; si se gasta antes, se desperdicia
Aren (ECO-05)	CALCULAR	ARRIESGAR	PERSISTIR	Recalibrar, si se tiene su Clave, en la tercera postura
Narel (AMB-05)	RECALIBRAR	MOVILIZAR	PLANIFICAR	Reconocer (se consigue en el claro, AMB-S03) en la segunda postura
Copia de sí mismo (FIN)	PERSUADIR O PROYECTAR	ARRIESGAR	PLANIFICAR O RECONOCER	Calcular y Persistir parecen válidas, pero no puntúan. Cada aliado conseguido resuelve su postura sin gastar turno.

Preguntas frecuentes

→ **¿Puede el alumnado seguir jugando en casa?**
No con la misma partida: queda guardada en el equipo o navegador donde se jugó.

→ **¿Qué pasa si se borran los datos del navegador?**
En la versión web se pierde la partida. Para varias sesiones es más segura la versión de escritorio.

→ **¿Se puede jugar en tabletas o móviles?**
Una tableta grande es viable; un móvil no. En iPad no hay sonido en la versión web.

→ **¿Qué hago si un equipo no guarda la partida?** Comenzar de nuevo

→ **¿Se puede saltar el tutorial en una segunda sesión con otro equipo?** No

Tutorial_

- **M03**_La credencial para salir de la estación se genera en el terminal de mantenimiento del tren.
- **M05**_Hay tres diarios en la casa. Leerlos entrega las habilidades; después hay que consultar las nuevas entradas del códex en el menú.
- **S01**_(opcional). Reunir las tres evidencias repartidas por el sótano y contrastarlas en la mesa de trabajo.

Enclave social_

- **SOC-02**_Hay que probar las tres formas de participar: apoyo al montaje, turno en el puesto y mural en el programa. Las tres se rechazan. Después, en el tablón de la planificación, se explica por qué falló cada una y se nombra el patrón común: las decisiones iniciales se mantienen pese a las nuevas necesidades, apoyos y propuestas. Equivocarse no penaliza.
- **SOC-04**_(decisión abierta). Hay 3 opciones para el montaje, 3 para el puesto y 4 para el mural; ninguna es correcta por sí sola. Cada una refuerza dos de estos tres aspectos a costa del tercero: que pueda sumarse gente, que se sepa quién coordina y que el reparto pueda ajustarse. El festival arranca cuando los tres quedan cubiertos (12 de las 36 combinaciones): basta con no repetir el mismo sesgo en las tres decisiones.
- **RET-SOC**_Ninguna respuesta a la Pregonera es incorrecta. La tercera es la que aplica el criterio del festival.
- **SOC-S01**_(opcional). Rincón de sombra: zona de descanso. Franja pisada: paso acondicionado. Pared visible desde el recinto: mural.
- **SOC-S02**_(opcional). No se pueden atrapar las ardillas con el hueco abierto: primero se tapa con el cajón.
- **SOC-S03**_(opcional, diseño accesible). Cable grueso al borne 1 (focos), cable que zumba al 2 (sonido), cable que llega a la caja al 3 (campana); el cable pelado no va a ninguno. Después se marcan los bornes con símbolos.

Enclave económico_

- **ECO-02**_Reservas: 2 lotes en la Cosecha I, 1 en la II y 0 en la III. El dato borrado de la Cosecha II es: producción 7, reserva 1, salida 6. La evolución 2, 1, 0 es la clave del enclave.
- **ECO-03**_(decisión abierta). No hay respuesta correcta: mantener la venta exterior asegura un ingreso confirmado; devolver el lote abastece al pueblo. La decisión queda registrada.
- **ECO-04**_Primero hay que recuperar el puesto de mantenimiento retirando las cajas y encontrando el juego de herramientas. Después: equipo de preparación, Fijación; plataforma de carga, Transmisión; unidad de reparto, Arranque.
- **ECO-06**_(decisión abierta). Hay 8 lotes: 2 para la reserva de siembra, 2 para los compromisos con el mercado y 2 para los compromisos exteriores. Los 2 restantes se reparten entre las oportunidades que aparecen. Ninguna es obligatoria, pero la reserva debe quedar cubierta.
- **ECO-S01**_(opcional). Vale cualquier combinación de dos de los tres elementos; lo único que no vale es no proponer nada.
- **ECO-S02**_(opcional). La cifra es la diferencia entre lo producido y lo entregado.

Enclave ambiental_

- **AMB-01**_Hay que seguir el rastro de tierra húmeda, no el de hojas secas. El paso bloqueado se abre con la palanca de mantenimiento que hay junto a una caja registradora.
- **AMB-02**_Orden de arranque del cartel (agua, giro, carga): abrir la válvula, activar la turbina y conectar los acumuladores.
- **AMB-03**_Activar el acumulador auxiliar, examinar la válvula de entrada y volver.
- **AMB-04**_Entrada limitada, retorno abierto y carga básica. Es la configuración que da energía suficiente sin secar el cauce, y el argumento que desmonta la postura de Narel.
- **AMB-S01**_(opcional). Hay tres marcas repartidas por el juncal; se pueden clavar en cualquier orden.
- **AMB-S02**_(opcional). Cerrar las cuatro compuertas de los ramales laterales para llevar todo el caudal al canal central.

Para el docente

Anexo_C Datos técnicos

Dato	Valor
Versiones	Escritorio para Windows, macOS y Linux (recomendada para aula); versión web para Chrome, Edge y Firefox actualizados
Requisitos	No necesita tarjeta gráfica dedicada ni un ordenador reciente. Pantalla panorámica recomendada
Resolución	Fija, 1280 × 720. En pantallas no panorámicas aparecen bandas a los lados
Idioma	Solo español; el juego no permite cambiar de idioma
Controles	Teclado y ratón. La pantalla táctil funciona solo en parte: una tableta grande es viable, un móvil no
Sonido	En la versión web con Safari, iPad o iPhone el juego no suena
Guardado	Escritorio: archivo en el equipo. Web: almacenamiento del navegador. La partida no viaja con la persona: cambiar de ordenador o borrar los datos del navegador la pierde

GUÍA DOCENTE DEL VIDEOJUEGO

Sesiones · solucionario · reflexión · evaluación



PROGRAMA **LÁNZATE 2026**

Santa María la Real fundación | empleo e inclusión social

GOBIERNO DE ESPAÑA · MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO Y AGENDA 2030

POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL