

“Resiliencia en Acción: La Aventura Socioemocional Universitaria”

Gamificación Progresiva | Ciencias Sociales y Humanas | Trabajo social | Tema: Habilidades socioemocionales para la permanencia estudiantil universitaria

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos al campus virtual de “Universidad Horizonte”, un espacio donde cada estudiante es más que un alumno: es un explorador de su propio crecimiento personal y social. En esta universidad, los desafíos académicos no solo se enfrentan con libros y exámenes, sino también con habilidades socioemocionales que garantizan la permanencia y el éxito en la vida universitaria y más allá.

En esta experiencia gamificada, los estudiantes asumen el rol de “Guardianes del Equilibrio”, un grupo de jóvenes comprometidos en fortalecer la comunidad universitaria por medio del desarrollo de habilidades socioemocionales para superar obstáculos, fomentar la colaboración y construir un ambiente inclusivo y resiliente.

Roles de los Estudiantes

Cada estudiante elegirá o será asignado a uno de los siguientes roles, que reflejan diferentes competencias socioemocionales y estilos de liderazgo:

- **El Comunicador:** Experto en facilitar el diálogo, expresar ideas y fomentar la escucha activa.
- **El Facilitador Creativo:** Enfocado en proponer soluciones innovadoras y pensar fuera de la caja.
- **El Mediador:** Encargado de resolver conflictos y promover la empatía y el respeto.
- **El Investigador Curioso:** Entusiasta en descubrir nuevas perspectivas y cuestionar constructivamente.
- **El Autónomo Estratégico:** Responsable de la organización, la planificación y el autoaprendizaje.

Misión Principal

Los Guardianes del Equilibrio tienen la misión de desbloquear “El Camino de la Permanencia”, una serie de etapas que representan desafíos socioemocionales reales en la vida universitaria. Para avanzar, deben demostrar el dominio progresivo de habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación efectiva, la curiosidad y la autonomía.

La narrativa se desarrolla en un entorno que simula situaciones cotidianas y complejas: desde la gestión del estrés y la ansiedad ante exámenes, hasta la construcción de redes de apoyo inclusivas y la resolución de conflictos de manera respetuosa. Cada logro desbloquea contenido y actividades nuevas, reforzando la idea de progreso y superación continua.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La experiencia está diseñada para que el aprendizaje de habilidades socioemocionales no sea abstracto ni teórico, sino tangible y vivencial. Al asumir roles específicos y enfrentar retos en equipo, los estudiantes viven el proceso de construcción de la permanencia universitaria desde una perspectiva activa y colaborativa.

De esta manera, la gamificación no solo motiva la participación, sino que también favorece la internalización de competencias cruciales para su desarrollo integral, garantizando que la experiencia educativa tenga un impacto real en su vida académica y personal.

Inclusión y Diversidad en la Narrativa

La historia contempla la diversidad cultural, de género, capacidades diferentes y contextos socioeconómicos de los estudiantes. Los desafíos están diseñados para ser accesibles y relevantes para todos, promoviendo la equidad y la inclusión como valores fundamentales de la comunidad universitaria.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por participación activa, resolución de retos, trabajo colaborativo y autoevaluación reflexiva. Cada actividad tiene asignados puntos específicos basados en la complejidad y el nivel de autonomía requerido.

- Participación en debates y discusiones: 10 puntos
- Entrega de retos individuales: 20 puntos
- Entrega de retos grupales: 30 puntos
- Autoevaluación y reflexión: 15 puntos
- Apoyo a compañeros (reconocido por pares): 10 puntos adicionales

Niveles de Progreso

La experiencia cuenta con cinco niveles que representan etapas del desarrollo socioemocional y la permanencia universitaria:

- **Nivel 1:** Autoconocimiento y gestión emocional básica
- **Nivel 2:** Comunicación y empatía
- **Nivel 3:** Creatividad y resolución de problemas
- **Nivel 4:** Colaboración inclusiva y liderazgo
- **Nivel 5:** Autonomía y planificación estratégica para la permanencia

Para avanzar de nivel, los estudiantes deben alcanzar un umbral mínimo de puntos y completar las actividades obligatorias del nivel anterior.

Insignias y Logros

Cada nivel desbloquea una insignia digital (que puede ser un distintivo visual en la plataforma o un certificado simbólico) que reconoce competencias específicas:

- Insignia “Conocedor Emocional” (Nivel 1)
- Insignia “Comunicador Empático” (Nivel 2)
- Insignia “Innovador Creativo” (Nivel 3)
- Insignia “Líder Inclusivo” (Nivel 4)
- Insignia “Autónomo Estratégico” (Nivel 5)

Además, existen insignias especiales por conducta ejemplar, apoyo a la diversidad, y resolución destacada de problemas.

Retos y Desafíos

Los retos son actividades diseñadas para que los estudiantes apliquen habilidades en situaciones simuladas o reales, con niveles de dificultad progresiva. Pueden ser individuales o grupales y siempre incluyen un componente reflexivo. Cada reto tiene un tiempo límite y criterios claros de evaluación para asegurar la transparencia y el feedback oportuno.

Recompensas

Además de puntos e insignias, los estudiantes pueden obtener “Recursos de Apoyo” desbloqueables como materiales complementarios, asesorías personalizadas, o participación en talleres exclusivos, incentivando la continuidad y profundización del aprendizaje.

Progresión y Desbloqueo Secuencial

La experiencia se basa en una gamificación progresiva: solo al cumplir con los objetivos y retos del nivel actual se desbloquean los contenidos y actividades del siguiente. Esto garantiza que el aprendizaje se construya sobre bases sólidas y que cada estudiante avance a su ritmo.

Retroalimentación Inmediata

A través de herramientas digitales y dinámicas presenciales, los estudiantes reciben retroalimentación inmediata sobre sus participaciones y entregas, facilitando la mejora continua y el ajuste de estrategias personales.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Mi Mapa Emocional” (Nivel 1)

Descripción: Los estudiantes crean un mapa personal de emociones para identificar sentimientos frecuentes relacionados con su experiencia universitaria.

Instrucciones:

- En una hoja o en un documento digital, dibuja un mapa que incluya las emociones que sientes durante distintas situaciones académicas y sociales (por ejemplo: antes de un examen, en reuniones grupales, al recibir retroalimentación).
- Asocia cada emoción con un color o símbolo.
- Escribe breves descripciones o ejemplos de cuándo experimentas esas emociones.
- Comparte tu mapa en grupos pequeños y discutan similitudes y diferencias.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Hojas, colores, marcadores o plataforma digital (Google Jamboard, Padlet).

Integración con mecánicas: Otorga 20 puntos por entrega y 10 puntos por participación en discusión. Esta actividad desbloquea la insignia de “Conocedor Emocional”.

Actividad 2: “El Debate Empático” (Nivel 2)

Descripción: En equipos, los estudiantes debaten sobre un tema controversial relacionado con inclusión y diversidad, aplicando habilidades de comunicación asertiva y escucha activa.

Instrucciones:

- Se forman equipos de 5 estudiantes, cada uno elige un rol comunicativo (Moderador, Vocero, Observador, etc.).
- Se presenta un caso hipotético (por ejemplo, un conflicto entre estudiantes con diferentes opiniones culturales).
- El equipo debe preparar argumentos y estrategias para expresar sus puntos de vista respetando la diversidad y fomentando el diálogo.
- Se realiza el debate en clase, con un tiempo máximo de 15 minutos por equipo.
- Al finalizar, cada equipo reflexiona sobre qué habilidades socioemocionales usaron y cómo podrían mejorar.

Tiempo estimado: 90 minutos (incluye preparación y debate)

Materiales: Documentos con casos, cronómetro, espacio para debate o plataforma virtual con salas de grupos.

Integración con mecánicas: 30 puntos por desempeño grupal, 15 puntos por reflexión individual. Desbloqueo de insignia “Comunicador Empático”.

Actividad 3: “Laboratorio de Creatividad” (Nivel 3)

Descripción: Los estudiantes desarrollan soluciones creativas para un problema real vinculado a la permanencia estudiantil.

Instrucciones:

- Se presentan problemáticas comunes (por ejemplo, falta de redes de apoyo, estrés académico).

- En grupos, deben idear una solución innovadora usando técnicas de pensamiento creativo (brainstorming, mapas mentales).
- Preparan una presentación breve (máximo 5 minutos) para compartir su propuesta.
- Se realiza una votación para seleccionar las propuestas más viables y creativas.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Pizarras, notas adhesivas, herramientas digitales (Miro, MindMeister).

Integración con mecánicas: 30 puntos por propuesta, 20 puntos por presentación. Insignia “Innovador Creativo” desbloqueada.

Actividad 4: “Simulación de Mediación Inclusiva” (Nivel 4)

Descripción: A través de una dramatización, los estudiantes practican la mediación de conflictos promoviendo la inclusión y el respeto.

Instrucciones:

- Se forman grupos de cinco, con roles definidos: dos partes en conflicto, mediador, observador, y relator.
- Se asigna un caso de conflicto basado en diversidad (por ejemplo, malentendidos culturales o discriminación implícita).
- El mediador guía la resolución respetuosa del conflicto mientras el relator documenta el proceso.
- Después, el grupo reflexiona y comparte aprendizajes con el resto de la clase.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Guías de casos, espacio para dramatización, grabadora o celular para registrar la sesión.

Integración con mecánicas: 30 puntos por mediación efectiva, 15 puntos por reflexión grupal. Desbloqueo de insignia “Líder Inclusivo”.

Actividad 5: “Plan de Permanencia Personal” (Nivel 5)

Descripción: Cada estudiante diseña un plan estratégico personal que integre las habilidades socioemocionales aprendidas para garantizar su permanencia y éxito universitario.

Instrucciones:

- Reflexiona sobre tus fortalezas y áreas de oportunidad en habilidades socioemocionales.
- Define metas concretas para mejorar tu bienestar y desempeño académico.
- Elabora un plan con acciones específicas, recursos que utilizarás y un calendario de seguimiento.
- Comparte tu plan con un compañero para recibir retroalimentación y ajustarlo.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Formato de plan (digital o impreso), herramientas de calendario o agenda digital.

Integración con mecánicas: 40 puntos por plan completo, 20 puntos por revisión entre pares. Insignia “Autónomo Estratégico” y desbloqueo de recursos exclusivos para acompañamiento.

Actividad Transversal: “Bitácora del Guardián”

Descripción: Durante toda la experiencia, cada estudiante mantiene una bitácora personal donde registra sus aprendizajes, emociones y reflexiones.

Instrucciones:

- Al final de cada sesión, dedica 10 minutos para escribir en tu bitácora.
- Incluye qué aprendiste, qué emociones experimentaste y cómo aplicarás ese aprendizaje en tu vida universitaria.
- Opcionalmente, comparte extractos para discusión oportuna y feedback.

Tiempo estimado: 10 minutos por sesión

Materiales: Cuaderno físico o plataforma digital (Google Docs, blogs personales).

Integración con mecánicas: 10 puntos por registro semanal, reconocimiento especial por constancia y profundidad de reflexión.

Actividades DEI Integradas

Cada actividad está diseñada para asegurar:

- Accesibilidad: materiales en formatos diversos (texto, audio, video)
- Respeto y valoración de todas las identidades presentes
- Flexibilidad en tiempos y modos de participación para atender necesidades individuales
- Fomento de la empatía, la inclusión y la equidad como ejes transversales

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- Completar con éxito todos los niveles y actividades propuestas (alcanzar 90% o más de puntos totales).
- Demostrar competencia y aplicación práctica de habilidades socioemocionales en actividades y reflexiones.
- Participar activamente y colaborar en equipo, mostrando respeto y apoyo a la diversidad.

Penalizaciones

- Falta de participación sin justificación: pérdida de 5 puntos por sesión.
- Entrega tardía de actividades sin aviso previo: reducción del 10% de puntos correspondientes.

- Conductas irrespetuosas o discriminatorias: advertencia y posible exclusión temporal del juego, con acompañamiento para reconducción.

Turnos y Roles

En actividades grupales, se establecerán roles rotativos para que cada estudiante tenga la oportunidad de experimentar diferentes responsabilidades (líder, relator, moderador, etc.).

Los turnos para la participación en debates o presentaciones serán asignados al inicio de cada sesión para asegurar orden y equidad.

Restricciones

- Se debe respetar el calendario para desbloqueo de niveles; no se puede avanzar sin cumplir los requisitos previos.
- No se permite el plagio ni la copia directa de trabajos de compañeros.
- La comunicación debe ser siempre respetuosa y constructiva.

Tabla de Puntos

Actividad	Puntos Máximos	Frecuencia
Participación en debates	10	Por sesión
Entrega de retos individuales	20	Por actividad
Entrega de retos grupales	30	Por actividad
Autoevaluaciones y reflexiones	15	Por actividad
Apoyo reconocido por pares	10	Variable
Registros en bitácora personal	10	Semanal

Sistema de Logros

Para cada logro obtenido (nivel superado, conducta ejemplar, apoyo a la diversidad), los estudiantes reciben insignias digitales visibles en su perfil o tablero de progreso.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Participación activa:** frecuencia, calidad y actitud en debates, actividades y reflexiones.

- **Dominio de habilidades socioemocionales:** evidenciado en la aplicación práctica en actividades y simulaciones.
- **Colaboración y respeto:** capacidad para trabajar en equipo de manera inclusiva y empática.
- **Creatividad y resolución de problemas:** originalidad y viabilidad en propuestas y soluciones.
- **Autonomía y planificación:** elaboración y seguimiento del plan personal de permanencia.

Rúbricas Integradas

Ejemplo de rúbrica para evaluación de presentaciones grupales (Actividad 3):

Criterio	Excelente (5 pts)	Bueno (4 pts)	Satisfactorio (3 pts)	Insuficiente (1-2 pts)
Creatividad e innovación	Propuesta muy original y viable	Propuesta original con viabilidad media	Propuesta poco original pero viable	Propuesta poco original y poco viable
Claridad en la presentación	Muy clara y bien estructurada	Clara con algunos detalles confusos	Presentación poco clara	Presentación confusa o incompleta
Trabajo en equipo	Excelente coordinación y roles definidos	Buena coordinación, roles evidentes	Coordinación limitada	Falta de coordinación y roles
Aplicación de habilidades socioemocionales	Demuestra dominio claro de habilidades	Demuestra habilidades en la mayoría	Demuestra habilidades básicas	No evidencia habilidades

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas emocionales y bitácoras personales.
- Grabaciones o actas de debates y simulaciones.
- Propuestas creativas y planes personales.
- Autoevaluaciones y evaluaciones entre pares.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

En la última sesión, los Guardianes del Equilibrio realizan una reflexión colectiva sobre su trayectoria, aprendizajes y retos superados. Se invita a compartir testimonios sobre cómo las habilidades socioemocionales contribuyen a su permanencia y éxito universitario.

Se cierra la experiencia con una ceremonia simbólica de entrega de insignias y reconocimiento, reforzando el sentido de comunidad, logro y compromiso con la diversidad y la inclusión en la universidad.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- Duración total estimada: 6 a 8 semanas, con sesiones semanales de 2 a 3 horas.
- Tiempo para actividades individuales fuera de clase estimado en 1 a 2 horas por semana.

Espacio Físico

- Aula flexible que permita trabajo en grupos pequeños y espacios para dramatizaciones.
- Área con recursos audiovisuales para presentaciones y debates.

Materiales y Herramientas TIC

- Dispositivos con acceso a internet para uso de plataformas colaborativas (Google Workspace, Padlet, Miro).
- Materiales básicos: hojas, marcadores, notas adhesivas.
- Software para grabación de audio o video para simulaciones y reflexiones.

Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 15 a 30 estudiantes para asegurar interacción y manejo efectivo.
- En grupos grandes, dividir en subgrupos para actividades específicas.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con plataformas digitales y herramientas colaborativas.
- Preparar casos, guías y materiales adaptados a la diversidad del grupo.
- Diseñar cronograma claro y flexibilidad para adaptarse a necesidades emergentes.
- Capacitarse en metodologías de gamificación progresiva y evaluación formativa.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Resistencia a la gamificación:** explicar claramente objetivos y beneficios; iniciar con actividades sencillas para generar confianza.
- **Diferencias en ritmo de aprendizaje:** ofrecer actividades opcionales y recursos de apoyo.
- **Problemas técnicos:** tener alternativas offline y apoyo técnico disponible.
- **Falta de participación:** motivar con reconocimientos, retroalimentación positiva y roles rotativos.
- **Conflictos interpersonales:** intervenir oportunamente con mediación y fomentar un ambiente de respeto.