

## Intellectual Output 6

### **Resumen de la Guía de manejo del juego SocialPlaNet (procedimientos habituales, herramientas y procesos para ejecutar el modelo de aprendizaje del RPG de Social Seducement)**

Este es un resumen de la Guía de Manejo de Juego, diseñada para dar soporte a aquellos que desean utilizar el juego SocialPlaNet con diferentes grupos de personas. También se puede encontrar un conjunto de plantillas para apoyar a cualquiera que ejecute el juego en el futuro, incluyendo diagramas de flujo para la resolución de problemas, la cartera de competencias del facilitador y los recursos de evaluación que pueden ser adaptados y utilizados.

El juego de SocialPlaNet fue diseñado, principalmente, para:

- Involucrar a grupos de adultos con dificultades para encontrar empleo, inspirando la creación y / o el trabajo dentro de una empresa social.
- Apoyar a aquellos que ya trabajan como emprendedores sociales, que trabajan en un contexto empresarial social o que deseen desarrollar una empresa social, para desarrollar ideas empresariales sociales y convertirlas en un plan tangible y, potencialmente, en una empresa social.
- Apoyar a los grupos para que trabajen colectivamente en las necesidades sociales y desarrollen proyectos de empresas sociales (BMC) financieramente viables a través de SocialPlaNet, de acuerdo al punto de partida de los jugadores.
- Permitir a los jugadores desarrollar habilidades de planificación empresarial y empleabilidad a través del juego, incluyendo trabajo en equipo, investigación de mercado, presupuestos y desarrollo organizativo.
- Permitir a los jugadores desarrollar aptitudes y actitudes útiles en el contexto laboral y empresarial social, como el liderazgo, la autoeficacia, la comunicación, las habilidades de negociación y el compromiso con objetivos compartidos.

El juego se puede ejecutar como un proyecto aislado o como parte de un proyecto más grande. Un mínimo de 2 y un máximo de 6 jugadores pueden jugar en cualquier momento y no hay límite de juegos nuevos que se pueden configurar o ejecutar al mismo tiempo. Antes de ejecutar el juego, se recomienda que se consideren y planifiquen las siguientes áreas, según corresponda:

- 1) Gestión del juego: ¿Quién reclutará a los facilitadores del juego, socios del proyecto y / o jugadores? ¿Quién organizará los recursos, establecerá las reuniones iniciales del juego y supervisará las ejecuciones del juego, su evaluación y avance de los jugadores para seguir la actividad?

2) Logística del juego: ¿El juego se jugará completamente en línea, completamente presencial, o a través de una combinación de los dos? ¿Cuánto tiempo durará el juego? ¿Con qué frecuencia se “reunirán” los grupos? ¿Cuándo estará disponible el facilitador para trabajar con los grupos? ¿Cómo se controlará la actividad y el aprendizaje? ¿Qué comunicaciones se necesitarán?

3) Contextos locales de juego: ¿Qué otras iniciativas están disponibles para apoyar a los desempleados y los empresarios sociales? ¿Cómo puede el juego complementarlos y / o llenar algún vacío? ¿Qué apoyos podrían estar disponibles a través de alianzas? ¿A qué otras iniciativas se podrían dirigir los jugadores durante y después del juego?

4) Participación de facilitadores: ¿Quién facilitará el juego? ¿Qué habilidades tienen ya y qué apoyo necesitan? ¿Qué responsabilidades se han acordado? ¿Qué necesitan lograr para obtener la gratificación?

5) Reclutamiento de los jugadores: ¿Quién liderará la búsqueda de jugadores? ¿Se enfocará en un grupo específico o se buscará abiertamente en diferentes escenarios? ¿Qué información necesitan los jugadores antes de inscribirse en el juego? ¿Qué apoyo o ayuda necesitan los jugadores para poder participar en el juego? ¿Se reclutará a más jugadores de los necesarios para evitar que el juego se detenga debido al abandono de un jugador? ¿Cómo se va a hacer la búsqueda de jugadores y qué materiales se necesitarán para hacerlo? ¿Cómo se contactará con la gente que quiere jugar?

6) Participación de socios locales: ¿Se necesitan socios para ayudar en el juego? ¿Cómo una colaboración externa mejorará la experiencia de juego? ¿Pueden los socios proporcionar recursos, como por ejemplo, un sitio para reuniones presenciales, acceso a ordenadores e Internet o actividades de seguimiento para los jugadores? ¿Cumplen los socios los requisitos legales y de buenas prácticas necesarios? ¿Cómo se obtendrá la realimentación de los socios acerca de su experiencia en la colaboración realizada y en el juego? ¿Se tendrá un acuerdo de colaboración por escrito?

7) Prácticas de trabajo seguras: Ya sea trabajando con grupos "vulnerables" o no, la seguridad en línea es algo que debe ser considerado antes de usar el juego. Esto ayudará a proteger a cualquier persona que esté en riesgo de padecer o divulgar un abuso, así como a prevenir que la plataforma de juego se use para realizar comportamientos abusivos y / o compartir material abusivo y / o 'extremista'.

8) Juego accesible: Aunque el juego está diseñado para ayudar a que el emprendimiento social sea una posibilidad para aquellos que tradicionalmente tienen dificultades para acceder a un empleo, el juego requiere buenas habilidades de alfabetización y no es totalmente accesible para jugadores discapacitados. Es posible que se necesite apoyo adicional del personal y / o recursos suplementarios para que algunos jugadores puedan participar plenamente en el juego.

9) Consideraciones técnicas: En el sitio web se dispone de una lista de preguntas frecuentes para ayudar con dificultades técnicas. Será útil planificar cómo se gestionarán las consultas técnicas y los problemas que puedan plantear los jugadores.

10) Evaluación del juego: El apéndice VIII incluye una encuesta que se puede hacer al principio y al final de las experiencias de los jugadores, para poder determinar los cambios en las habilidades y el conocimiento. El juego también incluye pruebas que rastrean el aprendizaje y recopilan información sobre el papel del facilitador.

11) Resolución de problemas: El apéndice IX incluye diagramas de flujo que ayudan a resolver los problemas que pueden surgir durante el juego.

Si se necesita un apoyo más detallado, las directrices para el manejo del juego están disponibles en el sitio web del proyecto, junto con otros recursos, incluyendo el Manual para los Facilitadores, el Libro de Roles y Reglas, el Informe de Validación para la prueba del juego y los datos de contacto de los socios originales del proyecto.