

Sistematización de experiencia

Anneth Mariana Cruz Montenegro



Implementación de una estrategia de gamificación en el Segundo Encuentro Comunitario del programa Tránsito a Renta Ciudadana

Universidad Santo Tomás
Facultad de Diseño Gráfico
Agosto, 2023

art|
nneth

01 Introducción

El presente documento se centra en la sistematización de experiencia respecto del Segundo Encuentro Comunitario. El cuál se realizó 19 de junio de 2023 con el programa de Prosperidad Social: Tránsito a Renta Ciudadana para favorecer los espacios de convivencia para familias en condición de pobreza y pobreza extrema. En este se diseñó un prototipo de gamificación para mejorar la participación de los titulares, líderes y lideresas en los encuentros dentro del programa, producto de un reto de innovación abierta ofrecido por Prosperidad Social.

Con relación al Segundo Encuentro Comunitario, este nace a partir de la innovación y transformación de programas sociales, que son esenciales para abordar los desafíos de participación y compromiso en comunidades vulnerables. En septiembre de 2022 se presentó la oportunidad de participar en la convocatoria del Reto de Inno-

ción Abierta¹, organizado por Prosperidad Social, una entidad colombiana comprometida con el bienestar y desarrollo de las familias en condiciones de pobreza. El reto planteado por la entidad de Prosperidad Social fue:

¿Cómo motivar a los titulares, líderes y lideresas a participar activamente en los encuentros pedagógicos del programa Familias en Acción?

A pesar de la importancia de los encuentros de Prosperidad Social, como espacios de aprendizaje, las cifras de asistencia reflejaron una desconexión preocupante entre el programa y sus destinatarios. Después de analizar los documentos de referencia donde venían el punto de vista de los participantes y el de Prosperidad Social, atribuimos la baja participación a las limitaciones de alfabetización digital y la falta de dinámicas interactivas.

¹ El documento del Reto de Innovación Abierta, que puede ser visto en el anexo 1, definió ciertos parámetros necesarios para poder ofrecer una propuesta que respondiera a la pregunta eje del reto.

Esto es esencial para la investigación, debido a que las barreras para la participación retrataban que las familias y las lideresas enfrentaban dificultades que limitaban su involucramiento en estos encuentros. Como se mencionó anteriormente, se observaron dos problemáticas² para la participación en este tipo de encuentros pedagógicos. En primer lugar, la falta de alfabetización digital constituía un obstáculo significativo para las familias que debían acceder a información sobre el programa ya que debido a cuestiones demográficas y tecnológicas se les dificultaban la comunicación con el ente municipal principal. En segundo lugar, la carencia de dinámicas lúdicas en los encuentros dejaba un vacío en la motivación y compromiso de las familias, especialmente exacerbado durante la pandemia debido a la saturación de conferencias virtuales poco atractivas y una falta de coherencia visual con la marca Familias en Acción (Ahora Renta Ciudadana).

Con el enfoque en el diseño gráfico y en colaboración con Valeria Díaz, compañera y también diseñadora gráfica, se emprendió un proceso creativo para abordar estas problemáticas. Dos soluciones se perfilaban como posibles respuestas a estos retos.



**Figura 1. Llegada al municipio de Choachí.
(Por Prosperidad Social, 2023)**

² Estas problemáticas fueron determinadas a partir del documento de contexto ofrecido por Prosperidad Social (Anexo 2), pero también a partir de análisis sobre los vídeos existentes de los encuentros pedagógicos durante y después de la pandemia.



Figura 2. Valeria Díaz & Anneth Cruz. Diseñadoras gráficas editoriales.

La primera implicaba una transformación de la identidad visual de la marca, potenciando los elementos identificadores y jerarquizando los signos distintivos de Familias en Acción. Esto, acompañado por la introducción de personajes animados como conectores visuales en los encuentros comunitarios, que buscaba instaurar una conexión emocional y visualmente atractiva. La propuesta inicial era rediseñar a Doña Próspera³, el único personaje reconocido de Familias en acción, al cual se le hizo un proceso de bocetación, pero este proceso no pudo evolucionar debido a una transición de marca debido al cambio de gobierno nacional.

Como respuesta a esta situación, se planteó la implementación de un componente de gamificación en la ficha metodológica de los encuentros pedagógicos. La visión era transformar las largas charlas en espacios de comunidad, donde la participación fuera envolvente y estimulante. El enfoque se estructuró en tres fases recurrentes en cada uno de los tres encuentros anuales: Recordar, Aplicar y Crear. Estas etapas, destinadas a fortalecer habilidades de liderazgo y socialización, buscaban que las lideresas no solo absorbieran información, sino que la experimentaran y aplicaran.

³ Para la creación de estos personajes no solo se hizo un re-diseño de Doña Próspera, sino de más personajes que resultaran inclusivos. Este diseño puede ser visto en el anexo 6, que retrata el proceso de diseño de los personajes descartados.

Siendo el reto desde el diseño, el **cómo transmitir a través de un componente de gamificación los distintos temas propuestos por Renta Ciudadana para que fuesen más entretenidos y lúdicos para las lideresas**. Todo esto teniendo en cuenta lo que propone M^a Andreu en Actividades Lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico, "La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos "jugar" y "aprender" confluyen" (2000, p.1). Pero también se tiene en cuenta la perspectiva de Gaviria en Pedagogía de la gamificación, y de Zichermann et al. en Gamificación para el diseño.

Para la realización de este componente se establece una metodología exploratoria y cualitativa dónde en la fase de creación de prototipo se realiza una cocreación entre Renta Ciudadana y las estudiantes de diseño.

Como se mencionó con anterioridad, el punto principal de esta sistematización de experiencia está relacionada con la implementación de este componente de gamificación en la ficha metodológica del Segundo Encuentro Comunitario que se hizo en el municipio de Choachí, Colombia, el 19 de junio del 2023. Para llegar a la puesta en marcha de este encuentro, se hicieron talleres de

codiseño desde octubre de 2022 hasta mayo de 2023, para poder definir una ficha metodológica que incluiría el componente de gamificación (en conjunto con otras propuestas ganadoras del reto de innovación)⁴.

Esta ficha se implementó con éxito dentro del encuentro comunitario puesto que se vieron reflejados los componentes de gamificación e integración propuestos en la primera versión del reto, que fue evolucionando para poder adaptarse a las nuevas restricciones producidas por el programa Tránsito a Renta Ciudadana.

De esta experiencia, **se puede afirmar que el aprendizaje significativo obtenido surge del juego como estrategia de diseño, dado que tiene cualidades para fomentar la participación y el compromiso social**. El juego puede ser una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje y la participación, promoviendo un enfoque más lúdico y comprensible en la comunicación de conceptos clave. Esta propuesta puede marcar una diferencia en la efectividad de los programas de desarrollo social, y funcionar como ejemplo para la academia, en futuras aplicaciones de este tipo de actividades en comunidades desfavorecidas.

⁴ Estas propuestas ganadoras fueron puestas en un documento conjunto, que puede verse en el anexo 3, para poder hacer una estructuración general del prototipo final, unificando las propuestas.

Problemática

La problemática en la implementación de la gamificación en el Segundo Encuentro Comunitario del programa Tránsito a Renta Ciudadana se originó en la necesidad de abordar las barreras de participación que obstaculizaban la efectividad de estos encuentros pedagógicos. Resaltando que la problemática vista en este apartado es referente al encuentro y no a la sistematización.

Dentro de nuestro análisis de los factores que obstaculizan los encuentros pedagógicos, notamos que las reuniones virtuales teóricas en exceso generaron desinterés y agotamiento entre los líderes y lideresas. La desconexión con el usuario y la falta de una identidad visual cohesiva marcaron un contexto en el cual las actividades pedagógicas no lograban generar el sentido de comunidad y pertenencia que eran fundamentales para la construcción de redes y el aprendizaje colaborativo. Esta problemática no solo impactó la calidad

de la experiencia de las lideresas, sino que también limitó la capacidad del programa para generar un cambio social significativo en las comunidades⁵. Además, la carencia de dinámicas lúdicas y actividades interactivas en los encuentros reducían la efectividad de la experiencia educativa, lo que conllevaba a un aprendizaje pasivo y superficial (Prosperidad Social. 2022. Contexto Encuentros Pedagógicos. p. 3-5.)

Estos parámetros intervinieron en la creación de una ficha metodológica que ofreciera un componente de gamificación, lúdico (análogo en términos de recursos) y social. Debido a que las condiciones tecnológicas de las familias participantes fueron tomadas en cuenta a la hora de diseñar los aspectos de lúdica/juego de la ficha metodológica (El antes, conformado por una comunicación informativa directa con los líderes participantes desde lo análogo para reducir esa brecha digital).

⁵ Para el análisis de las problemáticas de las comunidades, se tuvo en cuenta el documento de contexto de Prosperidad Social, pero también la recolección de videos de los encuentros antiguos para reconocer falencias.

Así mismo, se tuvieron en cuenta las limitaciones en cuanto a contenidos para los encuentros, debido a que estos eran cambiantes en cada prototipo, y el componente de gamificación debía ser viable y aplicable a cualquier contenido ofrecido por el programa. Como menciona Hernández, J. (2023) el diseño tanto de los contenidos, como del prototipo deben adaptarse a los cambios producidos por la pandemia, y deben reinventarse desde lo gráfico para poder ofrecer una experiencia de aprendizaje viable, dinámica e interesante para mejorar ese nivel de participación previsto por Prosperidad Social en épocas pospandemia.

Es importante resaltar y reconocer cuáles fueron las características que aportaron realmente al desarrollo del Segundo Encuentro Comunitario, es por ello que se planteó la siguiente pregunta de investigación para el reto de innovación:

¿Cómo transmitir a través de un componente de gamificación los distintos temas propuestos por el programa Tránsito a Renta Ciudadana para generar contenido entretenido y lúdico?

De la respuesta a esta pregunta (nuestro aprendizaje significativo), surgen los objetivos de esta sistematización. Se busca no sólo recolectar información de la experiencia, sino también explorar y evidenciar cómo la innovación, el diseño y la transformación social convergen en una propuesta concreta, contribuyendo a la investigación e innovación en la Universidad Santo Tomás, en concordancia con la estrategia CTel de la facultad de diseño gráfico: Diseño para la transformación social.

Objetivo general

1. Mostrar por medio de una sistematización de experiencia la creación del componente de gamificación aplicado en la ficha metodológica del Segundo Encuentro Comunitario, y el aprendizaje alrededor de este.

Objetivo específico

1.1. Analizar el proceso de diseño y elaboración del componente de gamificación para establecer cuál fue la mejor propuesta lúdica para el programa Tránsito a Renta Ciudadana.

Justificación

Esta sistematización tiene una relación estrecha con los objetivos y enfoques del Plan de Desarrollo Integral (PDI) de la universidad, específicamente en lo que concierne a la línea de investigación de "Diseño para la Transformación Social", así como con el plan general de desarrollo 2020 - 2024, en el ámbito de investigación e innovación, es por esto que la propuesta como se mencionó anteriormente tiene un carácter humanista, que la hace singular desde la perspectiva del diseño.

La implementación de la gamificación en el Segundo Encuentro Comunitario del programa Tránsito a Renta Ciudadana surge como una respuesta creativa y estratégica a los desafíos identificados en la participación de titulares, líderes y lideresas en estos encuentros para el "Primer Reto de Innovación Abierta de Prosperidad Social". La falta de interés y la dificultad de involucramiento se convierten en factores problemáticos, los cua-

les se abordaron mediante una propuesta integral que combina diseño gráfico, innovación y dinámicas participativas, orientadas a reflejar el aprendizaje significativo de la experiencia.

Este aprendizaje surge del concepto de juego como estrategia de diseño debido a que posee cualidades que fomentan la participación y el compromiso social.

La propuesta de implementar la gamificación en los encuentros pedagógicos demuestra una clara orientación hacia la innovación y la creación en el ámbito del diseño. El enfoque en actividades dinámicas, interactivas y lúdicas incentiva la capacidad de encontrar soluciones innovadoras a problemáticas complejas, todo esto durante el contexto de los encuentros comunitarios (hacia familias y comunidades vulnerables), para aportar

desde el enfoque humanista tomista propuesto por la Universidad Santo Tomás, *"El humanismo tomista ubica en el centro de la formación a la persona tanto individualmente como en comunidad"* (Orozco, T., 2013. p.3).

Por otro lado, el proyecto se alinea con el plan de desarrollo de la universidad, que busca fortalecer la investigación y la innovación como motores de transformación social. La implementación de la propuesta demuestra la capacidad de llevar a cabo proyectos con impacto real y concretar los objetivos institucionales definidos por el plan de desarrollo, para el mejoramiento de proyectos investigativos orientados a las comunidades vulnerables urbanas y rurales, sirviendo como referencia a nuevos proyectos o investigaciones en el ámbito del diseño y la gamificación en la transformación social.

Finalmente, el parámetro de gamificación y las dinámicas participativas tienen un impacto directo en la comunidad de titulares, líderes y lideresas del programa Tránsito a Renta Ciudadana. Además, esta recopilación de información generará un aporte investigativo para la academia, como parte de nuevos recursos sobre experiencias de

gamificación en comunidades vulnerables, y la aplicación de estas en un contexto real, para favorecer nuevas investigaciones de este tipo.

Esto teniendo en cuenta lo expresado en la problemática del prototipo de ficha metodológica que se debía implementar, se reconocen unas características particulares delimitadas por los temas del programa Tránsito a Renta Ciudadana; es por eso por lo que la propuesta de gamificación se realizó para adaptar los distintos temas teniendo en cuenta a la comunidad, convirtiendo los tópicos en elementos más dinámicos y lúdicos.



Figura 3. Equipo de trabajo de Choachí.
(Por Prosperidad Social, 2023)

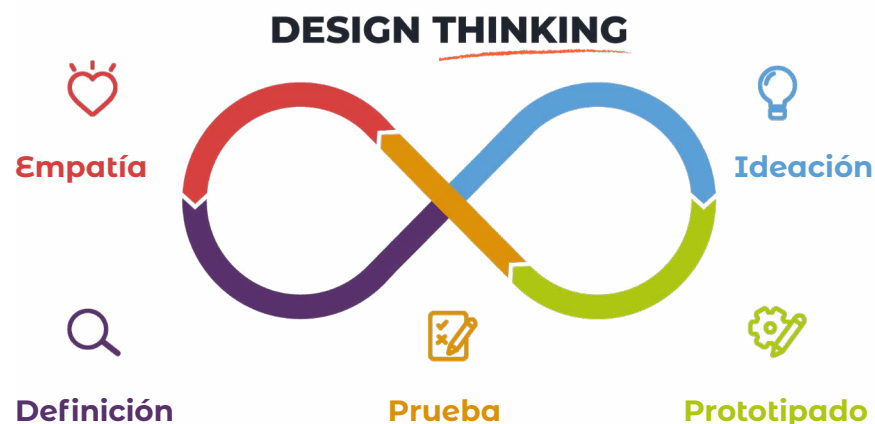
04 Metodología

Procesos de desarrollo

Esta metodología se desarrolla como una metodología mixta, exploratoria y participativa donde dependiendo de la etapa del proceso se incluyen otro tipo de métodos como el Design Thinking. Según los parámetros definidos en los primeros talleres de codiseño por parte de Prosperidad Social, el equipo definió ciertas cualidades a tener en cuenta para proponer un componente de gamificación en el componente “Durante” del encuentro comunitario, planteados desde una perspectiva Visual/Lúdica. Entre ellos la importancia de manejar un componente de gamificación interactivo, que no fuera digital y que resultara incluyente con las lideresas y líderes de la comunidad. Todo esto desde la metodología de talleres de codiseño que aportaron a la creación de la ficha metodológica final, teniendo en cuenta que nuestro grupo usó una perspectiva desde el diseño.

Para esta investigación se generó un diseño metodológico basado en el '*Design Thinking*'. Según Curedale (2013), el Design Thinking es un enfoque flexible y creativo para resolver problemas y crear soluciones innovadoras. Está centrado en las personas y se basa en la empatía, la colaboración y la experimentación por y para el usuario (p. 13-16). Pero también se tuvo en cuenta la perspectiva desde el diseño, como menciona Hernández, J. (2023) en el que los elementos del diseño funcionan para la elaboración de propuestas creativas, como comunicadores de las mismas.

Esta metodología cuenta con 6 fases de estudio: *Empatía, Definición, Ideación, Prototipado, Prueba, e Iteración*. Las cuales se explican a continuación en el contexto de la investigación, para entender cómo se llegó a las soluciones deseadas.



1. Empatía:

En esta etapa, nos pusimos en el lugar de las personas a las que queremos ayudar. Tratamos de entender sus necesidades, deseos y problemas. Observamos su comportamiento y tratamos de ver el mundo desde su perspectiva.

Intentamos encontrar las principales causas de las lideresas para no asistir a los encuentros, y a parte de las problemáticas mencionadas anteriormente, muchas de ellas incurrieran en cuestiones de tiempo, o localización que no podíamos controlar, por lo que el equipo de diseño se centró en aquellos elementos adaptables para mejorar los espacios de los encuentros.

2. Definición:

Una vez que entendemos a las personas, definimos claramente cuál es el problema o desafío que queremos resolver. Esto implica identificar el problema de manera específica y centrarnos en él.

En nuestro caso nos centramos en la falta de dinámicas lúdicas de los encuentros, para focalizar el componente de gamificación en hacer los contenidos más llamativos y por lo tanto de mayor interés.

Familias en Acción es un Programa de Transferencias Monetarias Condicionadas que orienta sus acciones a la formación de **capital humano de las familias pobres y vulnerables** mediante dos componentes estructurales:



1. La entrega de incentivos monetarios condicionados para mejorar el logro educativo y la salud de los niños, niñas y adolescentes pertenecientes a estas familias

2. El desarrollo de acciones complementarias, en el marco del **Componente de Bienestar Comunitario**, orientadas a mejorar las condiciones de vida de esta población.

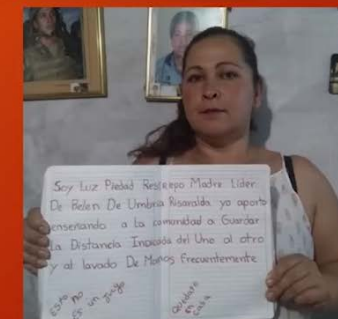


Figura 4. Encuentros virtuales poco lúdicos.
(Por Alcaldía Belén de Umbría, 2021)

3. Ideación:

Aquí es donde dejamos volar nuestra imaginación. Generamos muchas ideas, sin preocuparnos por si son buenas o malas. Tratamos de pensar de manera creativa y buscamos soluciones innovadoras. La Ideación se materializó a través de *sesiones de cocreación y talleres de codiseño con Valeria Díaz y otros colaboradores*. La propuesta de gamificación y actividades de integración se refinó durante este proceso, considerando la categorización de las fases: Recordar, Aplicar y Crear, que se alineaban con las necesidades y habilidades de los líderes y lideresas.

Durante esta parte de la metodología se nos especificó que estaríamos dentro del '*Durante*' del encuentro pedagógico, que convendría al desarrollo de actividades y a los momentos clave del encuentro.

Entre estos se contemplan 4 momentos:

1. Bienvenida
2. Participando en comunidad
3. Reflexionando y aprendiendo
4. Cierre

4. Prototipado:

La fase de Prototipado implicó la creación de una ficha metodológica para el encuentro comunitario en Choachí, tomando en cuenta los aprendizajes obtenidos durante el proceso de diseño. Esta ficha abarcó la implementación de las dinámicas de gamificación y de integración, detallando su ejecución en el contexto de los encuentros. Nuestro equipo buscó generar distintas dinámicas que fueron evolucionando hasta el recurso final utilizado en el Segundo Encuentro Comunitario.



Figura 5. Madres y lideresas en el encuentro de Choachí. (Por Prosperidad Social, 2023)

5. Prueba

La Prueba del prototipo se llevó a cabo en el evento comunitario, donde se pusieron en marcha las actividades diseñadas y se recopiló información relevante.

Durante el encuentro nuestro equipo fungió como un observador pasivo para reconocer los aciertos y las falencias de la ficha metodológica en aras de que el equipo de Renta Ciudadana pueda realizar las correcciones y mejoras correspondientes.



6. Iteración

El proceso de iteración fue hecho de forma paralela con el equipo de diseño gráfico, por lo que el equipo de Prosperidad Social realizó las respectivas modificaciones para los siguientes encuentros comunitarios, siendo el Tercer Encuentro Comunitario en el Guamo, la siguiente implementación de la ficha metodológica.

Por parte de las estudiantes de diseño participantes del proceso de cocreación, se realizará la Ceremonia de Cierre el 28 de septiembre de 2023, para finalizar el proceso de diseño desde la Universidad Santo Tomás que contribuyó al desarrollo del componente de gamificación en los Encuentros Comunitarios del programa Tránsito a Renta Ciudadana.

Los aprendizajes y conclusiones extraídos de nuestra experiencia fortalecieron la base de conocimiento y la relevancia de la propuesta de gamificación como un catalizador para mejorar la participación en programas como Prosperidad Social, aportando desde la innovación, el diseño y la transformación social.

05 La experiencia

La experiencia que se busca sistematizar se centra en la implementación de una estrategia de gamificación en el marco del Segundo Encuentro Comunitario. El objetivo principal de esta sistematización es documentar y analizar el proceso de diseño, que tuvo lugar el 19 de junio de 2023 en el municipio de Choachí, Colombia. En donde se buscó transmitir distintos temas propuestos por el programa Tránsito a Renta Ciudadana de manera entretenida y lúdica a las lideresas participantes.

Esta experiencia muestra la relevancia del juego como estrategia de diseño, debido a sus cualidades para fomentar la participación y el compromiso social. Al analizar los encuentros pedagógicos, quedó patente que las sesiones carecían de atractivo lúdico. Este análisis condujo a una evolución en la ficha metodológica, que incorporó el juego como elemento complementario.

La implementación de la estrategia de gamificación se presenta como una respuesta creativa a los desafíos propuestos por el programa Tránsito a Renta Ciudadana, lo que la convierte en una experiencia valiosa para sistematizar.

Buscamos mostrar por medio de esta sistematización de experiencia, la relevancia de la estrategia de gamificación que fue aplicada en la ficha metodológica del Segundo Encuentro Comunitario.

La justificación de esta sistematización se alinea debido a que este rescate de la información generará un aporte para la academia en cuanto a recursos sobre gamificación en comunidades vulnerables, apuntando a un aporte social.

El proceso incluyó una serie de talleres de codiseño que se llevaron a cabo desde noviembre de 2022 hasta mayo de 2023, en colaboración con estudiantes de diseño de la Universidad Santo Tomás. Estos talleres permitieron unificar ideas ganadoras del reto de innovación propuesto por Prosperidad Social y adaptarlas a las necesidades de las lideresas y líderes participantes. En ellos se trabajó activamente en las instalaciones de Prosperidad Social para poder proponer y cocrear una ficha metodológica que impulsara actividades y metodologías basadas en la lúdica.

Lo que nos lleva a preguntarnos: *¿Cómo transmitir a través de una estrategia de gamificación los distintos temas propuestos por el programa Tránsito a Renta Ciudadana para generar contenido entretenido y lúdico?* Esta pregunta dio lugar a la búsqueda de soluciones creativas y la implementación de actividades participativas y lúdicas en los encuentros pedagógicos, con el fin de mejorar la participación y el compromiso de las lideresas y líderes comunitarios. La sistematización de esta experiencia pretende arrojar luz sobre la efectividad de esta estrategia y su impacto en la transformación social desde la perspectiva del diseño centrado en el usuario.



Figura 6. Equipo de observadores del Segundo Encuentro. (Por Prosperidad Social, 2023)

Sistematización

El eje central de esta sistematización reconoce la gamificación como estrategia de diseño, para mejorar la participación y el compromiso de los titulares, líderes y lideresas en los encuentros pedagógicos del programa, mencionado anteriormente en el apartado de problemática.

Para la recuperación histórica, es esencial considerar la evolución de la propuesta de gamificación desde los primeros talleres de codiseño en noviembre de 2022 hasta su implementación en junio de 2023. Esto implica analizar cómo se fue moldeando la idea inicial para adaptarse a las necesidades y características del programa Tránsito a Renta Ciudadana, así como los obstáculos y desafíos que se enfrentaron durante este proceso.

En cuanto a la clasificación de la información, se organizará de manera cronológica y temática. Se destacarán los hitos importantes, como los talleres

de codiseño, la creación de la ficha metodológica, la implementación en el Segundo Encuentro Comunitario, y las observaciones y resultados obtenidos. Además, es fundamental clasificar la información en función de los momentos clave del encuentro (Acogida, Reconociendo al territorio, Generando reflexiones y aprendizajes, Conclusiones) para comprender cómo se aplicó la gamificación en cada fase, dentro del apartado 'Durante' correspondiente al componente de gamificación.

En la interpretación crítica, se realizará un análisis exploratorio del impacto de la gamificación en la participación en las lideresas. **¿Qué se puede obtener de las estrategias de gamificación? ¿Hubo una mayor interacción y entusiasmo por parte de los participantes?** También es importante se tendrán en cuenta ciertas reflexiones sobre las lecciones aprendidas y las posibles mejoras para futuras implementaciones.

Las fuentes de información utilizadas incluyen registros de los talleres de codiseño y documentos relacionados con el programa Tránsito a Renta Ciudadana. Incluidos documentos que validan la interpretación de la gamificación aplicada al aprendizaje, desde una perspectiva de diseño, teniendo en cuenta la opinión de Gabe Zichermann y Christopher Cunningham desde el libro '*Gamification by Design*' (Gamificación para el diseño) (2011), y la perspectiva de David Gaviria en Pedagogía de la Gamificación (2021).

Por otro lado, también se tendrá en cuenta el aporte a la línea de investigación "Diseño para la transformación social" de la Universidad Santo Tomás. Y el humanismo tomista, que tiene como eje la promoción de la dignidad y el valor intrínseco de la persona humana.

El proceso de sistematización se llevará a cabo en varias etapas, que incluyen la revisión del Primer Reto de Innovación Abierta como eje focalizador de la problemática, la revisión de los 5 talleres de cocreación entre el equipo de Prosperidad Social y las estudiantes de diseño gráfico, y finalmente la implementación del prototipo de gamificación dentro del Segundo Encuentro Comunitario.

Los productos que surgirán de esta sistematización incluyen un análisis final del aprendizaje significativo que documenta y analiza la experiencia de implementación de la gamificación en el Segundo Encuentro Comunitario, así como recomendaciones específicas para mejorar esta estrategia en futuros encuentros pedagógicos. Este informe servirá como base de conocimiento y aprendizaje para la Universidad Santo Tomás, contribuyendo al enfoque humanista tomista de la institución y a la estrategia de investigación e innovación "Diseño para la transformación social".



Figura 7. Ejercicio de gamificación en Choachí. (Por Prosperidad Social, 2023)

Cronograma

Fecha	Actividad	Participantes	Observaciones
22 - 29 de agosto 2022	Ejercicio en clase: Reto de Innovación Social	Valeria Díaz, Anneth Cruz & Jeice Hernández	Ejercicio para la clase de Investigación - Creación
7 de octubre 2022	Premiación Reto de Innovación Social	Valeria Díaz, Anneth Cruz & Prosperidad Social	Ponencia de la propuesta al equipo de Prosperidad Social
12 de diciembre 2022	Taller de codiseño 00	Valeria Díaz, Anneth Cruz & Prosperidad Social	Reconocimiento del equipo de trabajo
29 de marzo 2023	Taller de codiseño 01	Valeria Díaz, Anneth Cruz & Prosperidad Social	Reconocimiento de las problemáticas
12 de abril 2023	Taller de codiseño 02	Valeria Díaz, Anneth Cruz & Prosperidad Social	Unificación de las tres propuestas ganadoras
03 de mayo 2023	Taller de codiseño 03	Valeria Díaz, Anneth Cruz & Prosperidad Social	Prototipado con material didáctico e infográfico
17 de mayo 2023	Taller de codiseño 04	Valeria Díaz, Anneth Cruz & Prosperidad Social	Análisis de la ficha metodológica trabajada
24 de mayo 2023	Taller de codiseño 05	Valeria Díaz, Anneth Cruz & Prosperidad Social	Correcciones de la ficha sobre el lenguaje
19 de junio 2023	Segundo Encuentro Comunitario	Valeria Díaz, Anneth Cruz & Prosperidad Social	Observación del evento
Agosto - Septiembre 2023	Sistematización de experiencia	Anneth Cruz	Recopilación de datos de la experiencia

Tabla 1. Cronograma y metodología de trabajo para Fase Dos: Reto de Innovación. (Anneth Cruz, 2023).

Aprendizaje

El aprendizaje significativo obtenido a lo largo de esta experiencia tiene relevancia en el juego como estrategia de diseño, debido a que tiene cualidades para fomentar la participación y el compromiso social.

Al analizar los encuentros pedagógicos anteriores, quedó patente que las sesiones carecían de atractivo, presentando diapositivas densas en texto y una falta de elementos visuales y lúdicos. Este análisis condujo a una importante evolución en la ficha metodológica, que pasó a incorporar el juego como elemento complementario.

La propuesta más destacada fue la creación de un juego de cartas sobre ahorro e inversión económica dirigido a familias de bajos recursos. Este juego tenía como objetivo entrenar a los participantes para identificar situaciones que requerían ahorro, inversión o una combinación de ambos.

El juego inicialmente iba a ser parte integral del encuentro, se adaptó (debido a los cambios constantes de contenido) para convertirse en un momento de reflexión y aprendizaje grupal sobre presupuesto, permitiendo a las familias debatir y llenar un presupuesto general como parte de su proceso educativo.

A pesar de esta situación, esto nos lleva a una propuesta clave: el diseño y la implementación de estrategias de gamificación en programas similares, logran hacer que los contenidos sean más accesibles, dinámicos y atractivos para las comunidades. *La experiencia demostró que el juego puede ser una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje y la participación, promoviendo un enfoque más lúdico y comprensible en la comunicación de conceptos clave.* Esta propuesta puede marcar una diferencia en la efectividad de los programas de desarrollo social.

Discusión y reflexión

La gamificación se refiere al uso de elementos y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de motivar, comprometer y mejorar la experiencia de los participantes. Gaviria, D. dice que, en un primer plano, se encuentra una perspectiva amplia que considera los juegos y las experiencias significativas de los juegos, como componentes fundamentales de la sociedad y la cultura (2021. p. 17).

Siguiendo el concepto de Gaviria, la motivación es uno de los fundamentos clave de la gamificación. Se busca utilizar elementos y técnicas de juego para motivar a las personas a participar y comprometerse con una actividad o tarea. Esto se logra a través de la creación de desafíos, recompensas y metas que generen un sentido de logro y satisfacción en los jugadores, *"... gamificar se basa en un término sencillo pero esquivo: Motivación"* (Gaviria, D. 2021. p. 18).

Por otro lado, la experiencia del jugador es otro aspecto fundamental de la gamificación. Zichermann et al. (2011), afirman que se busca crear una experiencia atractiva y significativa para los jugadores, que los mantenga comprometidos y los motive a seguir participando. Esto se logra a través de la narrativa, la estética visual, la retroalimentación constante y la personalización de la experiencia del jugador (p.15).

Zichermann et al. (2011) también analiza que las mecánicas de juego son otro fundamento esencial. Estas son las reglas y estructuras que rigen la interacción del jugador con el sistema gamificado. Incluyen elementos como puntos, niveles, avatares, tablas de clasificación y recompensas. Estas mecánicas se utilizan para crear un sentido de progreso, competencia y logro en los jugadores, lo que los motiva a seguir participando y tomando acciones dentro del sistema (p. 16).



Figura 8. Tercer Encuentro Comunitario. Guamo, Tolima. (Por Prosperidad Social, 2023)

Para esta sistematización se tuvo en cuenta la perspectiva de Gaviria, que posiciona la gamificación como eje del aprendizaje.

Para profundizar la idea de Gaviria, podemos hablar de la relación entre Gamificación y Diseño, un enfoque interdisciplinario que funciona de manera paralela. Según Rand (1965), el juego es un principio fundamental en el diseño y puede servir como base para resolver problemas de manera efectiva. La implementación de la gamificación no es simplemente agregar elementos de juego a un proceso educativo, sino diseñar cuidadosamente experiencias que involucren a los estudiantes de manera efectiva (p. 2-3).

Asimismo, la perspectiva de Parra (2018) complementa la de Rand, considerando la gamificación como un proceso que debe definir un buen diseño: *"No olvidemos que los juegos son una metáfora de la vida, pues a través del juego los estudiantes se habitúan a superar obstáculos con placer"* (p. 172).

Esto se puede evidenciar en la figura 8, cuyo encuentro en el Guamo implementó estas nuevas características de gamificación y aprendizaje.

Parra (2018) continúa con esta perspectiva de gamificación, el diseño como facilitador del aprendizaje también desempeña un papel crucial en el proceso de juego. En la gamificación, el diseño se utiliza para crear juegos específicamente diseñados para el aprendizaje, lo que permite que los estudiantes se involucren activamente en el proceso educativo. Esto va más allá de la mera incorporación de elementos de juego y significa la creación de experiencias de aprendizaje atractivas y participativas. Este enfoque rompe con la estructura rígida de la educación tradicional y fomenta una metodología más dinámica y motivadora (p.173).

Gaviria, apoyando la idea de Parra, refleja que el diseño cuidadoso y meticuloso de las mecánicas de juego es esencial para crear una experiencia de aprendizaje efectiva, atractiva y fundamentada: *"Debido a su naturaleza vinculada a los juegos... La gamificación puede ser presentada como una solución de fácil diseño e implementación"* (Gaviria, D. 2021. p.104).

Sin embargo, Gaviria hace una clara contraposición entre gamificación y lúdica, afirmando que no son lo mismo.

La lúdica y la gamificación, según Gaviria (2018) son conceptos distintos pero relacionados. La lúdica se refiere a todo lo relacionado con el juego y la diversión, mientras que la gamificación es una estrategia que utiliza elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, como la educación o el trabajo (p.94).

La lúdica abarca todas las actividades y experiencias que involucran la diversión y el entretenimiento. Por otro lado, la gamificación es el uso de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el fin de motivar, comprometer y mejorar el rendimiento de las personas. Gaviria dice que la gamificación *"resulta poseer elementos metodológicos que, si bien, beben de la lúdica, se escapan de ser "simples juegos"* (Gaviria, D. 2021. p. 94).

A todo este análisis sobre la implementación de la gamificación, se debe considerar también el diseño emocional, el cual juega un papel importante en las estrategias didácticas. Según Valencia et al. (2020) es necesario comprender las necesidades emocionales de la población objetiva y crear una conexión profunda entre los procesos psicológicos y el diseño de las actividades es esencial. Esto

permite una gamificación efectiva que va más allá de la mera implementación de elementos de juego, sino de una interacción adecuada entre los participantes (p.25). La perspectiva de Valencia fue la utilizada, para comprender las emociones de las lideresas dentro del encuentro.

En la investigación de Valencia et al. (p.25) se habla sobre la importancia de la motivación emocional en el proceso de juego, no debe ser una situación aislada para llegar a un objetivo, sino una experiencia que oriente a los participantes sentir la experiencia. Valencia et al. reconocen que la estrategia gamificada permite crear productos educativos *"orientados a potenciar tipos particulares de emoción que faciliten la adquisición del aprendizaje disminuyendo el factor de improvisación"* (Valencia, L. Montilla, H. & Arias, M. 2020. p. 26).

Este concepto emocional no se ve reflejado exclusivamente desde la gamificación, sino, de una manera esencial, desde el diseño gráfico. Según Caldas (2021) este genera conexiones emocionales con las personas debido a su capacidad para transmitir mensajes y provocar respuestas emocionales a través de elementos visuales y dinámicos (p.38), *"un producto tiene que ser atractivo,*

placentero y divertido, efectivo y comprensible y conseguir un equilibrio entre los tres niveles del diseño" (Caldas, S. 2021. p.40).

Siguiendo esta idea de Caldas (2021), el diseño gráfico genera conexiones emocionales con las personas a través de elementos visuales como el color, la tipografía, las imágenes y fotografías, y la composición y diseño visual. Estos elementos son utilizados estratégicamente para transmitir mensajes y provocar respuestas emocionales en la audiencia. (p. 38-40).

Pero si hablamos exclusivamente de una perspectiva visual, el diseño gráfico juega un papel fundamental en la gamificación, ya que se encarga de crear la estética visual de la experiencia de juego. Según Aponte, J. (2019) el diseño gráfico y la comunicación visual son parte de los conocimientos que se deben aplicar en gamificación. El diseño gráfico se utiliza para crear elementos como la interfaz visual de logos e iconografía que son utilizados en los juegos adaptados para el aprendizaje (p. 8-10). Hernández, J. (2023) también dice que los elementos del diseño sirven como transmisores de elementos de la cultura, lo cual es útil a la hora de transmitir mensajes a grupos sociales.

Finalmente, para terminar todo este proceso de gamificación, es importante hablar del diseño centrado en el usuario. Metodología que se usó para poder generar una adecuada relación entre la ficha metodológica y las lideresas.

Según Carrión et al. (2019) el diseño centrado se enfoca en comprender las necesidades, deseos y características de los usuarios para crear experiencias de juego efectivas y atractivas. Al aplicarlo se busca involucrar a los usuarios en el proceso de diseño, considerando sus habilidades, preferencias y motivaciones. Esto permite adaptar los elementos de juego de manera que se ajusten a las necesidades de los usuarios, lo que a su vez aumenta su participación, motivación y satisfacción (p. 159 - 160), *"los jugadores crean y comparten experiencias con expertos, por lo que se tienen en cuenta las habilidades del usuario y las necesidades reales"* (Carrión, M., et al. 2019. p. 160).

Estas necesidades del usuario también deben ser vistas desde la comunidad, es por ello que la acción comunitaria, la transformación social, el desarrollo rural y la creación cultural son conceptos interrelacionados que pueden contribuir a la mejora de las condiciones para los encuentros.



Figura 9. Tercer Encuentro Comunitario. Guamo, Tolima. (Por Prosperidad Social, 2023)

La acción comunitaria, según Xavier Úcar (2009), es un esfuerzo colectivo que busca mejorar las condiciones de vida y el acceso a los recursos en la comunidad. Este concepto se amplía con la visión de Óscar Rebollo (2012), quien habla de la transformación social urbana y cómo la acción comunitaria puede contribuir a ella. Rebollo sostiene que *"la transformación social urbana implica cambios en la estructura social de una ciudad, que son impulsados por diversos actores"* (Rebollo, Ó. 2012. p. 160).

En el contexto del desarrollo rural, Fabio Pachón (2007), argumenta que el desarrollo rural va más allá del desarrollo agrícola. Según Pachón, las actividades conexas a lo productivo agropecuario y la diversificación de las formas de generación de ingresos para las familias rurales han tomado más importancia. Esto podría ser una de las causas para que también cambie la percepción que existía sobre el desarrollo rural y se brinde más importancia a otros aspectos como *"...la aceptación de la diversidad, la participación de la comunidad en la toma de decisiones, la descentralización de la administración, el rescate de valores culturales"* (Pachón, P. 2007. p. 160). Como fue el caso en el Tercer Encuentro en el Guamo, Tolima⁶.

Por otro lado, Javier Díez (2010), dice qué las Comunidades de Aprendizaje deben tener una orientación transformadora del proyecto, que supone poner el énfasis en los máximos objetivos de aprendizaje, esto a través de la transformación en múltiples niveles: *"transformación del contexto de aprendizaje, transformación de los niveles previos de conocimiento, transformación de las expectativas..."* (Díez, J. 2010. p. 25).

Díez aporta qué la diversidad de alumnado y voluntariado se convierte en un factor de excelencia educativa, ya que genera diálogos que enriquecen el conocimiento y rompen estereotipos culturales y de género. Las Comunidades de Aprendizaje aprovechan la diversidad como un recurso para transformar el contexto y el aprendizaje, superando las prácticas basadas en la segregación y la adaptación.

Teniendo en cuenta estos elementos, la creación de la ficha metodológica se enriqueció de diferentes vistas hacia la comunidad desde la perspectiva del diseño. En aspectos generales el componente de gamificación se perfilo para poder responder a las necesidades de aprendizaje de las lideresas y comunidades participantes.

⁶ En el Segundo Encuentro Comunitario, se dividió a la comunidad desde lo urbano y lo rural para conocer las diferentes problemáticas según el contexto estructural de la ciudad. También se vio reflejada la diversidad y el rescate de valores culturales en el Guamo.

10 Desarrollo

A lo largo del proceso de diseño se definieron diferentes prototipos⁷ antes de la versión final, todos estos basados en estrategias lúdicas en un principio físicas, que incluían prototipos de juego dentro de la ficha metodológica; que posteriormente fueron evolucionando a una estrategia de gamificación unificada dentro de todo el documento, que definía un lineamiento de dinámica de cooperación social y participación.

Esta estrategia de gamificación tuvo como eje principal el aprendizaje significativo que surge del juego como estrategia de diseño, dado que tiene cualidades para fomentar la participación y el compromiso social. Respondiendo a los objetivos definidos anteriormente, en los que se busca analizar el contexto de la primera propuesta y su transición en los talleres de cocreación. En conjunto con, el proceso de diseño y elaboración del componente de gamificación.

El proceso de desarrollo se dividió en 5 fases, una para cada taller de diseño:

Reconocimiento del equipo:

En el taller de codiseño 00, se llevó a cabo una sesión para reconocer y establecer el equipo⁸ de trabajo que participará en la generación de la propuesta. En este se tuvieron en cuenta las dinámicas lúdicas desarrolladas en la primera propuesta, Recordar, Aplicar y Crear. Durante este proceso se definió que nuestro equipo trabajaría en la fase 'Durante' del encuentro pedagógico, para poder implementar el componente de gamificación a través de las distintas dinámicas que se estaban planteando para la ficha metodológica.

Conocer desde un principio los entes responsables en el equipo de codiseño permitió fomentar nuevas perspectivas sobre la ficha.

⁷Entre estos prototipos está la propuesta final que se mostró en la premiación, que se puede ver en el anexo 4.

⁸**El equipo.** Compuesto por Valeria Díaz & Anneth Cruz, centrado en el componente de gamificación de la ficha metodológica.

Identificación de problemáticas:

En el taller de codiseño 01, se realizó un análisis y reconocimiento de las problemáticas existentes en la comunidad, con el fin de establecer los desafíos a abordar. En este taller el equipo buscó definir qué problemáticas podrían ser esencialmente resueltas desde la gamificación, en busca de la generación de contenidos más dinámicos.

En este proceso, se vieron reflejadas las problemáticas analizadas previamente. Pero también se vio el primer prototipo de la ficha metodológica⁹, el cual tuvo una reconstrucción de contenido.

Unificación de las propuestas:

En el taller de codiseño 02, se unificaron las tres propuestas ganadoras del Reto de Innovación Social, con el objetivo de integrar sus fortalezas y generar una propuesta integral. Por lo que el equipo tuvo que hacer un nuevo enfoque de los contenidos gamificados, para resolver desde cada una de estas propuestas.

Nuestro equipo continuó trabajando en el enfoque de gamificación en la fase 'Durante', pero ahora teniendo en cuenta los contenidos de las demás propuestas ganadoras.



Figura 10. Taller de codiseño 03. (Por Prosperidad Social, 2023)

⁹Este documento, que puede ser encontrado en el anexo 5, contiene las primeras propuestas de contenidos lúdicos propuestos por Prosperidad Social, sin embargo, carecía de una lectura interesante, y tenía una construcción poco amable con los usuarios.

Elementos descartados:

En el taller de codiseño 03, se llevó a cabo el prototipado de los personajes¹⁰ de Familias en Acción (Marca previa al cambio de gobierno) y los primeros análisis del juego de cartas Bolsillo Sabio¹¹, en dónde se definieron los temas relacionados a la inteligencia financiera.

Los bocetos tuvieron que ser descartados debido a que la tarea se reasignó a un nuevo equipo de diseño, sin embargo, el proceso de diseño de los personajes llevó a un concepto primordial dentro de la ficha: La identidad patriótica de cada municipio como eje relevante dentro del encuentro.

Creación de elementos de juego:

En el taller de codiseño 04, se ideó un posible juego de cartas para ser ofrecido por Prosperidad Social, este llegó a una fase de bocetación, pero tuvo que ser descartado por el continuó cambio de contenidos. Este tipo de juegos deben ser adaptables a los contenidos variados.

El componente de inteligencia financiera se vio reflejado en la fase 'Reflexionando y Aprendiendo' de la ficha, que se transformó en una dinámica de participación en grupo.



Figura 11. Personajes descartados.
(Ilustración Anneth Cruz, 2023)

¹⁰ Este prototipado de personajes puede verse en el anexo 6, en el cual se retrata el proceso de diseño de los personajes.

¹¹ El juego de cartas Bolsillo Sabio fue descartado, pero contó con una primera fase de Moodboard que puede verse en el anexo 7.

Correcciones a la ficha final:

En el taller de codiseño 05, se realizaron correcciones y ajustes en la ficha metodológica de la propuesta, especialmente en lo referente al lenguaje utilizado, para generar contenidos más interesantes para las lideresas, y comprensibles desde una perspectiva dinámica. Se buscaba que la ficha resultara motivadora para las lideresas.

Durante este proceso, el equipo de Prosperidad Social, y el equipo de gamificación hicieron revisiones finales a la ficha metodológica previa al Segundo Encuentro Comunitario. Aquí se hicieron cambios desde el lenguaje para que la ficha fuera más sencilla de leer, y práctica para el entendimiento y comprensión de la lideresa encargada del encuentro.

Esta ficha determinó diferentes componentes de gamificación en las etapas de Bienvenida, Participando en Comunidad y Reflexionando y Aprendiendo. En donde se hizo hincapié en las dinámicas de participación que favorecieran una interacción más lúdica durante el aprendizaje de los tópicos planteados por el programa Tránsito a Renta Ciudadana. La ficha resultó estar mejor adaptada a la comunidad que las versiones previas.

Observación del evento:

Finalmente, durante el Segundo Encuentro Comunitario, se llevó a cabo una observación del evento, con el fin de recopilar datos y evidencias que definan cómo funcionaron las estrategias de gamificación en la ficha metodológica¹². Este análisis de los resultados estuvo basado en el diseño centrado en el usuario, en dónde la opinión de los entes municipales y de las lideresas fue primordial para el proceso de iteración, obteniendo respuestas positivas a la ficha metodológica por parte de las comunidades de Choachí.

Este proceso centrado en el usuario permitió hacer nuevas modificaciones que posteriormente fueron implementadas con éxito en el municipio del Guamo, en el Tolima, Colombia.

El eje final de la ficha metodológica definió (como aprendizaje significativo) la importancia del juego como estrategia de diseño, la cual tiene cualidades para fomentar la participación y el compromiso social. La experiencia demostró que el juego puede ser una herramienta poderosa para promover un enfoque más lúdico y comprensible de conceptos, primordialmente fomentando el desarrollo en comunidades vulnerables.

¹² La ficha final, nombrada como Guía Paso a Paso para la facilidad de lectura de las lideresas, puede verse en el anexo 8. En esta ya se retratan todos los componentes lúdicos, y las fases definidas para el correcto procedimiento de los Encuentros Comunitarios.

11 Propuesta final

Como resultado de todo este proceso de diseño, el producto final fue la ficha metodológica implementada en el Segundo Encuentro Comunitario del programa Tránsito a Renta Ciudadana. El componente de gamificación se vio implícito dentro del encuentro, buscando desde el proceso de diseño un enfoque orientado hacia las dinámicas lúdicas, dinámicas y propositivas desde contenidos interesantes, visuales.

Desde los momentos del encuentro definidos por Prosperidad Social: ***Bienvenida, Participando en comunidad, Reflexionando y aprendiendo, Cierre.*** El equipo pudo reflejar distintas dinámicas de juego y de participación dentro del encuentro comunitario.

Este evento, dividido desde la misma ficha metodológica contó con estas fases para poder definir y conectar los contenidos a analizar.

De parte de las comunidades se buscó ofrecer un encuentro comunitario que resultara más atractivo e interesante para las lideresas participantes. En cada una de las fases se maneja una dinámica lúdica diferente, que responden a la estrategia de gamificación general que busca poder reflejar los contenidos del programa Tránsito a Renta Ciudadana de manera más dinámica e interesante.

Bienvenida:

Durante esta fase se realizó el juego de calentamiento 'Canasta revuelta'. Este se basó en una dinámica de participación que buscaba amenizar el ambiente para que las lideresas se reconocieran entre ellas, y participaran como un equipo.

Por medio de rondas de juego, y palabras clave, las lideresas generaron un ambiente de comodidad y bienvenida para poder dar paso a los contenidos propuestos para el encuentro.

Participando en comunidad:

En esta fase se ofrecen los contenidos y temáticas que se propusieron en un principio. Corresponden a una fase de focalización de problemas comunitarios. Las lideresas debían elegir una problemática de su municipio para poder resolver en comunidad.

Sin embargo, un invitado de la alcaldía le dio una nueva perspectiva a esta fase, puesto que los entes institucionales de ingeniería ambiental de la alcaldía reflexionaron sobre el problema de residuos en las veredas. A partir de una nueva dinámica de juego para poder seleccionar y dividir contenidos reciclables y no reciclables, se pudo hacer una reflexión interna sobre esta problemática.

Reflexionando y aprendiendo:

Aquí se implementaron dinámicas visuales para poder hablar de un presupuesto familiar. Durante esta fase se pensaba implementar el prototipo del juego de cartas, sin embargo, debido a la complejidad de los recursos, este proceso fue intercambiado por un cómic explicativo (como recurso visual), y formatos para llenar en grupo, para promover la participación de las lideresas a comprender y aplicar el tópico aprendido.

Cierre:

Finalmente, se llega a la conclusión del evento. En esta fase se realizó una dinámica de preguntas para resolver las dudas de las lideresas. Fue una fase principalmente informativa, pero resultó un espacio amenizado y agradable para las lideresas gracias a las dinámicas gamificadas vistas previamente. Esto les permitió disfrutar del evento, no solo desde las dinámicas de juego, sino desde la participación y el trabajo cooperativo con nuevas lideresas y participantes.

La ficha metodológica final resulta entonces en un recurso positivo y apropiado para la realización de estos encuentros. Parte de las observaciones pasivas que se hicieron reflejan un mayor interés por parte de las lideresas, en conjunto con los enlaces comunitarios.

En un momento de reflexión, los enlaces comunitarios y algunas lideresas consideraron agradable y adecuado el cambio de perspectiva del encuentro, considerando la ficha mucho más interesante y dinámica que en versiones anteriores de los encuentros. Resultando en un producto dinámico, orientado a la gamificación y que resulta más interesante para las lideresas y enlaces.

12 Conclusiones

El desarrollo final de esta ficha metodológica con un componente de gamificación conlleva diferentes conclusiones relacionadas a la práctica, y su relación directa con el diseño gráfico, el diseño centrado en el usuario y los componentes de gamificación para favorecer a las comunidades.

El juego como estrategia de diseño fue primordial para fomentar la participación y el compromiso social. La experiencia demostró que el juego puede ser una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje y la participación, promoviendo un enfoque más lúdico y comprensible en la comunicación de conceptos. *Esta propuesta puede marcar una diferencia en la efectividad de los programas de desarrollo social. No solo porque promueven enfoques orientados al juego, sino que les dan visibilidad a las lideresas dentro de este contexto de participación.*

Por otro lado, la gamificación basada en la motivación intrínseca y extrínseca, junto con los elementos de juego, como desafíos, recompensas y metas, se utilizaron para estimular la participación de las lideresas. Esto fue especialmente efectivo en contextos donde la participación y el compromiso son difíciles de lograr. La gamificación ofreció una forma lúdica y atractiva de motivar a las personas a involucrarse en actividades que, de otro modo, podrían considerar aburridas o tediosas.

Para conseguir este componente de gamificación, el diseño fue una parte integral de la gamificación. No se trató solo de agregar elementos visuales atractivos, sino de diseñar cuidadosamente toda la experiencia de juego. Esto incluyó la creación de narrativas coherentes, la elección de estéticas visuales apropiadas y la incorporación de mecánicas de juego efectivas. El buen diseño no solo atrajo a las participantes, sino que también

facilitó la comprensión de los conceptos clave y fomentó la inmersión en la experiencia de aprendizaje. La ficha metodológica refleja ese proceso de diseño, orientado a generar una experiencia visual llamativa.

Asimismo, se consideraron las emociones de las participantes en la creación de la ficha y el diseño centrado en el usuario. Comprender cómo se sienten y reaccionan los jugadores fue esencial para diseñar experiencias que sean atractivas y motivadoras. *Esto implicó crear momentos emocionales significativos durante la experiencia de juego, como los momentos de reconocimiento de cada lideresa en la bienvenida. El diseño emocional permitió fortalecer el vínculo entre los participantes y la experiencia.*

De igual manera, el concepto de transformación social y acción comunitaria fue tomada en cuenta, no solo para aportar hacia los cambios en la estructura social a través del aprendizaje, sino también para generar diálogos que aprovechan la diversidad como un recurso para transformar el contexto, superando las prácticas basadas en la segregación y la adaptación, así como el rescate de valores culturales urbanos y rurales¹³.



Figura 12. Tercer Encuentro Comunitario. Guamo, Tolima. (Por Prosperidad Social, 2023)

¹³ En el Encuentro Comunitario en el Guamo, se hicieron diferentes ejercicios que incluyeron a las comunidades indígenas y al rescate de sus valores culturales para darles visibilidad en estas estructuras sociales de aprendizaje a través del juego.

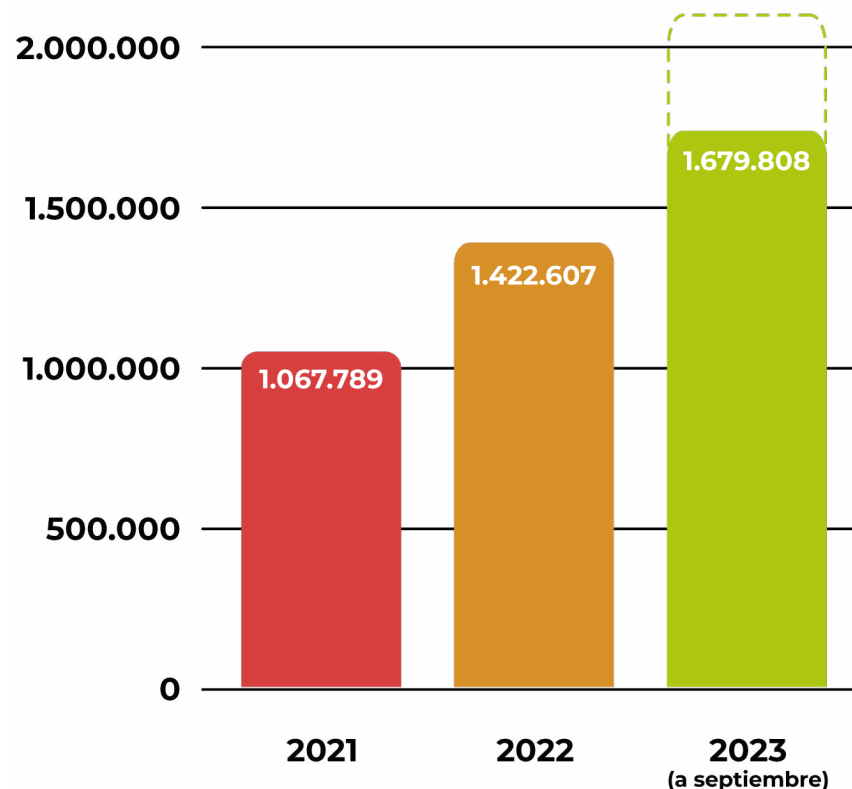
La propuesta final fue una ficha metodológica que incorpora elementos gamificados en un evento comunitario. Los resultados sugieren que esta estrategia tuvo un impacto positivo en la participación y la percepción de las lideresas y enlaces comunitarios. Esta ficha metodológica también fue implementada en el Guamo, Tolima, y continuará usándose en los próximos Encuentros Comunitarios. Esto demuestra que la gamificación puede mejorar la efectividad de los encuentros comunitarios al hacer que los contenidos sean más accesibles y atractivos.

Hablando más específicamente de resultados posteriores al lanzamiento de la Guía paso a paso y del Segundo Encuentro Comunitario, el equipo de Prosperidad Social continuó realizando Encuentros Comunitarios, poniendo en práctica la nueva ficha metodológica en la que se incluye el componente de gamificación.

Como se puede evidenciar en las figuras 8, 9 y 12, el Encuentro Comunitario en el Guamo también reflejó una aceptación positiva por parte de las comunidades urbanas, rurales e indígenas. Según el informe de resultados (visto en el anexo 10) **"...en lo corrido de 2023 han aumentado en +257.000**

Datos de participación de los Encuentros Comunitarios

Asistencia a los encuentros



Fuente: GIT - Territorios y Poblaciones. Corte 22 de septiembre de 2023.

Figura 13. Estadísticas de participación. (Informe de resultados. Prosperidad Social, 2023)

participantes después de la implementación de las acciones derivadas de las ideas ganadoras del reto" (Colombia Potencia de La Vida. 2023).

Esta participación se vio reflejada desde la implementación de: Piezas comunicativas visibilizando a líderes y lideresas; Fichas con Guías Metodológicas (En las que se incluye el componente de gamificación); Espacios de Transferencias Metodológicas a las regionales; Retos Familiares (En las que se ven reflejadas las actividades dinámicas); y Ollas Comunitarias.

Adicionalmente, las acciones de mejora contribuyeron positivamente al incremento de la participación de titulares, líderes y lideresas en los Encuentros Semilla con corte a septiembre de 2023, cumpliendo con los objetivos del reto.

Prosperidad Social (2023) en la Historia del Reto de Innovación Abierta (visto en el anexo 10) destacó la articulación entre los conocimientos y experiencias de los grupos internos de trabajo de Prosperidad Social y los saberes y prácticas de la comunidad. Resaltó la generación de confianza entre la ciudadanía y la institucionalidad al sentirse escuchados, reconocidos y convertidos en

agentes de cambio desde la interculturalidad de los Encuentros Comunitarios. *"No cabe duda de que esta actividad es la de mayor capacidad de cobertura en la Entidad y posibilidad de incidencia en y de los grupos de valor"* (Prosperidad Social, 2023).

La gamificación no solo se trata de agregar elementos de juego a una actividad, sino de diseñar experiencias significativas que motiven y comprometan a los participantes. *El Segundo Encuentro Comunitario del programa Tránsito a Renta Ciudadana es el reflejo de una evolución positiva en cuanto a dinámicas lúdicas para comunidades desfavorecidas. Estas oportunidades dan paso al replanteamiento de programas de desarrollo social desde una perspectiva gamificada.* El proceso que se vivió fue realmente favorecedor para las comunidades, en aras de aportar a un aprendizaje que dignifica a las personas desde el juego y la lúdica, pero que también continúa en un proceso de iteración en aras de la mejora de las siguientes versiones de la ficha metodológica, para hacer de los siguientes Encuentros Comunitarios una experiencia lúdica y de aprendizaje adecuada y que refleje la cultura de las comunidades y de las lideresas.

13 Bibliografía

- A**ndreu, M. D., & García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In I Conferencia Internacional de Español para fines específicos (pp. 121-125).
- A**ponte Ruidias, J. P. M. (2019). Gamificación en el aula de diseño.
- C**arrera, R. M. H., & Vallejo, J. M. B. (2020). La didáctica como instrumento en el diseño de procesos de enseñanza-aprendizaje. In Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa (pp. 68-75).
- C**arrión, M., Quispi, B., Lema, S., Santorum, M., & Aguilar, J. (2019). Creando un juego serio educativo mediante un enfoque de diseño centrado en el usuario. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação, (E23), 158-170.
- C**olombia Potencia de la Vida. (2023). Guía Paso a Paso Segundo Encuentro Comunitario V8 Capacitación EM-ABC. Colombia.
- C**olombia Potencia de la Vida. (2023). Resultados Reto de Innovación Abierta [Categoría 2: Estudiantes, Profesores Universitarios y Entes territoriales]. Colombia.
- C**olombia Potencia de la Vida. (2023). Agenda y guión, cierre de innovación abierta [28, septiembre. Auditorio piso 29]. Bogotá, Colombia.

- C**ruz Montenegro, A. M., & Díaz Santisteban, V. (2022). Incentivación de la participación ciudadana por medio de la reposición de marca y la reinención de actividades de integración. Colombia.
- C**ruz Montenegro, A. M., & Díaz Santisteban, V. (2023). Moodboard: Bolsillo Sabio. Ideación, juego de cartas. [El objetivo del juego es aprender a tomar decisiones financieras sabias]. Colombia.
- C**uredale, R. (2013). Design thinking. Process and Methods Manual. Topanga: Design Community College.
- G**aviria Millán, D. (2021). Pedagogía de la Gamificación.
- D**íez-Palomar, J., & García, R. F. (2010). Comunidades de Aprendizaje: un proyecto de transformación social y educativa. Revista interuniversitaria de formación del profesorado, 24(1), 19-30.
- H**ernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>
- H**ernández, J., Torres Ardila, D., & Camargo, E. (2020). Digital era in times of pandemic: education, color, knowledge and communication. Utopía y Praxis Latinoamericana, 216-230.
- H**ernández, J. (2023). El color como elemento semico y narrativo de características políticas y socioculturales en la ilustración de cuentos clásicos. cultura latinoamericana, 1(37), 194–207. recuperado a partir de <https://editorial.ucatolica.edu.co/index.php/revclat/article/view/544>
- L**ópez, M. Y. L. (2019). La importancia de la gamificación. Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP, 4(24).
- M**ontilla, H. Y. (2020). Revisión literaria de uso de elementos de gamificación implementados en investigaciones. In Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa (pp. 2542-2549). Octaedro.

- N**icholson, S. (2013). Two paths to motivation through game design elements: Reward-based gamification and meaningful gamification. *Proceedings of iConference*, 671-672.
- O**livares, S. T. (2020). Influencia de la gamificación en la actitud científica y vocación profesional futura en alumnos de Educación Primaria. In *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa*.
- O**rozco Forero, T., & Munevar Vargas, S. L. (2013). *Filosofía institucional*. Universidad Santo Tomás.
- P**achón, F. (2007). Desarrollo rural: más que desarrollo agrícola. *Revista de la Facultad de Medicina Veterinaria y de Zootecnia*, 54(I), 50-61.
- P**adilla, A. H. M., & Sardina, A. M. (2020). La gamificación como metodología innovadora en organizaciones sociales. Los componentes del juego en gamificación. In *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la de la práctica educativa* (pp. 1274-1285). Octaedro.
- P**arra, E., & Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación artística: revista de investigación*.
- P**rosperidad Social. (2022). Encuentros Pedagógicos del programa Familias en Acción [Línea de Participación Social- Componente de Bienestar Comunitario GIT Territorios y Poblaciones - Dirección de Transferencias Monetarias]. Colombia.
- P**rosperidad Social. (2023). *Historia del Reto de Innovación Abierta*. Colombia.
- P**rosperidad Social. (2023). *Informe de resultados del Reto de Innovación Abierta [Infografía]*. Colombia.
- P**rosperidad Social. (2022). *Propuestas ganadoras a la categoría 2 [Categoría 2: Estudiantes, Profesores universitarios y Entes territoriales]*. Colombia.

- P**rosperidad Social. (2022). Reto de Innovación Abierta del Programa Familias en Acción [¿Cómo podemos motivar la participación de los titulares, líderes y lideresas en los encuentros pedagógicos del programa Familias en Acción?]. Colombia.
- P**rosperidad Social. (2023). Ficha Metodológica Encuentro Comunitario Semilla VF. Colombia.
- R**and, P. (1965). Design and the play instinct. *Education of vision*, 156-174.
- R**ebollo, Ó. (2012). La transformación social urbana: La acción comunitaria en la ciudad globalizada. *Gestión y política pública*, 21(SPE), 159-186.
- S**ubiela Hernández, B. J. (2017). Diseño gráfico y redes sociales: propuesta metodológica apoyada en la "open innovation y la cocreación".
- T**eixes, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones (Vol. 7). Editorial uoc.
- T**orres, C. D. C. Gamificación en educación superior: Estrategia didáctica para dinamizar la enseñanza del diseño gráfico en ambientes virtuales de aprendizaje.
- Ú**car, X. (2009). La comunidad como elección: teoría y práctica de la acción comunitaria.
- V**alencia, L., Montilla, H., & Arias, M. (2020). Una mirada al diseño emocional como factor de calidad en estrategias didácticas gamificadas: revisión sistematizada. *Nuevas realidades de las ciencias sociales, económicas y administrativas*, 21.
- V**ieira Caldas, S. (2021). El poder del diseño gráfico para generar emociones. *Gráfica*, 9(17), 0037-45.
- Z**ichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. " O'Reilly Media, Inc."

15 Figuras y tablas

Portada. Pernet, H. (2021). Portada [Fotografía]. En Sistematización de experiencia. Barranquilla, Colombia.

Figura 1. Prosperidad Social. (2023). Llegada al municipio de Choachí [Fotografía]. En Segundo Encuentro Comunitario. Choachí, Colombia.

Figura 2. Cruz Montenegro, A. M., & Díaz Santisteban, V. (2022). Diseñadoras gráficas editoriales [Fotografía]. En Premiación Primer Reto de Innovación. Bogotá, Colombia.

Figura 3. Prosperidad Social. (2023). Equipo de trabajo de Choachí [Fotografía]. En Segundo Encuentro Comunitario. Choachí, Colombia.

Figura 4. Alcaldía Belén de Umbría. (2021). Encuentros virtuales poco lúdicos [Fotografía]. En Encuentro Pedagógico Familias en Acción. Belén de Umbría, Colombia.

Figura 5. Prosperidad Social. (2023). Madres y lideresas en el encuentro de Choachí [Fotografía]. En Segundo Encuentro Comunitario. Choachí, Colombia.

Figura 6. Prosperidad Social. (2023). Equipo de observadores del Segundo Encuentro [Fotografía]. En Segundo Encuentro Comunitario. Choachí, Colombia.

Figura 7. Prosperidad Social. (2023). Ejercicio de gamificación en Choachí [Fotografía]. En Segundo Encuentro Comunitario. Choachí, Colombia.

Tabla 1. Anneth Cruz. (2023). Cronograma y metodología de trabajo para Fase Dos: Reto de innovación. [Tabla]. En Tercer Encuentro Comunitario. Guamo, Tolima.

Figura 8. Prosperidad Social. (2023). Tercer Encuentro Comunitario. Guamo, Tolima. [Fotografía]. En Tercer Talleres de codiseño. Bogotá, Colombia.

Figura 9. Prosperidad Social. (2023). Tercer Encuentro Comunitario. Guamo, Tolima. [Fotografía]. En Tercer Encuentro Comunitario. Guamo, Tolima.

Figura 10. Prosperidad Social. (2023). Taller de codiseño 03. [Fotografía]. En Prosperidad Social. Bogotá, Colombia.

Figura 11. Anneth Cruz. (2023). Personajes descartados [Ilustración]. En Talleres de codiseño. Bogotá, Colombia.

Figura 12. Prosperidad Social. (2023). Tercer Encuentro Comunitario. Guamo, Tolima. [Fotografía]. En Tercer Encuentro Comunitario. Guamo, Tolima.

Figura 13. Prosperidad Social. (2023). Estadísticas de participación (Informe de resultados). [Gráfica de barras]. En Ceremonia de cierre Reto de Innovación Abierta. Bogotá, Colombia.

14 Anexos

1. **R**eto de Innovación abierta. Prosperidad Social. 2022. [\[Link\]](#)
2. **C**ontexto: Encuentros Pedagógicos. Prosperidad Social. 2022. [\[Link\]](#)
3. **P**ropuestas ganadoras a la categoría 2. Prosperidad Social, 2022. [\[Link\]](#)
4. **P**ropuesta. Incentivación de la participación ciudadana por medio de la reposición de marca y la reinversión de actividades de integración. Valeria Díaz & Anneth Cruz, 2022. [\[Link\]](#)
5. **E**ncuentro Comunitario Semilla: Ficha metodológica. Prosperidad Social, 2023. [Versión 1] [\[Link\]](#)
6. **E**lementos descartados [Proceso Tránsito a Renta Ciudadana]. Valeria Díaz & Anneth Cruz, 2023. [\[Link\]](#)
7. **J**uego de cartas: Bolsillo Sabio. Moodboard. Valeria Díaz & Anneth Cruz. 2023 [\[Link\]](#)
8. **S**egundo Encuentro Comunitario. Guía Paso a Paso. Prosperidad Social, 2023. [Versión final] [\[Link\]](#)
9. **H**istoria del Reto de Innovación Abierta. Ceremonia de cierre. Prosperidad Social, 2023. [\[Link\]](#)
10. **I**nforme de resultados Infografía Reto de Innovación Abierta. Prosperidad Social, 2023. [\[Link\]](#)





Universidad Santo Tomás
Facultad de Diseño Gráfico
Agosto, 2023