

SocialLab: La Misión de los Interventores Sociales

Gamificación Completa | Ciencias Sociales y Humanas | Trabajo social | Tema: Instrumentos de intervención social

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Bienvenidos a **SocialLab**, un laboratorio social virtual donde los estudiantes asumirán el rol de *Interventores Sociales en formación*. La ambientación se sitúa en una ciudad ficticia llamada *Ciudad Esperanza*, caracterizada por la diversidad cultural, económica y social. Esta ciudad enfrenta múltiples problemáticas sociales, desde la exclusión de grupos vulnerables hasta la falta de acceso a servicios básicos y conflictos comunitarios.

La historia comienza con un equipo de jóvenes profesionales, estudiantes universitarios de Trabajo Social, convocados por la **Agencia de Intervención Social de Ciudad Esperanza** para resolver una serie de desafíos sociales que afectan a la comunidad. Cada estudiante, o grupo de estudiantes, desempeñará el rol de *Interventor Social Junior* con la misión de diseñar y aplicar estrategias de intervención social efectivas para mejorar la calidad de vida de diferentes sectores.

Durante el desarrollo de la experiencia, los estudiantes explorarán diversos instrumentos de intervención social, desde diagnósticos comunitarios, diseño de proyectos sociales, hasta la evaluación de impacto. La narrativa se conecta con el contenido académico del curso de Trabajo Social, proporcionando un marco realista y motivador que permite a los estudiantes aplicar conocimientos teóricos en contextos prácticos.

La misión principal es clara: **convertirse en expertos interventores sociales capaces de analizar contextos complejos, comunicarse efectivamente con actores sociales y diseñar soluciones innovadoras y sostenibles**. Para lograrlo, deberán superar retos, colaborar en equipos, y demostrar habilidades de resolución de problemas, comunicación y autonomía.

En cada etapa, los estudiantes recibirán retroalimentación continua a través de un sistema de juego que premia el esfuerzo, la creatividad y el trabajo en equipo. Su progreso será visible y motivador, generando un ambiente de competencia sana y aprendizaje activo.

Al finalizar la experiencia, los equipos presentarán sus proyectos de intervención social ante un panel simulado de actores comunitarios y expertos, cerrando así el ciclo de aprendizaje con una reflexión profunda sobre el impacto social y el rol del trabajador social en la transformación comunitaria.

SocialLab no solo busca que los estudiantes conozcan los instrumentos de intervención social, sino que se apropien de ellos mediante una experiencia inmersiva, práctica y colaborativa, desarrollando competencias clave del siglo XXI que serán esenciales en su vida profesional.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada otorga puntos basados en criterios de calidad, participación y creatividad. Por ejemplo, un diagnóstico comunitario bien fundamentado otorga hasta 100 puntos.
- **Niveles de Progresión:** Los estudiantes avanzan por niveles: *Novato* (0-200 puntos), *Interventor Junior* (201-400 puntos), *Interventor Experto* (401-600 puntos) y *Maestro Interventor* (601+ puntos). Cada nivel desbloquea retos y materiales adicionales.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales por logros específicos como “Analista Comunitario”, “Comunicador Efectivo”, “Gestor Innovador” y “Líder Colaborativo”. Estas se exhiben en un tablero personal y colectivo.
- **Retos Semanales:** Desafíos específicos que deben cumplir en equipo, como diseñar una campaña de sensibilización o realizar una entrevista comunitaria. Estos retos ofrecen puntos extra y fomentan la cooperación.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los equipos que obtengan altos puntajes reciben roles de liderazgo en actividades posteriores, acceso a recursos exclusivos (videos, entrevistas con expertos) y la posibilidad de presentar ante un “panel de expertos” simulado.
- **Progresión Visual:** Un tablero de progreso visible para toda la clase, mostrando niveles, puntos y logros de cada equipo, fomentando la motivación y competencia sana.
- **Retroalimentación Inmediata:** Después de cada actividad, se entrega retroalimentación constructiva rápida mediante rúbricas gamificadas y comentarios personalizados, permitiendo a los estudiantes corregir y mejorar.
- **Roles Dinámicos:** Dentro de cada equipo, los estudiantes asumen roles rotativos como *Analista de Datos*, *Comunicador*, *Diseñador de Proyectos* y *Evaluador*, para fomentar la autonomía y habilidades diversas.
- **Eventos Especiales:** Encuentros sorpresa como "Simulaciones de crisis" donde deben reaccionar y aplicar conocimientos rápidamente, ganando puntos extra por desempeño bajo presión.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Diagnóstico Comunitario Interactivo

Descripción: Los estudiantes, organizados en equipos, realizarán un diagnóstico sobre una problemática social ficticia de Ciudad Esperanza. Deberán recopilar datos, identificar actores y analizar causas y consecuencias.

Instrucciones:

1. Recibirán un perfil de barrio con datos demográficos, sociales y económicos.
2. Identificarán actores sociales clave (familias, organizaciones, autoridades).
3. Elaborarán un mapa mental colaborativo usando herramientas como [Miro](#) o papelógrafos físicos.
4. Presentarán sus hallazgos en un informe breve (máx. 2 páginas) y una presentación oral de 5 minutos.

Tiempo estimado: 3 horas (2 para análisis y montaje, 1 para presentación y retroalimentación).

Materiales: Fichas de perfil del barrio, acceso a internet, herramientas colaborativas digitales o papelógrafos, marcadores.

Integración con mecánicas: Se otorgan hasta 100 puntos por calidad del diagnóstico, claridad de presentación y trabajo en equipo. Insignas “Analista Comunitario” para grupos destacados.

Actividad 2: Diseño de Proyecto de Intervención Social

Descripción: Con base en el diagnóstico, diseñarán un proyecto social que incluya objetivos, actividades, recursos y plan de evaluación.

Instrucciones:

1. Definirán el objetivo general y específicos del proyecto.
2. Seleccionarán los instrumentos de intervención social pertinentes (talleres, campañas, asesorías).
3. Elaborarán un cronograma tentativo con fases claras.
4. Prepararán un presupuesto estimado y recursos necesarios.
5. Presentarán un documento escrito y una infografía visual del proyecto.

Tiempo estimado: 4 horas (3 para diseño y montaje, 1 para presentación).

Materiales: Plantillas de proyectos, software para infografías (Canva, PowerPoint), fichas guía de instrumentos sociales.

Integración con mecánicas: Hasta 150 puntos por creatividad, viabilidad y coherencia. Insignias “Gestor Innovador”. Los mejores proyectos desbloquean un webinar con un experto real.

Actividad 3: Simulación de Entrevista Comunitaria

Descripción: En parejas, realizarán una entrevista simulada con un actor comunitario (interpretado por un compañero o el docente) para identificar necesidades y expectativas.

Instrucciones:

1. Prepararán una guía de preguntas abiertas y cerradas.
2. Ejecutarán la entrevista en un espacio asignado, grabando el audio o video.
3. Analizarán la información recabada y elaborarán un informe breve.

Tiempo estimado: 2 horas (1 para preparación y simulación, 1 para análisis).

Materiales: Guías de entrevista, dispositivos para grabar (móvil, tablet), espacio tranquilo.

Integración con mecánicas: Hasta 80 puntos por manejo de comunicación, escucha activa y análisis. Insignia “Comunicador Efectivo”. Retroalimentación inmediata tras la presentación.

Actividad 4: Elaboración de Campaña de Sensibilización

Descripción: Cada equipo diseñará una campaña para sensibilizar a la comunidad sobre la problemática seleccionada.

Instrucciones:

1. Definirán el mensaje central y público objetivo.

2. Crear un eslogan y materiales visuales (afiches digitales o físicos).
3. Planificarán canales de difusión (redes sociales, eventos locales).
4. Presentarán un plan de impacto esperado.

Tiempo estimado: 3 horas.

Materiales: Software de diseño gráfico (Canva, Photoshop), plantillas de afiches, acceso a internet.

Integración con mecánicas: Hasta 120 puntos por creatividad y viabilidad. Insignia “Líder Colaborativo”. Retos semanales activos para equipos con mejor desempeño.

Actividad 5: Evaluación de Impacto y Reflexión Final

Descripción: Los estudiantes evaluarán los resultados hipotéticos de su intervención social y reflexionarán sobre el proceso y aprendizaje.

Instrucciones:

1. Analizarán indicadores de éxito según objetivos planteados.
2. Elaborarán un informe de evaluación y recomendaciones.
3. Prepararán una presentación final con conclusiones y aprendizajes personales.
4. Participarán en una sesión de cierre con debate y retroalimentación grupal.

Tiempo estimado: 3 horas.

Materiales: Plantillas para evaluación, herramientas para presentación (PowerPoint, Prezi).

Integración con mecánicas: Hasta 130 puntos, otorgando la insignia “Maestro Interventor” a los equipos que demuestren mayor profundidad y reflexión. Cierre de la narrativa con reconocimiento y entrega de certificados digitales.

En total, las actividades suman aproximadamente 15 horas de trabajo distribuido en varias sesiones, con integración continua de mecánicas de juego para maximizar el compromiso y el aprendizaje.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

- **Formación de Equipos:** Los estudiantes se organizan en equipos de 4 a 5 integrantes. Roles dentro del equipo deben rotar cada actividad para asegurar desarrollo de diversas competencias.
- **Condiciones de Victoria:** El equipo con mayor puntaje acumulado al finalizar todas las actividades será declarado *Equipo SocialLab Maestro*. Además, se reconocen logros individuales mediante insignias.
- **Turnos y Entregas:** Cada actividad tiene fecha límite para entrega y presentación. No se aceptan entregas fuera de plazo salvo justificación válida previa.
- **Penalizaciones:** Se descontarán puntos por entregas tardías (10% por día), plagio o incumplimiento de roles. El trabajo debe ser original y colaborativo.

- **Participación Activa:** Se requiere participación de todos los miembros en las actividades, evidenciada en entregables y presentaciones. La falta reiterada afecta puntos individuales y de equipo.
- **Uso de Recursos:** Se fomentan recursos digitales y físicos; sin embargo, el uso debe ser responsable y respetar normas de convivencia y derechos de autor.
- **Tabla de Puntos:**
 - Diagnóstico Comunitario: hasta 100 puntos
 - Diseño de Proyecto: hasta 150 puntos
 - Simulación de Entrevista: hasta 80 puntos
 - Campaña de Sensibilización: hasta 120 puntos
 - Evaluación y Reflexión: hasta 130 puntos
 - Retos Semanales: hasta 50 puntos extra
- **Sistema de Logros:** Insignias otorgadas por desempeño destacado, que se acumulan para alcanzar niveles superiores.
- **Respeto y Ética:** El juego se basa en la colaboración, respeto por ideas ajenas y compromiso ético, fundamentales en la práctica del Trabajo Social.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación se integra directamente en la experiencia gamificada, con criterios claros y rúbricas específicas para cada actividad. Se utilizan evidencias prácticas, reflexivas y colaborativas, fomentando una valoración integral del aprendizaje.

Criterios de Evaluación

- **Calidad Técnica:** Precisión en el uso de instrumentos y conceptos de intervención social.
- **Creatividad y Originalidad:** Innovación en propuestas y soluciones.
- **Trabajo en Equipo:** Participación equitativa, comunicación y cooperación.
- **Presentación y Comunicación:** Claridad, coherencia y capacidad persuasiva.
- **Reflexión Crítica:** Capacidad de autocrítica y análisis del proceso.

Rúbricas Integradas

Cada actividad cuenta con una rúbrica que puntúa los aspectos mencionados en una escala de 1 a 5, que luego se traduce en puntos para el sistema de juego. Por ejemplo, en el diseño de proyecto:

- *Objetivos claros y coherentes:* 1 (muy pobre) a 5 (excelente)
- *Viabilidad práctica:* 1 a 5

- *Originalidad de la propuesta:* 1 a 5
- *Coherencia con diagnóstico:* 1 a 5
- *Calidad visual y presentación:* 1 a 5

Evidencias de Aprendizaje

- Informes escritos y presentaciones orales
- Mapas mentales y materiales visuales
- Grabaciones de simulaciones
- Reflexiones y debates en sesiones finales

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al culminar, se realiza una sesión grupal donde los estudiantes comparten aprendizajes, dificultades y propuestas para la práctica profesional. Se conecta la experiencia con la narrativa de SocialLab, destacando el rol transformador del trabajador social y celebrando los logros alcanzados.

La entrega de insignias y certificados digitales simboliza la culminación del viaje de aprendizaje, motivando a los estudiantes a aplicar lo aprendido en contextos reales.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 15 a 18 horas distribuidas en 5 a 6 sesiones, permitiendo tiempo para trabajo en equipo, presentaciones y retroalimentación.
- **Espacio Físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, acceso a pizarras o pantallas para presentaciones y espacios tranquilos para simulaciones.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet.
 - Software para diseño gráfico (Canva, PowerPoint, Miro).
 - Dispositivos para grabación de audio/video (móviles o grabadoras).
 - Materiales físicos como papelógrafos, marcadores, post-its.
- **Tamaño del Grupo:** Idealmente grupos de 20 a 30 estudiantes para formar equipos de 4-5 integrantes, facilitando interacción y dinámica grupal.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Diseñar y preparar fichas de contexto y perfiles comunitarios.
 - Familiarizarse con herramientas digitales usadas.
 - Preparar rúbricas y material de retroalimentación.

- Planificar calendario de actividades y fechas límite.

- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Resistencia a la gamificación:* Explicar beneficios y conectar con objetivos profesionales.
- *Diferencias en niveles tecnológicos:* Ofrecer tutoriales y asistencia en uso de herramientas.
- *Desigualdad en participación de equipos:* Supervisar roles y fomentar rotación constante.
- *Retrasos en entregas:* Establecer recordatorios y flexibilizar con justificación.
- *Problemas de comunicación:* Facilitar canales digitales y promover sesiones de retroalimentación abiertas.