



**Informe final de práctica profesional y proyecto ‘bienestar y espacios de interacción para el equipo de permanencia de la Fundación Antivirus para la deserción’ (FATV).**

Julián David Gómez Restrepo

Informe de práctica presentado para optar al título de Trabajador Social

Asesora

Luz Miriam Agudelo Gil, Magíster (MSc) en Terapia Familiar

Universidad de Antioquia  
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas  
Trabajo Social  
Medellín, Antioquia, Colombia  
2023

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>Cita</b>                | (Gómez Restrepo, 2023)  |
| <b>Referencia</b>          | Gómez Restrepo, J. D. (2023). <i>Bienestar y espacios de interacción para el equipo de permanencia de la Fundación Antivirus para la Deserción</i> . [Informe de práctica profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. |
| <b>Estilo APA 7 (2020)</b> |   |



CRAI María Teresa Uribe (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas)

**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

**Rector:** John Jairo Arboleda Céspedes.

**Decano/Director:** Alba Nelly Gómez García.

**Jefe departamento:** María Edith Morales Mosquera.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

## Tabla de contenido

|  |    |
|--|----|
| Resumen .....                                      | 6  |
| Abstract .....                                     | 7  |
| Introducción .....                                 | 8  |
| 1 Contextualización del campo de práctica .....    | 9  |
| 2 Objetivos de la práctica .....                   | 14 |
| 2.1 Objetivo general .....                         | 14 |
| 2.2 Objetivos específicos .....                    | 14 |
| 3 Proyecto de intervención .....                   | 15 |
| 3.1 Desarrollo e implementación del proyecto ..... | 18 |
| 3.1.1 Actividades desarrolladas .....              | 18 |
| 4 Análisis de la experiencia .....                 | 27 |
| 5 Evaluación .....                                 | 29 |
| 6 Conclusiones .....                               | 30 |
| 7 Recomendaciones .....                            | 31 |
| Referencias .....                                  | 32 |
| Anexo .....  | 33 |

## Lista de tablas

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla 1</b> Actividades realizadas .....                        | 17 |
| <b>Tabla 2</b> Cronograma de actividades parche gamer FATV.....    | 19 |
| <b>Tabla 3</b> Comentarios sobre el espacio parche gamer FATV..... | 20 |
| <b>Tabla 4</b> Recomendaciones para mejorar la estrategia.....     | 21 |

## Lista de figuras

|  |    |
|--|----|
| <b>Figura 1.</b> Formulario de valoración del parche gamer FATV..... | 22 |
| <b>Figura 2.</b> Formulario de Inscripción al parche gamer FATV..... | 22 |
| <b>Figura 3.</b> Gráfica de valoración del parche gamer FATV.....    | 23 |
| <b>Figura 4.</b> Gráfica de valoración del parche gamer FATV.....    | 23 |
| <b>Figura 5.</b> Gráfica de valoración del parche gamer FATV.....    | 24 |

## **Resumen**

El presente informe de práctica profesional de Trabajo Social, se desarrolló en la Fundación Antivirus para la Deserción, una fundación focalizada en la educación y la permanencia estudiantil en diversas instituciones educativas, como colegios y universidades con los que actualmente se adelantan actividades. A partir de una variedad de estrategias que se han venido construyendo, se busca intervenir en los procesos de los estudiantes, para contribuir en la permanencia y la estabilidad académica de los mismos, los principales responsables de que lo anterior se lleve a cabo, son los y las integrantes del equipo de permanencia de la fundación, quienes son los encargados de ejecutar todas y cada una de las estrategias. Teniendo en cuenta lo anterior es de suma importancia que los y las profesionales estén con la mejor actitud y disposición. Es por esto que, desde el Trabajo Social se propone una estrategia que beneficie directamente al equipo profesional; ya que, si bien son los encargados de velar por la permanencia, el bienestar y la motivación de los y las estudiantes, también son sujetos que sienten y que dentro de su quehacer diario pueden presentar dificultades, cansancio, fatiga, falta de motivación entre otras situaciones que influyen directa o indirectamente con su desempeño laboral.

*Palabras clave:* Bienestar, equipo de permanencia, espacios de interacción, trabajo social, ambiente laboral

### **Abstract**

This is a report of professional practice of Social Work, it was developed in the Antivirus Foundation for Desertion, this one is a foundation focused on education and student permanence in various educational institutions, such as school and universities with which activities are currently underway. A variety of strategies have been built for the intervention process with the students, to contribute to the permanence and academic stability of them. The main responsible people for this program to be carried out, are the members of the permanence team of the foundation, who are responsible for executing each strategy. Taking into the above, it is imperative that the professionals have the best attitude and disposition, for this reason, Social Work professionals, proposes a strategy that directly benefits the Foundation team, since, although they are responsible for ensuring the students permanence; well being and motivation of the students, they all are subjects who have feelings and necessities in their daily work, difficulties, tiredness, fatigue, lack of motivation, among other situations that directly or indirectly influence in their work performance.

*Keywords:* Wellness, permanence team, interaction spaces, social work, work environment.

## **Introducción**

En el siguiente informe se dará cuenta del proceso académico en el marco de la práctica profesional de Trabajo Social realizado en la Fundación Antivirus para la deserción, dando cuenta de las actividades realizadas desde la práctica 1 hasta la práctica 3 y la ejecución del proyecto de intervención implementado en la misma, proyecto direccionado a fortalecer, reconocer e incentivar a los y las profesionales que conforman el equipo de permanencia, reconociéndolos como sujetos con capacidades de transformación y partícipes del proyecto, todo esto con el fin de contribuir al mejoramiento del ambiente laboral del equipo de trabajo.

Es por esto que, desde el Trabajo Social, surge la estrategia de bienestar y espacios de interacción para el equipo de permanencia FATV con el fin de reconocer, incentivar y premiar a los y las profesionales que hacen parte de la fundación, ya que son una pieza fundamental en el engranaje que mueve todo el programa.

Cabe mencionar que paralelo a esto, también se realizaron diferentes actividades propias de la Fundación Antivirus para la Deserción como asesorías socio pedagógicas, acompañamiento de espacios en línea, diseño de estrategias dirigidas a la permanencia de los estudiantes, despliegues de llamadas telefónicas, difusiones masivas por correo electrónico y por WhatsApp, revisión de correo electrónico, almacenamiento de PQRS, sorteos en línea con los estudiantes, actividades para el encuentro y la interacción con los estudiantes, entre otras que serán mencionadas más adelante en el documento.

## 1 Contextualización del campo de práctica

La Fundación Antivirus para la Deserción, en adelante FATV, (2022) Es un programa que tiene como principal objetivo la prevención de la deserción y promoción de la permanencia estudiantil universitaria, específicamente con los y las estudiantes del pregrado de Ingeniería de Sistemas. De acuerdo con la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia (s.f) dicho objetivo se desarrolla con un componente social, principalmente por el área profesional de Trabajo Social, y un área de datos desarrollado desde la Ingeniería, “mediante estrategias de acompañamiento social y analítica de datos, estableciendo un sistema de acompañamiento social y sociopedagógico, así como un seguimiento sistemático a los factores de deserción universitaria, para así garantizar la permanencia de los estudiantes” (p. 2).

En este momento el programa cuenta con el apoyo por parte de entidades que son, Auteco, Fundación Gente Unida, Fundación Fondo del libro de la Facultad de Ingeniería y PSL, las cuales se encargan de aportar en términos financieros, pero además de hacer veeduría y acompañamiento en las labores administrativas del programa. Todo esto parte del interés por disminuir los niveles de deserción estudiantil universitaria en Colombia, a través de la implementación de diferentes estrategias sociales, tecnológicas y comunicativas que permitan establecer alternativas de solución a situaciones determinadas, trabajando así en pro de lograr un país con un gran desarrollo social, económico y educativo.

En respaldo de lo anterior, Víctor Valencia, citado por Correa (2020) comenta que, “Auteco y PSL se acercaron para conocer las cifras de deserción en la Facultad y se dieron cuenta de que los programas implementados desde Bienestar inciden en la disminución de insuficiencia académica, específicamente en los estudiantes de los primeros semestres” (pár. 2). Antivirus para la Deserción empezó a ser ejecutado por Víctor Manuel Valencia, Trabajador Social de la Universidad de Antioquia quien actualmente es el líder del programa, se cuenta con el acompañamiento de diferentes profesionales y practicantes en sus equipos de trabajo, estos son: Comunicaciones, Equipo Social y el Equipo de Analítica de datos, además del apoyo de las diferentes entidades privadas.

**Antecedentes:** En el marco de los antecedentes, en el año 2018 la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia en su unidad de Bienestar Universitario se gestó “Antivirus pa’ la deserción” como estrategia para la prevención temprana de las y los estudiantes, en este sentido, en lo planteado por Holguín (2022) “allí se constata que en el Departamento de Ingeniería en Sistemas hay un déficit en la cantidad de graduados” (p. 3), es por esto que la focalización del programa emerge para la ingeniería de sistemas.

Dada la acogida que tiene el proyecto y los resultados obtenidos en la implementación de sus procesos a través de las estrategias sociales, que inicialmente fueron las asesorías sociopedagógicas y algunas propuestas empleadas desde Bienestar Universitario con las y los estudiantes de Ingeniería de Sistemas, Antivirus empezó a consolidarse con más fuerza en el año 2019, por lo cual se da un reconocimiento a nivel del Departamento de Ingeniería de Sistemas, pero también hay una ampliación y fortalecimiento de su capacidad de acción, además, el contacto por parte de las entidades privadas y su apoyo en la financiación y acompañamiento del proceso permiten proyectar una mayor autonomía.

En la medida que el proceso va creciendo y a amplía su incidencia en Ingeniería de Sistemas, Antivirus se convierte en un programa autónomo, es decir, aún tiene vínculo con bienestar de ingeniería, pero ya no pertenece a este, como es nombrado por Holguín (2022) Antivirus “ha ido construyendo nuevas líneas y estrategias de intervención de acuerdo con las propuestas de los y las practicantes de Trabajo Social y las dinámicas contextuales que generan nuevas exigencias” (p. 4).

En ese sentido, se gestan nuevos proyectos y posibilidades de articulación para el programa, por eso, Astrid Franco, profesional del Equipo de Antivirus menciona que “entre finales del 2020 e inicios del 2021, se empieza a dar un tránsito de proyecto a programa, es decir, ya Antivirus comenzaba otros procesos que no podían recogerse en uno solo, empieza a escalar” (Franco, comunicación personal, 07 de marzo de 2022). Con el panorama anterior, dada la coyuntura del covid-19 en el año 2020 se trasladaron las actividades a la virtualidad y se consolidó el programa, “además llevó a la creación de nuevas estrategias para la permanencia estudiantil como la donación de computadores” (Acerca de nosotros. Conoce nuestra historia, Antivirus para la Deserción, 2022).

En este mismo año, se inicia un proceso con la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín para la implementación del proceso de intervención, si bien aún no está consolidado se encuentra en marcha su convenio; otro de los proyectos que emerge es con el Ministerio de Tecnología e Información (Min Tic) en 2021, como expone Holguín (2022) consiste en aportar a la prevención de la deserción a las y los estudiantes que se vinculen al proceso que tiene por objetivo capacitar y formar en un nivel técnico desde la ingeniería de sistemas. Adicionalmente, en conjunto con la secretaría de educación del municipio de Itagüí se tiene un proceso de orientación vocacional y de acompañamiento con estudiantes de instituciones educativas, y hay otra estrategia con las y los becarios en instituciones de educación superior del municipio llevando también la oferta de Antivirus.

Finalmente, Antivirus para la Deserción tiene como proyección ser una fundación autónoma, por lo cual vienen adelantando los trámites pertinentes y estableciendo nuevos convenios o posibilidades de proyectos con otras entidades, por ejemplo, con la Universidad el Bosque con quienes posiblemente se empiece un proceso de intervención.

**Líneas de trabajo:** Con el contexto anterior, es importante aclarar que, si bien en cada uno de los proyectos llevados a cabo son transversales las asesorías sociopedagógicas, Antivirus para la Deserción abarca otras líneas que son igual de importantes para prevenir de manera directa la deserción estudiantil, las cuales se gestaron inicialmente en el proceso con la Universidad de Antioquia, pero, según las particularidades contextuales de cada proceso se han ido ajustando. Estas son:

**Línea ASP (Asesorías Sociopedagógicas):** Según Fabra (2018) las asesorías se constituyen como espacios de atención y de escucha para el estudiante, que llega por voluntad propia o un llamado de vulnerabilidad académica desde Bienestar de Ingeniería (para el caso UdeA). Dicha asesoría es realizada por los profesionales de Trabajo social, siendo estos pioneros en su desarrollo, apoyados por los profesionales de Psicología.

En estas asesorías se pregunta por aspectos sociales, familiares, económicos, laborales, psicológicos y académicos que estén incidiendo sobre el proceso del estudiante; en caso tal de identificar asuntos de mayor complejidad se hace la debida remisión a otra área en aras de garantizar la debida atención. Es un ejercicio de orientación que trata de dar respuesta a la necesidad

que requiera el estudiante, retomando a Fabra (2018) en términos generales se presenta con los siguientes momentos:

**-Recepción del estudiante:** Escucha y orientación del estudiante.

**-Reconocimiento de la demanda:** Se identifica la necesidad o demanda del estudiante

**-Remisión al servicio correspondiente:** Se orienta al estudiante al servicio requerido y que pueda ofrecer Bienestar de ingeniería.

**-Sistematización de la información:** Transcripción de la asesoría en el registro de DRIVE

**-Seguimiento:** Acordar una fecha, hora y lugar para hacer el seguimiento a la situación del estudiante.

Además, retomando nuevamente a Fabra (2018) las principales causales de vulnerabilidad identificadas en las asesorías son: académicas, que están referidas a los vacíos en conocimiento, incompatibilidad con la metodología docente, indecisiones, desconocimiento del reglamento, cargas académicas; familiares, con temas de presiones, crisis de desajuste o desvalimiento; económicas, recogen las condiciones laborales, ingresos, deudas; psicológicas, con temas de salud mental, desmotivaciones, depresión, medicaciones, entre otras. Todo esto sin desconocer que pueden aparecer múltiples factores.

**Línea de apoyo económico:** responde a la gestión de recursos con el fin de suplir necesidades que se pueden presentar durante el proceso académico, aportando a que las y los estudiantes continúen desarrollando sus capacidades intelectuales para la permanencia universitaria. En el último tiempo, esta línea ha pasado por un proceso de reconfiguración debido a la entrada de nuevos proyectos como el de la Universidad Nacional y de nuevas donaciones que han llegado.

El apoyo económico, se da con los equipos de cómputo, en la UdeA se ha avanzado con los préstamos solidarios o el bono de permanencia, pero especialmente está relacionado con el préstamo de equipos de cómputo que se hacen a través de caracterizaciones y de las asesorías sociopedagógicas donde se identifican los factores de vulnerabilidad de las y los estudiantes, a lo cual se debe hacer el compromiso de mejorar académicamente, y se hace un seguimiento exhaustivo a todas las personas que reciben algún beneficio, sea tecnológico o monetario.

**Línea académica:** el rendimiento académico ha sido visto como una de las principales causas de deserción estudiantil, por ello, desde el programa se busca incidir de manera directa y positiva en esta problemática, programando constantemente talleres de repaso, tutorías académicas que en su mayoría son solicitadas por los mismos estudiantes, además, se tienen los talleres de “Nívelate con Antivirus” y videos con temas afines a la carrera que están en el canal de Youtube del programa.

**Línea de acompañamiento socioemocional:** En palabras de Holguín (2022) se busca brindar acompañamiento a los estudiantes para fortalecer las relaciones del estudiante con el otro (p. 14), orientándole de igual manera en su proceso de discernimiento vocacional y que finalmente esto pueda desembocar en la permanencia del estudiante en la universidad. Este acompañamiento consta de 3 líneas, implementadas principalmente en la UdeA.

En consecuencia, la fundación cuenta con un equipo de profesionales en psicología, comunicación social, Trabajo Social, analítica de datos y también practicantes de Trabajo Social quienes aportan constantemente desde sus diferentes líneas del conocimiento a minimizar los índices de deserción estudiantil en las diferentes instituciones donde adelanta procesos, se debe tener en cuenta que si bien la fundación nace para acompañar a los estudiantes de la facultad de ingeniería de la Universidad de Antioquia, esta se ha ido expandiendo a otras instituciones educativas como Becas y Colegios Itagüí, Universidad Nacional sede Medellín, Código Abierto y Misión TIC 2022 gracias a los excelentes resultados que se han obtenido desde que inició.

A manera de conclusión y para finalizar, es pertinente mencionar los valores con los que se rige y opera la fundación, los cuales son: la integridad, la pasión, el trabajo colaborativo, la empatía, el servicio, el compromiso, la innovación social, la solidaridad y el compañerismo.

## **2 Objetivos de la práctica**

### **2.1 Objetivo general**

Apoyar al equipo de permanencia de Misión TIC 2022 con la creación de estrategias interactivas, dirigidas a contribuir con el esparcimiento y motivación de los y las estudiantes que hacen parte del programa, acompañando paralelamente las diferentes estrategias de la Fundación Antivirus para la Deserción.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Diseñar y ejecutar 2 estrategias mediante encuentros sincrónicos que contribuyan al esparcimiento de los y las estudiantes de Misión TIC 2022.
- Diseñar y ejecutar una estrategia mediante encuentros sincrónicos que contribuya a la motivación de los estudiantes, premiando su dedicación y compromiso con el estudio
- Diseñar y ejecutar una estrategia que contribuya al mejoramiento del ingreso de los y las estudiantes a la plataforma en línea.
- Apoyar en la ejecución de actividades como asesorías socio pedagógicas, despliegue de llamadas, espacios en línea con estudiantes, talleres y acompañamiento con estudiantes.

### 3 Proyecto de intervención

Teniendo en cuenta que la Fundación Antivirus para la deserción está enfocada a disminuir los índices de deserción y apoyar el proceso formativo de los estudiantes para que logren culminar satisfactoriamente dicho proceso, es preciso que los y las profesionales sociales, encargados de asesorar, atender y orientar a cada uno de ellos, realicen un trabajo eficiente y oportuno, para ello es necesario que se sientan cómodos en su ambiente laboral y con sus compañeros de trabajo, es por esto que desde Trabajo Social de la Universidad de Antioquia, sede Medellín. Durante las intervenciones pedagógicas y sociales que se realizaron durante varios meses, bajo la modalidad de prácticas en FATV, a través de acciones lideradas por medio de estrategias, incentivos y acompañamiento a los y los estudiantes, surge la necesidad de pensar una estrategia que beneficiara directamente al equipo profesional de permanencia; ya que, si bien son los encargados de velar por la permanencia, el bienestar y la motivación de los y las estudiantes, también son sujetos que sienten y que dentro de su quehacer diario pueden presentar dificultades, cansancio, fatiga, falta de motivación entre otras situaciones que influyen directa o indirectamente con su desempeño laboral.

Desde el Trabajo Social, los postulados de Barranco (2002) en se afirma que:

las organizaciones que nos ocupan, conjuntamente con el personal, están llamadas a promover la mejora de la calidad de vida laboral de los trabajadores que ofrecen sus servicios en las mismas. Estas tres vertientes: calidad de vida, calidad de servicio y calidad de vida laboral, es lo que he denominado calidad integrada, que entiendo ha de contemplarse en la intervención del trabajo social. (p.8).

El hecho de generar espacios de motivación profesional a través del encuentro, del juego y del diálogo, se convierte en algo fundamental y “asertivo” de la organización, la motivación guarda una estrecha relación con la satisfacción laboral, las relaciones laborales y el entorno laboral.” (Peña & Villón, 2018, p. 1). Es importante reconocer que es necesario brindar un apoyo al apoyo para generar en los profesionales que acompañan los diferentes procesos una sensación de tranquilidad, seguridad y valoración.

Teniendo en cuenta lo anterior mencionado, la propuesta de bienestar y espacios de interacción para el equipo de permanencia FATV surge de la necesidad de reconocer, incentivar y premiar a los y las profesionales que hacen parte de la fundación. En palabras de Hernández (2019)

“En cuanto a la organización del trabajo, se deben replantear nuevos esquemas administrativos, en los cuales se generen espacios de descanso y reposición de la capacidad laboral del docente.” (p. 16). Esto con el fin de visibilizar la importancia del trabajo que realizan todos y cada uno de ellos, promoviendo así un ambiente laboral empático y consciente, en donde se le da valor e importancia a los sujetos y su desempeño dentro de la fundación.

Es pertinente resaltar la importancia que tiene para los sujetos, el reconocimiento de sus capacidades y virtudes dentro de la sociedad y dentro de un ambiente laboral, ya que esto contribuye a que continúen ejerciendo de manera profesional y altruista sus labores, es por esto que como trabajadores sociales jugamos un papel destacado dentro de una institución en el momento en que ayudamos a la visualización de los actores que desempeñan actividades dentro de la misma, es fundamental tener presente que si los sujetos se sienten apreciados, valorados, reconocidos e incluidos, su desempeño será más eficaz y satisfactorio, todo esto desemboca en una fundación más productiva y unos trabajadores orgullosos de su desempeño dentro de esta.

Lo anterior se sustenta no solo en lo observado y en las diferentes necesidades de los profesionales, sino también en las

palabras de Agudelo y Estrada (2012) quienes sustentan que este tipo de propuestas, desde el paradigma del construccionismo, permiten el “pensamiento cooperativo de los grupos sociales”. (p. 357).

El clima organizacional es el directamente responsable de generar o no ambientes internos de organización, participación, disposición, innovación y acción. De ahí que se piense en la importancia de mantener el equilibrio, armonizado, entre las acciones laborales y sus formas de intervenir entre ellas y para ellas.

Sumado a esto, el potencial formador, recreacional y formativo que tiene el juego, el cual se presenta como una intervención, lo convierte en una de las mejores acciones para promover en los encuentros con los profesionales.

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto. (Tamayo & Restrepo, 2016, p. 111).

Dicho esto, este proyecto de intervención está enfocado en facilitar y promover espacios para el fortalecimiento de las relaciones entre los y las profesionales que acompañan el proceso de permanencia en la fundación FATV, por otro lado también se pretende reconocer, premiar e incentivar el buen desempeño de estos profesionales en sus labores, mediante la realización de 2 encuentros sincrónicos y 1 torneo de juego online, que faciliten el esparcimiento, la interacción y que contribuyan al mejoramiento del ambiente laboral, motivando a los profesionales a continuar mejorando día a día en su quehacer.

<sup>1</sup>Para conocer el proyecto completo y su formulación, ver Anexo 1

### 3.1 Desarrollo e implementación del proyecto

A continuación, se describirán las acciones realizadas y los logros alcanzados durante la realización de la práctica en la Fundación Antivirus para la deserción, actividades que se llevaron a cabo con el fin de lograr los objetivos propuestos.

#### 3.1.1 Actividades desarrolladas

En el marco de la práctica profesional, se realizaron una serie de actividades con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos, logrando con esto, propiciar espacios de interacción para los y las profesionales que conforman el equipo de permanencia de la Fundación Antivirus para la Deserción, posibilitando el esparcimiento y relacionamiento entre ellos. Por otro lado, se describirán otra serie de actividades que no están relacionadas directamente con el desarrollo del proyecto de intervención, pero, fueron de gran importancia y utilidad para la Fundación y a su vez contribuyeron al crecimiento y evolución personal y profesional.

**Tabla 1**

*Actividades realizadas*

| <b>Actividades realizadas</b>                |   |                     |
|--|---|---------------------|
| <b>Actividad</b>                             | <b>Descripción</b>  | <b>Cumplimiento</b> |
| Creación de la estrategia parche gamer FATV. | Se le da forma y estructura al torneo de juegos en línea que se llevará a cabo con los y las profesionales del equipo de permanencia. | <b>Realizada</b>    |
|  |   | <b>Realizada</b>    |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| Creación de la estrategia parcheSe le da forma y estructura a la segunda FATV.                                | Se le da forma y estructura a la segunda estrategia que se ejecutará con los y las profesionales del equipo de permanencia.  |           |
| Creación y almacenamiento del formulario de inscripción para parche gamer FATV.                               | Esta herramienta permite identificar a quienes participarán del torneo.  | Realizada |
| Creación y almacenamiento del formulario de inscripción para el <u>parche FAT</u> .                           | Esta herramienta permite identificar las personas que participarán en el parche FATV.  | Realizada |
| Elaboración y almacenamiento del formulario de valoración para las estrategias de parche gamer y parche FATV. | Esta herramienta ayudará a medir el nivel de satisfacción de los participantes con las actividades, de igual forma servirá para conocer las recomendaciones y comentarios que ayuden a mejorar los espacios. | Realizada |
| Cotización de los premios que se entregarán a los ganadores de las estrategias.                               | Este ejercicio es necesario para una correcta utilización del presupuesto designado para la premiación.  | Realizada |
| Creación de pieza gráfica para el parche gamer FATV.  | Esta pieza se utiliza como campaña de expectativa para invitar a los y las profesionales a participar.   | Realizada |
| Elaboración de cronograma de actividades.   | En este cronograma se especifican las fechas en las que se realizarán las partidas o competencias.   | Realizada |
| Creación de grupo de WhatsApp.  | Este grupo se crea con la finalidad de dar información como: reglas, cómo  | Realizada |

|   |   |                  |
|---|---|------------------|
|   | descargar el juego e instrucciones sobre cómo jugarlo, ganadores de las partidas.   |                  |
| Realización de tabla en Excel con los y las participantes para definir los grupos que se enfrentarán. | Esta tabla se realiza con el fin de dividir a los participantes en dos equipos aleatoriamente.  | <b>Realizada</b> |
| Difusión masiva por WhatsApp para encuentro virtual.  | Despliegue de información enviada por WhatsApp para invitar a los estudiantes a un encuentro virtual.   | <b>Realizada</b> |
| Realización de llamadas a los estudiantes para información de talleres.                               | Despliegue de llamadas informativas.  | <b>Realizada</b> |
| Despliegue de llamadas.   | Realización de llamadas y envío de información al correo a los estudiantes que expresaron interés en ser tutores.                                 | <b>Realizada</b> |
| Actualización de PQRS semanal.  | Revisión semanal realizada al correo para llevar el registro de las solicitudes por parte de los estudiantes.                                     | <b>Realizada</b> |
| Creación de la estrategia de incentivos.  | Esta estrategia surge con el fin de premiar a los estudiantes con mejores notas y motivar a los demás a mejorar.                                  | <b>Realizada</b> |
| Creación de estrategia de sorteos semanales.  | Esta estrategia se crea con la finalidad de incentivar a los estudiantes a loguearse en la plataforma y continuar con sus actividades académicas. | <b>Realizado</b> |
| Cronograma de sorteos.  | Realizar programación para sorteos de la estrategia de sorteos semanales  | <b>Realizado</b> |
| Semana del programador  | Diseño de encuentro y actividad para la semana del programador  | <b>Realizada</b> |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| Envío de premiación.                              | Recopilación de ganadores de premios con sus respectivas direcciones para el envío de la premiación.  | Realizada |
| Atención de estudiantes vía WhatsApp              | Este ejercicio permite la asesoría y resolución de dudas de los estudiantes.  | Realizada |
| Revisión de correo electrónico                    | Revisión del correo para identificar solicitudes quejas o sugerencias sobre el proceso.   | Realizada |
| Encuentro presencial en Universidad de Antioquia. | Apoyo en encuentro presencial en la Universidad de Antioquia con los y las estudiantes.   | Realizada |
| Apoyo con taller virtual                          | Preparación de taller y encuentro de autoconocimiento, realización de taller de autoconocimiento  | Realizada |
| Apoyo en encuentro virtual.                       | Creación del guion para el momento uno del encuentro de autoconocimiento, comienzo por mi   | Realizada |
| Asignación de ASP.                                | Esta actividad consistía en agendar asesorías socio pedagógicas a los estudiantes que las solicitaban.  | Realizada |
| Realización de llamadas de ASP.                   | Llamadas realizadas a estudiantes que solicitaban acompañamiento, también se realizaban estas llamadas a los estudiantes que se identificaban con bajo rendimiento o faltas de asistencia reiteradas. | Realizada |

Las actividades anteriormente mencionadas fueron ejecutadas en el transcurso de la realización del proceso de prácticas. Es preciso aclarar que, si bien fueron creadas dos estrategias para el proyecto de intervención que son parche gamer FATV y parche FATV, debido a los tiempos de finalización de las prácticas, sólo fue posible ejecutar una de ellas (parche gamer FATV) no

obstante la segunda estrategia queda formulada y lista para que sea ejecutada por un profesional del equipo de la Fundación Antivirus para la Deserción.

**Tabla 2**

*Cronograma de actividades Parche Gamer FATV*

| <b>Cronograma de actividades Parche Gamer FATV</b> |              |   |   |
|--|--------------|---|---|
| <b>Estrategia</b>                                  | <b>Fecha</b> | <b>Actividad</b>  | <b>Materiales o insumos</b>                   |
| parche gamer FATV                                  | 14/12/2022   | Conformación del grupo de WhatsApp para compartir información sobre el torneo | Celular y aplicación de WhatsApp              |
| parche gamer FATV                                  | 17/12/2022   | Primera ronda de parche gamer   | Participantes activos con el juego descargado |
| parche gamer FATV                                  | 20/12/2022   | Segunda ronda de parche gamer   |   |
| parche gamer FATV                                  | 24/12/2022   | Tercera ronda de parche gamer   | Lista de Ganadores de la ronda anterior       |
| parche gamer FATV                                  | 28/12/2022   | Cuarta ronda de parche gamer  | Lista de Ganadores de ronda anterior          |
| parche gamer FATV                                  | 01/01/2023   | Quinta ronda de parche gamer  | Lista de Ganadores de ronda anterior          |
| parche gamer FATV                                  | 05/01/2023   | Sexta ronda de parche gamer   | Lista de Ganadores de ronda anterior          |
| parche gamer FATV                                  | 10/01/2023   | Séptima y última ronda de parche gamer FATV                                   | Lista de Ganadores de ronda anterior          |

A continuación, se muestran los comentarios y mensajes de los y las participantes del Parche Gamer FATV luego de realizado el torneo y diligenciado el formulario de valoración,

**Tabla 3**

*Comentarios sobre el espacio Parche Gamer FATV.*

---

**Comentarios sobre el espacio Parche Gamer FATV.**

---

Bacano encontrar otro tipo de juegos con los cuales entretenerse y compartir con otros compañeros. Posdate: Ya

---

hasta juego con mi hija

---

Disfruté mucho con mis compañeros.

---

Es un espacio para compartir por fuera del entorno laboral, el cual permite el esparcimiento y el encuentro con los

---

compañeros

---

Me gusto el poder tener estos espacios con mis compañeros y tener un poquito de experiencia de lo que era el

---

espacio para los estudiantes.

---

Me recordó mi infancia

---

Fue un momento de integración con mis compañeros

---

**Tabla 4**

*Recomendaciones para mejorar la estrategia.*

---

**Recomendaciones para mejorar la estrategia.**

Ninguna.

Evaluar posibilidad de que desde el mismo parche se concreten los tiempos de juego de los participantes. Para poder que se de en los tiempos que se establezca el mismo torneo.

Por parte de los organizadores, establecer horarios y fechas exactas para las partidas. Se necesita más compromiso de todo el equipo.

---

No, el espacio ya está consolidado y organizado y considero funciona bien.

---

Hacer propuestas de dos o tres juegos a nivel de equipo y elegir a votación, así como las reglas y horarios para participa.

---

No, todo melo.

---

Que el organizador proponga los horarios para reunirse

---

## Figura 1

Formulario de valoración del Parche Gamer FATV.



The screenshot shows a web-based survey form titled "Formulario de valoración". The header includes a menu icon, the title, a star icon, and navigation buttons for "Enviar" and a profile icon. Below the header, there are tabs for "Preguntas", "Respuestas" (with a count of 9), and "Configuración". The main content area features a decorative image of a desk with a notepad, pens, and a coffee cup. The text asks: "¿Qué tal el parche? en este espacio nos puedes contar cómo te pareció el Torneo de Parche Gamer FATV" and "Nos interesa saber cómo te sentiste en el torneo de Boom Karts de Parche Gamer FATV". A question field contains "¿Cuál es tu nombre completo?" and a dropdown menu is set to "Respuesta corta". Below the question field is a text input area labeled "Texto de respuesta breve".

## Figura 2

Formulario de Inscripción al Parche Gamer FATV.

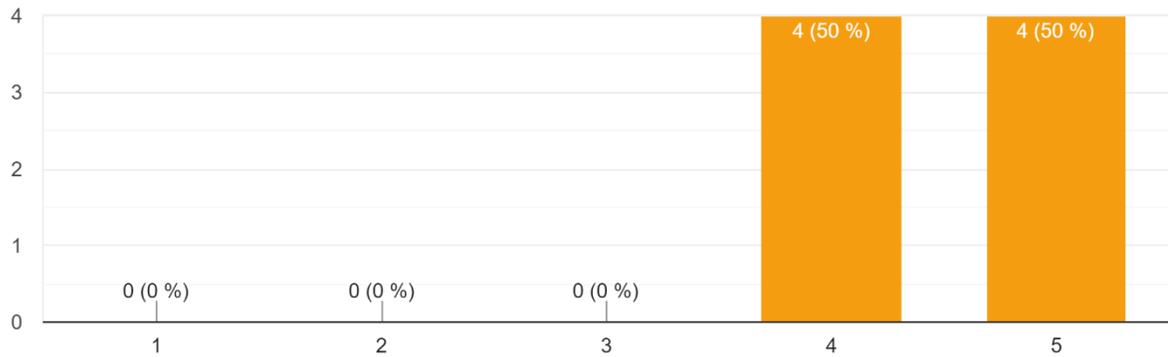


The screenshot shows a web-based registration form titled "Formulario de inscripción al parche gamer FATV". The header includes a menu icon, the title, a star icon, and navigation buttons for "Enviar" and a profile icon. Below the header, there are tabs for "Preguntas", "Respuestas" (with a count of 10), and "Configuración". The main content area features a decorative banner with the text "Parche Gamer FATV" and a cartoon character. The text asks: "¡Inscríbete!" and "Queremos premiar tu compromiso con la fundación y con tu labor diaria, participa para divertirte y ganar junto a tus compañeros de trabajo." A question field contains "¿Cuál es tu nombre?" and a dropdown menu is set to "Respuesta corta". Below the question field is a text input area labeled "Texto de respuesta breve".

### Figura 3

Gráfica de valoración del Parche Gamer FATV.

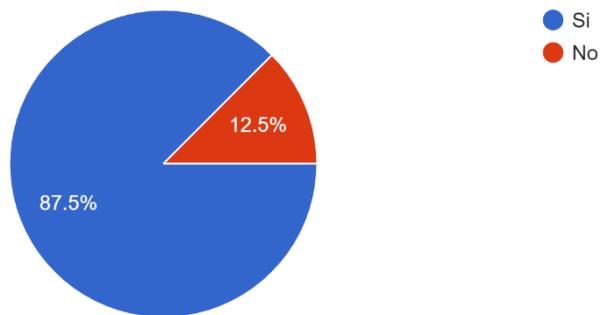
En una escala de 1 a 5 ¿Cómo te pareció el torneo?  
8 respuestas



### Figura 4

Gráfica de valoración del Parche Gamer FATV.

¿Te divertiste en el torneo?  
8 respuestas

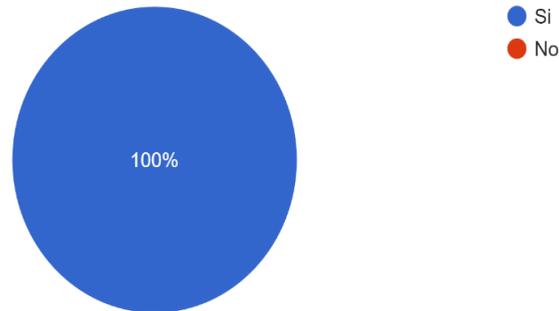


**Figura 5**

*Gráfica de valoración del Parche Gamer FATV.*

¿Piensas que son útiles y necesarios este tipo de espacios y actividades al interior del equipo de trabajo?

8 respuestas



Como se puede observar en las gráficas, la gran mayoría de los participantes del parche gamer FATV valoraron positivamente la estrategia, las recomendaciones realizadas a la misma fueron mínimas, pero, de igual forma tenidas en cuenta para lograr optimizarla.

#### **4 Análisis de la experiencia**

Considero que mi paso por la Fundación Antivirus para la Deserción, donde realicé mis prácticas 1, 2 y 3, fue una experiencia sumamente enriquecedora, gracias a que tuve la oportunidad de conocer un equipo de trabajo, profesionales y practicantes de diferentes áreas como el Trabajo Social, la comunicación, la psicología, entre otras, individuos que me ayudaron a crecer y evolucionar profesionalmente pero sobre todo como persona, la fundación fue para mí, un lugar en el que me sentí bienvenido desde el primer día que llegué, gracias a la excelente actitud y profesionalismo de quienes la conforman.

Con respecto a la ejecución de la estrategia de parche gamer FATV, es oportuno mencionar que se ejecutó en un 100% contando con la participación de diez profesionales del equipo de permanencia, quienes fueron emparejados en grupos de cinco personas, cada uno de estos equipos realizó 6 partidas o carreras para elegir a los 3 mejores de cada uno de los grupos, luego de esto, se realizó una carrera final en la cual se enfrentaron los 6 jugadores ganadores de las rondas anteriores para definir a los 3 primeros puestos como ganadores finales. Al finalizar el torneo, se premiaron los ganadores y se compartió con todos los participantes el formulario de valoración de la estrategia para su respectivo diligenciamiento.

Quiero hablar un poco sobre algunas de las actividades que realicé y con las cuales logré crecer como trabajador social, pues fueron fundamentales en mi proceso de prácticas. Una de estas actividades fueron las Asesorías Socio Pedagógicas (ASP). En general la mayoría de las solicitudes de ASP son por motivos académicos, ya que los estudiantes presentan dificultades con los temas que se están tratando en las clases, por otro lado, están las solicitudes que entran debido a situaciones emocionales como terminación de relaciones amorosas, dificultades de relacionamiento en el hogar, depresión, ansiedad, etc. La línea de ASP ha sido muy bien recibida por parte de los estudiantes pues es una línea dedicada a preguntarse por el estado de ánimo y el bienestar de los mismos, enfocada en brindarles herramientas que les ayuden en su quehacer diario, fueron muchos los comentarios positivos y de agradecimiento por parte de los estudiantes contactados respecto a la línea, estos comentarios giraron en torno a la importancia de estar en contacto con ellos y de permitirles un espacio de escucha, valorando el esfuerzo y dedicación por parte del equipo de permanencia de la Fundación Antivirus para la Deserción.

Por otro lado, están los encuentros virtuales que se realizaron con los y las estudiantes, espacios pensados y direccionados a cambiar la rutina y la monotonía en las cuales se ven sumergidos día a día, es gratificante ver cómo este tipo de espacios son tan apreciados por parte de los estudiantes, quienes expresan la pertinencia y necesidad de los mismos. Saber que con este tipo de iniciativas es posible cambiar el estado de ánimo de las personas y motivarlas a que continúen con sus estudios y responsabilidades, me mueve y alienta como futuro profesional de las ciencias sociales y humanas a seguir trabajando en pro del bienestar de quienes más lo necesitan.

A manera de reflexión y teniendo en cuenta mi desempeño durante las prácticas, considero que he tenido la oportunidad de acercarme y aportar directamente en la planeación y ejecución de las líneas estratégicas de FATV pues se me ha dado la oportunidad para proponer y crear contenido que se implementó en los espacios llevados a cabo con los estudiantes, además de esto, he tenido la oportunidad a través de las asesorías socio pedagógicas de establecer contacto directo vía telefónica con los estudiantes para charlar con ellos sobre su estado emocional, proyectos a futuro y de sus respectivas carreras, esto me permite conocer las potencialidades y características de los sujetos e identificar problemáticas que puedan estar afectando su quehacer diario, teniendo en cuenta esto sería posible brindarles herramientas que contribuyan a mejorar su situación actual.

Para finalizar es necesario mencionar lo fundamental que es poder establecer un equilibrio entre la teoría y la práctica pues la primera implica distanciamiento y objetividad y la segunda, cercanía y subjetividad, cualquiera de estas dos llevada al extremo arrojaría un resultado sesgado, es por esto que es importante relacionar y nivelar ambas para lograr una intervención objetiva y a conciencia, ya que es sabido que la teoría es donde se plantea el problema y la practican es el lugar donde se modifica o resuelve dicho problema. Teniendo en cuenta lo anterior puedo concluir que hasta la fecha he logrado establecer ese equilibrio y he llevado de forma objetiva mi desempeño en mis labores como practicante.

Pasando a la práctica 3 específicamente, practica enfocada a la construcción, desarrollo y ejecución del proyecto de intervención y direccionada a gestionar espacios para el fortalecimiento de las relaciones entre los y las profesionales que hacen parte del equipo de permanencia de FATV puedo afirmar que la estrategia implementada la cual fue el parche gamer FATV, fue exitosa y se lograron cumplir los objetivos propuestos.

## 5 Evaluación

Cuando inicié mis prácticas en la Fundación Antivirus Para la deserción, tuve una experiencia bastante particular luego de dos semanas de estar realizando actividades ya que se me presentó un inconveniente con la matrícula y no fue posible continuar oficialmente con la práctica, sin embargo, me ofrecieron la oportunidad de realizar un voluntariado mientras solucionaba las dificultades que tenía con la matrícula, propuesta que acepto inmediatamente y desde ese momento comenzó mi experiencia en dicha fundación donde pasé dos años.

Luego de las capacitaciones y las inducciones que recibí por parte del equipo profesional de la FATV, tuve muchas dudas en cuanto a mis capacidades y me preguntaba si podría desarrollar con éxito las actividades que me fueron asignadas, pero a medida que avanzaban los días y me conectaba cada vez más con el proceso, todas esas dudas e inseguridades fueron desapareciendo gracias al acompañamiento y seguimiento que recibí por parte de mis compañeros de prácticas y los profesionales de la fundación. Fue un proceso muy interesante pues todo el tiempo estábamos en contacto con los estudiantes, acompañándolos mediante las diferentes estrategias diseñadas para ellos.

Gracias a algunos acercamientos con la comunidad en diferentes actividades que realicé durante mi formación en la Universidad de Antioquia, pude contrastar con el acompañamiento que lleve a cabo con los y las estudiantes en las diferentes actividades mencionadas anteriormente en este trabajo y darme cuenta del papel que cumplen las ciencias sociales y humanas en las comunidades, reconocer que un trabajador social debe aprender de los diferentes espacios en los que se desenvuelve para estar en un constante crecimiento como profesional y como persona.

Por último, quiero resaltar la labor de los y las integrantes de la FATV en el acompañamiento de los y las estudiantes en sus procesos formativos, ya que el trabajo que se realiza es arduo y minucioso, esto, sumado a la dedicación y entrega de todo el equipo, ha logrado disminuir los índices de deserción en cada una de las instituciones en las que interviene.

## 6 Conclusiones

La Fundación Antivirus para la Deserción, desde sus líneas de intervención implementadas en las diferentes instituciones con las que adelanta actividades, realiza un trabajo consciente y riguroso, arrojando excelentes resultados y cumpliendo con los objetivos y la razón de ser de la fundación, es por esto, que es pertinente mencionar que dichos resultados se deben única y exclusivamente al trabajo arduo de cada profesional y practicante que han aportado desde sus conocimientos en diferentes áreas, teniendo en cuenta esto, y sabiendo lo importante que es cada actor que hace parte de la fundación, es necesario continuar creando estrategias dirigidas al bienestar de todos y cada uno de los y las profesionales que hacen parte de FATV.

Por otro lado, a nivel personal, me gustaría agradecer a la Fundación, especialmente a los profesionales que me acompañaron durante todo este hermoso y satisfactorio proceso, al cual ingresé con muchas dudas, pues no tenía claro si podría cumplir con las tareas y responsabilidades asignadas, pero, gracias a estas personas, pude aprender una cantidad enorme de cosas nuevas y a creer en mí y en mis capacidades, sólo tengo recuerdos y palabras buenas para decir de las y los compañeros con los que compartí durante mi paso por la fundación.

A nivel profesional, mi paso por la Fundación fue en gran medida enriquecedor, me voy con conocimientos y aprendizajes que me serán de mucha utilidad en cualquier campo laboral al que pueda llegar en un futuro, conocimientos que considero sólo se pueden obtener en el campo laboral y no en la academia.

## 7 Recomendaciones

Es conocido que la mayoría de los campos de práctica que ofrece la Universidad, no son remunerados, esto, en mi opinión, es injusto con los practicantes quienes destinan varias horas diarias a realizar actividades en pro de la institución en la que realizan sus prácticas, es necesario reconocer que muchos de los estudiantes tienen necesidades económicas que suplir y es por esto que es pertinente resaltar que la Fundación Antivirus para la Deserción es consciente de ello y brinda un apoyo económico a sus practicantes, un apoyo que es bastante útil y de una forma u otra motiva a realizar las actividades diarias. Mi recomendación pues, es invitar a que sigan entregando estos tipos de incentivos económicos a los practicantes ya que en mi experiencia personal durante mi paso por la fundación me fue de mucha utilidad para solventar mis gastos.

Como recomendación final, quisiera que se puedan seguir ejecutando las estrategias de parche FATV y parche gamer FATV, aparte de esto seguir apoyando nuevas iniciativas que le apuesten al bienestar de las y los profesionales que hacen parte de la fundación, pues considero que es indispensable que estos se encuentren en buenas condiciones para poder brindar un mejor acompañamiento en los procesos y un mejor trato con los sujetos de intervención.

## Referencias

- Agudelo, M. E., Estrada, P. (2012). Constructivismo y construccionismo social: Algunos puntos comunes y algunas divergencias de estas corrientes teóricas. *Prospectiva*, 17, 353-378.
- Agudelo, M. E., Estrada, P. (2012). Constructivismo y construccionismo social: Algunos puntos comunes y algunas divergencias de estas corrientes teóricas. *Revista de Trabajo Social e Intervención Social*, 17, 353-378.
- Antivirus para la deserción. (2022). Acerca de nosotros. <https://antivirusparaladesercion.com/acerca-de-nosotros/>
- Barranco, C. (2004). La intervención en trabajo social desde la calidad integrada. *Alternativas Cuadernos de Trabajo Social*, 12, (79-102). [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5592/1/ALT\\_12\\_05.pdf?origin=publicati](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5592/1/ALT_12_05.pdf?origin=publicati)
- Fundación Antivirus Para La Deserción. (8 de diciembre de 2022). Acerca de nosotros. *Fundación Antivirus Para La Deserción*. <https://antivirusparaladesercion.com/acerca-de-nosotros/>
- Gergen, K. (2007). Construccionismo social, aportes para el debate y la práctica. En A. M. Estrada & S. Diazgranados (Comp.), *Construccionismo social, aportes para el debate y la práctica*. Ediciones Uniandes. [bit.ly/3S8O1Qw](https://bit.ly/3S8O1Qw)
- Hernández, D. (2019). Trabajo y salud laboral del personal docente. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria de Ciencias de la Salud. Salud y Vida*. 3(6), 4-19.
- Peña, H. & Villón, S. (2018). Motivación Laboral. Elemento Fundamental en el Éxito Organizacional. *Revista Scientific*, 3(7), 177-192. [bit.ly/3jYD6vU](https://bit.ly/3jYD6vU)

## **Anexos**

**Anexo 1.** Proyecto de intervención de Trabajo Social Fundación Antivirus para la Deserción (FATV)



**BIENESTAR Y ESPACIOS DE INTERACCIÓN PARA EL EQUIPO DE  
PERMANENCIA DE LA FUNDACIÓN ANTIVIRUS PARA LA DESERCIÓN (FATV)**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN DE TRABAJO SOCIAL**

**FUNDACIÓN ANTIVIRUS PARA LA DESERCIÓN (FATV)**

**ASESORA ACADÉMICA**

**LUZ MIRIAM AGUDELO GIL**

**ASESORA INSTITUCIONAL**

**ASTRID JANETH FRANCO GONZALES**

**PRACTICANTE**

**JULIAN DAVID GOMEZ RESTREPO**

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS**

**DEPARTAMENTO DE TRABAJO SOCIAL**

**MEDELLÍN, ANTIOQUIA**

**2022**

## **Introducción**

En el siguiente texto se presenta el proyecto de intervención que se llevará a cabo en el marco de la práctica profesional 3 de Trabajo Social de la Universidad de Antioquia por el practicante Julián David Gómez Restrepo, en la fundación Antivirus para la Deserción, en adelante (FATV), organización enfocada a disminuir los índices de deserción estudiantil en diferentes universidades y colegios, por medio de líneas específicas direccionadas a combatir esta cuestión social, contribuyendo de esta forma a garantizar un mayor número de estudiantes que año a año se gradúan como profesionales.

El proyecto de intervención que se presentará a continuación, tiene como finalidad fortalecer, reconocer e incentivar a los y las profesionales que conforman el equipo de permanencia de la fundación Antivirus para la Deserción, reconociéndolos como sujetos con capacidades de

transformación y partícipes del proyecto y de esta forma contribuir al mejoramiento del ambiente laboral del equipo de trabajo.

Para este proyecto se implementarán dos actividades llamadas parche FATV y parche gamer FATV, estas líneas están destinadas a crear espacios sincrónicos en línea en donde se realizarán actividades interactivas con los y las integrantes del equipo profesional de permanencia de (FATV)

### **Construccionismo social: punto de partida y encuentro.**

Desde los años 70 el construccionismo social se consideró un movimiento de encuentro de ideas, de discusión, de realidad propia y colectiva, contada desde la palabra y desde el lenguaje. En palabras de Gergen en Estrada y Diazgranados, se afirma que:

el construccionismo abrió múltiples campos de investigación en áreas académicas como la emoción, la memoria, el lenguaje, la percepción, el sujeto, el género, la sexualidad y la identidad, así como sobre abordajes para la intervención profesional de distintos tipos.  
(2007, p.10)

Así pues, esto conlleva a seleccionar esta teoría como eje articulador de este proyecto, entendiéndolo como: “el pensamiento cooperativo de los grupos sociales y hace énfasis en las metáforas que se ubican principalmente en la lingüística” (Agudelo y Estrada, 2012, p. 15). Esto teniendo en cuenta que no se delimita únicamente al proceso lingüístico, de hecho, se apoya en los procesos lúdicos, comunicacionales, reflexivos. El construccionismo se retoma en esta propuesta, ya que ubica a los sujetos como los constructores de su propia realidad, no es en sí una copia de la realidad que se vive, sino la construcción que se ofrece de esa realidad en cada uno de los individuos que la viven. Una realidad observada, vivida, real, tangible, que es desarrollada mediante las relaciones que desarrollen los mismos sujetos y entre sí.

Esta teoría permite una vinculación y conexión de aspectos como: la creación de contenidos: el proceso de diseño, de pensamiento, tecnológico y a su vez, constituye un vínculo entre los estudiantes, las familias, la institución, etc.

La creatividad: lo lúdico y lo académico integrados, benefician la adquisición de conocimientos, mantienen el interés en la educación y reducen los niveles de deserción.

La colaboración: Los ambientes de aprendizaje son enriquecidos con el trabajo en equipo y la oportunidad de escuchar, retomar, mejorar y crear ideas comunes, que respondan, también, a unas necesidades colectivas.

Las conexiones de lenguaje que se van dando entre los sujetos involucrados, se plantean desde las ideas de Gergen (2007) como "juegos de lenguaje", es decir: la unión de todas esas visiones construidas sobre la realidad, las cuales convergen en comunidad. En este proyecto, en específico, los juegos no se reducen a lo lingüístico, sino que trascienden a juegos funcionales, simbólicos, juegos de reglas, de construcción, juegos tecnológicos, etc.

### **Antecedentes**

La fundación Antivirus para la Deserción, en adelante FATV, (2022) es una organización educativa sin ánimo de lucro que se enfoca en disminuir los niveles de deserción estudiantil en Colombia. Nace en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia en el año 2019, a través del programa de Ingeniería de Sistemas, con el objetivo claro de atender las diferentes causas de deserción estudiantil, esto a través, de procesos de acompañamiento académico y socio pedagógico. (pp. 2-4).

Es necesario mencionar que para lograr una Colombia con más educación y, por consiguiente, con más desarrollo, es necesario aumentar los niveles de estudiantes graduados. Debido a un sinnúmero de situaciones, los estudiantes pasan por dificultades que los empujan a interrumpir su formación académica; FATV centra, entonces, sus acciones en ser una propuesta que nace desde Trabajo Social y se desarrolla gracias al interés de un empresario antioqueño, con intenciones, según la FATV (2022) de crear un proyecto educativo dirigido a reducir el impacto de la deserción de los estudiantes en el país. (p. 1).

Para mayo de ese mismo año antivirus comienza con su proceso de intervención en la Universidad de Antioquia, específicamente en el programa de Ingeniería de Sistemas, debido a la buena acogida por parte de los estudiantes y gracias a los resultados que se tuvieron, logrando, según cifras dadas por la FATV (2022) disminuir la deserción en un 15% aproximadamente, y lograr que a mediados del año 2020 se comenzará un proceso de intervención en la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín, donde se socializaron estrategias de acompañamiento socio pedagógico, académico y económico, a los, aproximadamente, 2000 estudiantes de ambas universidades. (p. 1).

Es sabido que la permanencia estudiantil es necesaria en las instituciones y entidades territoriales, también que hay mesas de permanencia en la que se busca compartir mejores prácticas. Sin embargo, se debe reconocer que debemos acelerar en los esfuerzos para llegar a cifras mejores de permanencia. Por esto nació FATV de la conjunción pública y privada (UdeA y Auteco) para buscar estrategias disruptivas basadas en acompañamientos psicosociales personalizados y tecnologías de la cuarta revolución industrial (4RI) como lo son la analítica de datos y la inteligencia artificial.

La estrategia que recoge este proceso es descrita por FATV como objetivo es:

**Desarrollar un plan de comunicaciones** basado en mercadeo, comunicación interna y relaciones públicas, para posicionar a Antivirus para la Deserción como un referente de permanencia estudiantil en Colombia y atraer IES, empresas, egresados y agremiaciones educativas que se sumen a la visión, entre julio de 2021 y diciembre de 2022. (FATV, 2022, p.8).

FATV inicia focalizándose en programas de Ingeniería de Sistemas en IES como una forma de pilotar las estrategias del proyecto, con una de las carreras de las instituciones. Para esto han trabajado con la UdeA, UNAL, EAFIT, ¿UNIAJC, Red de Universidades de Alta Velocidad del Valle. En algunas de las instituciones se han implementado las estrategias de acompañamiento, en otras se están desarrollando los sistemas de inteligencia artificial para aprovechar los datos estudiantiles (analítica del aprendizaje) y, con las demás, se retoman sus estrategias exitosas para replicarlas en otras instituciones.

En la actualidad, FATV como fundación se ha comprometido a contribuir para que el país disminuya sus niveles de pobreza, mediante la movilidad social y la transformación que un graduado de una universidad pública genera en su familia, y por medio del desarrollo que la tecnología brinda a nuestro país y al mundo. La problemática de la que se habla, consiste en superar la escasez de talento para el desarrollo de software que el sector privado ha venido experimentando, y que las universidades no están siendo capaces de satisfacer.

En los últimos estudios que se realizaron sobre el déficit de programadores en el país, la cifra oscila entre 90.000 y 240.000 ingenieros y programadores de software, cifra que crece desmesuradamente a medida que avanzan los meses, no obstante, dado que sólo gradúan aproximadamente 7.000 ingenieros/programadores por año, se tiene entre 13 y 34 años de atraso para tener suficiencia de estos talentos.

Cabe resaltar que los objetivos y metas planteados por FATV se constituyen, desde su mismo Plan de Comunicaciones (2022) como: "horizontes temporales" (p.3). Es decir que las estrategias, medidas, tiempos y acciones se irán definiendo, modificando y ajustando de acuerdo a las realidades mismas en las que cuales vaya caminando el proyecto. Un trabajo que enmarque las percepciones y visiones colectivas de organizaciones, sujetos y tecnologías, es inherente que sea inclusivo en sus cambios, que esté abierto a modificaciones, siempre en pro de mejora y adaptabilidad.

### **Justificación**

La presente investigación se realiza en el marco del proceso investigativo llevado a cabo en el programa Trabajo Social de la Universidad de Antioquia, sede Medellín. Durante las intervenciones pedagógicas y sociales que se realizaron durante varios meses, bajo la modalidad de prácticas en FATV, a través de acciones lideradas por medio de estrategias, incentivos y acompañamiento a los y los estudiantes, surge la necesidad de pensar una estrategia que beneficiara directamente al equipo profesional de permanencia; ya que, si bien son los encargados de velar por la permanencia, el bienestar y la motivación de los y las estudiantes, también son sujetos que sienten y que dentro de su quehacer diario pueden presentar dificultades, cansancio, fatiga, falta de motivación entre otras situaciones que influyen directa o indirectamente con su desempeño laboral.

Desde el Trabajo Social, los postulados de Barranco (2002) en se afirma que:

las organizaciones que nos ocupan, conjuntamente con el personal, están llamadas a promover la mejora de la calidad de vida laboral de los trabajadores que ofrecen sus servicios en las mismas. Estas tres vertientes: calidad de vida, calidad de servicio y calidad de vida laboral, es lo que he denominado calidad integrada, que entiendo ha de contemplarse en la intervención del trabajo social. (p.8).

El hecho de generar espacios de motivación profesional a través del encuentro, del juego y del diálogo, se convierte en algo fundamental y "asertivo" de la organización, la motivación guarda una estrecha relación con la satisfacción laboral, las relaciones laborales y el entorno laboral." (Peña y Villón, 2018, p. 1). Es importante reconocer que es necesario brindar un apoyo al apoyo para

generar en los profesionales que acompañan los diferentes procesos una sensación de tranquilidad, seguridad y valoración.

Teniendo en cuenta lo anterior mencionado, la propuesta de bienestar y espacios de interacción para el equipo de permanencia FATV surge de la necesidad de reconocer, incentivar y premiar a los y las profesionales que hacen parte de la fundación. En palabras de Hernández (2019) “En cuanto a la organización del trabajo, se deben replantear nuevos esquemas administrativos, en los cuales se generen espacios de descanso y reposición de la capacidad laboral del docente.” (p. 16). Esto con el fin de visibilizar la importancia del trabajo que realizan todos y cada uno de ellos, promoviendo así un ambiente laboral empático y consciente, en donde se le da valor e importancia a los sujetos y su desempeño dentro de la fundación.

Es pertinente resaltar la importancia que tiene para los sujetos, el reconocimiento de sus capacidades y virtudes dentro de la sociedad y dentro de un ambiente laboral, ya que esto contribuye a que continúen ejerciendo de manera profesional y altruista sus labores, es por esto que como trabajadores sociales jugamos un papel destacado dentro de una institución en el momento en que ayudamos a la visualización de los actores que desempeñan actividades dentro de la misma, es fundamental tener presente que si los sujetos se sienten apreciados, valorados, reconocidos e incluidos, su desempeño será más eficaz y satisfactorio, todo esto desemboca en una fundación más productiva y unos trabajadores orgullosos de su desempeño dentro de esta.

Lo anterior se sustenta no solo en lo observado y en las diferentes necesidades de los profesionales, sino también en las palabras de Agudelo y Estrada (2012) quienes sustentan que este tipo de propuestas, desde el paradigma del construccionismo, permiten el “pensamiento cooperativo de los grupos sociales”. (p. 357).

El clima organizacional es el directamente responsable de generar o no ambientes internos de organización, participación, disposición, innovación y acción. De ahí que se piense en la importancia de mantener el equilibrio, armonizado, entre las acciones laborales y sus formas de intervenir entre ellas y para ellas.

Sumado a esto, el potencial formador, recreacional y formativo que tiene el juego, el cual se presenta como una intervención, lo convierte en una de las mejores acciones para promover en los encuentros con los profesionales.

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo

con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto. (Tamayo y Restrepo, 2016, p. 111).

## **OBJETIVOS**

### **General**

Gestionar espacios para el fortalecimiento de las relaciones entre los y las profesionales que hacen parte del equipo de permanencia de FATV mediante la realización de 2 encuentros sincrónicos y 1 torneo de juegos en línea, que faciliten el esparcimiento, la interacción e intercambio de sentires.

### **Específicos**

- Realizar 2 encuentros sincrónicos de parche FATV que contribuyan en el fortalecimiento de la interacción, apoyo mutuo, intercambio e integración entre los y las profesionales que hacen parte del equipo de permanencia FATV
- Incentivar y reconocer el trabajo que realiza cada uno de los y las integrantes que conforman el equipo de permanencia de FATV
- Realizar con los y las integrantes del equipo de permanencia de FATV 1 torneo de juegos en línea, con el fin de generar espacios alternativos de esparcimiento e integración.

### **Proyecto de intervención**

Este proyecto de intervención está enfocado en facilitar y promover espacios para el fortalecimiento de las relaciones entre los y las profesionales que acompañan el proceso de permanencia en la fundación FATV, por otro lado también se pretende reconocer, premiar e

incentivar el buen desempeño de estos profesionales en sus labores, mediante la realización de 2 encuentros sincrónicos y 1 torneo de juego online, que faciliten el esparcimiento, la interacción y que contribuyan al mejoramiento del ambiente laboral, motivando a los profesionales a continuar mejorando día a día en su quehacer.

Como se mencionó anteriormente, para estos encuentros se diseñaron dos actividades interactivas llamadas parche FATV y parche gamer FATV, estas actividades se realizarán específicamente los días lunes, con la finalidad de iniciar la semana de una forma diferente, con el fin de motivar y comenzar la semana con una buena actitud, a continuación se describe el paso a paso de las actividades que se realizarán.

### **Parche FATV**

Se realizarán 2 encuentros sincrónicos virtuales al mes de parche FATV que contribuyan en el fortalecimiento de la interacción, apoyo mutuo, intercambio e integración entre los y las profesionales que hacen parte del equipo de permanencia de FATV, para estos encuentros se preparará con anterioridad actividades como trivias, juegos de preguntas, pruebas de conocimiento en cultura general, etcétera, que se llevarán a cabo en una reunión en la plataforma zoom a la cual los participantes serán invitados con anterioridad, al finalizar estos encuentros se elegirán ganadores que serán premiados por su buen desempeño durante la actividad realizada.

### **Convocatoria**

Para la convocatoria, se realizará un formulario de inscripción virtual y una pieza gráfica en la cual se dará cuenta de manera corta y clara, la finalidad del espacio, aclarando que los participantes ganadores, serán premiados al final por su buen desempeño en la actividad realizada, esta pieza se les compartirá a todos los integrantes del equipo de permanencia por medio del grupo de whatsapp que se tiene internamente y se invitará a los y las profesionales a que diligencien el formulario de inscripción para participar en el encuentro, dicho formulario se compartirá por medio del grupo de WhatsApp o por correo electrónico.

### **Desarrollo de los encuentros sincrónicos**

El orden y los tiempos de realización de cada uno de los encuentros serán los siguientes:

1. Presentación de los facilitadores y de la agenda o desarrollo del encuentro: La persona encargada de desarrollar el taller (facilitador) se presentará ante todos los participantes, dando su nombre, edad, lugar de residencia, y una particularidad de ese lugar o de sus habitantes, posteriormente procederá a explicar las mecánicas y el paso a paso de las actividades que se realizarán invitando a cada participante a presentarse de igual forma.
2. Presentación de los participantes: Cada uno de los presentes será seleccionado en el orden que aparecen en el chat de la plataforma, para que procedan a presentarse dando a conocer su nombre, edad, lugar de residencia, características o particularidades de ese lugar o de sus habitantes.
3. Encuadre: En este momento el facilitador informará a los participantes la intención del espacio parche (FAVT) y las reglas que se deben seguir para su realización.
4. Actividad dinámica: En este momento, por parte del facilitador, se realizará una dinámica que permita a los participantes generar un ambiente propicio. Estas dinámicas constan de actividades que logren activar el movimiento, la participación y la creatividad de los participantes.
5. Cultura general y conocimiento adquiridos: Para este momento el facilitador, quien tendrá elaborado con anterioridad un formulario de preguntas o trivia, construido con una aplicación interactiva (Kahoot, Socrative, Playfactile, Quizizz y cerebriti), compartirá el link del mismo y será resuelto por los participantes de manera sincrónica y tipo concurso, teniendo al final un ganador que se determinará por la puntuación más alta.
6. Valoración del encuentro y recomendaciones: En este espacio se dará pie a una retroalimentación por parte de los participantes quienes expresarán sus sentires con la actividad, su opinión y recomendaciones.

Tiempo estimado del encuentro 60:00

### **El Parche Gamer FATV**

parche gamer FATV es un espacio pensado para propiciar la integración y el esparcimiento de los y las profesionales que hacen parte del equipo de permanencia de la fundación, Consta de dos (2) torneos de juegos en línea que serán seleccionados por el profesional encargado de dinamizar el torneo, se tendrá una inscripción previa por medio de un formulario que los participantes deberán diligenciar. Cada torneo que se realice tendrá una duración de entre 20 y 25

días, al final de cada torneo se premiarán los 3 primeros lugares, este será un espacio creado para la competencia sana y para divertirse, saliendo de la rutina diaria.

Las reglas y mecánicas del torneo dependerán del juego seleccionado. Una vez elegido el juego, se distribuirán los competidores, en equipos seleccionados al azar, estos equipos se enfrentarán en una ronda de eliminación que dejará como resultado a 5 finalistas, quienes tendrán un duelo para definir los campeones del torneo.

### **Población**

La población participante del parche gamer FATV, serán los y las integrantes del equipo profesional de permanencia de FATV, psicólogos, trabajadores sociales, comunicadores, analistas de datos y demás profesionales, con los cuales se compartirá un formulario de inscripción el cual se les enviará a cada uno de ellos previamente por medio de WhatsApp o correo electrónico.

### **Desarrollo de los torneos de juegos en línea**

#### **Formulario para la selección del juego**

Se creará un formulario en donde se incluirán 2 juegos en línea que brinden la alternativa de competir individual o colectivamente, participantes votarán para elegir uno de estos 2 y el ganador, será el juego seleccionado para realizar el torneo de parche gamer FATV

Las reglas y mecánicas del torneo dependerán del juego que reciba mayor acogida en el formulario. Una vez elegido el juego, se distribuirán los competidores, en equipos seleccionados al azar, estos equipos se enfrentarán en varias rondas de eliminación que dejará como resultado a dos o tres finalistas, dependiendo del juego, estos finalistas tendrán un duelo para definir al campeón del torneo.

#### **Convocatoria**

Se enviará una invitación directa a cada uno de los profesionales pertenecientes al equipo de permanencia de FATV Para motivar a la participación, se elaborarán 2 piezas gráficas, una por torneo, donde se evidencia información general del desarrollo de los mismos, con fechas y lineamientos específicos.

## PRIMER TORNEO DE PARCHE GAMER FATV



Para el primer torneo de parche amer FATV el juego elegido es BOOM KARTS, Boom Karts es un juego de karts en el que nos subiremos a bordo de uno de estos veloces bólidos para vivir apasionantes carreras. Con un estilo de juego similar al de Mario Kart, en cada una de las partidas podremos hacer uso de numerosos elementos para incordiar a los rivales y ganar el preciado primer lugar

### Reglas del torneo:

- ❖ Inicialmente se conformarán grupos de 4 personas quienes se unirán a una sala privada para competir en un circuito y determinar quién es el profesional más veloz de permanencia
- ❖ Se correrá en un circuito de 6 vueltas en donde los 3 primeros lugares recibirán puntos que se irán acumulando durante las partidas así: primer lugar 15 puntos, segundo lugar 10 puntos y tercer lugar 5 puntos
- ❖ Los participantes deberán descargar el juego desde la Playstore o la Appstore según sea su dispositivo móvil y completar el tutorial base para poder unirse a las carreras privadas, este tutorial base consta de unas tres carreras, donde se van explicando algunos asuntos a tener en cuenta para el juego.
- ❖ Al final de cada carrera se debe tomar una captura de pantalla para que quede evidencia de la tabla de posiciones de cada grupo.

- ❖ Todos los jugadores deben tener su cuenta recién creada pues no se permitirán a jugadores que tengan mucho nivel.
- ❖ Al final del torneo se enfrentarán los jugadores con más puntos para definir quienes serán los 3 ganadores

### **Tipo y nivel de intervención**

La intervención profesional de Trabajo Social en este proyecto se implementará desde lo promocional y educativo. El tipo promocional se centra en el desarrollo social y humano que considera a los individuos como constructores de su propia realidad y sujetos activos de su propio bienestar, en este caso, teniendo en cuenta que los y las profesionales que conforman el equipo de permanencia que hacen parte del programa son quienes deben construir su propia transformación positiva para reflejar esta transformación y este bienestar, en las personas con las que adelantan los diferentes procesos. En este orden de ideas, lo que se busca con el proyecto es que desde el área de Trabajo Social se propicien espacios destinados a la integración, reconocimiento y premiación de la labor de los y las profesionales que hacen parte del equipo de permanencia de la Fundación Antivirus para la Deserción

Por otro lado, el tipo educativo se verá reflejado en el reconocimiento y la retroalimentación que se les hará a los profesionales, partiendo de que sean sujetos capaces de asumir de manera responsable su quehacer como profesionales, y de igual forma que les permita tener en cuenta, que acciones mejoradoras tomar, en el desarrollo de sus funciones como integrantes del equipo de permanencia.

El tipo de la intervención se llevará a cabo en un nivel directo e indirecto, la primera refiere a que en algunos encuentros los participantes estarán en una reunión virtual donde podrán interactuar con los demás compañeros y relacionarse de manera más cercana, con esto se pretende fomentar conversaciones entre ellos que desemboquen en crecimiento y entendimiento personal gracias a la apreciación que tengan uno del otro, la segunda, hace alusión a la retroalimentación que se les brindará a los profesionales, por parte del organizador de la actividad en donde se les hará

una retroalimentación reflexiva que contribuya al fortalecimiento de su quehacer como profesionales.

### Cronograma de actividades

| Progr<br>ama                                 | Fecha                           | Actividad                                  | Materiales/Insumos   |
|--|---------------------------------|--|--|
| El<br>parche gamer<br>FATV                   | Del 4 al<br>15 de<br>noviembre  | Primer<br>torneo del parche<br>gamer FATV  | Lineamientos.<br>Aplicaciones de juegos en<br>línea  |
|  | Del 17 al<br>30 de<br>noviembre | Segundo<br>torneo del parche<br>gamer FATV | Lineamientos.<br>Aplicaciones de juegos en<br>línea  |
| Encue<br>ntros<br>Sincrónicos<br>parche FATV | Lunes 5<br>de diciembre         | Primer<br>parche FATV                      | Herramienta interactiva<br>principal <a href="https://kahoot.it">https://kahoot.it</a><br>Computador, Acceso a<br>internet, Plataforma Meet.                     |
|  | Lunes 12<br>de diciembre        | Segundo<br>parche FATV                     | Herramienta interactiva<br>principal.<br><a href="https://www.socrative.com">https://www.socrative.com</a><br>Computador, Acceso a<br>internet, Plataforma Meet. |

|                                       |                          |                       |   |
|---------------------------------------|--------------------------|-----------------------|---|
| Encuentros Sincrónicos<br>parche FATV | Lunes 19<br>de diciembre | Tercer<br>parche FATV | Herramienta interactiva principal<br><a href="https://www.playfactile.com">https://www.playfactile.com</a><br>Computador, Acceso a internet, Plataforma Meet. |
|---------------------------------------|--------------------------|-----------------------|---|



|                     |  |  |   |            |
|---------------------|--|--|---|------------|
|                     | Encuentro presencial                         | Apoyo en encuentro presencial en la Universidad de Antioquia   | X |            |
|                     | Revisión de PQRS.                            | Almacenamiento y revisión de correos con solicitudes, quejas, reclamos o sugerencias por parte de los estudiantes. |   | Permanente |
|                     | Atención de estudiantes vía whatsapp         | Responder dudas puntuales a estudiantes por medio de WhatsApp.   |   | Permanente |
|                     | Difusión masiva vía WhatsApp.                | Envío de información correspondiente a talleres, encuentros y actividades del proceso.                             |   | Permanente |
| <b>Parche Gamer</b> | Realización de estrategia.                   | Creación de formularios, piezas gráficas, cronograma, formulario de inscripción y valoración de los espacios.      | X |            |
|                     | Campaña de expectativa.                      | Inicio de difusión de campaña de expectativa.  | X |            |
|                     | Ultimar detalles para inicio de parche gamer | Creación de equipos que competirán, creación de grupo de WhatsApp para información sobre el desarrollo del torneo. | X |            |

|                                 |  |   |            |   |
|---------------------------------|--|---|------------|---|
|                                 | Inicio de parche gamer.                          | Comienzo de la primera ronda de enfrentamientos entre participantes de la estrategia.   | X          |   |
|                                 | Finalistas de parche gamer.                      | Organización de los grupos que se enfrentaran para definir los ganadores del torneo.  | X          | X |
|                                 | Premiación a ganadores de parche gamer.          | Reunión con los ganadores de la estrategia para hacer la premiación y el envío posterior del premio a su respectiva residencia. |            | X |
| <b>Estrategia de incentivos</b> | Creación y ejecución de estrategia de incentivos | Desarrollo y ejecución de estrategia enfocada en premiar a los y las estudiantes con buenas notas del programa.                 | Permanente |   |
|                                 | Sorteo con ganadores.                            | Primer sorteo para premiar a estudiantes con mejores notas durante el ciclo.  | Permanente |   |
|                                 | Cotización                                       | búsqueda de artículos para la premiación de los estudiantes ganadores de la estrategia.   | X          |   |
|                                 | Sorteo por entrega de trabajos                   | Sorteo de premiación para estudiantes que entregaron a tiempo los trabajos y tareas.  | Permanente |   |
|                                 | Envío de premios                                 | Recopilación de ganadores de las estrategias y realización de envío de premiación   |            | X |

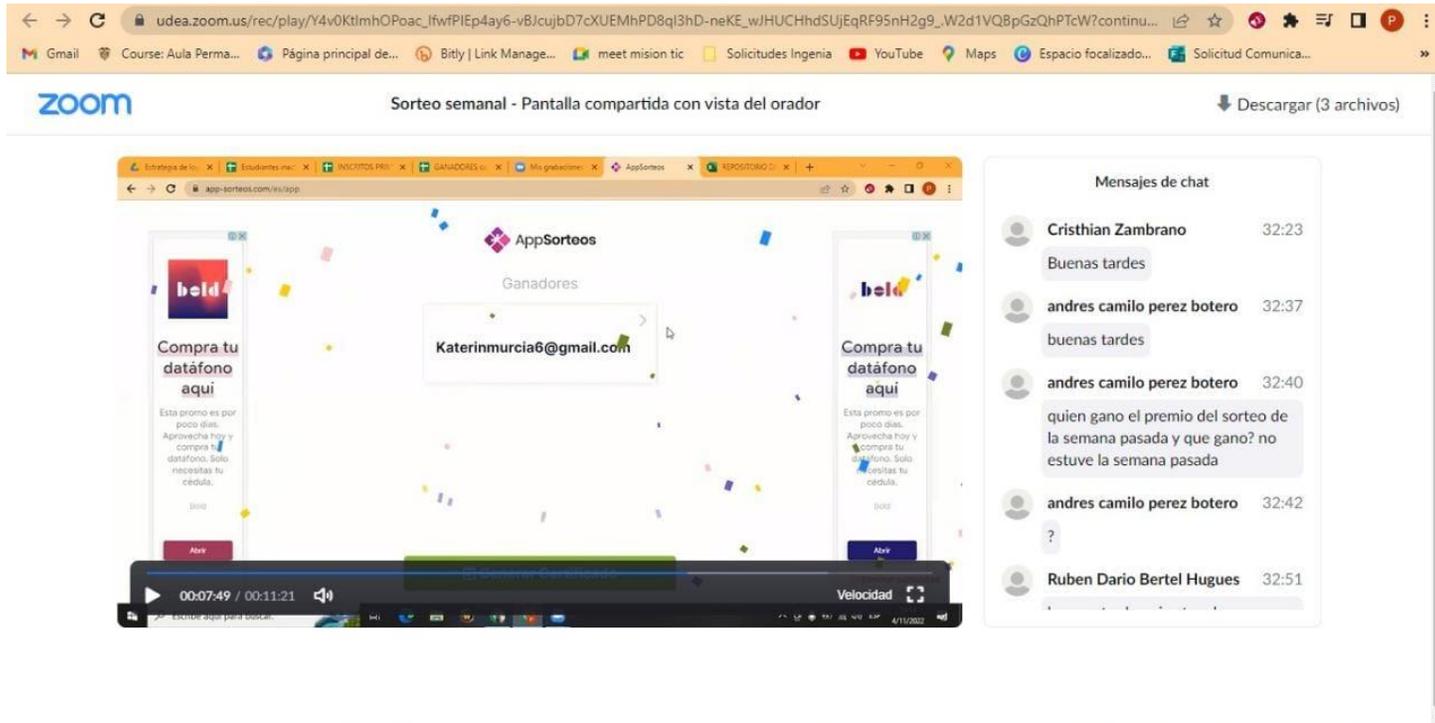


|                                       |  |   |            |
|---------------------------------------|--|---|------------|
| Revisión de correo electrónico        | Revisión semanal del correo para responder solicitudes de estudiantes.   |   | Permanente |
| Reunión de equipo de permanencia      | Reunión realizada semanalmente para hacer un balance de las diferentes líneas.                                     |   | Permanente |
| Despliegue de llamadas.               | Realización de llamadas a los estudiantes para información específica.   |   | Permanente |
| Informe mensual sobre estrategias.    | Realizar balance mensual de las estrategias en las que se trabajó.   | X | X          |
| Cotización                            | Búsqueda de artículos para realizar premiaciones   |   | X          |
| Trivia semana del programador         | Encuentro virtual con los estudiantes para realizar una trivia y premiar a los ganadores.                          | X |            |
| Revisión de PQRS.                     | Almacenamiento y revisión de correos con solicitudes, quejas, reclamos o sugerencias por parte de los estudiantes. |   | Permanente |
| Atención de estudiantes vía WhatsApp. | Responder dudas puntuales a estudiantes por medio de WhatsApp.   |   | Permanente |

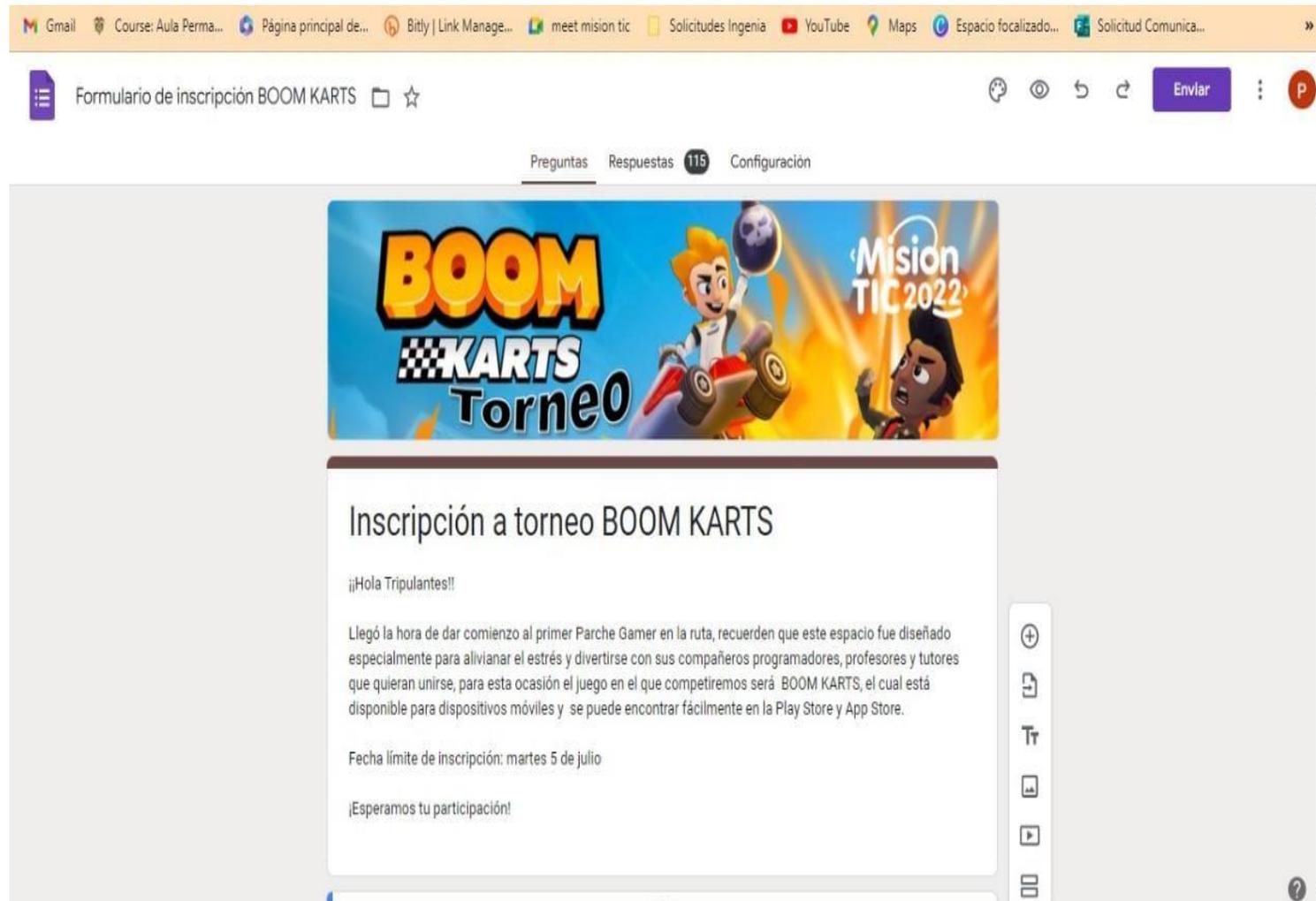
|                       |  |   |   |            |
|-----------------------|--|---|---|------------|
|                       | Difusión masiva vía WhatsApp.                | Envío de información correspondiente a talleres, encuentros y actividades del proceso.  |   | Permanente |
| <b>parche gamer 2</b> | Realización de estrategia.                   | Creación de formularios, piezas gráficas, cronograma, formulario de inscripción y valoración de los espacios.                   | X |            |
|                       | Campaña de expectativa.                      | Inicio de difusión de campaña de expectativa.   | X |            |
|                       | Ultimar detalles para inicio de parche gamer | Creación de equipos que competirán, creación de grupo de WhatsApp para información sobre el desarrollo del torneo.              | X |            |
|                       | Inicio de parche gamer.                      | Comienzo de la primera ronda de enfrentamientos entre participantes de la estrategia.   | X |            |
|                       | Finalistas de parche gamer.                  | Organización de los grupos que se enfrentaran para definir los ganadores del torneo.  | X | X          |
|                       | Premiación a ganadores de parche gamer.      | Reunión con los ganadores de la estrategia para hacer la premiación y el envío posterior del premio a su respectiva residencia. |   | X          |

|                                 |                                       |   |            |
|---------------------------------|---------------------------------------|---|------------|
| <b>Estrategia de incentivos</b> | Ejecución de estrategia de incentivos | Ejecución de estrategia incentivos enfocada en premiar a los y las estudiantes con buenas notas del programa. | Permanente |
|                                 | Sorteo con ganadores.                 | Sorteo para premiar a estudiantes con mejores notas durante el ciclo.   | Permanente |
|                                 | Cotización                            | búsqueda de artículos para la premiación de los estudiantes ganadores de la estrategia.                       | X          |
|                                 | Sorteo por calificaciones en 5        | Sorteo de premiación para estudiantes que obtuvieron la nota máxima al finalizar el ciclo.                    | Permanente |
|                                 | Envío de premios                      | Recopilación de ganadores de las estrategias y realización de envío de premiación                             | X          |

### Anexo 4. Imagen de sorteo de premiación



## Anexo 5. Imágenes de formularios de inscripción para Parche Gamer



The image shows a screenshot of a Google Forms registration page. At the top, there is a browser address bar with several tabs open, including Gmail, Course: Aula Perma..., Página principal de..., Bitty | Link Manage..., meet mision tic, Solicitudes Ingenia, YouTube, Maps, Espacio focalizado..., and Solicitud Comunica... Below the browser bar, the Google Docs interface shows the document title "Formulario de inscripción BOOM KARTS" and a "Enviar" button. The form content includes a banner for "BOOM KARTS Torneo" with the text "Misión TIC 2022". The main heading is "Inscripción a torneo BOOM KARTS". The text of the form reads: "¡Hola Tripulantes!", "Llegó la hora de dar comienzo al primer Parche Gamer en la ruta, recuerden que este espacio fue diseñado especialmente para alivianar el estrés y divertirse con sus compañeros programadores, profesores y tutores que quieran unirse, para esta ocasión el juego en el que competiremos será BOOM KARTS, el cual está disponible para dispositivos móviles y se puede encontrar fácilmente en la Play Store y App Store.", "Fecha límite de inscripción: martes 5 de julio", and "¡Esperamos tu participación!". On the right side of the form, there is a vertical toolbar with icons for adding, deleting, and other editing functions.

Formulario de inscripción BOOM KARTS

Preguntas Respuestas 115 Configuración

**BOOM KARTS Torneo** Misión TIC 2022

### Inscripción a torneo BOOM KARTS

¡Hola Tripulantes!

Llegó la hora de dar comienzo al primer Parche Gamer en la ruta, recuerden que este espacio fue diseñado especialmente para alivianar el estrés y divertirse con sus compañeros programadores, profesores y tutores que quieran unirse, para esta ocasión el juego en el que competiremos será BOOM KARTS, el cual está disponible para dispositivos móviles y se puede encontrar fácilmente en la Play Store y App Store.

Fecha límite de inscripción: martes 5 de julio

¡Esperamos tu participación!

The image shows a browser window displaying a Google Form titled "Formulario de inscripción PARCHIS". The browser's address bar shows the URL "Formulario de inscripción PARCHIS" and various open tabs including "Gmail", "Course: Aula Perma...", "Página principal de...", "Bitly | Link Manage...", "meet mision tic", "Solicitudes Ingenia", "YouTube", "Maps", "Espacio focalizado...", and "Solicitud Comunica...". The form's header features a banner with the text "Torneo PARCHIS Mision TIC 2022" and a colorful logo. Below the banner, the form title "Formulario de inscripción PARCHIS" is displayed. The main content of the form includes a greeting "¡¡Hola tripulantes!!", a welcome message: "Bienvenidos al segundo Parche Gamer en la ruta, este espacio fue diseñado especialmente para aliviar el estrés y divertirse con sus compañeros programadores. Para este segundo torneo de parche Gamer en la Ruta el juego seleccionado ha sido PARCHIS, el cual está disponible para dispositivos móviles y se puede encontrar fácilmente en la Play Store y App Store.", and an encouragement: "¡Ánimate a participar!". The form is set against a light blue background with a navigation bar at the top containing "Preguntas", "Respuestas" (with a count of 115), and "Configuración". A vertical toolbar on the right side of the form contains icons for adding, deleting, and other editing functions.