

Conexiones Igualitarias: La Aventura Gamificada para Transformar el Género en Trabajo Social

Gamificación Estructural | Ciencias Sociales y Humanas | Trabajo social | Tema: genero

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: "La Ciudad Diversa y la Misión Igualitaria"

En un mundo donde las estructuras sociales se enfrentan a desafíos profundos en torno al género, existe una ciudad llamada "Diversia". Esta ciudad es un microcosmos de la sociedad actual: diversa en sus habitantes y compleja en sus relaciones de poder, identidad, y oportunidades. Sin embargo, Diversia enfrenta problemas arraigados relacionados con desigualdades de género que afectan la calidad de vida y el bienestar de sus ciudadanos.

Los estudiantes asumen el rol de "Agentes de Cambio Social", profesionales en formación en Trabajo Social, convocados por la Alcaldía de Diversia para diseñar, implementar y evaluar estrategias que promuevan la igualdad de género y la inclusión desde una perspectiva integral y fundamentada en la evidencia.

La misión principal es: **transformar Diversia en un espacio justo, equitativo y respetuoso de todas las identidades de género, reconociendo las interseccionalidades y promoviendo la participación activa de la comunidad.**

Esta narrativa conecta directamente con el tema de género al hacer que los estudiantes no solo estudien conceptos teóricos, sino que los apliquen a escenarios reales, con actores diversos, conflictos sociales palpables y la necesidad de diseñar soluciones con sentido social y ético, propios del Trabajo Social.

Ambientación

Diversia está dividida en varios barrios, cada uno con características socioeconómicas y culturales diferentes, que reflejan la diversidad y complejidad social. Los retos de género varían según el barrio, desde violencia de género, brechas salariales, falta de representación, hasta prejuicios y exclusión de personas trans y no binarias.

Los "Agentes de Cambio Social" deben recorrer estos barrios, identificar problemáticas, dialogar con actores clave (comunidad, organizaciones, autoridades), y construir propuestas para mejorar la equidad de género.

Roles de los Estudiantes

- **Investigadores Sociales:** Encargados de recopilar información, analizar datos y mapear problemáticas de género en Diversia.
- **Facilitadores Comunitarios:** Responsables de conectar con la comunidad, facilitar mesas de diálogo y entender percepciones y necesidades.
- **Diseñadores de Proyectos Sociales:** Formulan propuestas y planes de intervención para promover la igualdad de género y la inclusión.

- **Evaluadores de Impacto:** Analizan los resultados potenciales y reales de las intervenciones y sugieren mejoras.

Los roles se rotan para que cada estudiante desarrolle diversas habilidades y perspectivas.

Conexión con el aprendizaje

Cada actividad dentro del juego invita a los estudiantes a aplicar conceptos fundamentales del Trabajo Social relacionados con género, tales como:

- Teorías de género y feminismos.
- Interseccionalidad y diversidad sexual.
- Derechos humanos y políticas públicas.
- Metodologías participativas y trabajo comunitario.
- Ética profesional y responsabilidad social.

Esta experiencia gamificada busca que los estudiantes vivan un proceso activo, creativo y crítico, que promueva competencias transversales y el compromiso ético con la transformación social real.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para estructurar la experiencia se emplea un sistema de Gamificación Estructural basado en:

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por completar tareas, participar activamente, colaborar y mostrar pensamiento crítico.

Por ejemplo:

- 100 puntos por investigación profunda y bien documentada.
- 50 puntos por participación en debates y mesas de diálogo.
- 150 puntos por diseñar propuestas innovadoras y factibles.
- Bonus de 30 puntos por trabajo en equipo y liderazgo.

Los puntos permiten medir la progresión individual y grupal.

Niveles

Se establecen cuatro niveles que reflejan el avance y dominio del tema y habilidades:

- **Explorador de Diversia:** Introducción a conceptos y reconocimiento de problemáticas.
- **Analista Igualitario:** Investigación y análisis crítico de las desigualdades.
- **Agente Transformador:** Diseño y propuesta de intervenciones sociales.
- **Líder Comunitario:** Evaluación, reflexión y liderazgo en la implementación.

Para subir de nivel, el estudiante debe acumular puntos mínimos y cumplir con entregables específicos.

Insignias

Se crean insignias digitales para reconocer habilidades y logros, que pueden mostrarse en plataformas virtuales o impresas:

- *Insignia de Análisis Crítico:* Al presentar un diagnóstico riguroso.
- *Insignia de Creatividad Social:* Por propuestas innovadoras.
- *Insignia de Colaboración:* Por trabajo en equipo ejemplar.
- *Insignia de Liderazgo Ético:* Por guiar procesos con responsabilidad y respeto.

Retos y Recompensas

Se plantean retos semanales que deben resolverse en equipo, como debates simulados, estudios de caso o role playing. Cumplir retos otorga puntos extra, insignias y desbloquea recursos adicionales (materiales, tutorías, acceso a expertos).

Progresión

La progresión se visualiza en un tablero o panel digital y físico, donde cada estudiante y equipo puede ver su avance, niveles alcanzados y clasificación. Esto fomenta la motivación y el sentido de logro.

Retroalimentación Inmediata

Se ofrecen devoluciones rápidas tras cada actividad o entrega, mediante comentarios en aula virtual, reuniones cortas o autoevaluaciones guiadas. Esto permite ajustar estrategias y reforzar aprendizajes.

Estas mecánicas están diseñadas para integrarse con las actividades de forma coherente, promoviendo la motivación, colaboración, pensamiento crítico y la aplicación real del conocimiento.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "Mapa de Problemáticas de Género en Diversia"

Descripción: Los estudiantes investigan y mapean las desigualdades y problemáticas de género en distintos barrios de Diversia.

Instrucciones:

1. Formar equipos de 4-5 estudiantes.
2. Asignar a cada equipo un barrio distinto con características sociales propias.
3. Investigar mediante fuentes bibliográficas, noticias, estadísticas y testimonios virtuales (material proporcionado por el docente).

4. Identificar al menos 3 problemáticas de género específicas de su barrio.
5. Crear un mapa visual (puede ser digital o físico) que muestre estas problemáticas y actores involucrados.
6. Presentar el mapa en clase y subirlo a la plataforma digital.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Acceso a internet, cartulinas, marcadores, plataforma virtual, recursos bibliográficos proporcionados.

Integración con mecánicas: Esta actividad otorga puntos por investigación completa y presentación clara; insignia de "Analista Igualitario" si el diagnóstico es riguroso.

Actividad 2: "Mesa de Diálogo Inclusiva"

Descripción: Simulación de mesa de diálogo donde estudiantes asumen roles de actores sociales para debatir y negociar soluciones.

Instrucciones:

1. Reorganizar equipos y asignar roles: comunidad local, autoridades, organizaciones feministas, grupos LGTBQ+, medios de comunicación.
2. Cada grupo prepara argumentos y propuestas desde su perspectiva.
3. Realizar la mesa de diálogo presencial o virtual, moderada por el docente o un estudiante designado.
4. Registrar acuerdos, desacuerdos y propuestas consensuadas.
5. Reflexionar sobre las dinámicas de poder y diálogo.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Guía de roles, plataforma para videoconferencia (si es remoto), grabadora o registro escrito.

Integración con mecánicas: Puntos por participación activa y calidad argumentativa; insignia de "Colaboración" y bonus por liderazgo o negociación efectiva.

Actividad 3: "Diseña tu Proyecto Transformador"

Descripción: Los estudiantes diseñan una propuesta de intervención social para un barrio, enfocada en igualdad de género e inclusión.

Instrucciones:

1. Basándose en los mapas y diálogos previos, identificar una problemática prioritaria.
2. Formular objetivos claros y metas alcanzables.
3. Diseñar actividades, recursos y estrategias para la intervención.
4. Incluir indicadores de éxito y plan de evaluación.
5. Presentar la propuesta en formato escrito y presentación oral.

Tiempo estimado: 4 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Plantilla de proyecto, acceso a recursos digitales, plataformas colaborativas (Google Docs, Trello).

Integración con mecánicas: Puntos altos por creatividad y factibilidad; insignia de "Creatividad Social"; posibilidad de desbloquear recursos extra para el proyecto.

Actividad 4: "Evaluación y Retroalimentación de Proyectos"

Descripción: Evaluar propuestas de otros equipos, ofrecer retroalimentación constructiva y reflexionar sobre el aprendizaje.

Instrucciones:

1. Cada equipo recibe dos proyectos de otros equipos para evaluar.
2. Utilizar una rúbrica que considera pertinencia, innovación, inclusión y viabilidad.
3. Realizar retroalimentación escrita y oral.
4. Reflexionar en grupo sobre el proceso y aprendizajes.
5. Cerrar con una sesión plenaria que simbolice la implementación simbólica de las mejores propuestas en Diversia.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Rúbrica de evaluación, plataforma para comentarios y presentación.

Integración con mecánicas: Puntos por evaluación crítica; insignia de "Líder Comunitario" para quienes guíen la reflexión final.

Actividad 5: "Reflexión Final y Compromiso Ético"

Descripción: Reflexión individual y grupal sobre la experiencia, desarrollo de competencias y compromiso con la equidad de género.

Instrucciones:

1. Completar un diario reflexivo con preguntas orientadoras sobre lo aprendido y sentido social.
2. Compartir reflexiones en foros o en clase.
3. Firmar un compromiso ético simbólico para promover la igualdad de género en su práctica profesional.

Tiempo estimado: 1 sesión de 90 minutos.

Materiales: Plataforma digital para reflexiones, formato de compromiso.

Integración con mecánicas: Puntos por reflexión profunda y compromiso; insignia final de "Agente de Cambio Social".

Estas actividades están diseñadas para garantizar inclusión y equidad, permitiendo a estudiantes de diferentes contextos aportar y aprender en igualdad de condiciones, respetando diversidad cultural, de género y capacidades.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- Alcanzar el nivel "Líder Comunitario" acumulando al menos 1000 puntos.
- Obtener al menos tres insignias clave (Análisis Crítico, Creatividad Social, Liderazgo Ético).
- Participar activamente en todas las actividades y entregar los productos requeridos.
- Demostrar comprensión, aplicación crítica y compromiso ético con la igualdad de género.

Penalizaciones

- Restar puntos por entregas tardías (-50 puntos).
- Reducir puntos por falta de respeto o discriminación hacia compañeros (-100 puntos y advertencia).
- Penalización de puntos por plagio o falta de fundamentación en trabajos (-150 puntos y revisión con el docente).

Turnos y Roles

- Las actividades grupales tienen turnos para presentación y exposición, coordinados por el docente.
- Los roles se rotan en cada actividad para asegurar desarrollo integral.

Restricciones

- Se debe respetar la diversidad de opiniones y personas.
- No se permite el uso de lenguaje ofensivo o excluyente.
- Las propuestas deben ser éticas, inclusivas y basadas en evidencia.

Tabla de Puntos (Ejemplo)

Acción	Puntos
Entrega completa y a tiempo	100
Participación activa en debates	50
Propuesta innovadora y viable	150
Trabajo colaborativo	30
Retroalimentación constructiva	40
Entrega tardía	-50
Falta de respeto o discriminación	-100
Plagio o falta de fundamentación	-150

Sistema de Logros

- Insignias digitales entregadas al alcanzar metas específicas.
- Reconocimiento público en la clase y en la plataforma.
- Posibilidad de sumar puntos extras para ampliación o profundización de contenidos.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Dominio Conceptual:** Comprensión de teorías, conceptos y problemáticas de género.
- **Aplicación Práctica:** Capacidad para diseñar y proponer intervenciones sociales.
- **Pensamiento Crítico y Creatividad:** Análisis riguroso y propuestas innovadoras.
- **Colaboración y Liderazgo:** Trabajo en equipo, negociación y guía ética.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Puntualidad, compromiso y reflexión ética.
- **Inclusión y Respeto a la Diversidad:** Consideración genuina de equidad y diversidad en propuestas y actitudes.

Rúbricas Integradas

Se usan rúbricas detalladas para cada producto:

- **Mapa de Problemáticas:** Claridad, profundidad, diversidad de fuentes, representación visual.
- **Mesa de Diálogo:** Calidad argumentativa, respeto, negociación, inclusión de diversas voces.
- **Proyecto Transformador:** Innovación, factibilidad, indicadores, inclusión, ética.
- **Evaluación entre Pares:** Argumentación, respeto, constructividad.
- **Reflexión Final:** Profundidad, autoconciencia, compromiso ético.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas y presentaciones.
- Grabaciones o actas de mesas de diálogo.
- Propuestas escritas y presentaciones orales.
- Comentarios y evaluaciones entre pares.
- Diarios reflexivos y compromisos éticos.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir, se realiza una sesión donde los estudiantes reflexionan sobre cómo sus acciones en Diversia simbolizan su rol futuro como trabajadores sociales comprometidos con el género. Se enfatiza la importancia de la ética, la responsabilidad y la adaptabilidad para enfrentar los retos reales.

Esta evaluación gamificada no solo valora el conocimiento, sino la actitud, habilidades y valores que los estudiantes desarrollan para convertirse en agentes de cambio social efectivos.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

Tiempo Necesario

- Al menos 15 sesiones de 90 minutos, distribuidas en 4 a 6 semanas para permitir profundización y reflexión.
- Espacio para sesiones presenciales y/o virtuales según contexto.

Espacio Físico

- Aula flexible que permita trabajo en equipo y dinámicas.
- Espacio para exposiciones y debates.
- Acceso a tecnología para presentaciones y conexión a internet.

Materiales y Herramientas TIC

- Computadoras o dispositivos móviles con acceso a internet.
- Plataforma virtual (Moodle, Google Classroom, Teams) para subir trabajos y seguimiento.
- Herramientas colaborativas: Google Docs, Trello, Padlet.
- Materiales tradicionales: cartulinas, marcadores, impresiones.

Tamaño del Grupo

- Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar rotación de roles y actividades grupales.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con conceptos de género, teorías feministas y diversidad sexual.
- Preparar recursos bibliográficos y digitales accesibles y diversos.
- Diseñar rúbricas y materiales para evaluación clara.
- Planificar el calendario de actividades y comunicar claramente reglas y expectativas.
- Capacitarse en manejo de plataformas virtuales y técnicas de gamificación.

Posibles Dificultades y Estrategias para Superarlas

- **Resistencia o prejuicios sobre género:** Implementar una sesión previa de sensibilización y respeto; fomentar ambiente seguro y abierto.

- **Dificultad en trabajo colaborativo:** Facilitar dinámicas para fortalecer la comunicación y confianza.
- **Limitaciones tecnológicas:** Preparar versiones offline o impresas; aprovechar recursos accesibles.
- **Falta de participación:** Incentivar con puntos y reconocimiento; identificar barreras individuales y ofrecer apoyo.
- **Desbalance en roles:** Supervisar rotación y garantizar equidad en responsabilidades.

Con estas recomendaciones, se busca asegurar que la experiencia gamificada sea enriquecedora, inclusiva y efectiva, promoviendo un aprendizaje transformador y significativo en Trabajo Social con enfoque de género.