

# LA EXPERIENCIA DE FREIYA. APORTES A LA PARTICIPACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ EN LA ESCUELA A RECREACIÓN DIRIGIDA DESDE UNA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN



UNIVERSIDAD DEL  
VALLE

FACULTAD DE  
EDUCACIÓN Y  
PEDAGOGIA

VICTOR ESTEBAN VALENCIA Y  
JONATHAN YATACUE

*Análisis de un proceso de  
recreación dirigida  
tecnomediado para exo-  
programar procesos  
sociales*

# LA EXPERIENCIA DE FREIYA. APORTES A LA PARTICIPACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ EN LA ESCUELA

Víctor Esteban Valencia Quintero

Jonathan Yatacué Chavaco

Universidad del Valle  
Facultad de Educación y Pedagogía  
Programa Académico de Recreación  
2022

# LA EXPERIENCIA DE FREIYA. APORTES A LA PARTICIPACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ EN LA ESCUELA

*Análisis de un proceso de recreación dirigida tecnomediado para  
exo-programar procesos sociales*

Víctor Esteban Valencia Quintero

Jonathan Yatacué Chavaco

Trabajo de grado presentado para optar por el título de  
PROFESIONALES EN RECREACIÓN

Director de Trabajo de Grado:

John Jaime Velasco Arboleada

Universidad del Valle

Facultad de Educación y Pedagogía

Programa Académico de Recreación

2022

## Dedicatorias y Agradecimientos

*Dedicado a mis padres, que me alentaron a intentarlo en medio de las adversidades.*

*También a mi abuela Dioselina, que me observa y me cuida desde otro plano. Por mi hermano, un compañero de vida en todos los aspectos. A mi novia, que me motivó en este último tramo a terminar este proceso de escritura. Gracias infinitas a mis profes y al PAR: cambiaron mi vida de una forma que nunca pude imaginar*

**Victor Esteban Valencia Quintero**

---

*Dedicado a mi madre Susana, que desde niño inculcó buenos hábitos, sentimientos y valores lo cual ayudó a construir mis sueños, por brindar un hogar lleno de cariño, paciencia y sabiduría. A mi abuela Sixta Tulia por su fortaleza y gran corazón, desde la distancia siempre me ha ayudado a seguir adelante en los momentos más difíciles. A mi hermano David, por compartir una infancia feliz, por todos los bellos momentos que hemos pasado juntos, por estar siempre a mi lado apoyándome en cada decisión de la vida. A mi mujer Yaritza, agradezco de corazón que estuvo apoyándome desde el inicio de mi carrera, por ser la pareja que brindó amor, compañía y paciencia en este proyecto de vida que no fue fácil, pero siempre estuviste motivándome y ayudándome hasta donde tus alcances lo permitían, te agradezco por dar a luz a nuestro hermoso hijo, un ser que llegó a nuestras vidas a darnos el verdadero amor. A mi hijo Lyan, eres mi orgullo y gran motivación para culminar este trabajo de grado, eres mi impulso a seguir día a día superándome como padre y brindarte siempre lo mejor. Gracias a mis profesores y al programa académico de Recreación. Quienes orientaron un camino a seguir en mi vida profesional a través de sus investigaciones y procesos en comunidad.*

**Jonnathan Yatacué Chavaco**

## TABLA DE ILUSTRACIONES

|                                                                                                                                                    |                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Ilustración 1 Momentos de la SARI .....                                                                                                            | 48                                   |
| Ilustración 2 Tipo de jugador Rebelde .....                                                                                                        | 61                                   |
| Ilustración 3 Tipo de jugador Sabio .....                                                                                                          | 62                                   |
| Ilustración 4 Tipo de jugadora inocente .....                                                                                                      | 63                                   |
| Ilustración 5 Tipo de jugadora creadora .....                                                                                                      | 64                                   |
| Ilustración 6 Resultados conversaciones grupos focales.....                                                                                        | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Ilustración 7 Grupo focal con estudiantes y talleristas para definir objetivos de la<br>Aplicación en los talleres.....                            | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Ilustración 8 Talleres SARI para definir economía del juego y recorrido del jugador .....                                                          | 67                                   |
| Ilustración 9 Pantallas de Freiya.....                                                                                                             | 68                                   |
| Ilustración 10 Pantallas de Freiya.....                                                                                                            | 68                                   |
| Ilustración 11 Punto individual .....                                                                                                              | 69                                   |
| Ilustración 12 Insignias por nivel .....                                                                                                           | 69                                   |
| Ilustración 13 Insignias Avatar.....                                                                                                               | 69                                   |
| Ilustración 14 Sesión de fotografías enfocadas a la prevención del consumo de SPA                                                                  | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Ilustración 15 Jornada por la Paz vinculando a la comunidad educativa sobre la prevención<br>del consumo de SPA.....                               | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Ilustración 16 Jornada por la Paz vinculando a la comunidad educativa sobre la prevención<br>del consumo de SPA.....                               | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Ilustración 17 Sesión de siembra en la huerta .....                                                                                                | 71                                   |
| Ilustración 18 Sesión de organización de roles para el cuidado de la huerta .....                                                                  | 71                                   |
| Ilustración 19 Taller de reciclaje y gestión de ecoladrillos .....                                                                                 | 72                                   |
| Ilustración 20 Taller de fotografía y video repasando planos .....                                                                                 | 73                                   |
| Ilustración 21 Taller de arte dramático con utilizando técnica llamada "Foto-fija" ....                                                            | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Ilustración 22 Grupo de discusión sobre el "cómo me fue en vacaciones" en el que se<br>evidenciaron relatos sobre el " Los dramas de ser jóvenes". | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Ilustración 23 Sesión de trabajo utilizando la carrera QR.....                                                                                     | 77                                   |
| Ilustración 24 Objetivo jornada de evaluación .....                                                                                                | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |

|                                                                                                       |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Ilustración 25 Estudiantes "negociando" qué celular usar y cómo avanzar en la carrera QR .....        | 79 |
| Ilustración 26 Creación de obras plástica para luego ser enviadas y expuestas usando Freiya (1) ..... | 82 |
| Ilustración 27 Creación de obras plástica para luego ser enviadas y expuestas usando Freiya (2) ..... | 82 |

## TABLA DE CONTENIDO

|                                                                                                                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| RESUME.....                                                                                                                                                     | 8  |
| INTRODUCCIÓN .....                                                                                                                                              | 9  |
| 1. ASPECTOS FUNDAMENTALES .....                                                                                                                                 | 11 |
| 2.1. Contexto social.....                                                                                                                                       | 11 |
| Conociendo la IE Multipropósito: atravesando por cielo y tierra las brechas que nos muestran las resistencias de la comuna 20.....                              | 11 |
| Pedaleando hasta la Institución Educativa Multipropósito: del cemento parco a la vida. Panoramas de la existencia humana y un devenir que exige recrearse ..... | 13 |
| 2.2. Justificación.....                                                                                                                                         | 22 |
| 2.3. Planteamiento del problema .....                                                                                                                           | 25 |
| 2.4 Objetivos de la Investigación .....                                                                                                                         | 27 |
| 2.4.1. Objetivo general .....                                                                                                                                   | 27 |
| 2.4.2. Objetivos específicos.....                                                                                                                               | 27 |
| 3. MARCO TEÓRICO .....                                                                                                                                          | 28 |
| 3.1. Recreación y Gamificación .....                                                                                                                            | 28 |
| 3.2. Construcción de cultura de paz y participación juvenil como acción política .....                                                                          | 35 |
| Participación juvenil como acción política .....                                                                                                                | 37 |
| 3.3. Uso de Nuevos Repertorios Tecnológicos y Exo-programación .....                                                                                            | 38 |
| 4. METODOLOGÍA .....                                                                                                                                            | 42 |
| FASE I. PROCESO DE INTERVENCIÓN.....                                                                                                                            | 43 |
| Selección de participantes del proceso .....                                                                                                                    | 43 |
| El diagnóstico participativo como punto de partida .....                                                                                                        | 44 |
| Metodología de intervención SARI y la aplicación Freiya .....                                                                                                   | 47 |
| Estrategia de Gamificación y las relaciones con la recreación.....                                                                                              | 51 |
| Evaluación de la estrategia de gamificación y talleres SARI.....                                                                                                | 54 |
| FASE II. PERFILANDO LA APLICACIÓN FREIYA. APLICACIÓN DE ENTREVISTAS Y GRUPOS FOCALES. ....                                                                      | 56 |
| FASE III. ANÁLISIS DEL PROCESO DE RECREACIÓN DIRIGIDA MEDIADO POR LA APLICACIÓN FREIYA .....                                                                    | 57 |
| 5. ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN ESTRUCTURADA PARA REALIZAR UN DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO. ....                                                                     | 57 |

|                                                                                                                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 6. PROMOVRIENDO LA PARTICIPACIÓN EN JÓVENES DESDE EL USO DE NUEVOS<br>REPERTORIOS TECNOLÓGICOS: IDENTIFICANDO RETOS PEDAGÓGICOS (MESA, 2010)<br>INMERSOS EN FREIYA..... | 74  |
| 7. CONCLUSIONES Y PISTAS PARA EL USO RECREATIVO DE PROCESOS<br>TECNOMEDIADOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ .....                                             | 85  |
| 7.1. Pistas vitales para el desarrollo de una aplicación móvil .....                                                                                                    | 89  |
| 7.2 Pistas para el uso recreativo de procesos tecnomediados en la construcción de cultura de paz<br>.....                                                               | 95  |
| 8. BIBLIOGRAFIA.....                                                                                                                                                    | 98  |
| 9. ANEXOS.....                                                                                                                                                          | 102 |

## RESUMEN

Este trabajo de grado es el resultado de un proceso de intervención enmarcado en una práctica profesional interdisciplinar, entre el Programa Académico de Recreación y la Escuela de Ingeniería en sistema de la Universidad del Valle. El trabajo de campo se realizó en la IE Multipropósito, específicamente en el proyecto Multipropaz, un proyecto transversal dirigido y guiado por la Fundación para la Participación y la Convivencia Multipropaz.

El objetivo de esta investigación es comprender el rol de la Recreación en procesos tecnomediados inmersos en un contexto escolar, priorizando los procesos que tienen que ver con la formación en convivencia pacífica y cultura de paz. Los resultados de este trabajo de grado, permitirán comprender al lector el cómo la Recreación moviliza este proceso interdisciplinar a la vez que, permite brindar pistas para trabajar lo tecnomediado en contextos educativos vinculando procesos que promuevan la cultura de paz.

**Palabras Claves:** Recreación, Nuevos repertorios tecnológicos, Cultura de Paz, Problemas Pedagógicos, Gamificación, Tecnomediado.

## INTRODUCCIÓN

Los lectores encontrarán en el presente documento, el proceso de intervención recreativa realizada en el año 2019, con jóvenes de la IE Multipropósito quienes asistieron a los talleres de formación en cultura de paz, desarrollados por el proyecto y Fundación para la participación y la convivencia Multipropaz (Bastidas et al., 2006). La intervención giró entorno a un proceso interdisciplinar, junto a ingenieros de la Universidad del Valle quienes se encontraban desarrollando una aplicación móvil llamada “Freiya”. Para el presente trabajo Freiya es un Nuevo Repertorio Tecnológico (Gómez, 2012) que ayudó a dinamizar los talleres elaborados por la Fundación Multipropaz en la IE Multipropósito, y que se terminó de desarrollar con los jóvenes asistentes a los talleres.

Más allá del trabajo de campo elaborado en la intervención, nos interesó entender en términos investigativos, la incidencia de los NRT (Gómez, 2012) para generar en los jóvenes una participación permanente en los procesos de formación en cultura de paz desde una intervención guiada por la Recreación dirigida (Mesa, 2004). Para esto, se analizó el cómo vinculamos el diagnóstico participativo realizado con los jóvenes mediante Talleres SARI (Mesa, 2010), diarios de campo, entrevistas semiestructuras y grupos focales con las nociones de una Estrategia de Gamificación (Burke, 2014). Además, Freiya motivó a los jóvenes desde un ámbito colectivo a uno individual a continuar en el proceso de Multipropaz, a partir de retos pedagógicos (Mesa, 2010) vinculados a las mecánicas de juego de Freiya. Gracias a la experiencia vivenciada se plantearán algunas pistas para el trabajo recreativo con herramientas tecnomediadas en búsqueda de la construcción de una cultura de paz.

En el primer capítulo del documento, el lector encontrará los aspectos generales del documento, que incluyen el *contexto social* en el que se dio la intervención, la *justificación*, el *planteamiento del problema* investigativo que se quiere abordar, y los *objetivos* del trabajo de grado. El segundo capítulo esboza el *marco teórico* de referencia que orientó la intervención y el análisis de lo encontrado en el proceso. Para el tercer capítulo se da cuenta del diseño metodológico y las *fases metodológicas* del proceso de intervención. El cuarto y quinto capítulo hacen referencia al *análisis del proceso de intervención*. Finalmente, en el

sexto capítulo se elaboran las *conclusiones* del trabajo de grado añadiendo *pistas para el trabajo recreativo tecnomediado en el contexto escolar para fomentar una cultura de paz*.

## 1. ASPECTOS FUNDAMENTALES

### 1.1. Contexto social

#### **Conociendo la IE Multipropósito: atravesando por cielo y tierra las brechas que nos muestran las resistencias de la comuna 20**

Generalmente los lugares más estigmatizados, guardan los más hermosos misterios. Misterios que los mismos habitantes resolvieron, al reconocer sus capacidades para plasmar en el cemento sus luchas y sentires. Una selva de cemento, como expone la canción, en la cual ya no se puede ni andar. Con fieras salvajes: en cualquier esquina te puede suceder lo peor. Eso nos dicen sobre la comuna 20 y sus habitantes; sobre el popular “Siloco”. Locos sí están, pero locos por ser visibilizados de una forma distinta.

Una selva de cemento que empezamos a atravesar en bicicleta después de redescubrirla un día, desde el exótico medio de transporte llamado Mio-cable. Esto no permitió reconocer muchas cosas que ignoramos desde el día a día del joven estudiante Univalluno. Una selva de cemento que nos permitió sumergirnos en ella y entender que en su “fauna” y “flora”: están los ejemplos de resiliencia y resistencia que justifican nuestro quehacer. Una selva llena de estepas y lagos que permiten escenarios para *poetizar la vida*.

Previo al inicio de la Práctica Profesional, visitamos el colegio para conocerlo. Asistimos con dos estudiantes de Ingeniería, decidimos usar el Mio-cable para conocer este sistema de transporte que es rutinario para el habitante de ladera y casi desconocido para el caleño en general. Siempre tuvimos la inquietud más no la convicción de vivenciar la experiencia.

La vista desde el Mio-cable es muy bonita, conocer la comuna 20 desde arriba da la sensación de habitar otra ciudad; es casi un pueblo autóctono y desligado a la urbe caleña, con sus estéticas y dinámicas propias. Lleno de estigmas que muchas veces son justificados – no se pueden esconder las tasas de desempleo, violencia y abandono estatal, que mostraremos más adelante- pero que en la mayoría de veces son muy generalizados. Se termina señalando a la

población total del barrio – omitiendo también, que existen causas estructurales que explican las situaciones que despiertan el estigma-, algo muy grave: aquí no hay solo gente mala. Hay gente muy llena de relatos, habilidades y sentires interesantes: elementos potentes para aportar a la sociedad caleña. Gente llena de talentos. Artistas, profesionales, obreros, artesanos. Cantantes, deportistas, bailarines, conductores, vendedores de fritanga, de arepa, de vive 100, de paletas. Dueños de ferreterías, panaderías, compraventas. Tenemos familiares que crecieron y se criaron en Siloé. Hoy en día, son excelentes profesionales y excelentes personas. Damos fe y testimonio, que muchas veces esta comuna sufre un estigma sin sentido.

Volviendo al relato, arriba, en el Mio cable, tratábamos de cada uno de reconocer ciertas calles de Siloé que conocemos gracias a tener familia que ha vivido y, aún vive allí. Tratábamos de encontrar el cementerio de la “Aurora” en el cual ambos tenemos enterrados familiares y está en una colina de esta bonita loma que parece un pesebre desde lo alto.

La comuna 20 y sus actores, ya nos habían demostrado la esencia de nuestro quehacer <sup>1</sup> en el transcurso de nuestra formación en el Programa Académico de Recreación. Tal experiencia se conectaba mucho a la búsqueda que debíamos hacer con este nuevo reto en la IE Multipropósito. No sabíamos qué esperar, pero eso era lo motivante. Que descubriríamos qué seríamos capaces de hacer, solamente si permitimos a los jóvenes formar parte activa de su propio proceso. En este caso, en el desarrollo de una aplicación móvil.

Así redescubrimos este lugar. Una vez siendo niños los conocimos, pero de manera un poco artificial y casi que de paso<sup>2</sup>. En nuestra formación fue cumbre mostrarnos la verdadera

---

<sup>1</sup> Buscábamos el colegio Juan Pablo II, Institución Educativa en la que realizamos un trabajo de intervención hace dos años y nos marcó mucho por todo lo que aprendimos de esos jóvenes de grado octavo. Recordando que, desde esa experiencia previa, en un curso llamado “Métodos de Intervención en Recreación dirigida”, con la mentoría de la profesora Gloria Patricia Rubio: conocimos por primera vez el impacto que genera la Recreación cuando permite ir más allá de los imaginarios preestablecidos. Al principio nos invitaron a trabajar un tema que el coordinador del colegio pensaba era la problemática principal, pero a partir de la interacción con los chicos comprendimos que el problema real era otro. Comprendimos que no se debe intervenir desde temas ya establecidos, pensado desde una visión desarraigada del sentir de los jóvenes: es necesario llegar a escuchar a los jóvenes brindándoles las mediaciones necesarias para expresar sus miedos y necesidades.

<sup>2</sup> Al ser muy jóvenes íbamos a visitar nuestros familiares. Nos gustaba ver las montañas tan cerca, a veces ir a caminarla con la supervisión de nuestros familiares. Pero desconocíamos la lucha y resistencia que se transpira en cada calle empinada, en cada mural, en cada loma.

esencia de la Recreación. Así empezamos a atravesar la brecha entre Cali y la comuna 20, desde el cielo. Desde este símbolo de movilidad para los habitantes de la comuna 20 que es el MIO Cable.

**Pedaleando hasta la Institución Educativa Multipropósito: del cemento parco a la vida. Panoramas de la existencia humana y un devenir que exige recrearse**

Luego vendría la rutina en bicicleta. El inicio formal de nuestra práctica profesional. El primer día, llegamos más temprano de lo estipulado, debido a que era la primera vez que usaríamos nuestras bicicletas para llegar al colegio. Nos citamos muy temprano en la Plaza de Toros. A las 7:12 nos encontramos, pensando ambos, que íbamos con el tiempo justo para llegar al menos a las 7:45. Qué ingenuos fuimos. Fueron solo 10 minutos desde este punto hasta el colegio. Nos miramos uno al otro, y entendimos que el Universo nos llevó al lugar ideal para realizar nuestra práctica profesional. ¡Hasta lo del MIO nos podemos ahorrar!, pensamos.

Desde de la Universidad del Valle tomábamos la calle quinta; pedaleando recto en sentido norte –sur, hasta encontrarnos con la estación del MIO Plaza de toros. Allí, nuestro camino empezaba a tomar la curva que nos llevaría día a día a las instalaciones del colegio, ubicado en el barrio Bella Suiza; un barrio de estrato 5 que se llena de color y acústicas alternativas en contra posición al recurrente clima “parco” y silencioso, que se vive en esta clase de barrios un poco alejados de las zonas neurálgicas o populares de la ciudad.

Esta acústica nueva, este color distinto que se plasma en el rojizo ladrillo de la fachada de las unidades, la brindan los estudiantes de las distintas jornadas del colegio mientras en bicicleta, motos, gualas<sup>3</sup>, MIO, o a pie, llegan a cumplir con sus jornadas académicas. A este barrio solo lo separan unas cuadas de la comuna 20; Belisario Betancourt y Brisas de Mayo son los barrios más cercanos. ¿Por qué esta institución educativa, que espacialmente no se encuentra en la comuna 20, destila identidad y un mantra de resistencia propia de esta comuna? Esto es debido, a que casi la totalidad de los estudiantes matriculados, provienen

---

<sup>3</sup> Nombre que se le da al vehículo que cumple la función de transporte público en zonas de ladera de la ciudad de Cali.

de los barrios de la Comuna 20: Siloé, Lleras Camargo y Brisas de Mayo, representando el 64% del estudiantado. La comuna 20 está habitada mayoritariamente por jóvenes entre los 0 a 24 años, representando el 48,9% de la población; jóvenes en búsqueda de oportunidades que muchas veces se ven opacadas por las pocas chances que ofrece el entorno, debido a causas estructurales de violencia y abandono estatal. En este contexto, la mayoría, se ven forzados buscar otros caminos para sus vidas por fuera de las aulas de clases.

*Tabla 1 Caracterización de la Comuna 20 y la IE Multipropósito*

| C.               | Población      |                 |              |        |       | IE Multipropósito          |                           |
|------------------|----------------|-----------------|--------------|--------|-------|----------------------------|---------------------------|
| No. 20           | 0 - 24<br>años | 25 - 59<br>años | Más de<br>60 | # Hab. |       | Total estudiantes          | Estudiantes reside C-20   |
|                  |                |                 |              | F      | M     |                            |                           |
|                  | 48,9%          | 39,3%           | 11,6%        | 54,3%  | 45,7% | 1.856                      | 64%<br><br>(1.180 aprox.) |
| TOTAL HABITANTES |                |                 |              | 68.283 |       | Mayoritariamente Estrato 1 |                           |

*Fuentes: Departamento Administrativo de Planeación y SIMAT (2015)*

*Elaboración propia*

Las ganas de salir adelante y la resiliencia, siempre debe corealidad, fría y cuantitativa. En este sentido, datos sobre el nivel de escolaridad de los habitantes de la comuna 20, son un ejemplo de esto. La Secretaría de Educación Municipal (2017) afirma que la básica primaria es el nivel educativo alcanzado por la mayoría de la población, con un 81%. Con un nivel educativo básico y medio se encuentra un 52,3%; mientras que el nivel educativo menos alcanzado por la población de la comuna 20, es el que hace referencia a la educación superior universitario, con solo 3% . La siguiente tabla ilustra las anteriores cifras:

*Tabla 2 Estadísticas de escolaridad en la Comuna 20*

| Nivel Educativo | Edad de escolaridad | Estudiando | Aptos para estudiar |
|-----------------|---------------------|------------|---------------------|
|-----------------|---------------------|------------|---------------------|

|                                                                     |              |       |                        |
|---------------------------------------------------------------------|--------------|-------|------------------------|
| <b>E. Básica Primaria</b>                                           | 6 a 10 años  | 81%   | <b>15.752 personas</b> |
| <b>E. Básica y Media</b>                                            | 11 a 17 años | 52,3% |                        |
| <b>E. Superior( Tec., Tecn., Uni.)</b>                              | 18 a 30 años | 3%    |                        |
| <b>NIÑOS/AS, ADOLESCENTES Y JÓVENES FUERA DEL SISTEMA EDUCATIVO</b> |              |       | <b>5.805</b>           |

*Fuentes: Secretaría de Educación Municipal (2017)*

*Elaborado por: Autores*

Se podría decir que, las razones por las que existe un importante número de personas que no se encuentran en el sistema educativo, puede deberse a los problemas derivados de la crisis que presenta la comunidad: la drogadicción, el pandillaje, la delincuencia juvenil, las muertes violentas por diferentes causas -la primera causa de muerte son los homicidios y lesiones personales que afectan principalmente a los hombres entre 15 y 24 años- identificadas en las estadísticas, registradas por las instituciones de salud y seguridad de la Comuna, así como en estudios e investigaciones, que resaltan la manera como la violencia forma parte de la cotidianidad de la comunidad. Como dijimos, “se podría decir”, es fácil señalar. Pero estas “crisis que presenta la comunidad” son el resultado de un sistema que convierte a los actores de este contexto, en víctimas de estos fenómenos más no en simple reproductores del mismo.

Datos presentados por el Departamento de Planeación Municipal (2016) <sup>4</sup> vislumbran la agudización de la problemática social en cuanto a empleo, educación, orden público y la ausencia de oportunidades. Generando violencia que afecta y altera la vida cotidiana de la gente y su acceso a derechos como la educación. En este contexto, la violencia se ha convertido en una estrategia para sobrevivir y otras veces, ante la deficiente formación de los jóvenes, la agresividad es una actitud ante la vida. Demostrar quién es “más calle” es un dispositivo de supervivencia.

La información expuesta anteriormente, expone un deterioro del tejido social, el cual contrasta con ese estado de *goce y vida* que nos topábamos cada vez que nos acercábamos

---

<sup>4</sup> “Plan de Desarrollo 2016-2019 Comuna 20”

más y más al Multipropósito. Mientras pedaleábamos, pensábamos y contemplábamos, la incapacidad de la moldeada consciencia humana. Autodestructiva, incoherente. Sentimos que habitar este país nos hace portadores de una realidad mucho más complicada: pero a la vez muy bonita y generadora de resistencias que permiten resignificar espacios cuando alcanzamos a comprender el por qué las cosas son así y que hay un sistema hegemónico que controla cada aspecto de nuestras vidas.

Resistencias que surgen en el contexto del “fracaso rotundo del desarrollo en términos de sus propios objetivos, y gracias a la creciente resistencia y oposición a él por parte de un número cada vez mayor de actores y movimientos sociales de importancia” (Escobar, 2007, p. 12). Vivir en Colombia ofrece todo tipo de estimulaciones a los sentidos, crecimos con la rutina diaria de la violencia y con ese sentimiento latente de que no hay forma de encontrarle un arreglo al país.

Pero vivimos rodeados de paisajes hermosos y una riqueza cultural inimaginable, la cual siempre que uno conoce una región nueva de este territorio queda más asombrado de lo hermoso que sería existir sobre la utopía de construir un tejido social en el que las diferencias culturales y ancestrales fueran ese recurso que nos adhiere a todos en un universo tan dual. Desde la Filosofía Hegeliana<sup>5</sup> entendemos la existencia de los seres humanos en la tierra como procesos históricos con sus propias grandezas de espíritu, se alimenta de una consciencia universal de unidad y evolución conjunta. La historia nos ha demostrado que el espíritu grande y la consciencia universal de bienestar nunca ha sido el primordial elemento en nuestro tiempo como especie en la tierra.

Escobar (2007) plantea que los problemas de los países latinoamericanos en términos culturales, sociales y económicos, también obedecen a consecuencias históricas: “el modelo del desarrollo desde sus inicios contenía una propuesta históricamente inusitada desde un punto de vista antropológico: la transformación total de las culturas y formaciones sociales de tres continentes de acuerdo con los dictados de las del llamado Primer Mundo” (Escobar, 2007, pág. 11)

---

<sup>5</sup> (Hegel, 1807). La Fenomenología del espíritu

Los intentos sistemáticos de los países del primer mundo en colonizar no solo el territorio, sino también desde el imaginario colectivo –programación mental y cultural- es un proceso que inevitablemente desató múltiples guerras y conflictos internos. Una violencia desbordada, que nos hace hoy naturalizar la sangre, las torturas, la venganza y la miseria humana en todas sus dimensiones. Como actores activos de esta sociedad, y conocedores de la historia que se refleja en la realidad tan compleja que tenemos hoy: no podemos escapar al dolor del destino que tenemos como hermanos de la misma raza, del mismo continente, del mismo país, la misma ciudad, del mismo barrio. ¿Por qué nos matamos entre nosotros? En nuestras bicicletas, mientras llegábamos al colegio, cuerpo y mente se estremecen y se llenan de júbilo, dolor, cuando recordamos esta letra del grupo chileno “Tenemos explosivos” que utilizamos en los primeros talleres trabajando el tema de la violencia histórica y la identidad con un grupo de estudiantes:

*“Hasta que puedas separar el dolor de la herida que deja el sonido intenso y los gritos ahogados, las trampas para sangrar. Hasta que puedas seguir fingiendo, diciendo que nada es cierto. Yo lo siento y acierto mis balas a la verdad. Y me pongo a sus pies, pues el hijo del Rey ha muerto. Y ha caído en las manos de su propio hermano. Y ha caído en las manos de su propia sangre. Yo sólo quiero enterrar su cuerpo. Ya no quiero llorar mis muertos. Fingir que no sé que todo el dolor se va a transformar en venganza. Y dicen que es locura lo que me tiene así, limpiando un cuerpo frío, gélido, aunque más gélido por dentro está aquel que atenta contra la vida de su propio hermano, y se justifica en conceptos tan vacíos como la patria (,) la iglesia o la protección de la propiedad privada. (...)” (Antigona 404, 2013)*

Con el crecimiento de una sociedad confundida y manipulada por la guerra y el accionar de sus instintos más bajos, todo se ha convertido en una gran realidad distorsionada; un escenario caótico donde la era digital y la comunicación especializada en publicitar y comercializar productos está en posiciones hegemónicas con la capacidad de moldear conciencias a su parecer. Al parecer de los que históricamente ha oprimido siempre. Frente a este panorama desolador, siempre las voces del *Multi*, los colores de Siloé, la fuerza transformadora de los miembros de Multipropaz nos recuerda que resistimos desde procesos pluriculturales. Que no permiten una sola visión de cómo se debe asumir la formación para transformar los panoramas desoladores.

De hecho, se puede afirmar que formar desde lo tradicional solo reproduce la historia. La “Educación bancaria” que describió Freire, es reproducción de las ideas del *opresor*. Las organizaciones nacidas bajo el pluralismo cultural –este pluralismo cultural usado como un recurso reconstructor de tejido social y no como un producto, por ejemplo, como en realitys shows que ponen a diversas regiones de un país a competir entre ellas por un premio económico- y ejercen procesos educativos resignificantes y transformadores de espacios merecen ocupar un espacio más grande en nuestros escenarios existenciales. Que el padre de la Educación Popular, esa educación liberadora, fuera un brasileño que difundió la pedagogía del amor, un latinoamericano que conoció las luchas y opresiones históricas de este pueblo híbrido, es la señal de que nosotros como habitantes de esta tierra prospera en riqueza natural pero árida en consciencia humana debemos comprender que tenemos como labor tratar de transformar esos ideales manipulados por una consciencia colectiva de cooperación y diálogo mutuo.

Conocer a Multipropaz, al Multipropósito, y las formas de poetizar la vida de estos jóvenes y estas paredes, nos demostró que podemos avanzar hacia el inédito viable. Inédito viable, que se decanta en el eslogan de Multipropaz: Un sueño en solitario es solo un sueño, un sueño en colectivo es el inicio para transformar la realidad.

Multipropaz surge en la comuna 20 al interior de la IE Multipropósito como un proceso colectivo, que se logró mantener a lo largo del tiempo, gracias a la resiliencia de quienes sintieron el proyecto logró cambiar sus vidas. Sin duda, ejemplifica cómo existen actores quienes históricamente han intentado resignificar lo que es habitar la comuna 20 desde el trabajo con jóvenes. La IE Multipropósito buscó desde sus inicios vincular a jóvenes históricamente olvidados y llevados a la desescolarización, a retomar o iniciar sus estudios. Sin contar que, en algún momento, sería también el nicho en el cual estos jóvenes entenderían la importancia de construir paz a partir de sus diferencias. La siguiente línea de tiempo de la Fundación Multipropaz, ilustra cómo el Multipropósito desde sus inicios quiso cambiar prácticas e imaginarios de los jóvenes de la comuna 20 desde la inclusión educativa; dando

cabida con el paso de los años – y entendiendo las problemáticas de la población-, a la consolidación del “sueño colectivo” que es Multipropaz:

*Tabla 3 Línea de tiempo Fundación Multipropaz*

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>● <b>Año 1998:</b> sea crea la estructura física de lo que sería un centro de formación técnica para estudiantes desescolarizados que hayan alcanzado los logros de educación básica secundaria (grado 9no). Finalmente, se estableció como un colegio para estudiantes desde grado sexto a 11 ya que la realidad social de los beneficiarios de los servicios educativos del idealizado centro técnico, expresaba que en su mayoría no había ni siquiera logrado llegar al grado noveno: por lo que se quedaría sin demanda. En este mismo año, el Instituto Técnico Industrial Multipropósito arranca funciones con los primeros grados sextos.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p>● <b>Año 1998 a 2003:</b> diversos conflictos como problemas entre pandillas, drogadicción, agresión verbal y física, empezaron a hacerse notorios en la Institución Educativa, encaminado a la elaboración de un plan de estudios que les hiciera frente a estos temas de convivencia. Este plan de estudios se elaboró entre docentes de la institución, directivas y líderes de la comuna 20, con el fin de reducir a partir de procesos pedagógicos, estos síntomas de violencia.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <p>● <b>Año 2003:</b> El colegio participa en la convocatoria del proyecto “Niños, niñas y jóvenes constructores de paz” que en su momento contaba con el apoyo económico y administrativo, de coordinación y acompañamiento operativo de Plan-Programa Colombia y con el apoyo técnico de Foster Parents-Plan Canada. El proyecto nace como un espacio para incitar a jóvenes alrededor del país a ser gestores de paz en su entorno comunitario, educativo y familiar. La IE Multipropósito queda entre las Instituciones seleccionadas y un equipo de estudiantes, un docente y dos padres, asiste a una capacitación brindada por los gestores y ejecutores del proyecto. A este espacio asistieron representantes de 9 zonas del país, equipos que se establecieron como multiplicadores y realizaron un diagnóstico de las situaciones que afectan la convivencia pacífica en su comunidad. La propuesta educativa se siguió construyendo a partir de talleres identificando opiniones de los jóvenes sobre aspectos como la guerra, la paz, la convivencia. Los equipos multiplicadores tenían la tarea de replicar los talleres en sus instituciones para recoger aspectos de las comunidades, para finalmente realizar otro gran encuentro nacional y definir un modelo</p> |

metodológico y conceptual a seguir para formar en la construcción de paz. Finalmente, el proyecto se instala en el colegio, adoptando el nombre de “Proyecto jóvenes constructores de paz: Multipropaz”.

Vale la pena resaltar aquí, que el proyecto estaba pensado para estudiantes de grado 10 y 11, pero el colegio, contando con el aval de los gestores del proyecto, reconociendo la necesidad de trabajar el tema de convivencia desde todos los grados, ejecutó el proyecto de 6 a 11. Los talleres formativos en construcción de paz se empiezan a dictar en contra jornada, siendo desarrollados desde los potenciales del desarrollo humano: potencial afectivo, potencial ético moral, potencial comunicativo, potencial creativo para la resolución de conflictos, potencial político.

- **2004-2008:** en el año 2004, Plan Internacional Canadá dejó de sostener su sede en la ciudad de Cali. Esto, deja al proyecto “Jóvenes constructores de paz”, conocido en la IE Multipropósito como “Multipropaz”, sin recursos financieros, pero con el compromiso de seguir apoyando con temas de formación y logística. El proyecto tuvo una durabilidad de 3 años, es decir, que para el año 2006, Multipropaz se quedó sin ningún tipo de apoyo por parte de Plan Internacional Canadá. A pesar de esta situación, quienes estuvieron al frente del proyecto Multipropaz reconocieron el impacto positivo que logró en el colegio esta iniciativa y decidieron no dejar morir este espacio. En este momento del proyecto Multipropaz, se volvieron fundamentales las alianzas con líderes comunitarios de la comuna 20, y con organizaciones como: Mesa cívica de ladera, Educar, Red de buen trato, Centro cultural de la comuna 20, Universidades del sector.

También, en este periodo de tiempo el proyecto se integró al PEI como proyecto transversal, sumando más maestros al proceso e incorporando a la clase de ética y valores los talleres de Multipropaz. En este lapso de tiempo se graduó la primera promoción de la IE Multipropósito, resaltando el hecho de que varios chicos que egresaron, y formaban parte de Multipropaz, se quedaron para seguir formando parte del proyecto como talleristas. Eso le brinda sostenibilidad al proyecto, ya que interiormente existían diferencias con la rectora del colegio -pensándose incluso en algún momento en su desaparición en este lapso de tiempo-, pero al constituirse como un espacio que dotó de identidad a la Institución y a sus estudiantes, no fue posible desmontar el proyecto.

● **2008-2012:** el proyecto Multipropaz se consolida como un escenario reconocido a nivel local, ganando incluso en el año 2011 el premio Alfonso Bonilla Aragón de periodismo con el documental “Siloé no es como lo pintan”. La realización audiovisual se convierte en un componente fuerte, creando incluso desde Multipropaz, la primera emisora del colegio, dirigida totalmente por chicos pertenecientes al proyecto. En el año 2011, los primeros gestores del proyecto, y algunos egresados del colegio que participaron en Multipropaz: decidieron formarse como Fundación, obteniendo el nombre de “Fundación para la participación y la convivencia Multipropaz”. Este nuevo estado de Fundación, lo convierte en un proyecto de Ciudad, ya que el proyecto antes de ser Fundación, era exclusivamente para el contexto educativo ya que nace como una propuesta nacional para ser implementada en el PEI de las Instituciones Educativas beneficiarias.

Un apoyo económico importante de 5 millones llega a la Fundación proveniente de una ONG, esto gracias a la participación en convocatorias realizadas por los directivos de la Fundación. Este apoyo económico ayudó mucho a la Fundación a sostenerse, debido a que muchos de los egresados que eran voluntarios tenían ya obligaciones externas como atender a sus estudios Universitarios o, por otro lado, tenían ya familias y dinámicas que les impedían estar de lleno en la Fundación. En esa época, seguía siendo clave el apoyo de aliados comunitarios de la comuna 20, quienes entendían a Multipropaz como un espacio clave para hacerle frente a las complejas problemáticas sociales de la comuna 20.

● **2012- actualidad:** la Fundación Multipropaz continúa con la labor formativa en cultura de paz en contra jornada, contando en este momento con una gran red de apoyo nacional e internacional, siendo reconocida por la Unesco como una de las 10 mejores experiencias educativas en construcción de paz en toda Latinoamérica, y una de las 12 mejores experiencias en construcción de cultura de paz en Colombia, en 2013 y 2016 respectivamente.

A partir de la relación con Edwin Gamboa, egresado de la Fundación y del colegio Multipropósito, quien además coordina el Área de Juegos Digitales y Gamificación del Grupo de Estudio en Multimedia y Visión por Computador de la Facultad de Ingenierías de la Universidad del Valle, desde el año 2017 se generó una alianza para que algunos

proyectos del grupo dirigido por Gamboa tuvieran relación con Multipropaz para fortalecer el uso y desarrollo de los distintos juegos y aplicaciones móviles desarrolladas por los integrantes de este grupo de investigación. Gracias a esta alianza, se da nuestra llegada al contexto y espacio físico de la Fundación Multipropaz y la IE Multipropósito, desde un rol de aporte al desarrollo de la aplicación móvil Freiya. La idea de creación de la aplicación móvil Freiya se inspira en los procesos de formación en cultura de paz de Multipropaz. Su desarrollo deseaba cumplir el objetivo de convertirse en un apoyo en los talleres, pero la idea no es que fuera una integración abrupta al proceso, sino que desde los cimientos del proceso se dieran pistas para lo que faltaba por desarrollar. En este orden de ideas, se planteó un proceso desde la Recreación dirigida para vincular de una manera participativa y anclada a un contexto, el uso de la aplicación móvil Freiya.

## **1.2. Justificación**

En el contexto caleño se han pensado ya iniciativas que vinculen lo digital con el campo educativo para generar nuevas formas de interacción entre usuarios, contenidos y lo que conocemos en el ámbito social y educativo como TICs<sup>6</sup>. Desde el campo de la Recreación nos interesa el entender cómo es posible adaptar tales herramientas y plataformas digitales, con los procesos de intervención pensados desde la Educación Popular.

Por tanto, sin pretender dar un recorrido exhaustivo por este tipo de experiencias, se presentarán dos que a nuestro parecer son puntuales para comprender las intenciones de este trabajo. La primera relacionada con el Megaproyecto Mi Comunidad Es Escuela 2018-2020 y el componente Semilleros TIC y, la segunda, vinculada a las acciones realizadas por el *Grupo de Investigación en Multimedia y Visión por Computador de la Universidad Del Valle*.

---

<sup>6</sup> Las TIC son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. Los soportes han evolucionado en el transcurso del tiempo (telégrafo óptico, teléfono fijo, celulares, televisión) ahora en esta era podemos hablar de la computadora y de la Internet. El uso de las TIC representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos (Ciberspacio profesional, 2011)

## **Parche Tech, Ensamblajes, Aplicaciones y Plataformas 0.0 en el II foro educativo de ciudad.**

En el marco del proyecto de ciudad “Mi Comunidad es Escuela”, se realizó el segundo foro: “Cali, ciudad del aprendizaje” el 12 de diciembre del año 2018. En este espacio se dieron a conocer experiencias vivenciales que ilustraron las potencialidades educativas de las tecnologías disponibles en las Instituciones Educativas de la ciudad. Las denominadas aplicaciones 0.0<sup>7</sup>, (Cuerpos sonoros, Caliscopio y Emotocones) pretendieron demostrar que es el trabajo humano lo que define y da forma a tantos recursos tecnológicos (tecnologías de punta, wikis y colaborativas, artesanales o disruptivas) que los escolares tienen a disposición. Sea en sus hogares o en las aulas de clase. Se realizó una sala interactiva como interacciones lúdicas, procesos educativos y demostrativos, a partir de tres ensambles. El primero, “**Cuerpos sonoros**” articuló diversas tecnologías como el Arduino, el cuerpo humano, los sensores y los sonidos con la posibilidad de generar pequeñas obras que motivaron la imaginación, propiciaron el juego y la creación de paisajes sonoros. El segundo ensamble consistió en indagar qué tanto sabían de la ciudad de Cali los asistentes al evento por medio de la búsqueda en Google Maps de lugares emblemáticos de la capital vallecaucana, recorrido que se reflejaba sobre una pantalla llamada “**Caliscopio**” como una representación poética de la ciudad infinita que todos habitan, recorren, imaginan y sueñan. Este ensamble propiciaba la lúdica, el trabajo en equipo, la discusión y la búsqueda de información muy pertinente para aplicar en las aulas de clases en diferentes áreas del conocimiento.

Finalmente, el recorrido terminaba en dos estaciones, en la primera se leían, en voz alta, poemas de mujeres afrocolombianas, se plasmaba la sensación que transmitía la obra poética en una hoja de papel, a partir de un dibujo realizado con un lápiz de grafito. Luego, con el

---

<sup>7</sup> Para explicar las aplicaciones 0.0, retomaremos estos 4 puntos clave elaborados por Gómez y Gonzales en el documento llamado “Ensamble narrativo para semilleros TIC 2” (abril, 2019). “Los atributos de lo 0.0 se pueden expresar de una manera sintética: a) Sacar la escuela de la máquina para poder meter las máquinas en la escuela, b) Trabajar con la inteligencia chiquita (automática) de las máquinas en favor de la inteligencia grande y colaborativa de las personas.

- El trabajo humano vivo invertido por las personas en la generación de O.V.A s (obras, vínculos y acciones) es el mejor indicador de la eficacia educativa de las máquinas basadas en procedimientos de innovación *desde los usos o desde abajo*.
- No se trata de dispositivos que facilitan nuestro trabajo ni de vehículos que permiten procesar o transmitir contenidos: se trata de dispositivos y condiciones de uso que hacen más complejo nuestro trabajo, y hasta cierto punto lo dificultan, obligándonos a reinventarnos y recrearnos.”

dibujo y a través de procesos táctiles entre el grafito y un Arduino<sup>8</sup>, se transmitía la emoción del poema-dibujo, la cual se reflejaba en una pantalla de mapping, proceso pedagógico denominado como “Emotocones”.

### **Área de Juegos Digitales y Gamificación del Grupo de Investigación en Multimedia y Visión por Computador de la Universidad Del Valle**

En este grupo de investigación, se desarrollan aplicaciones móviles y/o de videojuegos con el objetivo de motivar, enganchar y aportar conocimientos: vinculando la tecnología en los procesos educativos. Para la programación de las apps se usan las herramientas Unity, Tensor Flow, Python. Algunos ejemplos de estos proyectos son:

- *Tales of Etrya*, tiene el objetivo de reforzar y transmitir vocabulario básico de inglés en los estudiantes de la IE Multipropósito a través de una aplicación móvil que recrea los escenarios del barrio La Sirena (comuna 20), mientras que el usuario explora los distintos lugares del barrio para mejorar su vocabulario y trabajar nociones básicas de la gramática en inglés;
- *Memento*, aplicación desarrollada para el Hospital Psiquiátrico del Valle, dirigida a pacientes con síntomas de demencia que sufren constantes estados de euforia, rabia, desespero, auto laceración y pérdida de la memoria, que afectan emocionalmente y físicamente al paciente y la familia. Por estas razones se pensó desarrollar un videojuego el cual tiene como objetivo activar la memoria y poner en estado de relajación al usuario a través de actividades tecnológicas relacionadas con la vida cotidiana .

Las experiencias anteriores describen procesos mediados por las tecnologías en el campo de la educación. Sin embargo, estos procesos no parten del campo de lo recreativo directamente para su desarrollo y ejecución. Por tanto, este trabajo busca aportar pistas para que el proceso

---

<sup>8</sup> Es una plataforma de desarrollo basada en una placa electrónica de hardware libre que incorpora un microcontrolador re-programable y una serie de pines hembra. Estos permiten establecer conexiones entre el microcontrolador y los diferentes sensores y actuadores de una manera muy sencilla. (Tomado de <https://arduino.cl/que-es-arduino/>)

de desarrollo y uso de estas plataformas digitales sean escenarios participativos, e interactivos desde la perspectiva de la recreación guiada. Se pretende exponer ideas que permitan a los usuarios finales de las aplicaciones móviles o videojuegos, identificarse y generar nuevas formas de socializar. Esto se traduce en un aporte para que en escenarios educativos y formativos, donde las herramientas digitales son recursos pocos explorados, se empiecen a re significar sus usos y alcances.

### **1.3. Planteamiento del problema**

El desarrollo de la radio, la televisión, las cámaras, el cine, entre otras, son máquinas que dieron indicios de pensarse el uso de la tecnología en el ámbito social (desde las rutinas y prácticas sociales diarias) de los seres humanos: su trabajo, su educación, el cómo socializan entre ellos. A partir de los años setenta la implementación de la informática desarrolla el primer dispositivo tecnológico “ordenador, computador” con fines educativos. Teniendo en cuenta que un computador, teléfono móvil e internet son máquinas- herramientas<sup>9</sup>, que combinan las posibilidades de automatización de la máquina, con la plasticidad que ofrecen las herramientas, al tiempo que son poli funcionales y requieren de la subjetividad humana para operar (Mumford & Honey, 1986)

Las grandes industrias de telefonía móvil desarrollan e implementan tecnología para mejorar los softwares, la capacidad de almacenamientos, los megapíxeles de la cámara, el sonido de la música, etc. Sin embargo, el contexto escolar había tenido una actitud de desprecio y subvaloración frente a esta era digital y transformación social que estamos viviendo (Gómez R. , 2012). En el campo educativo, podría decirse, que aún faltan procesos que generen en el estudiante, crítica, reflexión, análisis y creatividad para afrontar los dilemas sociales e individuales de un contexto educativo implementando dispositivos digitales.

En este sentido, la aplicación móvil Freiya fue un elemento transversal para generar un espacio de participación de los estudiantes. Se esperaba que mediante el uso la aplicación móvil se promovieran relaciones de convivencia. No se visualizaba la “participación” como

---

<sup>9</sup> Definición que acota la condición de las máquinas como extensiones del ser humano: sin una acción subjetiva del hombre, la máquina carece de sentido. En el capítulo de Marco Teórico se ahondará más en esta definición.

un simple elemento de asistencia regular; sino que se buscaba más bien, un proceso de empoderamiento frente al desarrollo del proceso formativo. En términos de los lineamientos de la Fundación Multipropaz, se buscaba que los asistentes de los talleres se conviertan en *multiplicadores* (Bastidas et al., 2006) de la experiencia, permitiendo ser agentes de cambio en su entorno, un sector de la ciudad de Cali con altas tasas de situaciones de conflictos generados por acciones violentas, sicariato, hurtos y una mala fama reforzada a diario. Estos multiplicadores, en el marco de esta propuesta, serían un factor clave para la difusión de la herramienta digital en la Institución Educativa Multipropósito, dándole visibilidad a los procesos de Multipropaz; y, a su vez, por medio de los maestros, lograr convertirse en una herramienta para usar no solo en el marco de los talleres de Multipropaz, sino en las aulas de clase como un elemento mediador en los procesos educativos.

Freiya se formuló en el Área de Juegos Digitales y Gamificación y tuvo como objetivo principal de creación; convertirse en un apoyo a los talleres y espacios de participación desarrollados por Multipropaz. Debido a la poca participación de los estudiantes se buscó engancharlos desde el uso de herramientas digitales que permitieran ser transversales a sus espacios de socialización y de formación en construcción de cultura de paz.

La labor como practicantes condujo a un trabajo de campo en la Fundación Multipropaz que fue transformando por dinámicas propias del contexto y sus actores, dando paso a una vinculación más profunda con la Fundación. Progresivamente nuestro rol fue más activo y demandante de liderazgo frente a todos los espacios. Esta transformación del rol en la Fundación, nos llevó a ejecutar un proceso de acompañamiento más constante a los estudiantes que asistían a los espacios de participación (los cuales fueron recreandos en el proceso de diagnóstico participativo).

Los jóvenes actuales, nombrados por algunos autores como “*nativos digitales*”<sup>10</sup>, debido a su inclinación por estar cada vez más inmersos en todas las dinámicas digitales que el mundo globalizado les ofrece, no necesariamente usan sus dispositivos digitales para procesos

---

<sup>10</sup> Según Prensky (2010) los adolescentes han experimentado un cambio generacional, cambio que resultó de la continua interacción con la comunicación y la información tecnológicas; por lo tanto, pueden ser considerados como nativos digitales, lo que los hace pensar y procesar la información de manera diferente. (Llano & Jurado, 2019, pág. 19)

educativos formales o piensan en la construcción de vínculos que estos permiten o el fomento de la participación mediada por la tecnología. Por tal motivo, consideramos necesario pensar cómo desde la Recreación dirigida, es posible explorar todos los elementos que estas herramientas digitales ofrecen para re significar sus usos y plantear escenarios de participación entre los jóvenes: encaminándolos hacia una cultura de paz. Por consiguiente, se planteó la siguiente pregunta que orienta el trabajo de grado:

**¿CUÁL ES EL APOORTE DE LOS NRT A LA PARTICIPACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE CULTURA DE PAZ DE UN GRUPO JÓVENES DE LA IE MULTIPROPÓSITO DURANTE UN PROCESO DE RECREACIÓN GUIADA?**

#### **1.4 Objetivos de la Investigación**

##### **1.4.1. Objetivo general**

Indagar el aporte de los NRT a la participación y construcción de Cultura de paz de un grupo jóvenes de la IE Multipropósito durante un proceso de Recreación Guiada

##### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Describir el uso de una estrategia de gamificación vinculada a la aplicación de un diagnóstico participativo con jóvenes de la IE Multipropósito.
- Identificar las características de los Nuevos Repertorios Tecnológicos (NTR) que, incidieron en el aumento de la participación de los jóvenes a partir de los problemas pedagógicos presentes en la actividad recreativa.
- Identificar pistas para el uso recreativo de procesos tecno mediados en en un contexto escolar para fomentar una cultura de paz

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Recreación y Gamificación**

El término de recreación se ha venido construyendo a partir de la mirada de diferentes actores sociales: persona natural, educadores, filósofos, empresarios, agricultores, campesinos, entre otros.

La Recreación tiene un significado distinto para cada persona; por ejemplo, para la persona natural la Recreación es un espacio para realizar actividades físicas en un espacio público como parques, centros recreativos, parques de diversiones. También puede estar relacionada con espacios de animación de fiestas, carnavales, el juego, ir a teatro, participar de un grupo, etc. Para un educador la Recreación puede estar relacionada con una serie de actividades que se realizan en un tiempo de no estudio o no trabajo denominado “tiempo libre”, en el cual el estudiante o trabajador es libre de realizar cualquier actividad (hobbies, deporte, deportes extremos, video juegos, baile, arte, instrumentos musicales, etc.) ligada al placer o nuevas experiencias que generen satisfacción e interacción social.

Desde el punto de vista económico, la Recreación es un “negocio” que busca satisfacer las necesidades de las personas brindando espacios de interacción, juego, diversión, entretenimiento apartado de un enfoque social o cultural.

La Real Academia Española nos dice que la Recreación es: “Acción y efecto de recrear o recrearse” “Diversión para el alivio del trabajo” en otros términos afines, recrear es “crear o producir de nuevo alguna cosa” “divertir, alegrar o deleitar”; recreativo “Que recrea o es capaz de o causar recreación” (Real Academia Española, 2014).

En este orden de ideas, debido a los múltiples significados de la Recreación Guillermina Mesa (2007) la ha conceptualizado resaltando su importancia en la sociedad. Ella expresa que la gran dificultad de realizar una definición concreta de la recreación es debido a que esta

se ha realizado en distintas sociedades y en diversos momentos históricos del mundo, generando así su carácter polisémico. Según Mesa (2007) explorar en la historia la génesis de las prácticas recreativas y las explicaciones construidas sobre las mismas permite entender el porqué de los constantes cambios y evoluciones del término, los intereses y los imperativos sociales que los propiciaron y descubrir el potencial que encierra como instrumento simbólico de reproducción o transformación cultural y su influencia en el desarrollo social. Mesa (2004) afirma que: “Se trata de un término que migra pasando de una significación a otra según los puntos de vista ideológico religiosos y/o políticos, disciplinares y profesionales de quienes se interesan por su estudio” (Pag.2).

En términos generales, la Recreación desde la academia y en el recorrido socio histórico, se logra visualizar como un campo rico en conocimientos, experiencias y fortalezas culturales y sociales que de acuerdo a un tema o necesidad a tratar se puede aplicar para trabajar con comunidades, reflejando aspectos humanos, educativos y logrando dejar huella en las personas a través de los procesos de intervención realizados. Desde esta mirada podemos decir que la recreación es una práctica social con enfoque en procesos pedagógicos de transformación dentro de diversos contextos sociales, culturales, deportivos, de educación formal y no formal o de otros contextos en los cuales permite el encuentro con las demás personas, deja una experiencia significativa, gratificante y de aprendizaje.

Con el tiempo se ha ido perfeccionando bajo diferentes enfoques, debido a su carácter polisémico y a la re significación del concepto (Mesa, 2004). Entonces, el término está relacionado con las diferentes maneras de pensar y de concebir el mundo desde lo recreativo. Diferentes prácticas y enfoques son tomados en cuenta por los Profesionales en Recreación, algunos escogen la docencia, otros lo administrativo, el campo de la salud, lo social, psicológico y actualmente el campo tecnológico.

Retomando los planteamientos de Mesa (2004), se identifican tres grandes dimensiones de la actividad recreativa bajo el enfoque sociohistórico de Vygotski. Las tres dimensiones son: la recreación como actividad social general; la recreación dirigida y pedagógica; la actividad

interna y los lenguajes lúdico-creativos o mediaciones semióticas. A continuación, se presenta una descripción de estas tres dimensiones:

**La recreación como actividad social general.** Esta dimensión vincula aspectos socioculturales, educativos y tecnológicos manejados desde el plano de lo simbólico. Para Mesa (2004) A partir de una interpretación de la perspectiva socio histórica de Vygotski (1993), más exactamente “la Ley de la doble formación del desarrollo humano”, se supone que hay un referente externo que nos hace formarnos como seres sociales y es la interacción con los otros y el medio que nos rodea (lo social), lo que atrae una serie de conductas culturales y tradiciones a nuestra persona interna (individualidad). Este proceso no se hace mecánicamente, de lo social (externo) a lo individual (interno), sino que requiere también de mediaciones o “niveles intermediarios”, (Mesa, 2004). Es decir, se realiza a través de los sistemas de organización de las relaciones sociales representadas en las instituciones – agencias- en las que interactúan agentes educativos con los aprendices o educandos, a través de las mediaciones semióticas que se producen en contextos determinados de educación (informal, formal y no formal). Mesa (2004) identifica, tres núcleos problemáticos para explicar la actividad recreativa: lo contemplativo, lo festivo y lo lúdico.

**Lo contemplativo:** se refiere a las actividades tanto internas como externas que generan “placer o goce” “Sanadoras del cuerpo y el espíritu” (Mesa, 2004 Pág. 5). Generalmente se le puede asociar a actividades de Ocio, a la visualización de espectáculos, de paisajes, etc.

**Lo festivo:** “alusivo a la fiesta popular, el encuentro de las tradiciones carnales el potencial en estas fiestas es lo social e histórico como formas de externalización de todos sus puntos de vista e ideologías” (Pág.3).

**Lo lúdico:** es todo lo referente al juego y sus diversas formas y prácticas. Como lo indica la palabra lúdico proviene del latín – ludus. “Esta designación genérica de juego tiene la propiedad de agrupar las distintas modalidades y realizaciones externas o sociales del mismo, es decir desde los juegos del simple ejercicio de los bebés, pasando por los juegos simbólicos

o de representación hasta los juegos de reglas o desde los juegos coreográficos y de rondas hasta los juegos institucionalizados como los deportes” Mesa (2004).

### **La recreación dirigida o pedagógica**

Esta segunda dimensión permite transmitir conocimientos de manera recíproca, según los estudios de (Coll, 1995), es una relación pedagógica entre un agente educativo (recreador) y un grupo (recreandos) por medio del juego y los lenguajes lúdico-creativos. Interactuar, conocer al otro y generar cambios positivos en los demás, son formas de encuentro con los otros y consigo mismo, aprovechados en un espacio fuera del contexto escolar mediado por Profesionales de la Recreación, o actores que interactúen con grupos de barrio, fundaciones, hospitales, colegios.

Además, propicia la reflexión, la comunicación, el desarrollo de la imaginación creadora, genera cambios internos y externos en los recreandos y permite la interacción entre los individuos (Mesa, 2004). Finalmente es necesario que en la recreación dirigida y pedagógica haya un facilitador que ayude en el desarrollo de los procesos con los recreandos, para esto es necesario que dicho proceso tenga unas actividades planificadas y estructuradas con objetivos e intenciones claras. Es un proceso guiado que está bajo parámetros de una organización intencionada. (Mesa, 2004). Tres retos pedagógicos surgen a partir de la elaboración de esta dimensión pedagógica de la Recreación, estos son:

**Reto cognitivo:** tiene que ver con los pre-saberes del recreando, sus pre concepciones y cómo estos se han adaptado a sus imaginarios teniendo en cuenta el contexto y entorno social del participante de la intervención o proceso recreativo.

**Reto creativo:** se relaciona con la capacidad del recreando para resolver de forma creativa - usualmente mediante los lenguajes lúdicos-creativos- los cuestionamientos o problemáticas a reflexionar o simbolizar en la intervención o proceso recreativo

**Reto social:** como nombre lo indica, es el reto que lleva al recreando a un escenario de *negociación* con sus pares participantes del proceso o intervención recreativa. Generalmente lleva a pensar soluciones colectivas e invita a la concertación, el dialogo y la empatía.

**La actividad interna y los “lenguajes” lúdico-creativos** La tercera dimensión destaca el carácter de los lenguajes lúdico-creativos. Éstos son herramientas semióticas que permiten el aprendizaje y la interacción de los recreandos con ellos mismos, la técnica o mediación y con sus demás compañeros. Los lenguajes lúdico-creativos son de origen sociocultural, ayudan o intervienen en la actividad interna de los recreandos a manera de externalización de sus sentimientos, relaciones con los demás, concepción del mundo, conocimientos, actitudes, pensamientos etc. Mesa (2004) acuña la expresión “lenguajes lúdico-creativos”, que, si bien no constituyen sistemas convencionalizados y formales, actúan en la actividad recreativa como instrumentos semióticos, como cajas de herramientas diversas y divertidas”. Así como existe el lenguaje verbal y el no verbal utilizado en distintas formas para expresarnos o comunicar algo, también existe la posibilidad de expresar y comunicar con los lenguajes lúdico-creativos. En síntesis, estos lenguajes tienen sus orígenes en las artes, el teatro, la danza, la música y las narrativas en general, de ahí sus posibilidades de comunicación y expresión a través de la mediación.

La tercera dimensión que nombra al juego, la imaginación y el arte como medios de externalización en las actividades recreativas y como formas de encuentro con sus capacidades creadoras e imaginativas (Lenguajes Lúdico Creativos). Incluye también las formas de socialización, resolución de problemas y convivencia. En la actividad recreativa lo más importante es fomentar el desarrollo de la capacidad creadora de los participantes a través de los lenguajes lúdicos creativos y la interacción que tienen con estos y sus pares.

En este sentido, la Recreación permite trabajar con proyectos transversales (Multipropaz), diseños de espacios que promuevan la interacción social y cultural o espacios de modelo pedagógico de la intervención recreativa en contextos educativos. De igual manera, la utilización de la recreación en el contexto escolar como una propuesta educativa, tiene interrelaciones con múltiples áreas motrices, sensoriales, intelectuales y socio-afectivas

(Ziporovich y Chalita, 2008). En este sentido, la ampliación de la recreación en la escuela es múltiple e incluyente, innovando y alterando de manera positiva los distintos procesos académicos y abriendo la posibilidad de crear nuevos campos de aprendizaje como el uso de la aplicación Freiya, la cual brindó las bases para la construcción de este trabajo.

## **Gamificación**

Diversos estudios han abordado el tema de la Gamificación (Deterding et al , 2011; Marín y Hierro, 2013; Diaz y Troyano, 2013; Lee et al., 2013). Desde estas perspectivas la gamificación es una herramienta ventajosa y organizada que es clave como estrategia de participación digital. Se utiliza para motivar a las personas a cambiar comportamientos, desarrollar habilidades e innovar nuevas miradas de interacción social. Deterding et al., (2011) definen la gamificación como el uso del juego en contextos ajenos al juego. Marín y Hierro (2013) afirman que la gamificación es una técnica, un método y una estrategia al mismo tiempo, que se basa en atractivos elementos de videojuegos y utilizados en variedad de entorno como en el aula de clase. En este orden de ideas, el uso de la gamificación se ha convertido en una práctica comercial moderna en los últimos años. Eso implica el uso de elementos del juego para medir, influir, recompensar y así generar una nueva experiencia significativa a los usuarios.

Según Diaz y Troyano, (2013) la gamificación se basa en las necesidades humanas como el reconocimiento, la recompensa, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y el altruismo. Estos aspectos de la gamificación, por su alto contenido subjetivo, demandan un acercamiento al contexto sobre el cual el producto gamificado tratará de generar impacto. Los autores defienden que la finalidad de todo juego que interactúe con gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador. Indican que a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos (como insignias, puntos, niveles, barras, avatar, etc.) los jugadores incrementan su tiempo en el juego, así como su predisposición psicológica a seguir en él.

Es oportuno hacer una distinción entre gamificación y los videojuegos convencionales. Los autores Hamari y Koivisto (2013) en su estudio *Social Motivations to Use Gamification:*

*An Empirical Study of Gamifying Exercise* establecen las diferencias entre un tipo de juego y otro. Algunas diferencias claves son:

- La gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute durante la realización de la actividad del juego.
- Produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas.
- Los videojuegos tan solo crean experiencias hedonistas por el medio audiovisual. La diferencia que existe entre la gamificación y los juegos educativos en las aulas es que la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores mientras que la segunda no (Kapp, 2012).

De hecho, se aborda la gamificación como una estrategia para este trabajo porque Burke (2014) describe a la gamificación como un proceso iterativo y centrado completamente en el usuario; promoviendo a la creación colectiva de un producto que contiene los imaginarios sociales, culturales, historia e identidad de una comunidad. Dado que la gamificación y sus pasos interactúan con el usuario, identificamos la pertinencia de entender la gamificación como una estrategia debido a su relación con los pensamientos, espacios, expresiones, saberes y necesidades que tiene una comunidad para plasmarlas como un medio alternativo, dinámico, participativo que busca en el usuario una construcción de procesos que conlleven a un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para nosotros la Recreación vinculada a la gamificación en el ámbito educativo, didáctico, creativo y pedagógico, vuelve a recrear e innovar, en ciertos casos, espacios de tiempo y lugar para pensar, reflexionar, interactuar y así mismo fomentar nuevos vínculos sociales al igual que promover creaciones colectivas entre sujetos. Esta manera de posibilitar los espacios invita al campo pedagógico (maestros, talleristas, participantes, jóvenes, estudiantes, directivas, entre otros) a cambiar su manera de convivir el ámbito educativo y ser más participes en actividades recreativas que orienten un trabajo pedagógico, innovador y llamativo (Carreño et al., 2014).

En ese marco, la ampliación de la Recreación en relación con la gamificación en el campo de construcción de paz, pedagógica y social, es múltiple e incluyente, innovando y alterando de manera positiva los distintos procesos académicos, culturales y sociales, fomentando la posibilidad de crear nuevos campos de aprendizaje. En síntesis, la Recreación junto a la gamificación como eje fundamental para la participación en procesos de enseñanza y construcción de una cultura de paz son mediaciones elementales para el trabajo colectivo.

En definitiva, lo que se buscó con la Recreación y la estrategia de gamificación puestas en práctica con la aplicación Freiya fue lograr un cambio en la actitud del usuario<sup>11</sup>/recreando sin la necesidad de usar la coerción o el engaño. Utilizando para ello elementos de juego que llamen la atención al usuario/recreando. Permitiendo, así, generar dinámicas que la comunidad sienta propias y en las cuales pueda identificarse, reconocer su entorno y los otros con los que comparte ese entorno. Se puede afirmar que esta investigación se inserta en el campo profesional de la Recreación desde un enfoque educativo y comunitario. Lo comunitario vivenciado desde la interacción con los actores de la IE Multipropósito (funcionarios, profesores, padres de familia, directivas) y lo educativo desde la experiencia de dirigir talleres en formación de cultura de Paz.

## **2.2. Construcción de cultura de paz y participación juvenil como acción política**

La construcción de cultura de paz y la participación juvenil, son conceptos y procesos, que en este documento se definirán y entenderán, desde los estudios de Arendt (1998), Bastidas et al (2006), CINDE (2011), Loaiza (2016). De acuerdo a Bastidas et al (2006) la noción de cultura de paz se desarrolla a través de la acción tangible de convivencia pacífica. Teniendo en cuenta los lineamientos del proyecto “Jóvenes Constructores de Paz<sup>12</sup>” la convivencia pacífica es proceso el cual se desarrolla mediante el fortalecimiento de los “potenciales del

---

<sup>11</sup> Usuario/Recreando: en la Recreación se habla de recreando y en la Gamificación de usuario. Por lo tanto, se usarán ambos términos en este apartado para no hacer separaciones.

<sup>12</sup> Proyecto de alcance nacional que se estableció con una duración de 3 años. El impacto en la IE Multipropósito fue tan potente, que el proceso no se dejó morir y se convirtió en un proyecto transversal del colegio. Posteriormente los docentes, estudiantes y egresados del proceso se organizaron para formalizar el proyecto como Fundación.

desarrollo humano” (P. 17). Estos potenciales se dividen en: a) potencial afectivo; b) potencial ético moral; c) potencial comunicativo; d) potencial creativo para la resolución de conflictos y, e) potencial político. A continuación, se describen brevemente cada uno de los potenciales, detallando que de cada uno se desprenden una serie de actividades encaminadas a fortalecer aspectos de cada potencial:

- a) **Potencial afectivo:** la dimensión afectiva habla de la importancia de aprender a generar amor propio y sobre el resto de personas que habitan el entorno social. Reconoce el papel que juega la historia de los individuos sobre las cosas que hacen, y en las relaciones que se construyen diariamente. “Estos elementos son muy importantes para la Convivencia Pacífica, pues es precisamente a partir de la manera en que me valoro y valoro a los demás que gano la posibilidad de relacionarme positivamente con ellos. La posibilidad de construir ambientes pacíficos depende del trato que dé a las personas que me rodean y a mí mismo” (pág. 17)
  
- b) **Potencial ético moral:** hace referencia a los acuerdos sociales, los límites y las negociaciones requeridas para el beneficio colectivo de todos los actores sociales. “El fortalecimiento de este potencial es definitivo para la Convivencia Pacífica, pues al reconocer los valores, las normas y la importancia de las decisiones que tomamos asumimos responsabilidad frente a la sociedad.” (pág. 18)
  
- c) **Potencial comunicativo:** parte desde la idea de que las relaciones que se construyen con las personas son la base de la comunicación. Es la habilidad para comunicar lo que se piensa o dice sin herir a las demás personas. “El trabajo que hacemos en el potencial comunicativo nos ayuda a mejorar nuestras habilidades para expresarnos y para identificar nuevas maneras de transmitir nuestras ideas, estos aspectos fortalecen nuestras relaciones interpersonales y al relacionarnos mejor con las demás personas aportamos a la convivencia pacífica.” (pág. 18)

- d) **Potencial creativo para la resolución de conflictos:** este potencial permite reconocer el conflicto como parte de la vida diaria. Invita a manejar el conflicto de manera que se puedan invertir situaciones de forma creativa. La búsqueda de alternativas pacíficas para resolver las diferencias “es fundamental para la convivencia, en la medida en que se hace posible expresar lo que sentimos, comprender a las demás personas y, al mismo tiempo, establecer los límites necesarios para evitar que las demás personas nos hagan daño.” (pág. 18)
- e) **Potencial político:** la construcción de sociedad y la participación de cada individuo en la misma es el objetivo fundamental de este potencial. Se basa en resaltar la responsabilidad que se tiene frente a lo que ocurre en las comunidades. “La posibilidad de aportar para mejorar las condiciones de vida de las personas es un aporte fundamental a la convivencia pacífica, pues a través de esas acciones fortalecemos el vínculo social y las redes de cooperación entre las personas.” (pág. 18)

### **Participación juvenil como acción política**

La participación juvenil es este trabajo de grado se concibe como una acción política (Arendt, 1998); acto político que tiene un carácter distinto al voto o a participar en procesos asistencialistas de corte gubernamental. En otros términos, la participación juvenil debe llevar a la construcción de *subjetividades políticas* (Loaiza, 2016) que permitan actuar frente a los problemas propios del contexto; sin perder el carácter de válvula de escape para la autoexpresión y las expresiones colectivas (aquí entra en juego el arte, la oralidad, lenguajes lúdicos creativos), que logren generar catarsis (Mesa G. , 2004) y lleven al reconocimiento de la realidad y/o empoderamiento. Sobre las subjetividades políticas, que implica a *sujetos políticos*, Loaiza señala que:

“Por consiguiente, este hacerse un sujeto político implica, por una parte, hacerse sensible al mundo en el cual el sujeto habita, un mundo que fundamentalmente es cultural, entendido como “La totalidad de las significaciones, valores y normas poseídos por las personas en interacciones y la totalidad de los vehículos que objetivan, socializan y transmiten esta significación” (Sorokin, 1962) y que a su vez permiten a los sujetos vivir en comunidad. Esta posibilidad de los sujetos para vivir en comunidad, implica la necesidad de comprender los fenómenos sociales que se dan en las relaciones entre los sujetos, permitiendo a estos la construcción de nuevas alternativas que les permita acercarse al mundo de maneras diferentes y desde las cuales **re-crear** su experiencia de vida colectiva. En este sentido, es posible plantear que el hacerse sujeto implica la necesidad de “encuentro” con el mundo, desde ejercicios activos de acción y transformación de las interacciones entre los sujetos que en él se dan.” (Loaiza, 2016, pág. 75)

*Hacerse sensible frente al mundo que se habita*, redondea la idea de participación juvenil como acto político que permite la Recreación de los imaginarios y acciones que se crean a diario en comunidad. En este caso, la participación juvenil tiene como escenario un contexto escolar en el que la construcción de paz se trabaja desde los potenciales humanos ya mencionados. Potenciales que se recrean a diario en este proceso de “sensibilización frente al mundo” que se entiende como el caldo de cultivo para las subjetividades políticas que invitan a los jóvenes a participar de forma activa o nula, en los procesos que rodean sus entornos para la transformación de sus contextos y realidades.

### **2.3. Uso de Nuevos Repertorios Tecnológicos y Exo-programación**

En el contexto social actual el hombre atraviesa, según Serres (2014)<sup>13</sup>: una tercera revolución en su forma de comunicarse. La primera revolución, siguiendo los planteamientos de Serres, la brinda la aparición del lenguaje; la segunda llega con la invención de la imprenta; y, como consecuencia de un avance en cuanto a lo técnico, pero

---

<sup>13</sup> Michel Serres es un filósofo e historiador francés conocido por indagar la relación de los jóvenes con la era digital en su obra “Pulgarcita” del año 2012. Esta idea de las tres revoluciones sobre la forma en cómo el hombre se comunica, se extrae de la siguiente entrevista del año 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=4-LHiGq8QLI>

con cierta desconexión de la realidad y las crisis sociales de la modernidad <sup>14</sup>, llega a nosotros la tercera revolución, la era digital: coyuntura histórica que pone al hombre en una nueva lógica de comunicación entre sus semejantes. Esta nueva lógica, condición y etapa histórica, introduce a la vida diaria de las personas lo que llamamos Nuevos Repertorios Tecnológicos (NRT). Si bien en la categoría de “repertorios tecnológicos” caben muchos inventos de esta nueva era (avanzados autos y nuevas formas de transporte, electrodomésticos casi con inteligencia artificial, entre otros) en términos de este trabajo de grado, y anclados a los aportes de Gómez (2002 y 2012) entenderemos estos Nuevos Repertorios Tecnológicos (NRT) en clave de redes sociales, aplicaciones móviles y todas innovaciones que se integran en la categoría de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación): software computacionales, celulares, aplicaciones móviles, redes sociales.

De acuerdo con Gómez (2012), estas nuevas tecnologías “No son instrumentos aislados, sino que operan como verdaderas “matrices cognitivas” (Piscitelli, 2002) que al integrarse a la vida de las personas generan nuevas maneras de relacionarse y formas de utilización; permiten realizar tareas socio tecnológicas que antes se hacían por separado en repertorios tecnológicos concretos, es decir que se trata de tecnologías que integran actividades para procesar y generar símbolos, para juntar y conectar personas, para producir cosas e intervenir el mundo físico y para trabajar la imaginación-fantasía y entretener” (Gómez, 2010, pág. 7). La multiplicidad de funciones que se integran a la vida de las personas se evidencia, en cómo un celular puede ser al mismo tiempo un reproductor de música o una cámara; el computador personal o de escritorio se puede convertir una consola de vídeo juegos o en un teatro en casa, a la vez que cumple el rol de máquina de escribir o archivador de documentos; una red social puede convertirse en una galería de arte o una plataforma para crear torneos online.

Los NRT presentan un carácter híbrido, tienen “una fusión interesante de “máquinas y herramientas: automatización de tareas y al tiempo, adaptación a los intereses del usuario que

---

<sup>14</sup> Muchos autores son hablan sobre la crisis de la modernidad; Sennet (2008 y 2006) lo explica desde los cambios en las lógicas del trabajo o desde una perspectiva crítica frente a la capacidad del hombre de inventar. Por su lado, Bauman (1999) lo explica desde el horizonte de la modernidad líquida que crea fronteras intangibles entre los sujetos los cuales no les queda más que ensimismarse más en su individualismo. Dubet (2002) quiere adentrarse al caos de la modernidad desde un análisis frente al declive del programa institucional de las estructuras sociales. Así, muchos autores entienden la modernidad como un estado permanente de crisis en el conjunto de interacciones y relaciones sociales.

será el encargado de proponer los contenidos”. (Gómez, 2010, pág. 7). Permiten el acercamiento a un trabajo artesanal (Sennet, 2008), que en otras palabras es reconocer que las tecnologías cobran sentido gracias al trabajo humano. A la capacidad encontrarse con el otro. Recobrar el sentido de *intersubjetividad* (Mesa, 2004)

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante reflexionar sobre el hecho de que los NRT, además de las características ya expuestas, presentan dos panoramas desde los cuales se entienden y justifican sus *usos*. **El primer panorama**, se plantea desde la idea que el fenómeno de la globalización, significa una gran revolución en cuanto a las forma de comunicarse de los seres humanos, siendo la tecnología una gran mediadora de todos los procesos comunicativos actuales. Según Serres, (2012), son la gran oportunidad para crear nuevas formas de aprender y de darle un gran valor a todo lo que podemos encontrar en el mundo digital. Pero, paradójicamente, terminan de forma progresiva acabando la conciencia crítica del hombre, despolitizando la vida (Rincón, 2006) y entregándolo a un gran vacío donde su existencia depende de lo que es capaz de consumir. La época en la que “la ideología del consumo se ha convertido en la gran ideología” (Boris, 2008). Un consumismo desbordado, asfixiante, que, llevándolo al contexto de los jóvenes urbanos, genera un “aburrimiento” (Gómez, 2002) encaminando a las nuevas generaciones hacia un abismo en donde la existencia pierde todo sentido y los proyectos de vida son nulos.

El panorama producto de las crisis de la modernidad, aunque es asfixiante en la medida que predispone a las nuevas ciudadanías hacia un escenario fatal de deshumanización, presenta una contraparte que se soporta también en estas nuevas herramientas (repertorios) digitales. Esta contra parte, es **el segundo panorama** desde el cual se entienden los usos de los NRT.

El desarrollo de las tecnologías, en la última década, ha dado un impulso notable a nuevos medios de comunicación (*Twitter, YouTube, Facebook*, entre otros), los cuales hasta hace, poco no pasaban de ser experimentos comunicacionales o de ficción. En ese sentido, las redes sociales, las páginas *web*, los *blogs*, las aplicaciones móviles: están re significando los modos de enseñar cuando se plantean desde su capacidad para **vincular y crear**. Transmitiendo y generando nuevas experiencias: transformando las formas de percibir la ciudad y sus puntos de encuentro desde un estado *online*, para humanizar y sentar posiciones críticas

(politización) en las vivencias *off line*. Cada quien puede empezar a ser “artista de su propia vida” (Bauman, 2008): una de las características de los NRT desde su capacidad para *crear*, se soporta en el hecho que permite a todos ser fotógrafos, pintores, músicos, poetas: aumenta una labor artesanal que humaniza y sensibiliza. Se abre una brecha para la creación de nuevos ritos expresivos (Gómez, 2002).

“La invención de ritos expresivos se convertirá en mecanismo privilegiado para darle forma y contenido a un mundo en que las sensaciones auténticas y las emociones verdaderas se convierten en fundamento de una ética de nuevo tipo” (Gómez, 2002. Pág.6)

Esta << ética de nuevo tipo>> se traduce, en términos de Barbero (2019) en la <<formación básica de la sensibilidad>> o << desarrollo del sentir >> mediada por la capacidad de *vincular* –permitir encuentros con otros “nativos digitales” encontrando significados y goce colectivo- y *crear* –potenciar la creatividad, la capacidad cognitiva y genera vehículos de expresión- que tienen los Nuevos Repertorios Tecnológicos. En la medida que el sujeto se expresa y transforma los usos establecidos, construye una *subjetividad política* (Loaiza 2016), haciendo contraparte al sentido enajenante y alienante que se preestablece para las tecnologías -visto en el primer panorama antes descripto– y los procesos que son parte de su cotidianidad.

En este punto de evolución de las herramientas digitales, un término y práctica social clave para el fomento de la participación –politización- desde el aprovechamiento <sup>15</sup> de los NTR, es el neologismo “Exo-programación”, acuñado por Gómez et al., (2019). En términos de estos mismos autores se afirma que:

“Exo Programar es un tipo de práctica social que supone el uso de nuevas tecnologías de la información y la imagen. Esos usos deben ser inesperados, emergentes y no previstos, y se sitúan más allá de los cálculos de los diseñadores y desarrolladores de tales máquinas” (Gómez et al., 2019)

---

<sup>15</sup> Aprovechamiento desde la concepción misma, es decir una fase de prototipo. O el aprovechamiento desde la re significación de lo que ya está creado. Exige capacidad adaptativa pero también creativa.

Para comprender el término “Exo- programación” en el contexto de la creación y uso de nuevos repertorios tecnológicos, se hace necesario deconstruirlo. Cuando se habla de “Exo-programación”, se debe entender la palabra “programación” como el proceso de preproducción que realizan los ingenieros en sistemas –o cualquier tipo de desarrollador de software- para crear los productos (aplicaciones, videojuegos, dispositivos) que tendrán un uso y un sentido en un contexto determinado. La “programación” también se puede dar sobre la marcha, como cuando una marca o software se actualiza o saca “nuevos parches”, “nuevas versiones”. Tal programación generalmente se realiza desde posiciones hegemónicas, con visiones instrumentalizadoras de los usos de estas tecnologías y los procesos que se desarrollan alrededor de esta. Más allá que la intención no sea la de “instrumentalizar”, con el simple hecho de que la programación se realice lejos de los actores del contexto que usarán el producto: se puede deducir que se “adivina”, se tratan de “atinar” las necesidades o problemáticas verdaderas que podrían cubrir las personas con el uso de estos dispositivos.

Esto puede llevar a, como ya se explicó con anterioridad: seguir reproduciendo los usos y sentidos alienadores y enajenantes de los NRT. Ahora bien, cuando introducimos el prefijo “Exo”, hacemos referencia a un escenario que se tiene en cuenta, previamente a la acción de “programar” y tiene como papel principal, reconocer los elementos simbólicos, culturales e históricos del entorno. Elementos simbólicos que se logran comprender, cuando el escenario “Exo” se trabaja de forma participativa. Es el caso de este trabajo de grado cuando se realizaron talleres guiados por metodologías propias de la Recreación (SAR o SARI, las cuales se explicarán en el capítulo de Metodología) en los que se vincularon tecnologías. Para los teóricos de la Exo-programación es fundamental entender los *usos* de los NRT desde el segundo panorama antes descrito, apuntando que “la clave no está en las máquinas sino en el modo cómo nos organizamos usándolas y lo que ponemos en ellas” (Gómez et al, 2019, pág. 112) Es desde esta mirada que se pretendió analizar los procesos realizados con estudiantes de la institución educativa Multipropósitos.

### **3. METODOLOGÍA**

Para indagar sobre la incidencia de los Nuevos Repertorios Tecnológicos (Gómez, 2012) en la manera en que los jóvenes de la IE Multipropósito participaron en el proceso de Multipropaz, a través de un proceso de Recreación dirigida. La metodología empleada en el trabajo fue de carácter cualitativo y se desarrolló a través de un estudio de los talleres SARI (Mesa, 2010) durante un proceso de diagnóstico participativo en los que se usó la aplicación móvil Freiya con un conjunto de estudiantes de la Institución Educativa Multipropósito. Esto, en el marco de una Estrategia de Gamificación (Burke, 2014), como herramienta mediadora. Las principales fuentes utilizadas para el análisis fueron entrevistas, grupos focales y evaluaciones de los talleres realizados debido a su riqueza de información. Por tanto, el análisis se basó en seguir los hallazgos presentes en la fase de implementación de la aplicación Freiya en los talleres SARI, identificando elementos que permitieran ver la incidencia de los Nuevos Repertorios Tecnológicos en el incremento de la participación de los jóvenes y la construcción de significados relacionados con la Cultura de Paz. Para ello se retoman los problemas pedagógicos presentes en la actividad recreativa propuestos por Mesa (2010) en articulación con la estrategia de gamificación (Burke, 2014).

A continuación, se presentarán las fases del proceso del trabajo de grado haciendo énfasis en las metodologías de intervención implementadas (diagnóstico participativo SARI, estrategia de gamificación) y sus relaciones con la aplicación Freiya. También, se presentarán los instrumentos de recolección de información implementados y la fase de análisis de la información recolectada.

## **FASE I. PROCESO DE INTERVENCIÓN**

### **Selección de participantes del proceso**

La integración por parte de practicantes del área profesional en Recreación en Multipropaz se realizó por medio del grupo de investigación en el área de juegos digitales y visión por computador, en el cual Edwin Gamboa (estudiante egresado de IE Multipropósito, participante y fue tallerista de Multipropaz) quien tiene contacto directo con Multipropaz nos vinculó en el proceso pedagógico que venía ejecutándose en la construcción de paz en cada uno de los espacios para el desarrollo humano (comunicadores de paz, ecología, de jóvenes para jóvenes, semillero de paz). Los espacios de interacción, los horarios y grupos de trabajo

(estudiantes) ya estaban establecidos, como practicantes profesionales en Recreación llegamos a adaptarnos a esas dinámicas. Ahora bien, esta selección permitió el desarrollo del diagnóstico SiDiEs.

El proceso de diagnóstico a través del Sistema de Diagnostico Estratégico en el SiDiEs<sup>16</sup> permitió luego la vinculación de la metodología SARI y la estrategia de gamificación en los talleres de Multipropaz.

### **El diagnóstico participativo como punto de partida**

A continuación, se puntualizan los pasos de la construcción del SiDiEs, acotados a nuestro acercamiento con el contexto de la Fundación Multipropaz:

- **Identificación de la comunidad local.** Según Milanese (2013) en este punto se recomienda conocer a los líderes de opinión, sus representaciones sobre la comunidad y las propuestas surgidas desde ellos frente a las problemáticas de la comunidad. En un primer momento se realizó un acercamiento al Grupo de Investigación en Multimedia y Visión por Computador desde el líder , profesor Edwin Gamboa; para posteriormente, adentrarse al contexto de la Fundación Multipropaz desde la lideresa, profesora Alix Valoyes.
- **Proyectos anteriores o en fase de realización en la comunidad.** Para Milanese (2013) aquí se detallan proyectos adelantados por la comunidad y se analizan las causas de su impacto positivo en el entorno social o el porqué de sus fracasos. Desde el acercamiento a la Multipropaz, se destacó un proyecto de creación de productos audiovisuales que posteriormente dio paso a una especialidad técnica en la IE Multipropósito. Entre otros que han nacido desde las iniciativas propias de los chicos pertenecientes a la Fundación a través de los años.

---

<sup>16</sup> Milanese, (2013) Sistema de Diagnóstico Estratégico **SiDiEs**, es una metodología para construir conocimiento en un proceso que se va levantando con la gente de la comunidad local donde se construyen zonas de diálogo. Es la forma de hacer un trabajo de diagnóstico y articulación de redes con los actores sociales locales en medida de profundizar en el trabajo de redes y vínculos. Esta metodología atiende a estos puntos...

- **Breve historia de la comunidad.** Para Milanese (2013) en este punto se hace una construcción histórica de la comunidad en la cual se incluyen las voces de los líderes de opinión y actores del entorno, resaltando hechos significativos y simbólicos que han acompañado a la comunidad desde su origen hasta su estado actual.
  
- **Elementos socio-demográficos.** Milanese (2013) indica que los datos socio-demográficos permiten una caracterización de la comunidad de mayor profundidad porque reflejan realidades de los actores de la comunidad. En nuestro caso, se tuvieron en cuenta los datos de la comuna 20 y la IE Multipropósito.
  
- **Identificación de temas generadores.** Milanese (2013) menciona que identificar los temas generadores, es fundamental para determinar las temáticas -que se pueden traducir en problemáticas del entorno a resolver- que se incluirán en las técnicas de intervención comunitaria. En nuestro caso estos temas aportaron al desarrollo del contenido y diseño de la estrategia de gamificación de la aplicación Freiya con herramientas recreativas. Temas como la resolución de conflictos en problemáticas de consumos de SPA en el entorno social y familiar, los proyectos de vida en un ambiente de resiliencia y la construcción de paz desde los potenciales del desarrollo humano fueron parte de los temas abordados.
  
- **Estrategias y elementos de anclaje y objetivación.** En términos de Milanese (2013) este proceso, permite conocer los procesos de construcción colectiva de representaciones sociales de la comunidad, temas de exclusión, estigmatización y estereotipación. En este apartado fue clave el paso de la estrategia de gamificación que hace referencia a la economía del juego; buscando recoger jerga y temas simbólicos expresados en lenguaje vernáculo, y la creación de modelos de persona.

- **Identificación y descripción de conflictos de base de la comunidad.** Para Milanese (2013) la caracterización (clase de conflictos, por qué se dan) de los conflictos también permite descubrir cómo se media para resolverlos desde el imaginario de la comunidad, dando pistas de la relación entre los temas generadores y los conflictos de base. Según lo observado, los potenciales del desarrollo humano trabajados por la Fundación Multipropaz en sus talleres trataron de impactar en este punto de la resolución de conflictos.

Este proceso tuvo dos momentos. El primero consistió en una consulta al grupo a modo de encuentro ritual o asamblea con la cual se buscó presentar a los participantes el proyecto general, sus objetivos y además que estos se concienticen de que se trata de compartir una experiencia organizativa orientada por un objetivo también compartido y auspiciada por un determinado contexto socio institucional. En este momento el grupo general se dividió, mediante juegos al azar, en pequeños grupos para deliberar sobre la propuesta general y las tareas que ésta suponía. Posteriormente, se realizó una puesta en común y cada grupo asumió una tarea específica, fija lugar, fechas y horas de encuentro. Fue importante indicar a los participantes que antes de iniciar el proyecto conjunto como tal, era necesario conformarse y reconocerse como grupo, dando así inicio a la fase de diagnóstico participativo.

El segundo momento del diagnóstico participativo se realizó en cada uno de los pequeños grupos conformados en la primera asamblea. Éste duró varias sesiones y tuvo como objetivo propiciar la reflexión y reconocimiento de los participantes entre sí y de sí mismos como parte del grupo y la actividad que los convoca. Es un tiempo que fue intensivo o breve en el que se realizó una experiencia con técnicas variadas (Lenguajes Lúdico- creativos), además fue clave para el aprendizaje de la participación y la construcción de sentido respecto a la actividad recreativa.

Finalmente, para concluir el diagnóstico se realizó una segunda asamblea, evento que permitió reconstruir entre los participantes el proceso realizado hasta el momento en los pequeños grupos y valorar su significado. Además, fue la oportunidad para que éstos expliciten y redefinan los temas o contenidos del proceso a seguir. Aquí la orientación por

parte del recreador que guió la asamblea consistió en lograr una clara definición del proyecto conjunto con los participantes de los pequeños grupos, es decir, buscar acuerdos negociados.

Es clave mencionar que los espacios de interacción, los horarios y grupos de trabajo ya estaban establecidos. Nosotros como practicantes Profesionales en Recreación llegamos a adaptarnos a esas dinámicas. Ahora bien, esta interacción con la población, permitió el desarrollo del diagnóstico SiDiEs como primer acercamiento; luego vino la vinculación de la metodología SARI para el proceso de diagnóstico participativo con los estudiantes y la estrategia de gamificación en los talleres de Multipropaz. Por tanto, nos centraremos en estas metodologías para este documento.

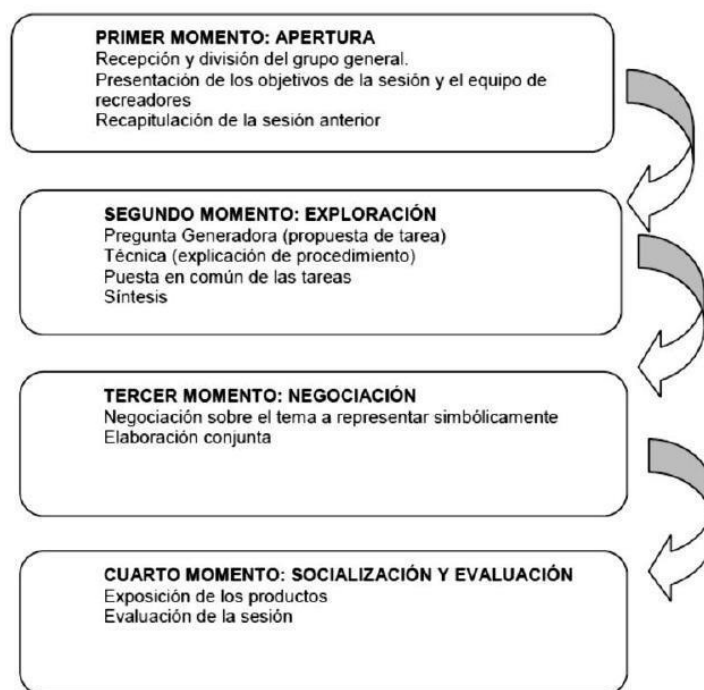
### **Metodología de intervención SARI y la aplicación Freiya**

La metodología SARI (Secuencia de actividad Recreativa Intensiva) elaborada por Mesa (2010) define momentos específicos que permiten generar reflexiones acotadas al contexto. Su estructura y concepción, ancladas a los estudios de Mesa (2004) sobre las dimensiones de la Recreación Dirigida (dimensión social general, dimensión pedagógica, dimensión intrapsicológica) conduce a los participantes inmersos en la actividad recreativa hacia un proceso de reflexión individual para finalmente involucrarse en un reto colectivo.

La SARI tiene un carácter flexible y permite ser adaptada de acuerdo a la necesidad que se presente en la intervención, sin embargo, el recreador debe ser cuidadoso al pensarse los momentos y técnicas a utilizar; “se entiende como un “micro-proceso” que requiere una planificación precisa y responsable. Por ello, su estructura pedagógica sugiere una organización que va más allá de simples actividades, dinámicas o juegos. Considerando que el objetivo es propiciar pensamiento reflexivo en los participantes” (Velasco, J.A 2012, pág. 46).

Es importante la anotación que realiza Velasco J.A (2012) sobre el hecho que va más allá de “simples actividades”, esta metodología permite leer entre líneas comportamientos que se dan en todo el conjunto de interacciones que surgen entre los participantes. Para este trabajo

de grado fue fundamental esta lectura “entre líneas” que propició la SARI. Ahora bien, la estructura de la SARI según Mesa (2010) es la siguiente:



*Ilustración 1 Momentos de la SARI (Tomado de Velasco J. A, 2012)*

### **La SARI y los contenidos abordados con Freiya.**

A continuación, se presentan los momentos de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI), describiendo cómo se vinculó a los contenidos de Multipropaz y a las dinámicas que permite desarrollar la aplicación Freiya.

**a) Apertura:** en palabras de Mesa (citada en Velasco 2012), sobre la apertura “es importante reconocer, que este momento es considerado como un pequeño “ritual”, que propicia la construcción de vínculos entre los participantes y da inicio a la SARI y a cada una de las sesiones posteriores” (P. 14).

Este calificativo de “ritual”, se realizó en el contexto de los talleres de Multipropaz con ejercicios como “la píldora de la paz” (una frase o mensaje que hacía referencia la construcción de paz), “el regalo de la voz (una canción, vídeo, o pequeño fragmento de texto que llevaba también a la reflexión), y, “el minuto lógico matemático”. Acerca de la apertura, es clave también mencionar que permitió reconstruir las sesiones anteriores, y así mismo, presentar al grupo de trabajo (en el caso de los talleres de Multipropaz casi siempre hay invitados a los talleres, como observadores o como invitados para hablar de temas en específico).

En la apertura al presentarnos, fue siempre clave recordar el objetivo de nuestra práctica profesional (aportar a la construcción de la aplicación Freiya), ya sea porque había población nueva o porque era la primera sesión de trabajo con determinado grupo.

El momento de apertura en el trabajo con los asistentes a los talleres de la Fundación, fue muy necesario impulsar a los participantes a instalar la aplicación. Si era necesario, mientras uno de los talleristas realizaba la presentación o las dinámicas rituales de apertura (píldora de la paz, minuto lógico matemático, regalo de la voz), otro tallerista iba ayudando a instalar la aplicación a los participantes.

**b) Exploración:** este momento de la SARI se caracteriza por ser en cierta forma la primera interacción profunda con los participantes de la sesión. De acuerdo con Mesa (2010), es indispensable pensar qué lenguajes lúdicos creativos son pertinentes para potenciar esa interacción, teniendo en cuenta las características del contexto social en el cual se interviene. Este momento es clave para la generación de confianza, disposición y colaboración conjunta; Para Mesa (citada en Velasco 2012) “permite el mutuo reconocimiento de los participantes, mediante la puesta en común de sus experiencias, de esta manera se logra un momento de afinidad, familiaridad y camaradería” (P. 15).

Este momento en el trabajo con Multipropaz, se aprovechó para poner en práctica técnicas de arte dramático, producción narrativa y expresión corporal. Desde los primeros acercamientos, se pudo notar cómo este tipo de técnicas despertaban el interés de los

participantes en los talleres, aclarando que se utilizó la aplicación en ciertas ocasiones para dinamizar las actividades propuestas. La exploración no solo permitió un espacio de encuentro mutuo, sino que llevó al participante a un estado de introspección y reconocimiento de saberes previos. Los chicos lograron intercambiar saberes individuales, trabajando en equipo para lograr terminar la carrera en el menor tiempo posible. Si bien las preguntas fueron de selección múltiple, para llegar a la respuesta había un proceso colectivo de negociación en aras de determinar la respuesta correcta. Además, el orden en el que se colocaban los códigos, presentaba un reto espacial que se resolvía también colectivamente.

**c) Negociación:** la negociación de acuerdo con (Mesa, 2010) propone tres tipos de retos, uno cognitivo, otro creativo y uno social. En este orden de ideas, conduce a la creación colectiva de alguna idea o concepto, que su desarrollo depende del cómo se involucran los saberes (reto cognitivo) de los participantes, la capacidad creadora e imaginativa para representar de forma verbal o no verbal (reto creativo), y la capacidad de entenderse con los otros para asignarse roles o tareas (reto social).

En la negociación La aplicación Freiya funcionó como elemento mediador en este momento de la SARI, usando la actividad “Retos”. <sup>17</sup>Esta actividad, permitió resolver el problema pedagógico propuesto por el tallerista usando una foto, un audio o un vídeo.

**d) Socialización o evaluación:** en este último momento de la SARI es posible vislumbrar las obras creadas por cada grupo, y funciona como evaluación en la medida que permite analizar la pertinencia del reto propuesto en la negociación.

Para el desarrollo del diagnóstico fue clave este momento de la SARI, en la medida que permitió reconocer la pertinencia del uso de la aplicación en la fase central, y permitió

---

<sup>17</sup> **Retos:** a través de esta dinámica, los talleristas pueden sugerir retos a los estudiantes que pueden ser resueltos en grupos o individualmente. Los estudiantes deben presentar una imagen o audio como una solución al desafío. Al jugarse invita a los jugadores a ser competitivos pero colaborativos al tiempo. También pone en juego la creatividad y la capacidad de socializar mientras se aprende.

también introducir la aplicación como elemento evaluador de la sesión, utilizando las actividades de “Carrera QR” y “Preguntados”.<sup>18</sup>

### **Estrategia de Gamificación y las relaciones con la recreación**

Se empleó una Estrategia de Gamificación porque de acuerdo con Díaz Cruzado y Troyano Rodríguez (2013) la gamificación se nutre de un contexto que presenta un entramado de elementos Simbólicos. El escenario de lo “simbólico” permite la relación profunda entre la Recreación, entendida desde su dimensión de actividad social general (Mesa,2004); y la ingeniería en sistemas comprendida desde una Estrategia de Gamificación (Burke, 2014) encaminada a pensarse un:

“proceso de diseño reflexivo. No se trata sólo de seleccionar un conjunto de elementos que, desde el punto de vista del diseñador, son divertidos; porque esto generalmente lleva al fracaso. Un buen proceso de diseño permite usar creatividad para estructurar las expectativas de los jugadores (usuario) bajo las necesidades del negocio” (Gamboa, 2020. Pág.2)

En este orden de ideas, la Recreación profundiza la gamificación a un punto de conocimiento y entendimiento complejo de la “necesidades del negocio”; entendiendo en este caso, que no es un “negocio”, sino un contexto social con actores –usuarios- y dinámicas que necesitan un abordaje desde el reconocimiento de sus necesidades, resistencias e imaginarios. Permitiendo un proceso educativo desde las ayudas pedagógicas que se brindan para generar las transformaciones esperadas en los actores del entorno. Burke (2014) afirma que el desarrollo de una Estrategia de Gamificación es un proceso metodológico interactivo, que debe basarse

---

<sup>18</sup> **Carrera QR:** consiste en una carrera de preguntas en la que los talleristas pueden crear un conjunto de preguntas y los códigos QR asociados. Los estudiantes acceden a la Carrera Qr desde el módulo de estudiantes y deben encontrar y escanear los códigos para responder a las preguntas. Se creó con la necesidad de poder evaluar la adquisición de conocimientos de los participantes en relación con los conceptos enseñados durante los talleres. Su forma de jugarse está pensada para jugadores que son exploradores, competitivos y colaborativos.

**Preguntados:** mecanismo para enviar una pregunta a un estudiante específico o a aleatoriamente a los estudiantes para responder. El teléfono del estudiante seleccionado sonará para indicar que han sido seleccionados. Se asemeja a un juego tipo “tingo-tango”. Las respuestas dadas por los estudiantes se buscan estén en el marco de expresar el cómo se sintieron en las actividades ya realizadas, o para recoger expectativas antes de iniciar una actividad.

en las necesidades del usuario del producto gamificado. A continuación, se presenta esta secuencia metodológica, que se entiende como un “proceso iterativo y centrado completamente en el usuario; incluyendo un paso de pruebas con jugadores” (Gamboa, 2020.Pág 3):

**a) Métricas:** las métricas consisten en definir los resultados esperados de la implementación de la estrategia de gamificación y expresarlos en un valor cuantificable. Las métricas en otras palabras son los objetivos que se trazan, en este caso la propuesta busca motivar a la participación mediante la introducción de un elemento digital producto de una estrategia de gamificación que recoge las particularidades del contexto. Para lograr tal objetivo, y simplificarlo en un valor cuantificable se estableció junto al equipo de Freiya y los directivos de la Fundación Multipropaz que: a) al menos 60% de los estudiantes inscriptos al principio de año asistan de manera regular a los talleres de Multipropaz; y b) al menos el 60% de los Talleristas que están usando aplicación lo continúen haciendo durante un tiempo prolongado. Se pensó también en los talleristas, porque fueron quiénes de una forma u otra generan los contenidos de los distintos espacios de participación, aunque estos claramente siempre se fortalecieron de las voces de los chicos que participaron.

**b) Definir audiencia objetivo:** en este paso, la información demográfica de los posibles usuarios del producto gamificado, sus habilidades, sus motivaciones, etc., deben ser identificadas. Los modelos de persona pueden ser usados para representar el objetivo y guiar las decisiones del resto del proceso de diseño. Son personajes semi-ficticios basados en las personas que actualmente participan del proceso formativo.

Al utilizar datos sociodemográficos y el acercamiento mediante entrevistas, se planteó un modelo de persona que reflejó quiénes eran los usuarios y qué esperaban del producto gamificado. Un modelo de persona es una idealización de los objetivos y el comportamiento de un grupo hipotético de usuarios. Cada modelo de persona recogió elementos como: el perfil socio demográfico, la personalidad, referencias e influencias (musicales, tecnológicas principalmente), lo que debía o no debía hacer la aplicación, arquetipo (es una definición que se le da a una persona como, por ejemplo: “calculador”, “activo”, “líder”), dichos (los dichos hicieron referencia a frases que se definieron a partir de las influencias, la

personalidad, el manejo de la tecnología y los objetivos personales, de los jóvenes/usuarios/recreandos).

**c) Establecer objetivos de la aplicación y del usuario:** los objetivos del usuario se definen sobre la base del contexto en el que se utilizó estrategia. Los usuarios en este contexto se dividieron en talleristas y asistentes a los talleres de Multipropaz (estudiantes de IE Multipropósito). Para este paso se usaron observaciones realizadas a los distintos talleres realizados en la fase del diagnóstico, los diarios de campo fueron claves para esta labor interpretativa. Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas a estudiantes.

**d) Especificar modelo de enganche:** esta característica buscó describir cómo está estructurada la estrategia gamificación, incluyendo la forma en que los jugadores interactúan con ella. Los tipos de modelos de enganche son (explicados desde cómo se establecieron para el desarrollo de Freiya):

- Colaborativo / Competitivo: combinación entre actividades colaborativas y competitivas, pues el objetivo no es tener un solo ganador, sino que los jugadores animen a otros jugadores a tener éxito. Estas actividades fueron realizadas de forma individual o mediante la conformación de equipos, de forma que los jugadores puedan colaborar dentro del mismo, y a su vez competir contra otros equipos o jugadores.

- Intrínseco / Extrínseco: equilibrio entre motivación intrínseca y extrínseca. Los jugadores fueron incentivados a usar la aplicación móvil durante los talleres para divertirse y competir mientras refuerzan los conocimientos adquiridos, también se les proporcionó puntos y recompensas como incentivo adicional.

- Single- player / Multi-player: la estrategia gamificada se soportó principalmente interacciones multijugador, esto con el objetivo de que los jugadores tuvieran contacto con otros jugadores durante las actividades, para posibilitar un ambiente colaborativo, también se proporcionaron herramientas al jugador para que este pudiera medir su progreso individual.

- Campaña / Interminable: Se determinó que el recorrido del jugador debe ser un viaje interminable, donde se le da a cada jugador la posibilidad de seguir acumulando logros durante el tiempo que haga parte de la fundación.

**e) Recorrido del jugador y economía del juego:** este paso consiste en definir el entorno y el camino de juego que los jugadores seguirán para lograr sus objetivos mientras interactúan con el sistema gamificado. La economía de la estrategia se define en función de las recompensas ofrecidas a los jugadores: puntos, insignias, etc. Se trata de dar valor y significado a esas recompensas. Las sesiones de trabajo con los asistentes a los espacios de participación de la Fundación Multipropaz permitieron definir aspectos estéticos y simbólicos de los fondos, botones, imágenes, gráficos de la aplicación; los cuales fueron muy importantes en la medida que, para causar impacto en los usuarios, debía constar de muchos elementos simbólicos en los cuales se genera un proceso de auto reconocimiento e identidad: llevando a la reivindicación de temas culturales (sociológicos) y ancestrales (antropológicos).

En las reuniones de planeación con los talleristas y directivas de la Fundación, se pensó que un complemento en cuanto a elementos simbólicos debería ser la temática de proyecto de vida; componente trabajado fuertemente por Multipropaz. Las recompensas, puntos, niveles, insignias entregadas por la aplicación, apuntarán a representar todo lo mencionado anteriormente; y de mismo modo, el recorrido del jugador (pantallas, escenarios, botones, fondos de la aplicación).

### **Evaluación de la estrategia de gamificación y talleres SARI**

Esta evaluación se llevó a cabo con la población de participantes más activos durante la ejecución de la propuesta de Práctica Profesional. Chicos de 6to a 9no, participantes de los distintos espacios de Multipropaz, quienes además acompañaron el desarrollo de la estrategia de gamificación –asistiendo a los talleres, dando entrevistas, testimonios- que permitió llegar al prototipo de la Aplicación Freiya. Prototipo que se transformó transversalmente con el proceso, retroalimentándose de la experiencia de los chicos con la aplicación –convirtiéndolos en exoprogramadores de la misma-; en términos de Burke (2014), en un

constante estado de iteración que la permite adaptarse a las particularidades del contexto y moldearse a sí misma para lograr aportar a los distintos procesos. La evaluación de la aplicación se abarcó desde una mirada cualitativa, por lo tanto, el instrumento que se consideró preciso para conocer el nivel de satisfacción del usuario fue el “Registro anecdótico”; lo anterior, teniendo en cuenta lo expuesto por Quesqué, Hoyos y Tineo (2013), quienes afirman que este resulta útil (como información cualitativa) al momento de integrar datos y emitir juicios de valor.

Se presentarán dos tipos de evaluación: **a)** evaluación de talleres que permitieron la consolidación de cada paso de la estrategia de gamificación; y **b)** evaluación del uso de la aplicación móvil Freiya en el marco de talleres mediados por SARI con contenido de la Fundación Multipropaz.

#### **a) Evaluación de talleres para la estrategia de gamificación**

Esta evaluación pretendió identificar la interacción de una estrategia de gamificación con los contenidos recreativos de la metodología SARI a la vinculación en procesos de construcción de paz mediadas por una aplicación móvil Freiya.

Para la evaluación se realizaron cuestionarios que proporcionaron datos sobre el nivel de participaciones de los jóvenes en las actividades recreativas tecnomediadas por la estrategia de gamificación “Freiya”. Por otro lado, se obtuvo a través de un cuestionario características del desempeño de Freiya en el manejo de los contenidos mediados por la metodología SARI con el fin de promover una formación en construcción de paz.

#### **b) Evaluación del uso de la aplicación móvil Freiya en el marco de talleres mediados por SARI con contenido de la Fundación Multipropaz.**

Esta evaluación pretendió identificar la interacción, pertinencia, aprovechamiento y utilidad del uso de Freiya en los contenidos recreativos, talleres SARI en la vinculación de procesos de construcción en Multipropaz

Para la evaluación se realizaron cuestionarios que proporcionaron reflexiones de los jóvenes frente a la interacción que tuvieron con la aplicación móvil Freiya durante cada momento de

la SARI. Esta evaluación permitió destacar los avances (estéticos, de uso, de desarrollo, funcionalidad, versatilidad) que tuvo la aplicación desde la vinculación con Multipropaz. De la misma forma un cuestionario obtuvo una descripción (en palabras propias de los jóvenes) sobre cómo se desarrollaron los talleres SARI, cómo se interpreta desde su experiencia la creación colectiva a partir del uso de la aplicación móvil Freiya, qué se debería mejorar respecto al funcionamiento de Freiya para dinamizar de una mejor forma los talleres. Finalmente, se evaluó si les gustaría seguir usando la aplicación móvil Freiya en otros contextos ajenos a Multipropaz.

## **FASE II. PERFILANDO LA APLICACIÓN FREIYA. APLICACIÓN DE ENTREVISTAS Y GRUPOS FOCALES.**

Para la construcción de sentido y significados en común, fue necesario conocer de primera mano todas las dinámicas que rodean a la Fundación Multipropaz. Estas dinámicas, transcurren en el micro contexto de la IE Multipropósito, teniendo como macro contexto a la comuna 20 de la ciudad de Cali. Para este proceso de comprensión fue clave el uso de herramientas como:

**Diarios de campo:** los diarios de campo permitieron no solamente detallar dinámicas de los talleres de Multipropaz, sino también, adentrarse al contexto de la IE Multipropósito y la comuna 20. El formato de diario de campo se construyó desde Valverde (1993), sin embargo, se agregó a su contenido un título extra llamado “Tareas Freiya”, en el cual se acotaron temas directamente relacionados al desarrollo de la estrategia de gamificación, elaborada conjuntamente con los estudiantes de Ingeniería en Sistemas.

**Entrevistas semiestructuradas y grupos focales:** a varios chicos asistentes a los talleres y a todos los talleristas de la Fundación Multipropaz, se les realizaron entrevistas semiestructuradas a grupos focales (de a mínimo 5 estudiantes, máximo 10) que contenían preguntas relacionadas a definir aspectos de la estrategia de gamificación e ir indagando sobre expectativas e imaginarios sobre el uso de una aplicación móvil para mediar en los talleres de la Fundación. De acuerdo con Escobar y Bonilla (2009), la entrevista semiestructurada como instrumento de recolección de información permite al actor del

contexto (en este caso los estudiantes asistentes a talleres de Multipropaz y los talleristas), expresar sus opiniones, matizar sus respuestas e incluso desviarse del guion inicial pensado por el investigador. En otras palabras, este tipo de instrumento debe ser pensado bajo la construcción de temas emergentes que son precisos explorar, en este caso, fue el instrumento para definir los objetivos de la aplicación, los modelos de persona y la economía del juego, todos pasos de la Estrategia de Gamificación.

### **FASE III. ANÁLISIS DEL PROCESO DE RECREACIÓN DIRIGIDA MEDIADO POR LA APLICACIÓN FREIYA**

El análisis se sustentó desde la descripción del uso de la gamificación como estrategia recreativa para aplicar un diagnóstico participativo. Se analizó el cómo entender esa relación entre gamificación-diagnóstico participativo y su funcionalidad. Además, se identificó las características de los NRT que, en el marco de las actividades recreativas, incidieron en el aumento de la participación de los jóvenes de la IE Multipropósito. Tal identificación se analizó desde la iteración<sup>19</sup> de la estrategia de gamificación (Burke) teniendo en cuenta los retos de tipo cognitivo, creativo y social (Mesa, 2010). Por último, se escribieron pistas para el uso de recreativo de procesos tecnomediados en la construcción de una cultura de paz en un contexto escolar (Bastidas et al., 2006)

## **4. ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN ESTRUCTURADA PARA REALIZAR UN DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO.**

El proceso de intervención en la Fundación Multipropaz permitió un trabajo colaborativo/sincronizado entre las nociones de la Estrategia de Gamificación (Burke, 2014) y un diagnóstico participativo elaborado desde talleres SARI (Mesa, 2010), recolección de

---

<sup>19</sup> La “iteración” es el último paso de la Estrategia de Gamificación (Burke, 2014). Consiste en revisar nuevamente todos los pasos de la estrategia para renovar usos, posibles nuevos usuarios y objetivos de la aplicación. Esto se realiza porque se entiende que en un contexto social nada es fijo y lo que se plantea como un paso a paso nunca puede mantener en un estado estático.

información usando diarios de campo, entrevistas semiestructuradas y grupos focales. Es importante mencionar en este punto, que el propósito del diagnóstico vinculado con la estrategia de gamificación, consistió en darle forma y vida a la interfaz de la aplicación móvil Freiya. Durante el desarrollo del capítulo iremos demostrando cómo cada vinculación entre los pasos del DxP y la EG <sup>20</sup> fue definiendo aspectos funcionales, gráficos, estéticos y simbólicos de la aplicación móvil Freiya.

En este orden ideas, para describir el uso de una estrategia de gamificación vinculada a la aplicación de un diagnóstico participativo con jóvenes de la IE Multipropósito en un proceso recreativo, proponemos hacer una relación general entre los pasos de la estrategia de gamificación con las fases del diagnóstico participativo resaltando que nuestro interés desde el campo de la Recreación, es vincular y sondear nuevas estrategias (en este caso la gamificación) para adaptar la metodología SARI Mesa (2010) con los elementos de la gamificación en el campo educativo y así desarrollar un metodología que promueva, enganche y motive a la comunidad juvenil a ver el aula de clase y/o en espacios de construcción de paz, no como espacios solo para recibir conocimiento, sino que a partir de ese conocimiento se generen procesos de diálogo, de socialización, de reflexión, de juego, de intercambio de saberes; sin dejar de por medio lo lúdico ni lo pedagógico y así generar una experiencia significativa en su proceso de aprendizaje.

Es necesario hacernos la pregunta: ¿Puede la gamificación relacionarse con la Recreación y así ser una estrategia “obligatoria” en el sistema educativo? Compartimos la opinión de Lee et al, (2013) quienes afirman que la gamificación puede acabar siendo un sistema práctico que proporcione soluciones rápidas con las que el usuario/recreando (estudiante) aprenda constantemente a través de una experiencia gratificante. Además, como sistema educativo, puede resultar atractivo teniendo en cuenta que “la gamificación puede ser una estrategia de gran alcance que promueva la educación entre las personas y un cambio de comportamiento” (p.15), por lo tanto, la gamificación y Recreación en el ámbito educativo puede crear incluso un estado de dependencia sano.

---

<sup>20</sup> DxP: Diagnóstico participativo  
EG: Estrategia de Gamificación (Burke, 2015)

El análisis propuesto se abordó vinculando los pasos de la EG que hacen referencia a **definir la audiencia objetivo , los objetivos del jugador, el espacio y recorrido del jugador y economía del juego**, relacionándolos con los pasos del DxP que permitieron **identificar a la comunidad local, los elementos sociodemográficos y los elementos de anclaje y objetivación**. Finalmente, para cerrar el capítulo, se describirán algunos temas generadores – a modo de resultados- que se lograron vislumbrar y desarrollar, gracias a la relación entre la Estrategia de gamificación y el Diagnóstico Participativo.

#### **4.1. Análisis de los pasos de la EG con los pasos de DxP**

Para definir la **audiencia objetivo** y los **objetivos del jugador**, se elaboraron **talleres SARI** (Mesa, 2010) que en su estructura -principalmente en la fase de *exploración*- permitieron elaborar grupos focales, entrevistas semiestructuradas y escribir diarios de campo nutridos para recoger de manera integral, la información demográfica (edad, barrio, grado) de los posibles usuarios del producto gamificado (aplicación Freiya). Sus habilidades, sus motivaciones, que en su mayoría obedecen al mundo de lo simbólico (Mesa, 2004) fueron identificadas gracias a la SARI (Mesa, 2010), al generar procesos de expresión desde los lenguajes lúdico-creativos. Se estableció como audiencia objetivo a los estudiantes entre 14 y 17 años en su mayoría de grado octavo y noveno -incluyendo estudiantes del bachillerato acelerado- de estos grados de la IE Multiprósito. Estos chicos asistieron a los talleres SARI en jornada contraria. Si bien los estudiantes de 11, 12, 13 años, en su mayoría en grados sexto y séptimo, no formaron parte de la audiencia objetivo, se trabajó con ellos en la medida que permitieron reconocer aspectos importantes del contexto de la Fundación; y en cierta medida, son la base principal del proceso porque tendrán la tarea de sostenerlo a mediano y largo plazo. **El entender el por qué no se podía excluir a un porcentaje de la población fue posible gracias al comprender las nociones de Milanese (2013) acuñadas a la identificación de la comunidad local. este punto permite conocer a los líderes de opinión -quienes no siempre son las directivas del colegio o profesores, sino que se encuentran entre los mismos estudiantes o otros actores tales como el personal de servicios generales-, sus representaciones sobre la comunidad y las propuestas surgidas desde ellos frente a las problemáticas de la comunidad**

Para definir este aspecto de la estrategia de gamificación en cuanto a la audiencia objetivo y los objetivos del jugador se realizaron entrevistas semiestructuradas para concretar aspectos más específicos, reiterando que gracias a que fue un proceso guiado por la Recreación dirigida (Mesa, 2004), fue posible ir más allá frente a lo que comentaron los chicos en las entrevistas.

Este “ir más allá”, tiene que ver con la posibilidad que brinda la SARI de generar una “aproximación de las diferentes afectividades, formas de pensar, percepciones del mundo; para que de esta manera -los recreandos- accedan al mutuo reconocimiento y reflexionen sobre su contexto socio-cultural” ( (Velasco, 2012, pág. 12). Mediante simple entrevistas, o grupos focales, esta reflexión sobre el contexto socio-cultural -el cual nos ayudaría a brindar de sentido, significados y pertenencia a la aplicación móvil- no habría sido posible. De acuerdo al SiDiEs (Milanese, 2013) este proceso tiene que ver con el *reconocimiento de elementos socio-demográficos* que permiten *identificar a la comunidad local* desde un diagnóstico participativo -entendiendo que lo “participativo” se da las intervenciones realizadas a través de talleres SARI (Mesa, 2010)

Los modelos de persona se usaron para representar el objetivo y guiar las decisiones del resto del proceso de diseño. Un modelo de persona es una idealización de los objetivos y el comportamiento de un grupo hipotético usuarios. Se construyeron personajes semi-ficticios basados en las personas que participaron del proceso Recreativo. Al utilizar datos sociodemográficos y el acercamiento mediante entrevistas, se plantearon unos modelos de persona que reflejan quiénes son los usuarios, y qué esperan del producto gamificado. Se crearon 4 modelos de persona que dividimos en “tipos de jugador”.

A continuación, se presentan:



REBELDE

16 AÑOS

ESTRATO 2

CALI

COLOMBIANO

ESTUDIANTE

GRADO 10

#### PERSONALIDAD

Rebelde

Líder

Sensitivo

Extrovertido

Curioso

Popular

Honesto

Espontáneo

Social

vanidoso

#### REFERENCIAS E INFLUENCIAS



*"La vida es como una montaña rusa,  
vívela, sé feliz, disfruta de la vida"*

#### HABILIDADES TECNOLÓGICAS

INTERNET Experto  
APPS MÓVILES Avanzado  
REDES SOCIALES Experto

#### OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

##### ENTRETENIMIENTO

INNOVADOR  
SOCIALIZAR  
DIVERSIÓN  
MOTIVANTE  
LÍDER  
PERSONALISABLE  
INTERACTUAR  
COMPARTIR  
RÁPIDO

#### MOTIVACIONES

SOCIALIZAR

LÍDER Y SER RECONOCIDO

DIVERTIRSE

FAMILIA Y AMIGOS

#### TIPO DE JUGADOR

KILLER

SOCIAL

ACHIEVER

EXPLORER

#### DEBE HACER



**Gestos o emociones :**  
Representar de manera gráfica  
el cómo me siento.

**Compartir :** Transmitir a todos  
lo que yo hago y ver lo que los  
demás hacen.

**Ver progreso :** Ver mi propio  
progreso y el de los demás,  
para generar competencia de  
forma sana.

#### NUNCA DEBE



**Limitar en la participación :** La  
interacción y comunicación con  
otras persona debe  
ser constantemente y de forma  
rápida.

**Aplicación "silenciosa" :** Si la  
aplicación no se comunica , no  
transmite un buen sentimiento.

Ilustración 2 Tipo de jugador Rebelde



SABIO

14 AÑOS

ESTRATO 2

CALI

COLOMBIANO

ESTUDIANTE

GRADO 9

#### PERSONALIDAD

Reservado  
Solitario  
Silencioso  
Diligente  
Musical  
Independiente  
Reflexivo  
Introverso  
Curioso  
Timido

#### REFERENCIAS E INFLUENCIAS



*"Hay mas de un mundo por conocer y mas de mil cosas por sentir"*

#### HABILIDADES TECNOLÓGICAS

INTERNET

APPS MÓVILES

REDES SOCIALES

Experto

Avanzado

Experto

#### OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

EXPLORAR

REFLEXIONAR  
APRENDER

PRACTICAR

EXPRESARSE

EXPERIMENTAR

DIVERTIRSE  
JUGAR  
IMMERSE  
PROGRESAR

#### MOTIVACIONES

APRENDER

CONOCER Y EXPERIMENTAR

DIVERTIRSE

PROGRESAR

#### TIPO DE JUGADOR

KILLER

ACHIEVER

EXPLORER

#### DEBE HACER



**Avatar:** Relacionarse uno a uno con la aplicación a través de un personaje.

**Elementos de Juegos :** Factor para salir un poco del canon directo de la aplicación y divertirse jugando.

**Evaluaciones:** Permitir evaluar el nivel educativo que se ha alcanzado con la aplicación.

#### NUNCA DEBE



**Condicionar el progreso:** Avanzar es importante y depender de la aplicación u otra persona para progresar es molesto.

Ilustración 3 Tipo de jugador Sabio



INOCENTE

17 AÑOS

ESTRATO 3

CALI

COLOMBIANA

ESTUDIANTE

GRADO 11

#### PERSONALIDAD

Musical  
Multitarea  
Social  
Activa  
entusiasta  
Energética  
Curiosa

#### REFERENCIAS E INFLUENCIAS



*"Cuando envías pensamientos positivos activaras positivamente al mundo"*

#### HABILIDADES TECNOLÓGICAS

INTERNET Experto  
APPS MOVILES Avanzado  
REDES SOCIALES Experto

#### OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

EXPLORAR  
SOCIALIZAR  
APRENDER  
PERSONALIZABLE  
EXPRESARSE  
EXPERIMENTAR  
DIVERTIRSE  
COMPARTIR  
PROGRESAR

#### MOTIVACIONES

APRENDER  
CONOCER Y EXPERIMENTAR  
DIVERTIRSE Y SOCIALIZAR  
FAMILIA Y AMIGOS

#### TIPO DE JUGADOR

SOCIAL  
ACHIEVER  
EXPLORER

#### DEBE HACER

**Rápida:** Debe ser rápida de comprender y de rápido uso.

**Historia :** Debería tener un camino a seguir con una historia interesante que motive a continuar.

**Compartir:** Permitir compartir lo que hago y lo que hacen mis compañeros

#### NUNCA DEBE

**Estar llena de texto:** Las aplicaciones con demasiado texto las considero aburridas.

Ilustración 4 Tipo de jugadora inocente



**CREADORA**

15 AÑOS

ESTRATO 2

CALI

COLOMBIANA

ESTUDIANTE

GRADO 9

#### PERSONALIDAD

Musical  
Melancólica  
Social  
timida  
Creativa  
Reflexiva  
Musical  
Expresiva

#### REFERENCIAS E INFLUENCIAS



*"Todo el mundo tiene talento. Lo raro es tener el coraje de seguir este talento hasta el lugar oscuro al que te lleva"*

#### HABILIDADES TECNOLÓGICAS

**INTERNET** Experto  
**APPS MÓVILES** Avanzado  
**REDES SOCIALES** Experto

#### OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

**EXPLORAR**  
SOCIALIZAR  
APRENDER  
PERSONALIZABLE  
EXPERIMENTAR  
**CREAR**  
DIVERTIRSE  
EXPRESARSE

#### MOTIVACIONES

CREAR

CONOCER Y EXPERIMENTAR

DIVERTIRSE Y EXPRESARSE

AMIGOS

#### TIPO DE JUGADOR

SOCIAL

EXPLORER

#### DEBE HACER



**Inmersión:** Debe poder ofrecerme un mundo alternativo como lo hace un libro.

**Expresarse :** La aplicación debería poder permitirme expresarme y reflejarme en ella.

**Compartir:** Permitir compartir lo que hago y lo que hacen mis compañeros.

#### NUNCA DEBE



**Ser aburrida y lenta:** Las aplicaciones lentas me hacen perder interés al igual que aplicaciones que no me permitan interactuar con otras personas.

Ilustración 5 Tipo de jugadora creadora

Los objetivos del usuario se definieron sobre la base del contexto en el que se utilizó la estrategia. Los usuarios en este contexto, se dividieron en talleristas y asistentes a los talleres de Multipropaz (estudiantes de IE Multipropósito). Mediante sesiones de trabajo organizadas en grupos focales, y las observaciones realizadas en los diarios de campo, se estableció que la idea de integrar una aplicación debía permitir el dinamizar e integrar en los talleres, actividades lúdicas que fomentaron lo teórico con lo práctico; tomando herramientas tecnológicas para usarlas como mediadoras en procesos pedagógicos, permitiendo el desarrollo de talleres más prácticos, dinámicos e interactivos.

Definir los objetivos de la aplicación no habría sido posible sin conversaciones focalizadas con talleristas y participantes de los talleres SARI; este método fue el complemento ideal para dotar de sentido el uso de Freiya en el desarrollo de los talleres, sumado a los diarios de campo que nos permitieron recoger múltiples observaciones y reflexiones de lo que se decía en los grupos focales y en general en el entorno que rodea la ejecución de la actividad recreativa.

Del análisis de tal relación, surgió la siguiente tabla:

*Tabla 4 Objetivos del jugador*

| Rol         | Objetivos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Talleristas | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinamizar e integrar los talleres, incluyendo actividades lúdicas que fomenten lo teórico con lo práctico</li> <li>• Tomar herramientas tecnológicas y usarlas como mediadores en procesos pedagógicos para hacer los talleres más prácticos, dinámicos e interactivos</li> <li>• Reforzar los conocimientos impartidos durante los talleres a través de actividades lúdicas mediadas por la aplicación</li> </ul> |
| Estudiantes | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competir y colaborar con otros compañeros</li> <li>• Representarse a través de un avatar, el cual pueda ser personalizado</li> <li>• Integrar los celulares a los talleres de Multipropaz</li> </ul>                                                                                                                                                                                                               |

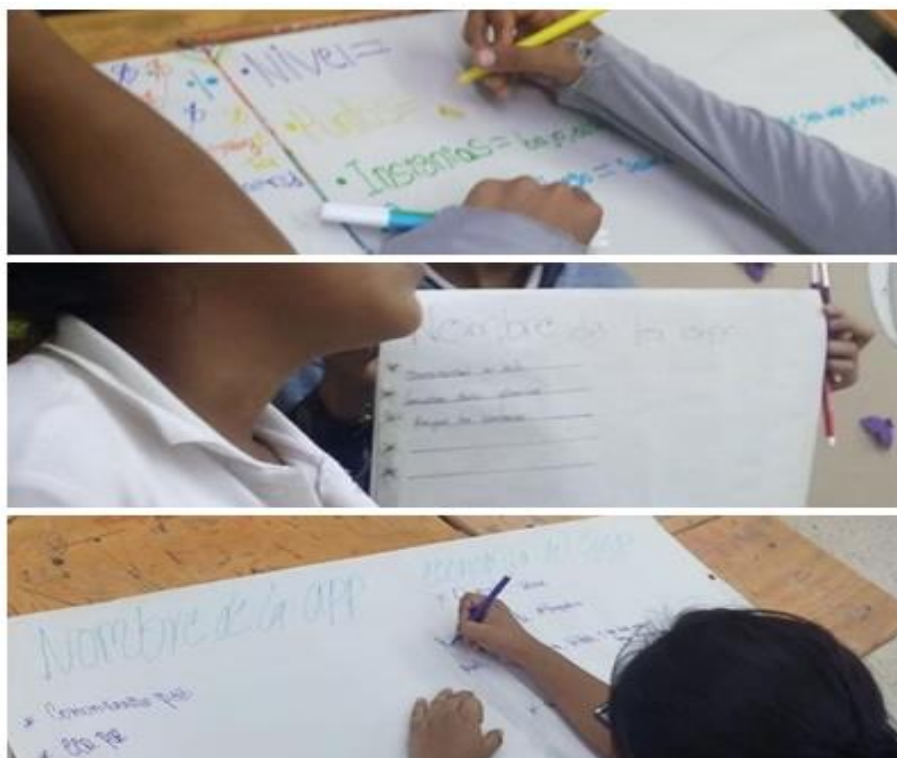


*Ilustración 6 Ilustración 6 Grupo focal con estudiantes y talleristas para definir objetivos de la Aplicación en los talleres SARI (Mesa, 2010). Los grupos focales se llevaron a cabo en la fase de la SARI llamada “Exploración”.*

Las sesiones de trabajo SARI con los asistentes a los espacios de participación de la Fundación Multipropaz permitió definir aspectos estéticos y simbólicos de los fondos, botones, imágenes, gráficos de la aplicación. Aspectos fundamentales, en la medida que, para causar impacto en los usuarios, debió constar de muchos elementos simbólicos que generaron un proceso de auto reconocimiento e identidad: llevando a la reivindicación de temas culturales (sociológicos) y ancestrales (antropológicos). El espacio y recorrido del jugador se nutre de los resultados de estos talleres y los grupos focales, en la medida en que consiste básicamente, en definir el entorno y el camino de juego que los jugadores seguirían para lograr sus objetivos mientras interactúan con el sistema gamificado (aplicación Freiya). Sumado a esto, la economía del juego de la estrategia, se definió en función de las recompensas ofrecidas a los jugadores: puntos, insignias, etc. Se trató de dar un valor y significado muy simbólico y arraigado al contexto de Multipropaz a estas recompensas.

En los grupos focales con los talleristas y directivas de la Fundación, se pensó que un

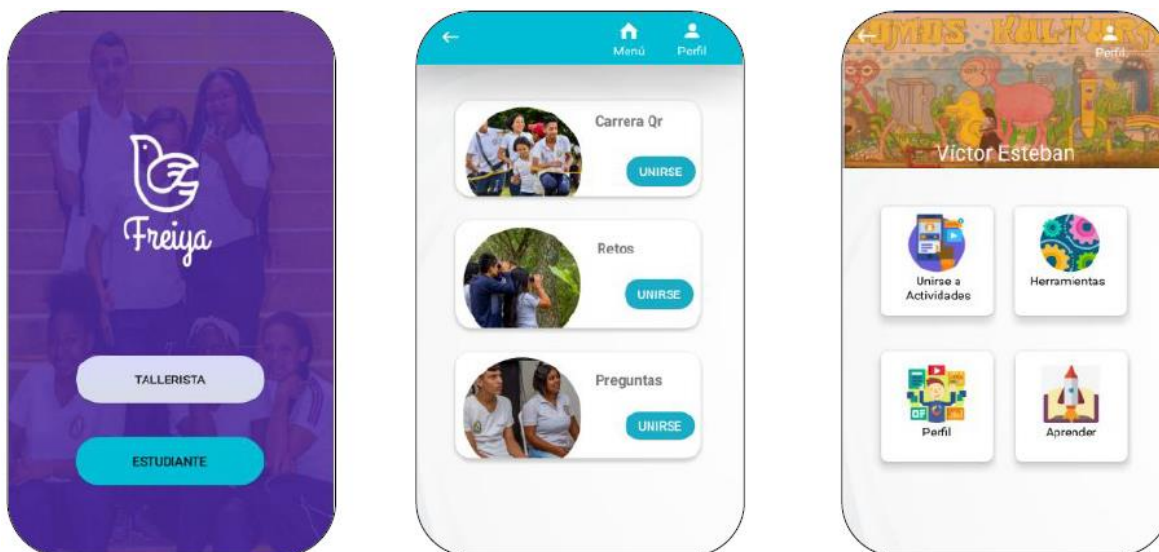
complemento en cuanto a elementos simbólicos debería ser la temática de proyecto de vida; componente trabajado fuertemente por Multipropaz. Las recompensas, puntos, niveles, insignias entregadas por la aplicación, apuntaron representar todo lo mencionado anteriormente; y de mismo modo, el recorrido del jugador (pantallas, escenarios, botones, fondos de la aplicación).



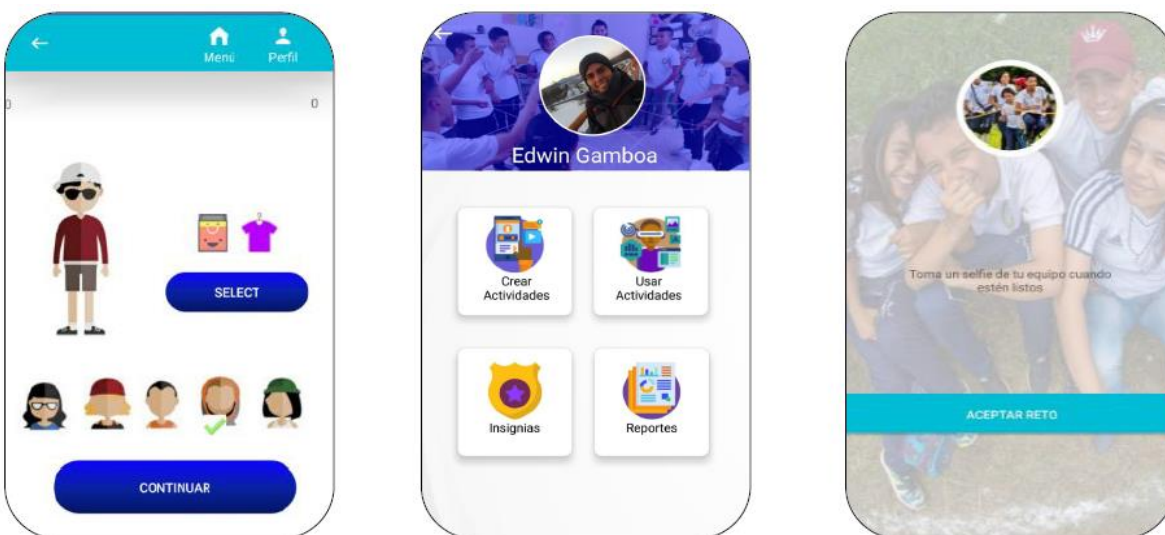
*Ilustración 7 Talleres SARI para definir economía del juego y recorrido del jugador en la fase de “Negociación” de la SARI (Mesa, 2010)*

La ilustración 7 y 8, evidencian cómo en las fases de la SARI (Mesa, 2010) en las que se desarrollaron la negociación y la exploración, se realizó un acercamiento profundo a los sentires y pensamientos individuales y colectivos de los participantes de los talleres. En términos de Gomez et, al (2019), estas fases permitieron la “exo-programación” de Freiya; es decir, se programó desde el trabajo humano colectivo y todas las particularidades del contexto de la comuna 20 que los talleres SARI (Mesa, 2010) nos ayudaron a decodificar y comprender. El “decodificar” y “comprender” es en pocas palabras lo que se busca atender desde lo que plantea Milanese (2013) como los *elementos de anclaje y objetivación*.

A partir de esta relación: EG + DxP, vinculados a partir de talleres SARI (Mesa, 2010), se logró crear junto al equipo de Freiya, un entorno digital que generara arraigo e identidad entre los usuarios que usaron la aplicación en los talleres. A continuación, se presentan estas pantallas y fondos desarrolladas pensando en el espacio y recorrido del jugador:



*Ilustración 8 Pantallas de Freiya*



*Ilustración 9 Pantallas de Freiya*

Por su lado, para la economía del juego se construyeron los siguientes esquemas y dinámicas de recompensas:

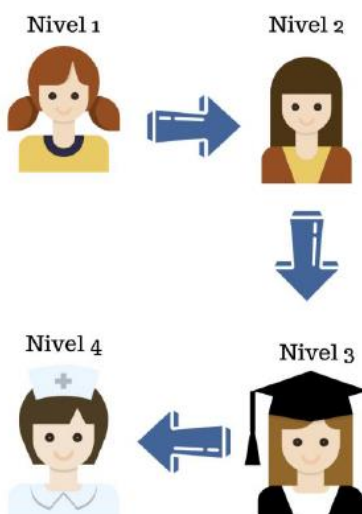
## Moneda Multi



*Ilustración 10 Punto individual*



*Ilustración 11 Insignias por nivel*



*Ilustración 12 Insignias Avatar*

Teniendo en cuenta las relaciones anteriores entre la Estrategia de Gamificación y el Diagnóstico Participativo - los pasos de la EG que consisten en **definir la audiencia objetivo , los objetivos del jugador, el espacio y recorrido del jugador y economía del juego**, se relacionaron con los pasos del DxP que permitieron **identificar a la comunidad local, los elementos sociodemográficos y los elementos de anclaje y objetivación**, fue posible identificar temas generadores (Milanese, 2013) que guiaron el proceso de relación entre los contenidos de formación en cultura de paz y las realidades de las chicas y chicos participantes del proceso, utilizando la aplicación y su desarrollo, como una herramienta tecnomediada para dinamizar los talleres. Los temas generadores hacen referencia a los contenidos de los encuentros enfocados a trabajar el cuidado del medio ambiente y los encuentros para trabajar temas del lenguaje audiovisual. A continuación, se describen:

### **Medio ambiente**

La comuna 20 tiene mucho potencial agrícola y ambiental, siendo sede de proyectos como “Siémbrate Siloé”, el cual trabaja huertas urbanas potenciando procesos de reciclaje, cuidado del agua y soberanía alimentaria. Ya desde el contexto geográfico de la Fundación y el colegio, su ubicación está rodeada de zonas verdes y fuentes hídricas, además de tener el colegio 3 huertas gestionadas por la Fundación. Los días viernes se realizaron los talleres enfocados a la ecología, teniendo como eje la concientización de los actores del colegio frente al reciclaje, la correcta separación de residuos y el cuidado del agua. Estos talleres de ecología han generado en las nuevas generaciones de Multipropaz una identidad alrededor de la huerta, apropiándose ellos de su cuidado, mantenimiento y gestión.

Cabe destacar que, en el paso de la estrategia de gamificación referida a la economía del juego y el recorrido del jugador, tanto los talleristas como los estudiantes, mencionaron la importancia de integrar en la estética de la aplicación elementos de las huertas, las zonas verdes y los procesos de reciclaje al interior del colegio,

Muchos de las actividades ejecutadas con los diferentes grupos involucraron la huerta escolar y su gestión. Para definir temas como qué semillas se iban a plantar, cómo se iban a organizar los procesos de reciclaje; y también, para evaluar pre saberes y validar temas vistos alrededor de la huerta, se utilizó la aplicación Freiya desde la carrera QR, los retos y las preguntas.



*Ilustración 14 Sesión de organización de roles usando Freiya para el cuidado de la huerta*



*Ilustración 13 Sesión de siembra en la huerta, después de usar los “retos” de Freiya para decidir qué tipos de semillas sembrar*



*Ilustración 15 Taller de reciclaje y gestión de ecoladrillos*

## **Lo audiovisual**

Por otro lado, siguiendo el paso a paso del desarrollo de la estrategia de gamificación, en el momento de definir los objetivos de la aplicación, varios chicos manifestaron la importancia del poder crear fotos y editarlas con las dinámicas de la aplicación. Esta necesidad de “crear” se soportó con la actividad de Freiya llamada “Retos” y mediante esta mecánica de juego se crearon muchos productos fotográficos y cortometrajes.

Los actores del proyecto Multipropaz (directivas, talleristas, estudiantes), a través de los años han mostrado mucha afinidad al tema audiovisual. Contando con un premio Alfonso Bonilla Aragón por un documental enfocado en las prácticas culturales de la comuna 20. Gracias a este camino transitado por Multipropaz desde la creación de productos audiovisuales, se creó en el colegio la especialidad técnica de audiovisuales en convenio con el SENA. Al inicio del proceso se realizó una búsqueda en la web sobre todo lo relacionado a la Fundación Multipropaz, encontrando productos audiovisuales de calidad, muy simbólicos y, mucho más

importante, son un reflejo del proceso en construcción de paz y convivencia que realiza la Fundación.

Ya en el trabajo en campo, desde el desarrollo de los talleres, especialmente en los talleres encaminados a trabajar el potencial comunicativo, la fotografía fue un elemento fuerte en el proceso de integrar las dinámicas de Freiya en la Fundación.

Para la semana cultural los participantes elaboraron diversos productos, entre ellos un documental sobre los funcionarios de servicios generales (aseadoras, celadores, funcionarias de la cafetería) evidenciando el cómo “lleenan de dignidad al colegio” <sup>21</sup> con sus quehaceres diarios. El uso de Freiya permitió entre los grupos de trabajo hacer muchos ensayos de sus productos finales con el uso de “retos”. Con los códigos QR se reforzaron y evaluaron temas



*Ilustración 16 Taller de fotografía y video repasando planos*

---

<sup>21</sup> Enlace de vídeo creado y editado por los estudiantes participantes de Multipropaz:  
[https://www.youtube.com/watch?v=QMScqCCP00A&ab\\_channel=JONNATHANANDRESYATACUECHA](https://www.youtube.com/watch?v=QMScqCCP00A&ab_channel=JONNATHANANDRESYATACUECHA)  
[VACO](#)

técnicos del ámbito audiovisual y del arte dramático como los planos, las tomas, los guiones, la exposición de fotografías, las dimensiones del cuerpo, etc.



*Ilustración 17 Foto enviada usando Freiya para repasar los planos de una fotografía*

## **5. PROMOVRIENDO LA PARTICIPACIÓN EN JÓVENES DESDE EL USO DE NUEVOS REPERTORIOS TECNOLÓGICOS: IDENTIFICANDO RETOS PEDAGÓGICOS (MESA, 2010) INMERSOS EN FREIYA**

La vinculación de un “Nuevo Repertorio Tecnológico” (Gómez, 2012), como lo fue la aplicación Freiya, al proceso de talleres en formación de cultura de paz en la Fundación Multipropaz, nos permitió encontrar el cómo en cada actividad o “mecánica de juego” (Llanos y Jurado, 2019) propuesta por la aplicación Freiya, se encontraban los “retos

pedagógicos” descritos y elaborados por Mesa (2010) en la dimensión pedagógica de la Recreación guiada. Ahora bien, para este capítulo de análisis se pretende explicar el cómo desde las mecánicas de juego de Freiya - “carrera QR”, “Los retos” y “Preguntados”- se promovieron interacciones, relatos de imaginarios, negociaciones colectivas y encuentros de pre-saberes que se soportan teóricamente y empíricamente, desde los retos cognitivos, creativos y sociales elaborados por Mesa (2010).

En este orden de ideas, para soportar el análisis y el por qué afirmamos que Freiya incidió en el aumento de la participación de los jóvenes de la Fundación Multipropaz, por el arraigo que generan procesos tecnomediados que promueven los tipos de retos pedagógicos descritos por Mesa (2010), vamos explicar cómo:

A) “La carrera QR” desde una pregunta generadora inicial y un juego de selección múltiple con una sola respuesta correcta, vincula el problema cognitivo y el problema social (Mesa, 2010)

B) “Los retos” vinculan los problemas creativos y sociales propuestos por Mesa (2010).

### **5.1. La carrera QR: vinculando el reto cognitivo y el reto social**

La “Carrera QR” es la primera “Mecánica de juego” (Llanos y Jurado, 2019) que el equipo desallorador de Freiya, previamente a la vinculación nuestra al equipo de trabajo, programó e hizo pruebas piloto al interior del Área de Juegos Digitales y Gamificación del Grupo de Investigación en Multimedia y Visión por Computador de la Escuela de Ingeniería en Sistemas de la Universidad Del Valle. En previas conversaciones con el equipo de Freiya y el coordinador del Área de Juegos Digitales y Gamificación, Edwin Gamboa, nos comunicaron que la idea al principio con Freiya era que cumpliera una función de refuerzo en los contenidos conceptuales de Multipropaz (ver “los potenciales del desarrollo humano” en el capítulo de 3. Marco conceptual; específicamente el subtítulo 3.2 “*Construcción de cultura de paz y participación juvenil como acción política*”), pero en las primeras interacciones con los talleristas y actores de Multipropaz, caímos en cuenta que

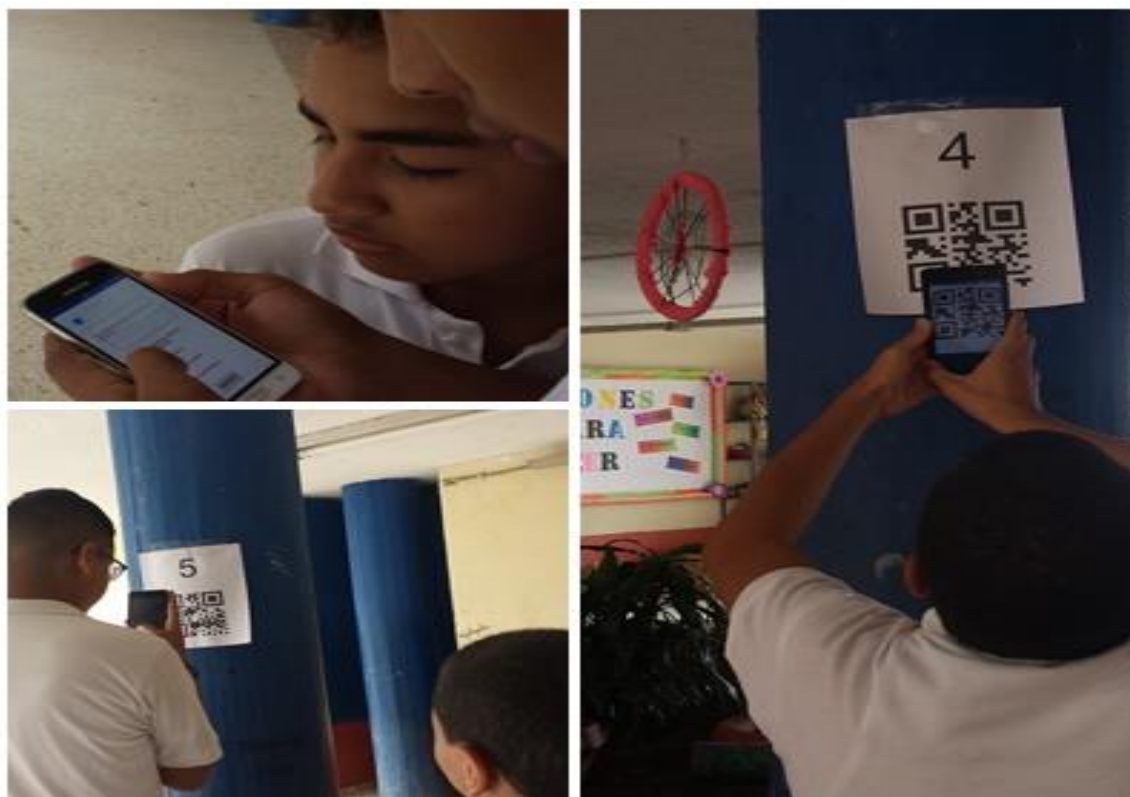
necesitábamos pensar, además de evaluar/reflexionar sobre lo conceptual, actividades/Mecánicas de Juegos (Llanos y Jurado,2019) más dinámicas que permitieran la *creación de obras* (Barbero, 2019). Las obras, gracias a Barbero (2019) las vamos a entender como métodos de expresión que permiten una *formación básica de la sensibilidad y del sentir*. Esta formación del sentir invita al *creador* a auto conocerse, conocer su entorno y generando procesos de *recreación interna* (Mesa, 2004) los cuales son el génesis del arraigo a su contexto y “descolonizan la mente” (Thiong'o, 2015)

Para Mesa, (2010), citada en Velasco (2013) “el contenido que responde a lo cognitivo aparece cuando los participantes resuelven un problema conceptual reflexionando y negociando los puntos de vista sobre la pregunta generadora planteada “(Pág., 94); esta descripción casi que describe el cómo se juega la Carrera QR. Los participantes, divididos en grupo, deben resolver colectivamente una pregunta de selección múltiple con una sola respuesta correcta. La única forma de avanzar en el juego es eligiendo la respuesta correcta y reflexionando en grupo sobre a qué código avanzar<sup>22</sup>. El reto cognitivo entonces, no es solo

---

<sup>22</sup> Cabe precisar que en la SARI las respuestas no están predefinidas, sino que se construyen en la interactividad de la actividad por los recreandos.

mental sino también espacial, ya que una mala elección podría llevarlos a un código en estado de embotellamiento (es decir, otro equipo llega al mismo tiempo al código QR).



**Ilustración 18 Sesión de trabajo utilizando la carrera QR**

Con algo de anterioridad al uso de la carrera QR en el taller, teniendo en cuentas las nociones del reto cognitivo, se realiza una pregunta generadora, que en palabras de Velasco (2013, citando a Mesa, 2010), son “temáticas que abordan el nivel existencial de las personas, en tanto las llama a la reflexión, independientemente de su edad, grado de instrucción o condición social” (Pág., 94).

Los objetivos de las sesiones -teniendo en cuenta los formatos de planeación utilizados-, en el momento del taller se convierten en preguntas generadoras. Para brindar un ejemplo, un objetivo de la sesión como “**recoger los sentires de los participantes del proceso durante el pasado y evaluar el estado actual de la aplicación Freiya**”; se expresó como la siguiente pregunta generadora, antes de iniciar la carrera QR:

***¿Cómo recoger los sentires del proceso Multipropaz durante el año pasado y evaluar el estado actual de la aplicación Freiya?***

La pregunta generadora invitó a explorar los imaginarios y reflexiones, activando la capacidad cognitiva de los participantes para realizar conexiones entre lo experimentado y lo aprendido en las sesiones anteriores. Además, afirmamos también, que durante la “Carrera QR”, la capacidad -reto- cognitiva se pone a prueba junto al reto social (Mesa, 2010), porque solo mediante una negociación colectiva se decide hacia qué código QR avanzar. Además, también exige un esfuerzo colectivo es indagar entre cada integrante de los grupos, cuál podría ser la respuesta correcta. En otros casos que también obedece a lo social, se asignan de cierto modo algunos roles para avanzar en el juego; en ciertos grupos se observa que eligen algún tipo de líder para avanzar hacia otro código QR o algún líder para tratar de acertar más rápido la pregunta propuesta (ver ilustración 19 y 20).



*Ilustración 19 Negociación de roles para avanzar en la Carrera QR*

La carrera QR Se juega usando un solo celular por grupo, así se centra más el trabajo en la interacción social tecnomediada, que en la tecnología como única herramienta para soportar la interacción entre los participantes. Como reto social también se podía evidenciar la selección del celular a usar dependiendo la actividad. Por ejemplo, habían celulares que funcionaban de manera más rápida para escanear los códigos QR, esto conducía a negociaciones entre los grupos de trabajo para decidir qué celular usar . Para empezar a tener afinidad y entender algunas “lógicas de juego” de la carrera QR, se debía tener en cuenta experiencias previas de interacción con esta mecánica de juego; ¿Cómo saber qué celular es más eficiente para el juego, sin una previa experiencia utilizándolo?, de este modo cada grupo de trabajo debía realizar un esfuerzo *cognitivo* , pero mucho más ligado a lo *social*, para decidir el cómo abordar la actividad.



**Ilustración 20** Estudiantes "negociando" qué celular usar y cómo avanzar en la carrera QR

Aquí, es pertinente, integrar la idea de que los retos pedagógicos se complementan entre sí durante una actividad recreativa. Los tres retos pedagógicos se encuentran presentes en todas las mecánicas de juegos de Freiya. Siguiendo esta idea, Mesa (2010) explica que: “Estos problemas generales, aluden a tres tipos de contenidos básico de la interactividad Recreador/Recreando: cognitivos, creativos y sociales de regulación grupal tanto en el nivel individual como grupal, pero interdependen y están estrechamente interrelacionados con las preguntas generadoras con las que se inician las sesiones” (Mesa 2010, pág., 17).

## 6.2. Los “Retos”: vinculando el reto creativo y el reto social

Desde el primer acercamiento con los y las jóvenes participantes de Multipropaz, se notó cómo la mecánica de juego “Retos”, se acercaba más al complemento que sugerían los actores de Multipropaz, como herramienta digital para usarse en los talleres. Aunque la carrera QR puede permitir el trabajo en equipo, tiene un fin muy objetivo y fijo. Algo clave, que autores como Gómez, Et al (2019) exploran al hablar acerca de la importancia que tiene la *creacion de obras en* la dinámica de interacción con los Nuevos Repertorios Tecnológicos (Gómez, 2010). La *creación de obras* en términos de Barbero (2019), permite una “*formación básica de la sensibilidad*” o el “*desarrollo del sentir*”, generando nuevas formas de encontrarse -nuevas éticas<sup>23</sup>- entre los usuarios de las herramientas digitales:

*“(…) sola una formación estética básica que posibilite de veras a los niños y adolescentes experimentar con su propio cuerpo, con sus propios sentidos en todas las direcciones, y con las tecnologías desde las más rudimentarias hasta las más sofisticadas, está hoy en posibilidad de dotarles de herramientas no solo para leer lo que otros escribieron sino, como quería Paulo Freire, para contar su propia historia. Y contarla con los medios y técnicas que posibiliten a las mayorías aprovechar tanto lo que en la oralidad hay de experiencia cultural expresiva de su propio mundo, como*

---

<sup>23</sup> Esta << ética de nuevo tipo >> se traduce, en términos de Barbero (2019) en la <<formación básica de la sensibilidad>> o << desarrollo del sentir >> mediada por la capacidad de vincular –permitir encuentros con otros “nativos digitales” encontrando significados y goce colectivo- y crear –potenciar la creatividad, la capacidad cognitiva y generando vehículos de expresión- que tienen los Nuevos Repertorios Tecnológicos. En la medida que el sujeto se expresa y transforma los usos establecidos, construye una *subjetividad política*, haciendo contraparte al sentido *enajenante* y *alienante* que se preestablecen para las tecnologías –NRT en este caso- y los procesos que son transversales a estas.

*de la visualidad electrónica. Pues es ahí, en la complicidad y compenetración entre esas dos culturas -oral y visual- por donde pasa la especificidad de la experiencia colectiva de modernidad en Latinoamérica” (Barbero, 2019. Pág.6)*

El “desarrollo del sentir” y “la formación básica de la sensibilidad” (Barbero, 2019): son válvulas de escape, politizadores (Rincón, 2006) de las nuevas ciudadanías.

Comprender esto y generar desde los procesos tecnomediados, retos creativos, acompañados de retos sociales, permite identificar que estas características de “*formadores de la sensibilidad*” y “*del sentir*”, inciden en la participación activa de las y los jóvenes que asistieron a los talleres mediados por la aplicación móvil Freiya y estructurados por la Metodología SARI (Mesa, 2010), proponiendo retos cognitivos, creativos y sociales (Mesa, 2010) desde Mecánicas de Juegos (Llanos y Jurado, 2019). Se debe permitir diseñar colectivamente desde la integración de las diferentes individualidades:

*“Ampliar las opciones individuales y no en preservar valores ni prácticas como un uno en sí. Pues la cultura no es un conjunto estático de valores y prácticas sino un mundo de vida que se recrea constantemente, y ello en la medida en que las personas cuestionan, adaptan y re-diseñan sus valores y prácticas al interactuar individual y colectivamente. Formar, o sea dar forma a la nueva sensibilidad de los adolescentes y jóvenes es posibilitarles verdaderamente ampliar sus opciones y recrear culturalmente su entorno” (Barbero. 2019. Pág.3)*

El envío de fotos, vídeos o audios para resolver los retos propuestos en los talleres, invitó a los chicos a interactuar mucho más entre ellas y ellos, asignándose roles para poder enviar sus creaciones al tallerista. Además, de tener que hacerlo mediante diversas expresiones: poemas, fotos simbolizando alguna situación, audios, creaciones gráfico plásticas, etc. Sobre los retos, una estudiante de grado 9no nos comentó que:

*“El uso de la aplicación en la actividad “retos” siempre se nos ha sugerido trabajar en equipo por la falta de más celulares, pero pienso que es mejor porque así podemos trabajar en equipo y hablarnos entre todos. También nos permite crear fotografías que crean un ambiente de compañerismo y nos reímos mucho; a veces es muy*

*aburrido usar aplicaciones individualmente.” Nasly Lizeth Velasco<sup>24</sup>, grado 9-3 – 16 años (extraído de Diario de Campo del 3/02/2020)*



**Ilustración 21 Creación de obras plástica para luego ser enviadas y expuestas usando Freiya (1)**



**Ilustración 22 Creación de obras plásticas para luego ser enviadas y expuestas usando Freiya (2)**

<sup>24</sup> Los testimonios y fotos de las y los estudiantes cuentan con la autorización por parte de sus acudientes. El formato del permiso de uso de imagen y testimonios se dejará en los anexos. Ver anexo 9.5

A modo de hallazgos, creemos que la incidencia en la participación activa de las y los jóvenes de Multipropaz desde la vinculación de Freiya en los talleres, se puede entender desde dos categorías, La primera categoría es la experiencia de creación colectiva, en la cual es vital el trabajo en equipo. La segunda, tiene que ver con la experiencia individual, y se refiere a la motivación intrínseca para mantenerse activos y activas en las dinámicas tecnomediadas.

A continuación, explicaremos brevemente estas dos categorías que para nosotros exploraran la incidencia de los NRT (Gómez, 2010) inmersos en dinámicas educativas y pedagógicas desde un nivel colectivo a un nivel individual. Los testimonios extraídos y en sí la construcción y consolidación de ambas categorías, surgió de un taller a modo de evaluación del proceso durante el 2019 y parte del 2020:

### **Experiencia de creación colectiva: trabajo en equipo**

La experiencia de creación colectiva, en términos de Mesa (2010) debe proponer 3 retos: reto colectivo, reto cognitivo, reto social. En este orden de ideas, la creación/ expresión colectiva de alguna idea o concepto, depende del cómo se involucran los saberes (R cognitivo) de los participantes, la capacidad creadora e imaginativa (R creativo), y la capacidad de entenderse con los otros para asignarse roles o tareas (R social). Por otro lado, desde las concepciones de la PECP ( Bastidas et al., 2006), el **trabajo en equipo** es transversal a todos los potenciales del desarrollo humano, en la medida que la única forma de generar una cultura de paz, la cual se sostiene gracias a un estado de convivencia pacífica: es de forma mancomunada, escuchando y respetando las diferencias del otro. Sobre el **trabajo en equipo** Mesa (1998) acota el término *intersubjetividad*, que hace referencia, con sus propias palabras a “construcción conjunta de sistemas de significados compartidos” (Mesa, 1998. Pág., 1)

Teniendo en cuenta los resultados de la evaluación, en cuanto a la experiencia de creación colectiva, los jóvenes de 6to a 9no, expresaron que el **trabajo en equipo** es fundamental para desarrollar esta experiencia de creación colectiva que ofrece la aplicación Freiya, ejecutando las dinámicas de “Carrera QR” y “Retos”. Además, se evidencia un trabajo en equipo que ha exigido llegar a acuerdos y experimentar habilidades individuales propias para reforzar una obra o producto colectivo. Por otro lado, también se comenta que este **trabajo en equipo**

ayuda a crear o reforzar vínculos, en la medida que se conocen personas nuevas, o se descubren cosas nuevas sobre los otros.

### **Testimonios extraídos del formato de evaluación sobre esta categoría:**

*“Al trabajar con la aplicación, se nos permitió trabajar colectivamente y como todos no teníamos celular, tanto Freiya como la actividad permito turnarnos y cada uno uso la Aplicación.”* Daniel Esteban Martínez, grado 7-4 – 13 años

*“El uso de la aplicación nos ha permitido trabajar en grupo siempre que la hemos usado, personalmente es por eso que me gusta venir a Multipropaz por que usan alternativas diferentes para aprender.”* Juan José Obando, grado caminar (bachillerato acelerado) – 16 años

*“La aplicación es muy entretenida y si nos motiva a trabajar en equipo, por ejemplo, la carrera Qr es necesario trabajar en equipo, mientras unos escanean los otros están pendientes de leer la pregunta y la respuesta correcta mientras otro está mirando donde se encuentra el siguiente código”* Andrés Felipe González, grado 9-1 – 15 años

### **Experiencia individual: motivación para la participación activa**

Esta categoría surge al analizar los relatos del cómo se desarrolló la actividad. Se establece como la categoría que describe la capacidad de potenciar la participación activa que tiene aplicación Freiya, al encontrar en las experiencias de usuario, grandes esfuerzos por formar parte del proceso que genera la actividad mediada por la aplicación. La **Motivación para participar**, surge a partir también del contenido de la actividad (tipo de preguntas en la carrera QR y carácter de los retos), lo cual es fundamental, ya que se trabaja bajo el marco de los contenidos de Multipropaz.. Desde autores como Gómez et al. (2019) se entiende que esta motivación que generan los procesos tecno mediados surge a partir del arraigo que genera el proceso de “exo-programación” del cual formaron parte los participantes de los talleres. Por otro lado, en términos de Loaiza (2016 ) se puede comprender esta motivación para participar activamente, desde la forma en que la ·exo-programación despertó una *subjetividad política* en los jóvenes que formaron parte de los talleres y vieron en Freiya “algo creado por, y para ellos”.

Otro aspecto a resaltar, es la capacidad de no perder la **motivación** por un elemento que no se puede controlar. Esto es importante, porque hay un cambio en la forma cómo se asumía el hecho que la aplicación no funcionara muy bien por la capacidad del *wifi*. En las primeras fases del proceso, los chicos perdían totalmente el interés de usar la aplicación cuando el *wifi*

fallaba; cerrando el proceso, fue todo lo contrario y buscaron la forma de no perder el hilo de la actividad, ni la **motivación** para continuar participando; esto denota que se forjó un sentido de pertenencia o de identidad, al persistir en el uso de la misma para abarcar los contenidos de formación en cultura de paz.

El proceso de desarrollo de Freiya (desde los primeros pasos de la estrategia de gamificación) involucró a los chicos que participaron de esta evaluación, y esta categoría se sustenta al poder ver en sus relatos la motivación y/o emoción que generó el prototipo final de la aplicación. Otro aspecto importante para describir la motivación para participar, se puede descifrar de las sugerencias que realizan los chicos a la aplicación en su versión final; sus comentarios se centraron en adherir cosas nuevas (de diversas índoles, mini- juegos, más opciones de personalización, por ejemplo), pero siempre dejando claro el deseo de seguir formando parte del proceso de construcción y uso de la aplicación.

#### **Testimonios extraídos del formato de evaluación sobre esta categoría:**

*“Se desarrolló muy bien, aunque se tuvo dificultad con el internet en varias ocasiones y llegamos a un punto que le dijimos al tallerista que nos funcionaba bien, él nos sugirió cerrar la aplicación, desconectar el wifi y volver a conectar y así si pudimos realizar la actividad.”*  
Luna Murcia, grado 9no - 15 años

*“Cuando íbamos a finalizar la actividad de carrera QR se nos salió pero aun así volvimos a ingresar y terminamos la actividad. Me gustó mucho usar la aplicación, corrimos, nos reímos, disfrutamos competir con nuestros otros compañeros y ver quién llegaba primero nos motivaba”* Nicolás Anacona, grado 9-2 - 14 años

## **6. CONCLUSIONES Y PISTAS PARA EL USO RECREATIVO DE PROCESOS TECNOMEDIADOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ**

Este trabajo de grado, procuró abordar el análisis de una pregunta de investigación anclada a la experiencia de intervención recreativa con jóvenes de la IE Multipropósito (específicamente estudiantes que participan del proyecto Multipropaz) usando un NRT (Gómez, 2012) que promoviera el incremento y la permanencia en la participación de estos estudiantes en los talleres de formación en cultura de paz. Para entender cómo *los Nuevos Repertorios Tecnológicos a través de un proceso de recreación dirigida, aportan a incentivar la participación activa en procesos de construcción de cultura de paz en jóvenes de la IE Multipropósito*<sup>25</sup>, analizamos los resultados de la vinculación entre un Diagnóstico Participativo (que incluyó talleres SARI, entrevistas semiestructuradas, diarios de campo y grupos focales) con el paso a paso de una Estrategia de Gamificación (Burke, 2014). Por otro lado, detallamos el cómo los retos pedagógicos propuestos por Mesa (2010), *reto cognitivo*, *reto creativo* y *reto social*, están directamente relacionados con las mecánicas de juego de la aplicación Freiya: *Carrera QR y Retos*.

Metodológicamente creemos fue muy importante encontrar un puente entre el diagnóstico participativo y la estrategia de gamificación, mediante talleres SARI (Mesa, 2010), brindando al proceso un acercamiento mucho más completo al contexto social de la comuna 20, la IE Multipropósito y la Fundación Multipropaz. El trabajo interdisciplinar se complejiza cuando se plantea desde campos del conocimiento con un carácter tan distintos – uno de lo humanista y lo empírico (recreación) y el otro desde lo concreto y positivista (ingeniería en sistemas)- ; sin embargo, las fases metodológicas desarrolladas nos ayudaron a cerrar estas brechas y complementar lo *técnico*, con lo *humano*.

Freiya, *reta cognitivamente* porque invita a la socialización y puesta en marcha de pre saberes e imaginarios; pero a su vez, estos saberes se deben poner en conjunto, ya que su uso se hace exclusivamente desde un trabajo grupal que solo puede fluir *negociando* (Mesa, 2010) con el otro para poder resolver *creativamente* los retos propuestos mediante técnicas lúdico creativas y tecnomediadas. Priorizando, para este trabajo de grado lo tecno mediado.

La vinculación entre el DX y la EG dirigió la intervención hasta un punto de promover *temas generadores* propios de la formación en cultura de paz, que guiaron las sesiones de talleres

---

<sup>25</sup> Pregunta de investigación del TG. Ver capítulo de *Aspectos generales*.

SARI, grupos focales y entrevistas semiestructuras; además de permitir junto al grupo de ingenieros que acompañaron el proceso, el desarrollo de todos los aspectos técnicos y estéticos de la aplicación Freiya. Mientras que, entender el cómo los retos pedagógicos están inmersos en las mecánicas de juego de Freiya, nos ayudó a definir dos categorías que explicaron por qué Freiya promovió la participación y permanencia de los jóvenes en los talleres.

Estas categorías tienen que ver con a) motivaciones colectivas explicadas desde el trabajo en equipo al que invita Freiya creando obras (Barbero, 2019) en conjunto y negociando con el resto para resolver los retos propuestos por la aplicación ; y b) motivaciones individuales que se entienden desde el arraigo que generó el formar parte del desarrollo de la aplicación en todos sus aspectos técnicos, estéticos, y de lo más primordial: su uso para generar un proceso de *ensayo/error*<sup>26</sup> que garantizara la creación de una versión final de la aplicación la cual contuviera todos sus pensamientos, sentimientos, desazones y aprobaciones.

Los estudiantes en términos de Gómez, et al (2019), *exo-programaron* a Freiya, generando una creación desde sus realidades y contexto; deconstruyendo la tradicional forma de creación de herramientas tecnológicas: técnicos, científicos e ingenieros, *programando* desde una posición pasiva y alejada de la realidad de los usuarios finales de sus creaciones.

Creemos que queda un trabajo a realizar a futuro muy interesante. La coyuntura mundial de encierro y pérdida de interacción con el otro que produjo la pandemia nos demostró que es indispensable pensarnos nuevamente nuestra relación con las herramientas digitales que ofrece el entorno. De hecho, una de las limitaciones de este trabajo de grado es que toda la intervención se vivió en un contexto prepandemia, por lo tanto, aún no ocupaba en la educación y los procesos sociales, un rol tan importante todo lo referente a las herramientas digitales. Por otro lado, desde una reflexión enmarcada en temas sociales de desigualdad económica estructurales, creemos que estamos aún lejos de tener un entorno ciber conectado sostenible que permita de verdad, explorar toda la capacidad que existe entre las conexiones sincrónicas y asincrónicas que promueve la educación remota. Esta reflexión surge porque

---

<sup>26</sup> Este “ensayo error”, hace referencia al último paso de la estrategia de gamificación: la iteración. Que, en pocas palabras, quiere decir que se debe revisar todo el proceso desde el principio, paso a paso, ya que, al ser un contexto cambiante, se deben ir pensando ajustes al producto y proceso gamificado.

creemos que en Colombia la situación de poca conectividad tanto en casas de barrios populares -en este caso la comuna 20-, como en colegios públicos -en este caso la IE Multipropósito-, es muy rudimentaria e ineficaz aún.

Desde la “exo-programación” (Gómez, et al. 2019) nos imaginamos a futuro, procesos de intervención guiados por la Recreación dirigida (Mesa, 2010) muy interesantes y que permitan comprender al profesional en Recreación que “el reto para los recreadores no es “superar” el entretenimiento, sino superar las concepciones y las prácticas en que éste y la recreación son reducidas a sus formas más ingenuas y consumistas.” (Velasco, 2017. Pág., 1). Claramente, superar estas concepciones y prácticas, solo se lograrían desde un trabajo interdisciplinar; cambiando imaginarios entre profesionales de distintos campos del conocimiento para crear conjuntamente productos que generen nuevas formas de relación *ser humano-máquina*. Por eso afirmamos que la relación del Programa Académico de Recreación con la Escuela de Ingeniería en Sistemas de la Universidad del Valle, se debe mantener, fortalecer y seguir proyectando.

Después de esta introducción que a su vez concluye y resume los objetivos propuestos para el trabajo de grado, las fases metodológicas y aborda sentires sobre posibles trabajos a futuros sobre procesos recreativos tecnomediados, nos permitimos lanzar algunas pistas que, desde nuestra experiencia, fueron fundamentales para intervenciones tecnomediadas desde la Recreación guiada o dirigida (Mesa, 2004, 2010).

Es importante aclarar que las recomendaciones que brindaremos a continuación, no se deben entender como “una receta a seguir” ya que nuestra experiencia nos demostró, que cada contexto obedece a diversas dinámicas socio-históricas-culturales (Mesa, 2004) y por ende la interacción con el entorno es único paso que creemos es “inamovible” a efectuar. Más allá de esto, también pensamos que al ser la primera experiencia de intervención interdisciplinar entre recreadores e ingenieros en sistemas<sup>27</sup>, creemos que los siguientes puntos pueden ser guías orientadoras de futuros procesos de intervención enmarcados en la Recreación

---

<sup>27</sup> Fue la primera experiencia de práctica profesional que involucró el integrar el campo de la Ingeniería en Sistemas con el campo de la Recreación. Por otro lado, nociones o neologismos como “exoprogramación” (Gómez, González y Rueda, 2019), Nuevos Repertorios Tecnológicos (Gómez, 2012), Lenguajes lúdicos creativos tecnomediados (Velasco, 2013) apenas vienen siendo explorados en la última década y el inicio de la presente.

utilizando herramientas tecnomediadas. No está demás, aclarar también, que el objetivo de investigación que orienta este último tramo del trabajo de grado, tiene que ver con el uso recreativo de lo tecnomediado para la *construcción de cultura de paz* por lo tanto tiene particularidades que se enmarcan en lo que ya hemos definido como *construcción de cultura de paz* (Bastidas et al., 2006) desde los autores. Por último, las pistas se dividirán en dos sentidos: a) pistas vitales para el desarrollo de una aplicación móvil, b) desarrollo de la estrategia de gamificación

### **7.1. Pistas vitales para el desarrollo de una aplicación móvil**

Las tecnologías se han hecho omnipresentes en nuestra sociedad. Asumir que pueden mantenerse fuera de procesos recreativos y aulas resulta prácticamente imposible, a pesar de que la última coyuntura mundial <sup>28</sup>nos demostró que desde un ámbito educativo (el cual necesita de la interacción y relaciones dialógicas profesor/alumno, recreando/recreandos) no estamos del todo preparados para asumir por completo lo tecnomediado como respuesta al “no poder encontrarnos”. Dejando así, aún más latente la idea de que la incorporación de las tecnologías en procesos pedagógicos, culturales y sociales debe impulsar algo más que la simple digitalización de tareas, pues a medida que nos conectamos, la sociedad comienza a interactuar de maneras diferentes; es por eso que autores como Gómez et al. (2019) afirman que si no existe un *trabajo humano* -cargado de toda la subjetividad propia que posee cada ser humano- previo que guíe lo tecnomediado, los resultados pueden derivar en simple alienación (Marx, 1867), despolitización (Rincón, 2006) y en la pérdida total de un trabajo artesanal (Sennet, 2008) que fortalezca vínculos y supere la relaciones liquidas (Bauman, 1999) propias de la postmodernidad. Cuando las tecnologías se enfocan únicamente a reforzar procesos de interacción conceptualizados para una sociedad industrializada, los resultados serán, en el mejor de los casos, los mismos.

Por lo tanto, es importante generar estrategias de apoyo al docente/recreador que respondan a sus realidades, más allá de la información teórica, para enfrentar de la mejor manera posible los retos que se le plantean en su entorno; y, podemos afirmar, que las tecnologías

---

<sup>28</sup> Pandemia por el COVID 19. Las aulas de clase cerraron y todos los procesos educativos formales y no formales, se vieron en la necesidad de recurrir a herramientas que permitieran un trabajo virtual.

(aplicaciones móviles, plataformas web, etc.) pueden ser herramientas importantes para lograrlo.

De aquí, deriva la importancia de contar con estudios que aporten a los educadores/recreadores información, estrategias y técnicas que surjan de realidades y entornos diferentes, que les brinden ideas sobre cómo orientar el aprendizaje de sus recreandos/estudiantes hacia mejores resultados, de acuerdo al entorno que compone su propia realidad.

La implementación y uso escolar de las tecnologías (Freiya) en la Fundación Multipropaz de la ciudad de Cali, es un buen ejemplo de este tipo de herramientas, necesarias para los maestros, recreadores o todo aquel interesado en procesos educativos. La aplicación Freiya aporta una gran riqueza, ofreciendo datos y vivencias a otros docentes e investigadores, que buscan entender lo que ocurre en procesos recreativos o aulas. Cabe mencionar que para el buen uso de este medio tecnológico se necesita de la colaboración de los profesores y ante esto se encontraron posturas favorables para lograr que los estudiantes trabajen mediante la utilización de la aplicación móvil Freiya.

Después de interpretar la información obtenida con la aplicación de la herramienta tecnológica, se concluye que la Fundación Multipropaz, está equipada con herramientas tecnológicas (sala de cómputo, video beam, equipos de sonido) que propician un mejor desarrollo en las actividades académicas de los alumnos; sin embargo, se muestra que no llegan a ser incorporadas con las actividades de trabajo dentro del aula. Las variaciones registradas en los resultados indican que los profesores son el factor determinante para que los alumnos hagan uso en su totalidad de estas herramientas, mientras que los alumnos son quienes intentan generar conocimiento de estos medios por una vía alterna a la que puede ofrecer la institución educativa.

Para ejemplificar los resultados obtenidos de las encuestas, <sup>29</sup>se encontró que el 60% de los alumnos utilizan un dispositivo celular propio, sin embargo, la posesión del mismo llega a

---

<sup>29</sup> Encuestas realizadas por el equipo Freiya previo al inicio de la práctica profesional. Estas evidencias se pueden encontrar en la siguiente carpeta de drive <https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1sthY0sYiYFIUC7Cg3oNISor19XxiAOMp>

ser un problema para los profesores de la IE Multipropósito o talleristas de Multipropaz, porque no se les da uso pedagógico, utilizándolo la mayoría del tiempo para entretenimiento o pasatiempo y no contribuye para la construcción de aprendizaje. Cabe aclarar que no queremos “satanizar” o “estigmatizar” las redes sociales, juegos y otras aplicaciones que usan con frecuencia los jóvenes: pero, sí en el marco de un proceso anclado a un contexto de educación formal y no formal, se pueden convertir en obstáculos para la interacción integral entre los actores involucrados en el aula o espacio de formación.

El internet es otra de las herramientas que brinda al alumno/recreando la posibilidad de enriquecer sus actividades académicas y extracurriculares, al darles oportunidad de utilizar la información y así fomentar su habilidad de seleccionarla, por eso se considera importante el acceso al internet para el alumno/recreando en las instituciones educativas o en procesos recreativos. Basándonos en la observación realizada, se considera que los alumnos tienen habilidades que sus profesores no fomentan la realización de actividades interactivas e innovadoras. Dicho de otra manera, la tecnología está en un constante cambio, sobre todo en el ámbito educativo, pues los profesores deben actualizarse y estar a la par de las nuevas innovaciones tecnológicas, ya que los estudiantes que ingresan al nivel básico, en la mayoría de los casos suelen traer conocimientos previos que adquieren en sus hogares, mismos que se podrían considerar favorables para la implementación en las aulas.

En el caso que nos ocupa se encontró un alto índice de mal uso de estas herramientas en la institución donde se realizó la intervención recreativa, pues, aunque la mayoría de los niños ya manejan una computadora, una Tablet y un Smartphone, su uso se limita a las actividades anteriormente mencionadas (redes sociales, juegos competitivos como free-fire, fornite, etc); además, de sumar problemáticas como el poco uso por parte de los docentes a cargo, o la resistencia por utilizar herramientas tecnológicas ya sea por falta de preparación o actualizaciones, que les permitan llevar a cabo una clase con estrategias dinámicas con ayuda de estas nuevas herramientas.

Debido a las características mencionadas anteriormente en nuestro proceso de investigación; consideramos unas pistas vitales para el desarrollo de una aplicación móvil, plataforma web o cualquier proyecto digital que fomente la participación, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones, la interacción y creación de productos.

- **Conocer las herramientas tecnológicas más utilizadas por parte de los docentes y estudiantes del Instituto**, son características importantes que permiten a todo aquel interesado en desarrollar aplicaciones móviles o plataformas web, delimitar los gustos, los objetivos, los modos de uso e intenciones del usuario
- **Identificar y determinar los objetivos y necesidades educativas de los profesores y alumnos**; para iniciar un proyecto educativo y tecnológico de calidad es esencial tener un enfoque bien definido. Así será más fácil decidir qué tipo de tecnología se ajusta mejor a las necesidades del entorno escolar.
- **Un grupo interdisciplinar** puede ser clave para ayudar durante el proceso de inclusión y adaptación tecnológica, de aquí la importancia de un buen aliado tecnológico, capaz de interpretar la información suministrada por el estudiantado, profesores y directivos. Por ejemplo, en nuestro caso, lo fue el equipo que integramos con dos estudiantes de la Escuela de Ingeniería en sistemas de la Universidad del Valle, miembros del Área de Juegos Digitales y Gamificación del Grupo de Investigación en Visión por Computador y Multimedia de la misma facultad de Ingenierías.
- **Vincular tecnologías que fomenten el trabajo en equipo.** Una de las grandes ventajas de incorporar la tecnología (aplicaciones móviles, plataformas web, etc) en la educación o procesos recreativos es que puede ayudar a fomentar el trabajo en equipo. Es clave buscar metodologías o actividades que involucren sus necesidades y así aprendan a colaborar, ser creativos, además es una gran oportunidad para que se apoyen unos a otros para adaptarse a la integración tecnológica.
- **Explorar e innovar los usos.** La educación debe avanzar al mismo ritmo que el mundo. Así que, sentir un poco de inseguridad al innovar, no es de alarmarse ni asustarse. Es el estímulo ideal que se necesita para superar paradigmas y hacer de la educación un medio de aprendizaje divertido, seguro y que necesariamente debe ir de

la mano de la cotidianidad, prácticas sociales y culturales de los estudiantes, profesores e instituciones.

- **Disposición al cambio.** La integración de la tecnología en procesos recreativos, educativos es un cambio que requiere de tiempo, voluntad y paciencia. Por ello recomendamos no ser drástico y apostar por una integración progresiva que facilite la familiarización con las nuevas herramientas tecnológicas.
- **Vincular a la familia en los procesos tecnomediados.** Los padres de familia de los jóvenes quienes acompañan el proceso de creación de una herramienta tecnológica son aliados que necesita el grupo de profesionales en Recreación y desarrolladores tecnológicos; además de enseñar a los recreandos/alumnos, se debe tomar un tiempo para incluir a los padres en el proceso de innovación tecnológica. Es importante que los padres conozcan el proyecto digital del centro educativo, de esta manera evitaremos rechazos derivados por la falta de información.
- **El recreando como sujeto activo y participativo.** Permitir que el recreando/estudiante se convierta en pieza clave en la toma de decisiones. Es de vital importancia invitar a los jóvenes a proponer mejoras, a recomendar herramientas, a compartir sus conocimientos y experiencias en el mundo digital. Es necesario redactar junto a ellos unas reglas a seguir, permite que te enseñen y así se observa que la experiencia tecnológica será aún más conveniente frente las necesidades o problemáticas que le rodean.

En cuanto a pistas de una estrategia gamificada que involucre procesos educativos en el aula; desde nuestra experiencia y perspectiva vivenciada en la IE Multipropósito y Fundación Multipropaz, consideramos que las siguientes pistas en relación con la gamificación son fundamentales para promover el uso de metodologías alternas a las habituales:

- **Definir un objetivo claro, pero sin pensarse necesariamente “métricas” medibles;** esto, para establecer qué conocimientos o actitudes se pretende que los

alumnos adquieran o practiquen mediante una estrategia gamificada o mediante el juego. La estrategia puede pensarse para varias asignaturas, para un contenido en específico, para un tema en concreto y a su vez tener como fin potenciar, la convivencia, la interactividad, la competencia sana, trabajo colectivo. En cualquier caso, es primordial definir el objetivo antes de comenzar el diseño de una estrategia gamificada, pero no creemos que sea primordial el establecer cuestiones de comportamiento y adaptación medibles por lo mismo cambiante que son los contextos sociales. Caer en este error, nos devuelve a la metáfora del *programador encerrado en su laboratorio pensando de afuera hacia adentro*.

- **Proponer retos:** una de las preguntas sustanciales que surgen a los estudiantes cuando se encara por primera vez una estrategia de gamificación es ¿Cuáles son los retos, propósitos u objetivos que se deben conseguir? para dar respuesta a ello es importante centrarse en un reto en concreto, motivador, sociable, dinámico que englobe las realidades, prácticas sociales y la cotidianidad de los estudiantes. Es vital explicar a los estudiantes los pasos a cumplir para desarrollar cada reto planteado, tener presente los objetivos antes, durante y tras el desarrollo de procesos tecnomediados para analizar cómo ha sido la experiencia, descubrir aciertos y errores y aprender de ello para mejorar los procesos de aprendizaje en el aula.
- **Establecer normas para la creación de una estrategia gamificada.** Las reglas son adecuadas para reforzar el objetivo principal y a su vez evita desorientarse del desarrollo del mismo, promueven una competición limpia. Crea unas normas concisas, considera cada una de las reglas con los alumnos para que estén claras y analiza siempre su cumplimiento y eficiencia por parte de los participantes.
- **Crea un sistema de recompensas:** la recompensa es una característica decisiva en procesos gamificados. Hay sistemas de gamificación que se basan en puntuaciones, premios. En nuestro proceso de desarrollo de una estrategia de gamificación (Freiya) se implementaron a modo de recompensa; insignias de buen comportamiento, participación, trabajo en equipo, respuesta correcta, así mismo insignias negativas de mal comportamiento, respuesta errada, entre otras. Además, la aplicación móvil

Freiyya en las actividades (Carrera QR, Retos, Preguntados) al finalizar se asignaban monedas que tienen como objetivo mejorar su avatar, canjear por vestuario. En síntesis, la recompensa debe ser atractiva, llamativa visualmente y coherente con el entorno que les rodea.

- **Fomentar una sana competencia y motivante:** la sana competencia es indispensable en una estrategia gamificada en el aula. Optar por juegos cooperativos en los que los participantes tendrán que trabajar en equipo y aportar de diversas maneras para lograr cumplir los retos planteados y obtener la recompensa al final. Un ejemplo de ello es la actividad carrera QR de Freiyya, la competencia se genera apenas inicia la carrera pues el primer grupo en leer todos los códigos QR, dar respuesta correcta al final ocupa primer, segundo, tercer, cuarto y así mismo son sus recompensas.
- **Establecer niveles de dificultad ascendente:** la función de un juego se basa en el equilibrio entre la dificultad de un reto, la satisfacción y experiencia que se obtiene al superarlo. Por esta razón, a medida que el alumno avanza, práctica y aprende, al nivel de dificultad, los retos y objetivos a cumplir deben ir aumentando para estimular nuevos aprendizajes.

De este modo se mantendrá el nivel de participación y motivación en ascenso, hasta el punto de atraer nuevos alumnos que deseen vivir la experiencia de ser parte de herramientas tecnológicas en procesos tecnomediados.

## **6.2 Pistas para el uso recreativo de procesos tecnomediados en la construcción de cultura de paz**

Este apartado también tiene el propósito de dar ideas sobre cómo fomentar una *convivencia pacífica* mediante la Recreación y los potenciales del desarrollo humano para de esta manera dar a conocer un panorama sobre el proceso recreativo en Multipropaz usando una herramienta tecnológica (Freiyya). Esto para orientar, dar coherencia, orden y a su vez

fomentar el uso de un dispositivo móvil de una manera alterna con el contenido que nos brinda los potenciales del desarrollo humano (Bastida et.al, 2006) y así promover una cultura de paz de comportamientos pacíficos, colectivos, de sana convivencia y trascendencia social. Consideramos que las siguientes pistas para este propósito:

- **Fomentar la identidad individual y social.** La Recreación y su relación con el *potencial afectivo* en su proceso de interacción busca generar experiencias individuales (reflexión, pensamiento crítico, relaciones constructivas, incluyentes, democráticas, participativas) contribuyendo a una convivencia pacífica. Por otro lado, una de las herramientas implementadas por profesionales en Recreación en procesos recreativos para fomentar la colectividad, un ambiente pacífico, es la tecnología que en nuestro caso fue la aplicación móvil *Freiya*, fortaleciendo a través de este medio la cultura de paz en Multipropaz con aprendizajes cooperativos en los cuales cada uno deba escuchar, participar, decidir, para un fin en común.
- **Identificar problemáticas de conflicto del entorno social y del recreando.** La recreación y su relación con el *potencial ético moral*, genera normas sociales, modos de negociar, modos de participación, para de este modo asumir responsabilidad en situaciones de conflicto y tomar el rol de mediador con acuerdos, valores y argumentos frente a los demás. En el proceso recreativo en Multipropaz, la tecnología fue un factor determinante y llamativo que motivó al recreando a ver la participación de un modo respetuoso e interactivo.. La aplicación móvil *Freiya* se usó como medio alternativo para incentivar una mayor participación en los recreandos a partir de ilustrar sus creaciones artísticas, audiovisuales o fotografías con actitud de confianza, responsabilidad, para el beneficio colectivo y una sana convivencia.
- **Identificar el potencial de la relación Recreación y comunicación.** La Recreación y su relación con el *potencial comunicativo* en la cultura de paz rechaza los conflictos y actos de violencia, por ello se pretende que, a través de un proceso recreativo, con herramientas tecnológicas, con valores, actitudes y comportamientos de convivencia pacífica se construyan relaciones con base al diálogo. En procesos tecnomediados (*Freiya*), es clave implementar una estrategia interactiva, dinámica e incluyente que

motive al recreando a mejorar su habilidad de expresión y comunicación, fortaleciendo las relaciones interpersonales y sociales, y a su vez promoviendo una *convivencia pacífica*.

- **Propiciar actividades en las que invite a la Resolución de conflictos.** La Recreación tiene como fin comprender las problemáticas que rodea un grupo, un entorno, un individuo y a su vez busca soluciones creativas para hacer entender que el conflicto es parte de la vida diaria. Por ello la creatividad, el rol y medio (tecnológico, audiovisual, artístico, etc.) que se piense implementar para manejar el conflicto de manera que se den soluciones deberá incluir actividades de carácter individual, colectivo y participativo; es fundamental para la cultura de paz permitir que el recreando identifique por sí mismo un problema o situación de conflicto, en la cual él mismo podría hacer un aporte desde sus conocimientos, experiencias y vivencias.
- **Educar para la paz.** Según Piaget (1969) “el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que le rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación” (pág.32). Siendo así, la Recreación es un campo vital para la construcción de una cultura de paz, provee herramientas metodológicas, variedad de materiales interactivos. Los Profesionales en Recreación tienen la capacidad de generar procesos para que los niños, niñas, jóvenes, adultos aprendan activamente, descubran y formen sus propias herramientas de enseñanza y aprendizaje.

Educar para la paz debe pensarse como un proceso social en cual el trabajo cooperativo e interacción con otros sujetos propicie acciones de sana convivencia, contribuyendo a un ambiente pacifico. De hecho, pensamos en la Recreación como herramienta primordial para educar para la paz, dado que, la Recreación, se visualiza como un campo rico en conocimientos, experiencias, fortalezas culturales y sociales que, de acuerdo a un tema o necesidad a tratar, se pueden aplicar para trabajar con

comunidades y dejar una huella en las personas a través de los procesos de intervención realizados.

Consideramos que la tecnología es una característica atractiva para el recreando en procesos recreativos, aun así, el profesional debe usar esta herramienta tecnológica de tal manera que el recreando se apropie de las responsabilidades propuestas en las actividades recreativas, mediante acciones que fomenten el liderazgo. En este sentido, se espera que el recreando sea capaz de dar solución a los problemas o necesidades que rodean su entorno (familiar, educativo, económico, ambiental, etc.). Uno de los objetivos a cumplir por parte de Multipropaz es que los jóvenes se conviertan en líderes dinamizadores de los procesos (ecología, comunicadores de paz, semillero de paz, jóvenes para jóvenes de paz) que se lleven a cabo con la comunidad educativa Multipropósito. Por tanto, el proceso de enseñar a través de mediaciones tecnológicas puede generar experiencias de satisfacción de saber que logren incentivar a más jóvenes a convivir en un espacio de paz.

## **7. BIBLIOGRAFIA**

Andres, L., Evangelos, K., Juha, A., & Hannu, K. (2014). PLAYFUL OR GAMEFUL? CREATING DELIGHTFUL UX. *Interactions*, 34-40.

Arendt, H. (1998). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.

- Barbero, J. M. (2019). *Formación estética y Educación artística*. Cali: Comunic-ARTE.
- Bastidas, C., Echavarría, G., Loaiza, J., & Nieto, M. (2006). *Paz joven: potenciales para la vida, propuesta educativa jóvenes constructores de paz*. Manizales: CINDE.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad Líquida*.
- Boris, G. (2008). *Topología del arte contemporáneo*. Berlin.
- Burke. (2014). *How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Bibliomotion, books + media, .
- Carreño, Rodríguez, & ., G. (2014). *Lineamientos de intervención de la recreación en la escuela*. . Magis. Revista internacional de investigación en educación, 6 (13), 83-97. .
- CINDE. (2011). *La Escuela como escenario de socialización política: actitudes, sentidos y prácticas de participación ciudadana en jóvenes de estratos 1 y 2 de cuatro regiones del país, participantes en el programa nacional de jóvenes constructores de paz*. Manizales: Universidad de Manizales.
- Coll, C. O. (1995). *Actividad conjunta y habla: una aproximación al estudio de los mecanismos de influencia educativa*. Madrid: Siglo XXI.
- Deterding, S., Khaled, R., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. *CHI 2011 Workshops*, 12, 1-4.
- Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Recuperado el 2018, de [https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACI%C3%93N%20APLICADO%20AL%20%C3%81MBITO%20EDUCATIVO\\_0.pdf](https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACI%C3%93N%20APLICADO%20AL%20%C3%81MBITO%20EDUCATIVO_0.pdf).
- Elizalde, & Gomes. (2010). *Ocio y recreación en América Latina: conceptos, abordajes y posibilidades de resignificación*.
- Escobar, A. (2007). *La invención del tercer mundo*.
- Explosivos, T. (2013). *Antígona 404* [Grabado por T. Explosivos]. Santiago de Chile, Chile.
- Galtung, J. (1998). *Tras la violencia. 3 R: reconstrucción, reconciliación, resolución*. Bilbao: Bakeaz.

- Gómez, R. (2002). Crash: la forma del entretenimiento urbano. Pistas para comprender el lugar del entretenimiento urbano entre jóvenes integrados. *Congreso Nacional De Recreación*, 1-7.
- Gómez, R. (2012). Jóvenes urbanos integrados, nuevos repertorios tecnológicos y trabajo educativo. *Educación y Pedagogía*, 21(62), 19-31.
- Gómez, R., González, J., & Rueda, R. (2019). *Jóvenes, Máquinas y Software: reinventar los usos para educar mejor*. Cali: Universidad Del Valle.
- Hamari, & Koivisto. (2013). *Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise*. En *Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*. Utrecht, Netherlands, June 5-8. .
- Hegel, G. (1807). *La Fenomenología del espíritu*.
- Johnson. (2011). *Cultura basura, cerebros privilegiados*. Barcelona: Roca.
- Llano, & Jurado. (2019). *A gamified application for promoting peace culture among teenagers*. Cali: Universida Del Valle.
- Loaiza, J. (2016). *Niños, Niñas y Jóvenes constructores-as de Paz. Una experiencia de paz imperfecta desde la potenciación de subjetividades políticas*. Manizalez: CINDE.
- Marín, I., & Hierro, E. (2013). *El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. Barcelona: Urano / Empresa activa.
- Marx, K. (1867). *El Capital*.
- Mclaren, S. (2012). Considering some Big Issues and the Role of Technology Education in Transformational Chang. *Technology Education For Teachers*, 231-260.
- Mesa. (2010). *Informe proyecto “Tejer Desde Adentro: la Universidad Imaginada” proceso de intervención mediado por la recreación, dirigido a los estudiantes del programa “Plan de Nivelación Académica Talentos 2009-2010*. Cali: Universidad del Valle.
- Mesa, G. (8 de noviembre de 1998). *red recreación*. Obtenido de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GMesa.htm>
- Mesa, G. (2004). *La Recreación Dirigida: ¿Mediación Semiótica y Práctica Pedagógica?*
- Mesa, G. (2010). *Informe proyecto “Tejer Desde Adentro: la Universidad Imaginada” proceso de intervención mediado por la recreación, dirigido a los estudiantes del programa “Plan de Nivelación Académica Talentos 2009-2010*. Cali: Universidad Del Valle.

- Mumford, A., & Honey, P. (1986). *The manual of learning styles*. London.
- Mumford, L. (1934). *Técnica y civilización*. Buenos Aires.
- Municipal, S. d. (2017). *Estudio de Insuficiencias y Limitaciones*. Santiago de Cali, Colombia.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Prensky, M. R. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Quesquén, Hoyos, & (2013), T. (2013). *Bases técnico-instrumentales de evaluación, vol IV*. Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo.
- Quintero, M. (2011). *La recreación como campo. Aproximaciones a una posible realidad*. Revista latinoamericana de recreación, 1 (1), 64-76.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas: o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Ríos, Mirta, & Morales. (2015). *El juego en el escenario educativo actual: discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior*. Bogota: Kimpres Universidad de la Salle.
- Robledo, J. (2016). *La Corrupción en el poder*.
- Sennett, R. (2008). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- Serres, M. (2012). *Pulgarcita*. Paris: Gedisa.
- Thiong'o, N. w. (2015). *Descolonizar la mente: La política lingüística de la literatura africana*. Penguin Random House Grupo Editorial, S.
- Velasco, J. (2012). *Propuesta metodológica de intervención mediada por la recreación dirigida*.
- Velasco, J. (2012). *La Recreación Dirigida como mediación en el desarrollo de competencias ciudadanas*. Cali: Universidad Del Valle.
- Velasco, J. (2017). *Programa de curso "Recreación y estéticas del entretenimiento contemporáneo"*. Cali.
- Zeitgest (s.f.). [Película].
- Zichermann, & Cunningham. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge: MA: O'Reilly Media.

Ziporovich, & Chalita. ( (2008)). *La recreación como un espacio múltiple e integrador para educar en, desde y más allá de la escuela.* . Licere, Belo Horizonte, 12 (1). 2-17.

## 8. ANEXOS

### 8.1. Formato Entrevista a estudiantes

| Nombre y datos personales | Pregunta                                         | Respuesta |
|---------------------------|--------------------------------------------------|-----------|
|                           | cuando juegas que te gusta que haya en el juego? |           |

|  |                                                                                          |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | ¿Qué tipos de juego son los que más te gustan y que te gusta hacer dentro de los juegos? |  |
|  | ¿Qué tipos de juego usas tu celular?                                                     |  |

## 8.2. Entrevistas a talleristas

| Nombre y datos personales | Pregunta                                                                                                             |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                           | ¿Listo Entonces por favor regalarnos su nombre su edad y cuánto tiempo lleva siendo tallerista aquí de la fundación? |
|                           | ¿Cuál crees tú que sería el objetivo principal de la aplicación siendo utilizada en los talleres?                    |
|                           | ¿Cuál crees tú que sería el público objetivo con el cual sería posible trabajar más fácil o práctico la aplicación?  |
|                           | ¿Cómo crees que sería su primera reacción con el uso de la aplicación?                                               |
|                           | ¿Tú qué crees o cuáles crees que son las actividades que debería contener la aplicación                              |

### 8.3. Evaluación proceso Multipropaz 2019

| Nombre | Describa con sus palabras cómo se desarrolló la actividad | Cómo interpreta desde su experiencia la creación colectiva a partir del uso de la Aplicación. | Qué se debería mejorar respecto al funcionamiento De la aplicación para dinamizar de una mejor forma los talleres. | Otra reflexión u observación | Le gustaría usar la Aplicación móvil en otros talleres<br><br>Si o No | ¿Por qué? |
|--------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
|--------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------|

### 8.4. Carpeta de drive con evidencias fotográficas y en video de todo el proceso de intervención

<https://drive.google.com/drive/folders/117hYg5Bh0D5KGYhxQMfgTKt-OjLHK-v7?usp=sharing>

### 8.5. Carpeta de drive con trabajo interdisciplinar realizado junto al equipo de Freiya

[https://drive.google.com/folderview?id=1o3P69kkKmflUCifeulzWO\\_bkXbnI262E](https://drive.google.com/folderview?id=1o3P69kkKmflUCifeulzWO_bkXbnI262E)

### 8.6 Formato de autorización de uso de imagen y testimonios de estudiantes

<https://docs.google.com/document/d/1KQLPo19GjIU9bv-OUVkJdC3YmfOXSyJC/edit?usp=sharing&oid=115267435842011302387&rtpof=true&sd=true>

### **8.7. Formato de planeación Taller SARI vinculando aplicación Freiya**

[https://drive.google.com/file/d/1azkRJ\\_OiKKm9kcmYa7FhPrxWlVZWOR6C/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1azkRJ_OiKKm9kcmYa7FhPrxWlVZWOR6C/view?usp=sharing)