

«Raíces Conectadas: La Aventura del Genograma Familiar»

Gamificación Estructural | Ciencias Sociales y Humanas | Psicología | Tema: genograma familiar

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

En un mundo donde las historias familiares son tesoros escondidos, la universidad se transforma en una expedición de descubrimiento personal y colectivo. Los estudiantes se convierten en exploradores del tiempo y la memoria, en busca de las conexiones invisibles que forman su identidad y la de sus futuros pacientes o sujetos de estudio.

La ambientación es una mezcla de laboratorio psicológico y sala de exploración genealógica, donde cada estudiante asume el rol de “Investigador Genográfico”. La narrativa se sitúa en un contexto contemporáneo, donde comprender las raíces familiares es clave para entender comportamientos, patrones emocionales y dinámicas sociales.

Roles de los Estudiantes en la Narrativa

Cada participante se convierte en un Investigador Genográfico con la misión de construir un genograma detallado de su propia familia o de una familia asignada ficticia (según la dinámica del aula). Se les otorga un “Kit de Exploración Psicosocial” que incluye herramientas para entrevistar, analizar y representar gráficamente las relaciones familiares.

- **Exploradores de Raíces:** Recopilan datos y relatos familiares, identificando miembros, roles y eventos significativos.
- **Analistas de Patrones:** Interpretan las relaciones, detectan patrones repetitivos, conflictos y fortalezas.
- **Constructores de Genogramas:** Elaboran diagramas visuales que representan esas conexiones complejas.
- **Presentadores Narrativos:** Comunican sus hallazgos a sus compañeros, fomentando la reflexión colectiva.

Misión Principal y Conexión con el Tema de Aprendizaje

La misión principal es que los Investigadores Genográficos logren construir y analizar un genograma familiar que permita comprender cómo las relaciones y eventos en la familia influyen en el desarrollo psicológico y social de las personas. A través de esta experiencia, los estudiantes no solo aprenderán a utilizar la herramienta del genograma, sino que desarrollarán habilidades críticas para la interpretación de dinámicas familiares, fundamentales en la Psicología.

La narrativa motiva a los estudiantes a pensar de manera creativa y crítica sobre la información que recolectan, a colaborar con sus compañeros y a resolver problemas que surjan durante el proceso de investigación y construcción. En esencia, se trata de una aventura educativa que combina la exploración personal con el rigor académico, apoyada por una estructura gamificada que incentiva la participación y el aprendizaje profundo.

El relato se extiende a lo largo de varias etapas: desde la recopilación de información, el análisis de patrones, la construcción gráfica y la presentación final. Cada etapa está diseñada para fomentar la colaboración, el pensamiento

crítico, la creatividad y la resolución de problemas, competencias clave para el siglo XXI.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego y su Implementación

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por completar tareas específicas, como:

- Recolección de datos familiares (10 puntos por cada miembro correctamente identificado y descrito).
- Identificación de patrones psicológicos y sociales (15 puntos por cada patrón relevante encontrado).
- Construcción correcta y creativa del genograma (20 puntos por genograma completo y claro).
- Presentación efectiva y reflexión crítica (25 puntos por presentación que incluya análisis profundo y participación en debates).
- Retroalimentación a compañeros (5 puntos por comentario constructivo).

Los puntos se registran en una hoja de cálculo compartida o en una plataforma digital (como Google Classroom o Moodle). Esto permite seguimiento en tiempo real y transparencia.

Niveles de Progreso

El avance en la experiencia se divide en niveles que reflejan la profundidad del conocimiento y las habilidades alcanzadas:

- **Nivel 1 - Explorador Novato:** Completar la recopilación básica de datos familiares.
- **Nivel 2 - Analista Emergente:** Identificar y explicar patrones familiares relevantes.
- **Nivel 3 - Constructor Experto:** Elaborar un genograma claro y detallado con símbolos estandarizados.
- **Nivel 4 - Presentador Maestro:** Comunicar hallazgos de forma crítica y creativa, respondiendo preguntas y participando en debates.

Para subir de nivel, los estudiantes deben acumular un número mínimo de puntos y cumplir con criterios específicos relacionados con cada etapa.

Insignias

Las insignias son reconocimientos visuales que premian logros específicos y motivan la participación:

- *“Detective Familiar”*: Por la recolección exhaustiva de datos.
- *“Patrones Revelados”*: Por identificar patrones complejos y relevantes.
- *“Maestro del Genograma”*: Por la construcción de un genograma profesional.
- *“Orador Convincente”*: Por una presentación clara, original y reflexiva.
- *“Colaborador Estrella”*: Por la participación activa y ayuda a compañeros.

Las insignias pueden ser digitales (imágenes que se muestran en la plataforma de la clase) o físicas (stickers, pins).

Retos y Recompensas

Se plantean retos opcionales para ganar puntos extra y recompensas:

- Investigar un caso histórico o famoso de genograma y analizarlo (30 puntos extra).
- Crear una representación creativa alternativa del genograma (por ejemplo, con arte o multimedia) (25 puntos extra).
- Participar en un debate sobre la influencia de la familia en la salud mental (20 puntos extra).

Las recompensas pueden incluir ventaja para la evaluación, reconocimientos en el aula o privilegios simbólicos.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

La estructura permite retroalimentación inmediata mediante:

- Evaluación formativa en cada actividad con comentarios detallados del docente.
- Autoevaluación y coevaluación entre pares usando rúbricas simples.
- Visualización de puntos y niveles alcanzados en tiempo real.

Esto mantiene la motivación y permite a los estudiantes ajustar sus estrategias para mejorar.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Mapeo Inicial de la Familia

Descripción: Los estudiantes comienzan su exploración familiar creando un listado básico de miembros y relaciones.

Instrucciones:

- Investigar y anotar al menos 10 miembros familiares directos y extendidos (abuelos, tíos, primos).
- Recopilar datos básicos: nombres, edades, profesión, relaciones afectivas relevantes.
- Registrar información en una plantilla digital o papel.
- Subir la lista a la plataforma para obtener puntos.

Tiempo estimado: 1 hora

Materiales: Plantilla digital (Google Sheets o Excel), acceso a internet, cuestionario guía.

Integración con mecánicas: Otorga puntos para Nivel 1, desbloquea insignia “Detective Familiar”.

Actividad 2: Identificación de Patrones Familiares

Descripción: Analizar la información recopilada para detectar patrones de conducta, salud, comunicación o roles familiares.

Instrucciones:

- Revisar la lista y buscar patrones como enfermedades hereditarias, profesiones recurrentes, dinámicas de conflicto o apoyo.
- Documentar al menos 3 patrones significativos con explicación psicológica.
- Presentar brevemente los hallazgos en grupos pequeños para discutir interpretaciones.
- Enviar un informe breve al docente para revisión.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Documento digital, recursos bibliográficos, guía de patrones comunes en genogramas.

Integración con mecánicas: Puntos para Nivel 2, desbloquea insignia “Patrones Revelados”.

Actividad 3: Construcción del Genograma

Descripción: Elaborar un genograma visual utilizando símbolos estandarizados.

Instrucciones:

- Utilizar software especializado (Ej. Genopro, Lucidchart, Canva) o dibujo manual con plantilla.
- Representar todas las relaciones familiares con símbolos claros (sexo, matrimonio, divorcio, conflicto, etc.).
- Incluir notas breves sobre los patrones detectados.
- Subir la imagen o archivo a la plataforma para evaluación.

Tiempo estimado: 3 horas

Materiales: Computadora o tablet, software de diagramación, plantilla de símbolos estándar.

Integración con mecánicas: Puntos para Nivel 3, desbloquea insignia “Maestro del Genograma”.

Actividad 4: Presentación y Debate

Descripción: Exponer el genograma y análisis en clase, seguido de un debate guiado.

Instrucciones:

- Preparar una presentación de 10 minutos con los hallazgos principales y reflexiones personales.
- Responder preguntas del público y comentar presentaciones de otros equipos.
- Participar en debate sobre la influencia familiar en el desarrollo psicológico.
- Completar una autoevaluación y coevaluación usando rúbrica compartida.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Presentación digital (PowerPoint, Google Slides), rúbrica de evaluación, espacio para debate.

Integración con mecánicas: Puntos para Nivel 4, desbloquea insignia “Orador Convincente” y “Colaborador Estrella”.

Actividad 5 (Opcional): Reto Creativo de Genogramas

Descripción: Crear una representación artística o multimedia alternativa del genograma.

Instrucciones:

- Usar técnicas de arte (collage, pintura, video, audio) para expresar la historia familiar.
- Explicar en breve cómo la creación refleja patrones o emociones detectadas.
- Exponer la obra en un espacio común para compartir con la clase.

Tiempo estimado: 3 horas

Materiales: Materiales artísticos, dispositivos multimedia, espacio de exposición.

Integración con mecánicas: Puntos extras y posible insignia especial “Creativo Familiar”.

Actividad 6 (Opcional): Análisis de Caso Histórico

Descripción: Investigar un caso real o histórico donde se haya utilizado un genograma para entender dinámicas familiares.

Instrucciones:

- Seleccionar un caso (por ejemplo, análisis familiar de una figura histórica o un caso clínico publicado).
- Elaborar un resumen del caso y explicar cómo el genograma ayudó en la comprensión.
- Compartir con el grupo en una sesión de aprendizaje colaborativo.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Recursos bibliográficos, internet, plataforma para compartir.

Integración con mecánicas: Puntos extra, reconocimiento en tabla de clasificación.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras de la Experiencia Gamificada

Condiciones de Victoria

El objetivo es que cada estudiante alcance el Nivel 4 (“Presentador Maestro”) acumulando al menos 70 puntos a través de las actividades obligatorias. Se considerará victoria grupal si más del 80% del grupo alcanza este nivel y participa activamente en las actividades colaborativas.

Penalizaciones

- Entrega tardía: -5 puntos por cada día de retraso en actividades obligatorias.
- Falta de participación en debates o coevaluaciones: -10 puntos por sesión perdida.
- Plagio o falta de honestidad académica: eliminación inmediata de la tabla de clasificación y revisión disciplinaria.

Turnos y Roles

Las actividades grupales (debates, presentaciones) se organizan por turnos asignados por el docente para asegurar equidad en la participación. Los roles pueden rotar para que cada estudiante experimente diferentes responsabilidades dentro del equipo.

Restricciones

- Respetar la confidencialidad y sensibilidad de la información personal al construir genogramas reales.
- Utilizar únicamente las herramientas y materiales aprobados para cada actividad.
- Participar activamente en todas las actividades obligatorias para mantener la elegibilidad en la gamificación.

Tabla de Puntos (Ejemplo Simplificado)

Actividad	Puntos
Mapeo Inicial de la Familia	10 - 50 (según cantidad y calidad)
Identificación de Patrones Familiares	15 - 45
Construcción del Genograma	20 - 60
Presentación y Debate	25 - 75
Retroalimentación a compañeros	5 por comentario
Retos Opcionales	20 - 30 por reto

Sistema de Logros

Los logros corresponden a las insignias descritas y se otorgan cuando se cumplen los criterios establecidos para cada una. Los estudiantes pueden coleccionarlas y mostrarlas en su perfil digital o portafolio.

Evaluación Gamificada

Evaluación Dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Compleción:** Entrega completa y a tiempo de las actividades.
- **Calidad:** Precisión en la información, profundidad en el análisis de patrones.
- **Creatividad:** Originalidad en la construcción del genograma y presentaciones.
- **Colaboración:** Participación activa en debates, retroalimentación y trabajo en equipo.
- **Reflexión Crítica:** Capacidad para relacionar el genograma con teorías psicológicas y contextos sociales.

Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas claras para cada actividad, accesibles para estudiantes y docentes:

- **Genograma:** Claridad gráfica, uso correcto de símbolos, inclusión de datos relevantes, interpretación de patrones (escala 1-5).
- **Presentación:** Organización, claridad, manejo del tiempo, respuesta a preguntas, uso de elementos visuales (escala 1-5).
- **Informe de patrones:** Identificación correcta, profundidad de análisis, uso de fuentes (escala 1-5).
- **Participación:** Calidad y cantidad de intervenciones, apoyo a compañeros (escala 1-5).

Evidencias de Aprendizaje

- Listados familiares y datos recopilados.
- Informes de patrones familiares.
- Genogramas elaborados.
- Presentaciones y grabaciones de debates.
- Autoevaluaciones y coevaluaciones.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

En la última sesión, se invita a los estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje personal y grupal. Se conecta la narrativa del “Investigador Genográfico” con la realidad profesional y personal, enfatizando la importancia de comprender las raíces familiares para el ejercicio de la Psicología.

Se promueve una discusión abierta sobre cómo esta aventura ha impactado su visión sobre las familias y su rol futuro como profesionales, cerrando el ciclo con una ceremonia simbólica de entrega de insignias y reconocimiento.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

Tiempo Necesario

- Duración total estimada: 12 a 15 horas distribuidas en 4 a 5 sesiones (cada sesión de 2 a 3 horas).
- Tiempo para actividades opcionales puede agregarse según interés y disponibilidad.

Espacio Físico

- Aula con disposición flexible para trabajo en equipo y debates.
- Acceso a proyector o pantalla para presentaciones.

- Espacio para exposiciones artísticas si se realiza la actividad creativa.

Materiales y Herramientas TIC

- Dispositivos con acceso a internet (laptops, tablets).
- Software de diagramación sencillo (Genopro, Lucidchart, Canva, o similares).
- Plataforma virtual para gestionar puntos y entregas (Google Classroom, Moodle, etc.).
- Materiales artísticos básicos para reto creativo (papel, colores, pegamento, dispositivos para multimedia).

Tamaño del Grupo

- Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la interacción y manejo de grupos pequeños.
- Para grupos mayores, dividir en subgrupos o replicar la experiencia simultáneamente.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con herramientas de creación de genogramas y plataformas digitales.
- Preparar las plantillas, rúbricas y materiales de apoyo con anticipación.
- Diseñar la tabla de puntos y sistema de seguimiento adaptable a la dinámica del aula.
- Establecer normas claras y comunicarlas desde el inicio.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Resistencia a compartir información personal:** Permitir opción de usar familias ficticias o casos anónimos.
- **Dificultad técnica con herramientas digitales:** Capacitación inicial breve y tutorías; usar opciones manuales si es necesario.
- **Desigualdad en la participación:** Asignar roles rotativos y monitorear la participación, fomentando responsabilidad compartida.
- **Gestión del tiempo:** Planificar sesiones con tiempos claros; ofrecer actividades opcionales para quienes terminen antes.