

DEMOCRATIZANDO EXPERIENCIAS  
DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

TOMO 8

# SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS: **Planificación, formación y gestión participativa**

NANCY SÁNCHEZ ACUÑA

MARLENE FLORES ABOGABIR

Compiladoras



VICERRECTORÍA  
DE EXTENSIÓN

UNA  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
COSTA RICA



# SISTEMATIZACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN APLICADA EN LOS *RALLIES* ESTUDIANTES TÉCNICOS LÍDERES NACIONALES (ESTELINA)", DURANTE EL PERIODO 2017-2018

## SYSTEMATIZATION OF THE GAMIFICATION STRATEGY APPLIED IN THE NATIONAL LEADERS TECHNICAL STUDENTS RALLIES (ESTELINA)", DURING THE PERIOD 2017-2018

### KATTIA LIZZETT VASCONCELOS-VÁSQUEZ

Catedrática Escuela de Administración, Facultad de Ciencias Sociales. Universidad Nacional, Costa Rica. Recursos Humanos, (habilidades blandas) Sostenibilidad y Turismo, Coordinadora de Prohabla y Fundadora de las Redes de mujeres investigadoras y académicas de la UNA, Fundadora de la Red Internacional de Simuladores Administrativos. Representante de la Fundación Internacional para la Sostenibilidad Ambiental y Territorial (FISAT). Promotora de la Red Internacional de Promotores de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.



[kvascon@una.cr](mailto:kvascon@una.cr)



<https://orcid.org/0000-0001-6803-4360>

### JINETTE UGALDE-NARANJO

Investigadora de Escuela de Administración, Facultad de Ciencias Sociales. Universidad Nacional, Costa Rica. Recursos Humanos, (habilidades blandas) Coordinadora de la Red de Mujeres Académicas de la UNA. Fundadora de las Red de Mujeres Investigadoras de la UNA, Fundadora de la Red Internacional de Simuladores Administrativos. Miembro de la Comisión de Teletrabajo de la UNA.



[jinette.ugalde.naranjo@una.cr](mailto:jinette.ugalde.naranjo@una.cr)



<https://orcid.org/0000-0003-4176-1095>

## RESUMEN

Este documento presenta una sistematización basada en la gamificación aplicada en los *rallies* ejecutados en el periodo 2017-2018 con estudiantes líderes y profesores de los diferentes colegios técnicos profesionales pertenecientes al Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. Estos eventos se realizan por medio del Programa de Habilidades Blandas Organizacionales (en adelante Prohabla), mismo que nace en marzo del 2017 como parte de la responsabilidad Social de la Escuela de Administración de la Universidad Nacional, Costa Rica, con el fin de incentivar el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades blandas en esta población estudiantil, de acuerdo con los requerimientos del mercado laboral. El objetivo de esta sistematización es mostrar la experiencia la gamificación aplicada en los *rallies* denominados “Estudiantes Técnicos Líderes Nacionales (Estelina)” como parte de las actividades de capacitación a la población estudiantil de los colegios técnicos profesionales que realiza el Programa de Habilidades Blandas Organizacionales. Se utiliza la sistematización de experiencias con la cual se busca destacar los resultados y beneficios que promueve la gamificación como herramienta metodológica en el desarrollo de *rallies* en poblaciones estudiantiles. Como parte de los resultados están el aporte de la gamificación en los entornos educativos, la implementación de estrategias orientadas a la obtención de habilidades blandas mediante estrategias de juegos en espacios no lúdicos, la integración estudiantil que fomenta un proceso de mejora continua en desarrollo de estas habilidades.

**PALABRA CLAVE** Aprendizaje activo, destrezas Sociales, habilidades blandas, innovación, juego.

## ABSTRACT

This document presents a systematization based on gamification applied in rallies carried out between 2017-2018 with student leaders and teachers from different professional technical colleges of the Ministry of Public Education of Costa Rica. These events were carried out through the "Organizational Soft Skills Program" (hereinafter Prohabla), which came about in March 2017 as part of the social responsibility program of the School of Administration of the National University of Costa Rica, in order to encourage the development and strengthening of soft skills in the student population, in accordance with the requirements of the labor market. The objective of this systematization is to show the experience of gamification applied in the rallies called "National Leading Technical Students" (Estelina) as part of the training activities for the student population of professional technical colleges carried out by the "Organizational Soft Skills Program". This systematization of experiences is used to highlight the results and benefits that gamification promotes as a methodological tool in the development of rallies with student populations. Part of the results include the contribution of gamification in educational environments, the implementation of strategies aimed at obtaining soft skills through game strategies in non-play spaces, and student integration that fosters a process of continuous improvement in the development of these skills.

**KEYWORDS** Active learning, innovation, game, social skills, soft skills.

## INTRODUCCIÓN

Mediante esta sistematización se pretende dar a conocer los resultados y aportes obtenidos en los *rallies* realizados en el periodo 2017-2018, como parte de las acciones fundamentales del Programa de Habilidades Blandas Organizacionales (en adelante Prohabla) el cual se ha enfocado en la capacitación y fortalecimiento de las habilidades blandas que las organizaciones buscan a la hora de captar el talento humano, a la vez que gesta acciones de responsabilidad social en beneficio de la ciudadanía. Para iniciar este recorrido es necesario hacer referencia al inicio del Programa de Habilidades Blandas Organizacionales, el cual surge en marzo del 2017 como un programa de responsabilidad social de la Escuela de Administración, con el propósito de llevar a las personas estudiantes de los colegios técnicos profesionales, insumos que les permitan el desarrollo de dichas competencias, para que en un futuro próximo su inserción laboral sea eficaz y exitosa.

El programa nace con el nombre “Programa Desarrollo de Habilidades Blandas Organizacionales para la Inserción Laboral de los Jóvenes de la Educación Técnica del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, en la Provincia Heredia 2017-2021” y como parte de la formalización requerida en la Universidad Nacional, se inscribe en el Sistema de Información Académico bajo el código SIA 0056-2017.

Las personas a cargo del programa son la MBA. Jinette Ugalde Naranjo Académica Ejecutora interna del Programa de Habilidades Blandas Organizacionales de la Escuela de Administración de la Universidad Nacional, Costa Rica y la MAE. Kattia Lizzett Vasconcelos-Vásquez Académica Coordinadora de Prohabla de la Escuela de Administración de la Universidad Nacional, Costa Rica.

De esta forma entre los meses de julio y septiembre del 2017 se da inicio con un plan piloto atendiendo una población de 807 estudiantes de los colegios técnicos profesionales (en adelante CTP), de Santo Domingo, San Pedro de

Barva, San Isidro, Mercedes Norte y San Antonio de Belén, además de los estudiantes del Instituto Profesional de Educación Comunitaria de Barva (IPEC), estos estudiantes eran de diferentes especialidades (informática, contabilidad, secretariado, ejecutivo para centros de servicio, turismo, electrotecnia, entre otros).

Durante este proceso se logró identificar otras necesidades que se debían atender a la brevedad posible, tal es el caso del acompañamiento para la realización de proyectos exitosos, así como la preparación docente en habilidades blandas empresariales. Con respecto al punto anterior, al menos diez docentes (entre ellos los coordinadores con la empresa) de los diferentes colegios (Santo Domingo, CTP de Ulloa, CTP Mercedes Norte, CTP San Isidro, IPEC, CTP de San Pedro, CTP de Belén), manifestaron de forma verbal su interés en los temas llevados a los estudiantes, así también evidencia de forma verbal la necesidad que existe de formación en habilidades blandas en el campo docente.

Para diciembre del 2017 se inició con la participación en el I *Rally* de Líderes Nacionales organizado por el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (en adelante MEP) como parte de las acciones de capacitación y desarrollo de habilidades blandas gestionadas desde el Prohabla, y posteriormente en el II *Rally* de Líderes Nacionales en el periodo 2018, con lo cual se responde al llamado para trabajar colaborativamente con la Dirección de Educación Técnica de dicho ministerio.

## METODOLOGÍA

Durante el periodo 2017-2022 el Programa de Habilidades Blandas Organizacionales se enfocó en la capacitación y fortalecimiento de las habilidades blandas que poseen las personas estudiantes de los colegios técnicos profesionales. En este sentido, se considera pertinente sistematizar la experiencia de la estrategia metodológica aplicada en las diferentes actividades de capacitación que se realizan, y que en este caso específico responde a la gamificación en los *rallies* denominados "Estudiantes Técnicos Líderes Nacionales (en adelante Estelina)".

Como parte de la estrategia metodológica del Programa de Habilidades Blandas, la gamificación está presente en la mayoría de las actividades que se realizan en las organizaciones. Esto significa que los *rallies* son la forma de agrupar las diferentes etapas de un proceso de educación gamificado que a su vez está en el sector empresarial y que en el caso de Costa Rica se utiliza desde hace más de 30 años. Lo que implica familiarizar a los estudiantes con formas de capacitación implementadas en las organizaciones.

Por otra parte, es romper el mito de que: "los profesores se dedican a jugar", el juego está validado a nivel mundial como proceso de aprendizaje y con resultados muy positivos. A criterio de Londoño Vásquez y Rojas López (2020): "En los últimos años, los juegos se convierten en algo más que en actividades recreativas, integrándose al campo del conocimiento y transformándose en herramientas para el aprendizaje en diferentes contextos educativos y organizacionales" (p. 496). Entre los resultados que se obtienen al aplicar la estrategia de gamificación esta:

- Insta a la obtención de comportamientos deseados.
- Permiten la resolución de problemas.
- Fomentar el aprendizaje mediante el uso de elementos del juego que incentivan la motivación y diversión.
- Alcanzar diferentes tipos de conocimiento.
- Tomar decisiones a través de la modelación de situaciones (Londoño Vásquez y Rojas López, 2020).

El eje es la metodología de gamificación en los *rallies* mencionados. Ya que son recursos avalados en la educación y en las empresas locales y extranjeras. Además, a inicios de la década del 2000 se ha impulsado el uso de la estrategia metodológica de la gamificación en los centros educativos, y centros de trabajo por considerarse como una oportunidad de mejora y creatividad en las personas que viven eventos de capacitación, desarrollo y formación. En el caso del Prohabla desde el año 2017 (código SIA 0056-2017) todos los eventos de capacitación que se han ejecutado, bajo las diferentes modalidades (cursos, talleres, charlas, congresos, conferencias, etc.) han sido con la estrategia de gamificación.

Lo anterior, es resultado de consulta a las diferentes empresas que contratan a graduados de los Colegios Técnicos Profesionales en el país y que buscan que sus habilidades blandas estén desarrolladas según las necesidades del mercado laboral. Por lo que se implementa la estrategia metodológica señalada y satisfacer las necesidades reales de las partes involucradas. Para realizar esta sistematización se procedió con:

- Revisión de los informes durante el periodo 2017-2018 de Prohabla.
- Verificación de los datos de la bitácoras, programas, cronogramas, presentaciones y agendas los *rallies* Estelina periodo 2017-2018.
- Revisión de las catarsis hechas por el equipo finalizado cada uno de los *rallies* 2017-2018.
- Estructuración de las etapas del proceso de planeación, organización, ejecución y evaluación de los *rallies* 2017-2018.
- Se proyectaron las actividades mediante un cronograma de seguimiento de actividades para plasmar en un documento la información recabada.

Como recursos materiales para la ejecución del proceso de sistematización se utilizaron los descritos en la tabla 1, que se expone a continuación:

**TABLA 1**

*Recursos materiales requeridos para llevar a cabo la sistematización de la experiencia*

ASPECTO	HORA PROFESIONAL/ ESTUDIANTES, PROFESORAS Y DIRECTORAS	EQUIPO	MATERIALES	ACCESO TECNOLÓGICO	MEMBRESÍAS
	20 horas (10 horas por persona académica).	Computadoras, teléfonos móviles.	Registros y bitácoras utilizados en los rallies.	Internet Plataforma Google Meet.	Plataforma Zoom.
		Computadoras, teléfonos móviles.		Internet.	Plataforma Zoom.

*Nota.* Los recursos materiales expuestos la tabla 1 fueron necesarios para ejecutar la sistematización. En cuanto a las computadoras son activos de la Universidad Nacional, las horas invertidas son parte del nombramiento de las personas participantes en el Programa de Habilidades Blandas, los teléfonos móviles, el internet y plataforma Zoom son recursos propios de las académicas Vasconcelos y Ugalde.

Producto de lo expuesto anteriormente se considera de gran importancia el sistematizar la experiencia y someterla a valoración de expertos para su portencial publicación. Con esto se pretende que otras personas académicas lean que es viable sistematizar las difenrtes expericnias de sus proyecto, cursos y otras actividades del quehacer universitario.

## LA HISTORIA DEL PROCESO DE LA EXPERIENCIA

La gamificación se utiliza en los diferentes sectores incluyendo educación y el proceso de desarrollo y consolidación de las habilidades blandas que se trabajaron fueron: Comunicación asertiva, Trabajo en equipo, Liderazgo, Solución de problemas, Creatividad/Innovación, Pensamiento crítico y

Adaptabilidad. Cabe indicar que estas habilidades son las demandadas por los sectores productivos del país, y están alineadas con las 10 habilidades que los trabajadores deben desarrollar de cara al cambio en la división del trabajo hombre-máquina, previsto por el Foro Económico Mundial a partir del 2025 (Whiting, 2020).

Los *rallies* se realizaron con el líder de cada uno de los Colegios Técnicos Profesionales diurnos y nocturnos pertenecientes al Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. Los *rallies* se realizaron en el periodo 2017-2018<sup>1</sup> en las instalaciones de la Escuela Social Juan XXIII ubicada en Tres Ríos. El objetivo de estos *rallies* se enfocó en que los aprendientes aplicaran sus habilidades blandas con otros estudiantes de Colegios Técnicos Profesionales del país, con el fin de operacionalizar su liderazgo, comunicación y resolución de problemas a la vez que fortalecían otras habilidades.

El diseño de los *rallies* se hace en el marco de los Encuentros de Líderes del Ministerio de Educación Pública, organizados por la Dirección de Educación Técnica (en adelante Detce) del Ministerio de Educación Pública. La organización macro es responsabilidad de los funcionarios del MEP y la organización específica de los *rallies* queda a cargo de las académicas Ugalde Naranjo y Vasconcelos Vásquez como facilitadoras del Programa de Habilidades Blandas (Prohabla- EDA-UNA) inscrito en el sistema de Información académica de la UNA, bajo el código 056-17. Parte del proceso de planificación y ejecución de los *rallies* es la creación de un nombre que aporte valor y sentido de pertenencia en la población participante, por lo que se les denomina: *RALLY Estelina-UNA-Detce*.

En este punto es necesario hacer referencia a la población que participó en los diferentes *rallies*, para lo cual la tabla 2 suministra dicha información.

---

1. En el año 2019 el MEP no coordinó el encuentro a tiempo y en el periodo 2020-2021 se suspende por Pandemia COVID-19. Sin embargo, se apoya en otras actividades programadas por el Ministerio como se juegas nacionales en Exposición de Jóvenes Emprendedores (ExpoJovEm) durante 2017-2021.

**TABLA 2**

*Participación de estudiantes y profesores en los rallies nacionales, periodo 2017-2018*

PERIODO	COLEGIOS TÉCNICOS PROFESIONALES DIURNOS		COLEGIOS TÉCNICOS PROFESIONALES NOCTURNOS		PROFESORES
	FECHA	CANTIDAD DE ESTUDIANTES	FECHA	CANTIDAD DE ESTUDIANTES	CANTIDAD
2017	04 de diciembre	137	07 de diciembre	88	-
2018	26 de junio	137	28 de junio	88	50
Subtotal		274		176	50
<b>Total</b>	500				

En el 2018 se hizo un *rally* específico para profesores de los CTP a solicitud de las autoridades del MEP denominado Prolíder. *Nota.* Listados de asistencia facilitados por la Dirección de Educación Técnica del MEP y las bitácoras de trabajo de las académicas responsables.

Resalta que la mayor participación que se ha dado en los *rallies* es de estudiantes con un total de 450 personas, el rango de edad de esta población está entre los 16 y 20 años. Es importante mencionar que en su mayoría los estudiantes pertenecientes a un CTP nocturno tienen trabajo, el cual realizan en horario diurno.

Por otra parte, para iniciar con la narración y secuencia de las actividades realizadas en los *rallies*, se abordan en primera instancia las actividades estandarizadas que se llevaron a cabo, para luego dar paso a las diferencias ejecutadas en cada uno de estos eventos.

## FASE DE PLANIFICACIÓN DE LOS RALLIES

La planificación y organización de las actividades que son ejecutadas en estos eventos se genera con al menos dos meses de anterioridad, en los cuales se está en constante diálogo con las autoridades de la Dirección Técnica del Ministerio de Educación, con quienes se coordina sobre:

- Cantidad de estudiantes y profesores participantes.
- Lugar de la actividad.
- Horarios destinados para la ejecución de los *rallies*.
- Procedencia de los estudiantes.
- Características de la población por atender.
- Recursos materiales que se requieren para la ejecución de las actividades.

Luego de coordinar los aspectos logísticos mencionados, se procede con la planificación de actividades a realizar y el material complementario que Prohabla aporta para las actividades que se programan. Como parte del proceso de planificación se construye el documento Guía para la ejecución del *Rally Estelina* (ver Apéndice A), en la cual se da una serie de orientaciones para el desarrollo de la esta actividad. Parte de estas orientaciones resaltan:

- Como estrategia de conformación de equipos de trabajo, cada estudiante recibe una cinta de un color (puede ser azul, rojo, verde, amarillo, naranja o morado), esta cinta debe ser colocada en la mano (estilo pulsera). Es requisito para las realizar las diferentes actividades.
- Cuando el facilitador indique, se forman 6 grupos con 23 o 24 estudiantes según el color de cinta asignado.
- Cada grupo selecciona el nombre de su equipo, además:
  - El equipo confeccionará un pasaporte para viajar a un destino (carpeta entregada).
  - El destino será elegido por unanimidad e indicado en el pasaporte (carpeta).
  - En el pasaporte debe venir el nombre de los integrantes del equipo.
  - Dentro del pasaporte encontrarán las instrucciones del I *Rally Estelina* y una tabla con la totalidad de actividades. Cada actividad realizada debe llevar un "sticker" que es entregado por el facilitador.

- Cada actividad debe contar con una foto individual de cada miembro del equipo con una posición creativa y una foto grupal creativa.
- Esta foto debe ser posteada en el Facebook con el *hashtag* del evento, para esto previamente los padres de familia de los estudiantes menores de edad han autorizado la publicación de fotografías del evento.
- Cada grupo debe grabar un pequeño video de las actividades significativas para el equipo y al igual que las fotos debe ser posteado en el *Facebook* del evento.
- Cada equipo debe pedir a los compañeros de colegio (que no estén en el convivio, darle me gusta (*like*) a sus fotos).
- El o los equipos que logran realizar todas las actividades es el ganador del *Rally* Estelina. Es importante mencionar que cada pasaporte (carpeta) debe contener los trabajos individuales de cada integrante (bingo, mano e historia individual)
- Como parte del proceso de motivación se invita a los estudiantes a tener una actitud proactiva a la hora de realizar las actividades de este I *Rally* Estelina.

Para la ejecución de los *rallies* se cuenta con la participación de estudiantes y académicos de la Escuela de Administración quienes están bajo la coordinación de la académicas responsables de Prohabla, es equipo de trabajo se prepara con un mes de antelación con respecto a la forma de guiar y ejecutar las actividades que se programan para cada uno de los *rallies* de forma tal que el proceso lleve una secuencia y coherencia que permita profundizar en el análisis de los resultados de cada actividad de cara al desarrollo de habilidades blandas, esto mediante los espacios para reflexión.

## FASE DE EJECUCIÓN DE LOS RALLIES

Esta fase se ejecuta en el lugar destinado para el Encuentro de Jóvenes Líderes Nacionales, que para el periodo 2017-2018 se realizó en la Escuela Social Juan XXIII ubicada en Tres Ríos. Para los *rallies* de estos periodos se ha contado con un equipo de trabajo compuesto por tres personas académicas y tres estudiantes de tercer año de la carrera de Administración.

Una vez en el lugar, se procedió a realizar las gestiones logísticas para la ejecución de cada *rally*, en este sentido, se hacen varias estaciones de trabajo, donde cada equipo de estudiantes se detendrá para ejecutar alguna actividad relacionada con una habilidad blanda. Una de las situaciones que se presentó en ambos *rallies*, es el factor climático, ya que se tenía que prever ocasiones donde había una gran exposición al sol y otras donde las actividades podrían ser afectadas por la lluvia. Para ello se gestionó que los equipos realizaran las actividades localizadas a la intemperie mientras el clima lo permitiera y en caso de lluvia se contaban con actividades en ambientes internos.

### **PRIMER RETO: INTEGRACIÓN DE LOS EQUIPOS DE TRABAJO**

Para iniciar el recorrido se procede con un espacio para romper el hielo, la cual se da cuando los y las estudiantes elaboran el pasaporte descrito en la Guía para la ejecución del *Rally Estelina*, destaca en esta actividad la importancia de que el pasaporte contenga alguna característica de cada participante, lo que permite generar un sentido de pertenencia, conocer a los miembros que integran el equipo, compartir experiencias de cómo han sido elegidos para ser líderes de su colegio, comparten gustos, preferencias y otros detalles, que son de utilidad una vez que se empiecen a ejecutar las actividades, además en este punto los estudiantes eligen un nombre para su equipo de trabajo, por lo general representa alguna característica que define a las personas del equipo. Esta actividad está programada con una duración de 20 minutos ver su guía de participación al *rally* 2017-2018.

Como segunda actividad de esta fase, se ejecuta el "Bingo o lotería ¿Quién soy yo?" y ¿Quiénes son los demás?, cuyo objetivo primordial es que las personas de manera individual en primera instancia identifiquen rasgos y características propias, para en un segundo momento compararlas con las de los compañeros de equipo, para ello deben buscar entre los demás participantes información que se asemeje a las a la que escribieron de forma individual, el único requisito es que no es válido elegir personas que conozcan de antemano o bien que por alguna razón sean del mismo colegio. Esta actividad permite que el equipo tenga una mayor afinidad en aras de

que la integración que se desarrolle les permita ejecutar de manera exitosa las demás actividades y de igual forma que sirva como un detonante de la motivación y expectativa de diversión requerida para iniciar el *rallie*. Esta actividad tiene una duración de 20 minutos ver su guía de participación al *rally* 2017-2018.

Para continuar con la esta fase se recurre al juego ¿Qué clase de líder soy?, en la cual se dibujan ambas manos en una hoja se les solicita que comparen sus manos (físicas) con las que dibujaron, sin ver ni tocar sus manos, ni la de sus compañeros, deben dibujar todas y cada una de las líneas (callos, cicatrices, líneas, etc.) que posee su palma. Esto con el fin de que se valore que aún las manos siendo del propio cuerpo son reconocidas con exactitud, lo que conlleva que no puedan ser dibujadas correctamente, situación similar se vive con los miembros de un equipo, aunque se trabaje todos los días con ellos, a veces las personas olvidan reconocer las habilidades, valores y actitudes que las identifican.

Luego de realizar esta reflexión de cara al proceso que inician con actividades de estrategia y resolución de problemas, se les insta a que en cada uno de los dedos dibujados los estudiantes escriban:

- En el dedo pulgar escribir una característica de liderazgo.
- En el índice escriba un valor familiar.
- En el corazón anotar lo que le gusta más del colegio.
- En el anular anotar una aspiración profesional.
- En el meñique habilidad blanda que posee.

Lo anterior con el fin de que logren reconocerse como personas, y que de estas características les ha permitido ser elegidos líderes a nivel nacional, se invita a las personas que reflexionen sobre las dos actividades realizadas y cómo estas les pueden favorecer en la toma de decisiones de equipo de acuerdo con los retos que se les van a presentar a partir de ese momento.

## SEGUNDO RETO: COMUNICANDO NUESTRAS EMOCIONES

El primer reto que cada equipo enfrenta es que de forma individual cada miembro debe escribir una historia pequeña que representa al equipo de trabajo que se le asignó, para lo cual poseen 5 minutos, una vez culminado el tiempo, deben unirse otra vez como equipo y con el aporte de todos deben unificar las historias y a través del uso de emoticones construir una historia general del equipo de trabajo, para esta segunda misión cuentan con 20 minutos ver su guía de *rally* 2017-2018. Con la historia grupal, elaboraban un video en el cual todos los miembros de nuestro grupo participaron de forma activa. Esta tercera misión debía ser completada en un tiempo máximo de 10 minutos. Una vez concluido el video debía ser posteado en las redes sociales y generar una estrategia para que sus compañeros que no estaban participando del *rally* les otorgara un "me gusta".

## TERCER RETO: COLABORANDO CON MÍ ENTORNO

El segundo reto está orientado a colaborar con el entorno, para ello cada equipo debe realizar lo siguiente:

1. Cada miembro del equipo posee un paquete de bloques de construcción, con el cual deben elaborar individualmente un elemento que represente el lugar a donde viajará su equipo de trabajo. (Tiempo aproximado 10 minutos) ver su guía de *rally* 2017-2018.
2. Una vez realizado esta parte individual, se reúne el equipo y enlazan los elementos creados por cada integrante de manera tal que se formemos un paisaje o figura representativa del lugar de destino al que el equipo irá con su pasaporte (15 minutos) ver su guía de participación al *rally* 2017-2018.
3. Una vez realizada la actividad, deben postear una foto en el *Facebook* de la actividad, con el *hashtag* indicado al inicio y describiendo el lugar que el equipo visitará.
4. Para pasar el tiempo de viaje hasta la meta final, debe resolver las formas propuestas en el juego de tangram en el menor tiempo posible (tiempo máximo 15 minutos) ver su guía de participación al *rally* 2017-2018.

## CUARTO RETO: CREANDO Y APRENDIENDO

En un viaje grupal, han pasado diferentes situaciones que les han permitido colaborar con los demás, entonces, como parte de este apoyo al equipo y utilizando su creatividad, deben intentar desenredarse de la situación en la que están hoy y de paso deben ayudar a sus compañeros a desatar el enredo en el cual se encuentran. (tiempo aproximado 20 minutos) ver su guía de participación al *rally* 2017-2018.

1. Esta actividad se utiliza el juego de la telaraña, donde las personas están atadas con hilo que ha ido enredando a medida que unos a otros se lanza el ovillo de hilo, una vez se acaba el hilo, deben intentar desatarse y que sus colegas también se desaten. Este es un juego de estrategia y creatividad, también deben aplicar la comunicación y el liderazgo para aplicar la estrategia que los desate.
2. Como segunda actividad, en equipo deben formar una torre de *jengas*, para lo cual deben contemplar los siguientes pasos:
  - Hay un colaborador que se encarga del dado (el cual muestra los colores que se pueden mover en cada partida).
  - No se puede tocar las tres primeras filas ni las últimas tres filas.
  - La pieza que eligen es la que deben mover, una vez que la escogen no puede ser cambiada.
  - El equipo que logre la torre más alta es quien logra el objetivo del juego.

## QUINTO RETO: PENSAMIENTO CRÍTICO Y ESTRATEGIA

Las actividades de este reto están destinadas para un entorno interno, con ellas se busca que cada equipo de trabajo ponga en práctica estrategias y a través de juegos de mesa logren incentivar el pensamiento crítico, donde tendrán que discutir sobre la mejor forma de resolver los desafíos presentes en cada juego. Para este reto los equipos deben:

1. Pasar a las mesas de pensamiento crítico y creativo, donde tendrán que aplicar diferentes estrategias para ganar este desafío. Cada uno debe analizar de forma individual y colectiva cada reto expuesto.

2. Una vez analizada la situación deben buscar estrategias para no ser ponchados en el juego de la bola, por tanto, deben seguir las recomendaciones del facilitador.
3. Los miembros del equipo deben cruzar los cuadros (rectángulos) sin que se caigan, o majen las líneas. Los compañeros se solidarizan con el estudiantado que tienen algún impedimento físico (vista, oído, brazos, piernas, u otra dificultad).
4. Una vez finalizada las actividades anteriores, el equipo debe buscar estrategias para hacer un puente de tela con diferentes tipos que permita el paso de una bolita de plástico por todo el puente, con diferentes desniveles, la bolita debe llegar hasta un punto marcado e ingresar en un recipiente establecido, si la bolita cae antes, deben iniciar nuevamente el reto.

### **SEXTO RETO: PRODUCCIÓN**

En este es último desafío deben poner en práctica las habilidades como diseñadores ya que deben elaborar un producto creativo con el insumo dado (2 rollos de papel higiénico) y mercadearlo a final del *rally*.

Los diferentes retos expuestos son diseñados como se ha mencionado con una metodología basada en la gamificación que en palabras de Webarch y Hunter (2012) se enfoca en "el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juego" (p. 48). De esta forma es posible aplicar las habilidades comunicativas, la imaginación y la creatividad para integrar de manera lógica y coherente las historias de cada miembro del equipo, además de planificar y adaptar esta historia en un video que al compartirlo lograra transmitir la idea principal a otras personas que no están en el mismo entorno.

## FASE DE CATARSIS<sup>2</sup>

Una vez terminada la parte de ejecución del *rally*, los equipos se reúnen con la persona guía (representante de Programa de Habilidades Blandas) para iniciar el espacio de catarsis y reflexión, para ello se les comparte un documento con preguntas generadoras entre las cuales destacan:

- ¿Qué aprendieron en este viaje con los compañeros que trabajaron?
- ¿Cuál fue la actividad que más les unió como equipo?
- ¿Qué estrategias utilizaron en las actividades realizadas?
- ¿Cómo manejaron la frustración cuando perdían o no conseguían finalizar una actividad?
- ¿Cuál fue la reacción cuando se enteraron de que ganaron o perdieron el *rally*?

El objetivo de esta fase es que las personas estudiantes proyecten la perspectiva que tienen las actividades o juegos realizados con respecto a las diferentes habilidades blandas en las que presentan mayores fortalezas y debilidades, además, que mencionen como se complementaron las diferentes habilidades que cada miembro del equipo poseía para alcanzar un reto en específico.

El hacer esta reflexión permite que la persona facilitadora exponga cómo en los ambientes laborales diferentes situaciones se dan, y que al igual que los desafíos que el *rally* les generó, pero que pudieron ser resueltas con diferentes estrategias, así en la vida laboral es necesario vincularse en equipos y buscar como líderes soluciones objetivas que beneficien al colectivo y esté alineado con la organización. De esta forma es posible a través del *rally* mediar a través de la gamificación obteniendo como resultado una gama de habilidades que a futuro podrán ser mejoradas e implementadas en los diferentes procesos que realicen. En este sentido es posible mencionar que "La gamificación les puede proporcionar una experiencia gratificante de carácter continuado, satisfactorio e individualizado, mucho más que cualquier otro mecanismo" (Werbach y Hunter, 2012, p. 48).

---

2. En el ámbito empresarial este concepto se utiliza como parte de la valoración de la actividad realizada. Surge con un grupo de preguntas generadoras y con otras preguntas que surgen de ese momento.

## PRINCIPALES CAMBIOS GENERADOS A TRAVÉS DEL TIEMPO EN LOS RALLIES

En cuanto a las actividades que diferencian los *rallies* ejecutados en el periodo 2017-2018, de acuerdo con las experiencias y sugerencias recolectadas en el *rally* del 2017 (ver tabla 3).

**TABLA 3**

*Diferencias en las actividades realizadas en los rallies de estudiantes y profesores*

PERIODO	2017	2018
Colegios Técnicos Profesionales diurnos y nocturnos	<p>Se generan las actividades estándares descritas anteriormente, ya que según las personas estudiantes estas les permitieron reconocer las habilidades que poseen y aquellas que necesitan reforzar. Se gestiona el uso de fotografías y videos. Esta es una estrategia que incentivó la participación estudiantil y promovió la motivación a la hora de enfrentar los desafíos.</p> <p>Se promueve el uso de redes sociales, se reconocen las habilidades tecnológicas del estudiantado por lo cual se promueve el uso de redes sociales de acuerdo con el objetivo del <i>rally</i>.</p> <p>En la memoria del VIII encuentro de líderes de estudiantiles de las secciones diurnas y II encuentro de líderes estudiantiles para colegios nocturnos y plan a dos años de los Colegios Técnicos Profesionales 04 al 08 diciembre 2017. Aparecen varias fotografías del <i>rally</i> 2017 ver en (<a href="https://issuu.com/educatico/docs/memoria">https://issuu.com/educatico/docs/memoria</a>).</p> <p>Y otras fotografías en el Facebook de la EDA. <a href="https://www.facebook.com/EscuelaAdmi/photos/pcb.1925352071062060/1925351221062145">https://www.facebook.com/EscuelaAdmi/photos/pcb.1925352071062060/1925351221062145</a></p>	<p>Se incluye una actividad relacionada a la identificación de riesgos naturales que pueden afectar a sus comunidades y el entorno estudiantil, esto en pro de enriquecer el trabajo del líder en la búsqueda de opciones colectivas que prevengan y mejoren las situaciones de riesgo de la comunidad ubicada a los alrededores de su institución educativa (ver Apéndice A).</p> <p>Como parte del trabajo en equipo, comunicación y resolución de conflictos se implementan dos actividades más:</p> <p>Atravesar la red de cuerdas sin derribarlas y sin dejar a ninguna persona del equipo perdida.</p> <p>Atravesar la escalada en equipo (para llevarse el puntaje de esta actividad deben encontrar la estrategia para que absolutamente todos los miembros del equipo puedan cruzar la pared de escalada.</p> <p>En el Facebook de la Escuela de Administración se encuentran varias fotografías del <i>rally</i> de ese año. <a href="https://www.facebook.com/EscuelaAdmi/photos/pcb.2022721307991802/2022719601325306">https://www.facebook.com/EscuelaAdmi/photos/pcb.2022721307991802/2022719601325306</a></p>

PERIODO	2017	2018
Profesores		Se incorpora un <i>rallie</i> para profesores denominado Prolíder, en el cual los docentes al igual que los estudiantes deben unirse en equipos y ejecutar cada uno de los retos descritos anteriormente. En este <i>rally</i> los también se incluyen las actividades de la red y la escalada. Esto fue a solicitud de profesores que estuvieron presentes en el año 2017.

*Nota.* Listados de asistencia facilitados por la Dirección de Educación Técnica del MEP y las bitácoras de trabajo de las académicas responsables.

## REFLEXIÓN E INTERPRETACIÓN CRÍTICA

Todas las personas poseen habilidades que les permiten mejorar integralmente en los procesos de comunicación y las relaciones interpersonales, pero además a nivel educativo y empresarial estas habilidades también les permiten fortalecer y aumentar su motivación.

Para esta sistematización se muestra una opción diferente e innovadora que permite mejorar la motivación de las personas estudiantes que participan de estos eventos a la vez que es posible enfocarse en el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la creatividad, el liderazgo, el pensamiento crítico, la adaptación, sobre todo la comunicación y motivación. Tal y como lo exponen Gallego Gómez y de Pablos Heredero (2013): "La gamificación, por lo tanto, permite mejorar la experiencia del usuario, persiguiendo el fin de motivar, lograr, promover y conservar una mayor participación en los atributos de productos y servicios que las empresas les ofrecen" (p. 803).

Tal como se ha desarrollado, las experiencias vividas en la ejecución de los *rallies*, han sido positivas permitiendo de esta manera que los equipos logran salir adelante con el proceso de enseñanza-aprendizaje y crecimiento profesional que se da en estos espacios mediante el uso de la gamificación ya que esta permite integrar los conceptos del juego en un ambiente no lúdico como lo es un encuentro de estudiantes líderes, en el cual buscan solventar algunas necesidades educativas, sociales y comunales desde

la perspectiva estudiantil, a partir de la relación que se entretengan entre diversión y aprendizaje. Es decir que este tipo de metodología permite a los estudiantes aprender haciendo (Londoño Vásquez y Rojas López, 2020).

Uno de los principales desafíos de llevar a cabo estas acciones es efectivamente la integración de las personas y el mantener un nivel de motivación e incertidumbre clave, que potencie la realización de las diferentes actividades.

Por otra parte, el trabajar con equipos de hasta 25 personas es un reto que si no se maneja de la manera correcta puede potenciar la no participación de algunos miembros del equipo, por tanto, la persona que facilita el encuentro para cada equipo debe:

- Ser cuidadosa con la estrategia de acompañamiento que da.
- Generar acciones que desafíen y motiven al participante.
- Identificar situaciones negativas o roces que se den entre participantes, de forma tal que pueda actuar como mediador.
- Gestionar canales abiertos de comunicación que permitan al participante expresar sus emociones y necesidades.
- Promover un ambiente de competición sin caer en el individualismo sobre la colectividad.

Un aspecto positivo que debe resaltar de estos encuentros es que al trabajar con los líderes de cada colegio se facilita la participación ante los desafíos ya que los y las estudiantes han desarrollado habilidades de cooperación, adaptabilidad y resiliencia previo al encuentro, mismas habilidades que son fortalecidas con las diferentes actividades generadas y con los espacios de transmisión de experiencias y conocimientos.

De igual forma, el sistematizar esta experiencia permite mostrar las bondades que la gamificación aporta a los diferentes procesos sean estos empresariales o educativos, tal como lo indican Londoño Vásquez y Rojas López (2020):

En años recientes, estos se han convertido un área relevante para colegios, universidades, organizaciones y comunidad general, debido al impacto en procesos de aprendizaje y entrenamiento. Adicionalmente, constituyen un amplio campo de estudio, definido formalmente en el siglo XX, y desde entonces han logrado experiencias significativas en diseño y aplicación de juegos (p. 509).

## PRODUCTOS GENERADOS EN LOS RALLIES

Como resultado de las actividades ejecutadas por los estudiantes y profesores en los diferentes *rallies*, se entregó a las autoridades de la Dirección Técnica del Ministerio de Educación y Dirección de la Escuela de Administración de la Universidad Nacional, los siguientes materiales:

- Programa de los *rallies* 2017-2018 (ver Apéndice B).
- Material de apoyo que se le entregó a las personas participantes en cada uno de los *rallies*.
- Evaluación realizada por las personas participantes de los *rallies* (2017 y 2018).
- Algunos video realizados por el estudiantado se divulgaron en la red social de Facebook de la Escuela de Administración <https://www.facebook.com/page/1641062599491010/search?q=rally>  
<https://www.facebook.com/EscuelaAdmi/videos/1926983127565621> (2017 y 2018).
- Fotografías que se colocaron en el Facebook de la Escuela de Administración <https://www.facebook.com/EscuelaAdmi/photos/pcb.1926980914232509/1926980284232572> (2017 y 2018).
- Informes de los *rallies* a Dirección de Educación Técnica (Detce) del Ministerio de Educación Pública (2017 y 2018).
- Informes del Proyecto ante el consejo de unidad de la Escuela de Administración (2017 y 2018).
- La Dirección de Educación Técnica (Detce) del Ministerio de Educación Pública incluyó la realización de los *rallies* como parte de los Encuentros programados y a Prohabla como el responsable de su ejecución (2017 y 2018).
- Publicación del libro: Habilidades blandas: Herramientas para la transformación organización (Ugalde Naranjo et al., 2019).

Además de lo señalado los encargados de empresas y directoras de varios CTP nos solicitaron *rallies* para su colegios con estudiantes de V y VI año como inducción. En el caso de San Pedro de Barva y de Santo Domingo también solicitaron *rallies* para sus docentes (2018-2019).

En la Escuela de Admistración se nos solicitó realizar parte del *rally* de inducción a estudiantes de primer ingreso y otro *rally* para los funcionarios de la unidad (2019).

En la carrera de Admistración y Gestión de Recursos Humanos de la Universidad Técnica Nacional en el curso de capacitación y desarrollo de personas se han implementado *rallies* desde el año 2016-2019 con el apoyo del Programa de Habilidades Blandas como alianza estrategia.

De igual manera, se implemetaron los *rallies* en el Curso de Cultura del café de Costa Rica impartidos en Costa Rica en las instalaciones de la Universidad Nacional del 2018 -2019.

Por otra parte, en el 2019 se realizó en Widener University Pensilvania Estados Unidos con estudiantes de pasantía de Costa Rica y estudiantes de negocios por parte de ellos.

## PRODUCTOS QUE SE ESPERA ELABORAR CON ESTA SISTEMATIZACIÓN

- Una publicación con el formato de sistematización según lo establecido en este curso.
- Convocar a otros colegas de la Red de Simuladores Administrativos a que sistematicen otras experiencias similares a nivel de simulación con el uso de Inteligencia Artificial y otros recursos que se han acumulado y que se ha trabajado desde el curso de Administración de las finanzas (EDA-UNA) y Riesgos Financieros Rectoría Orinoquia, Sede Villavicencio. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia.
- Seguir replicando de la experiencia de los *rallies* en los CTP, en la carrera de Administración de la Universidad Nacional, en la carrera de Administración y Gestión de Recursos Humanos la Universidad Técnica Nacional y en otras organizaciones.

## CONCLUSIONES

- La gamificación es un proceso innovador que es aceptado en varios campos no solo el empresarial, también en el ámbito educativo, ésta permite que las personas puedan ir aplicando diferentes habilidades y destrezas necesarias a nivel personal como laboral.
- El utilizar la gamificación en la cotidianidad permite que las personas puedan resolver problemas, tomar decisiones, mejorar un proceso o actividad de una manera creativa, animada y poniendo en práctica la competitividad sana. Al mismo tiempo que desarrolla en las personas habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía, el manejo del tiempo entre otras.
- En cuanto a la motivación se puede observar que es un factor clave en la gamificación y bien utilizada incluso permite la transformación de la conducta de los participantes.
- Aprovechar este tipo de espacio para presentar sistematizaciones de proyectos de extensión, investigación y vinculación externa. Nos permitimos valorar entregables que vía esta metodología son publicables.
- El sistematizar una experiencia de gamificación en un *rally* se convierte en una posibilidad de mostrar el quehacer de nuestros proyectos bajo la modalidad de sistematización.
- Cabe destacar que por cuestiones propias del MEP y por los embates generados a raíz de la pandemia por COVID-19, el Programa de Habilidades Blandas Organizacionales no participó en los encuentros de líderes del periodo comprendido entre el 2019-2021, no obstante, se participa en otras actividades como las ferias ExpoJovEm y Expoingeniería donde se promueve el desarrollo de habilidades blandas de manera integrada con las habilidades técnicas.

## REFERENCIAS

- Gallego Gómez, C. y de Pablos Heredero, C. (2013). La gamificación y el enriquecimiento de las prácticas de innovación en la empresa: Un análisis de experiencias. *Intangible Capital*, 9(3), 800-822. <https://www.redalyc.org/pdf/549/54928893010.pdf>
- Londoño Vásquez, L. M. y Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: Propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Ugalde Naranjo, J., Vasconcelos Vásquez, K., Vallejo Esquivel, G., Solís Fernández, F., Rojas Vargas, J., Quirós Bolaños, J., Badilla Prendas, G. y Hernández Cubero, M. (2019). Habilidades blandas: Herramientas para la transformación organizacional. Centro de Información Documental, Facultad de Ciencias Sociales, UNA.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson.
- Whiting, K. (22 de octubre del 2020). *Estas son las 10 principales habilidades laborales del futuro - y el tiempo que lleva aprenderlas* [Publicación en un foro]. World Economic forum. <https://es.weforum.org/agenda/2020/10/estas-son-las-10-principales-habilidades-laborales-del-futuro-y-el-tiempo-que-lleva-aprenderlas/>

## APÉNDICE A

### GUÍA DE PARTICIPACIÓN A LOS RALLIES 2017-2018



Ministerio De Educación Pública de Costa Rica

Dirección Técnica

Guía Del Participante

### PROGRAMA DE HABILIDADES BLANDAS EMPRESARIALES DE LA ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL, COSTA RICA

#### **RALLIES Estelina-UNA-Detce (MEP)**

Elaborado por las Académicas

MAE. Kattia Lizzett Vasconcelos Vásquez

MBA Jinette Ugalde Naranjo

DICIEMBRE 2017- AGOSTO 2018

#### **VIII ENCUENTRO NACIONAL DE LÍDERES ESTUDIANTILES 2017**

I RALLY Estelina-Detce (MEP)

(ESTUDIANTES TÉCNICOS LÍDERES NACIONALES)

PROGRAMA DE HABILIDADES BLANDAS

UNA-MEP

## Objetivo

Que los aprendientes puedan aplicar sus habilidades blandas con otros estudiantes de Colegios Técnicos Profesionales del país, con el fin de operacionalizar su liderazgo y disfrutar del VIII Encuentro Nacional de Líderes Estudiantiles 2017- 2018.

## Contenidos

- Autoconocimiento.
- Percepción de los miembros del equipo.
- Comunicación.
- Trabajo en equipo.
- Estrategia.
- Pensamiento crítico y creativo.
- Valores de Solidaridad y Respeto.
- Uso de Redes Sociales (RRSS).

## Metodología

- Se utilizará la técnica de gamificación, bajo la premisa de "saber-hacer" y el "disfrutar-hacer".
- Se utilizan diferentes recursos didácticos con la intención del disfrute del aprender y reaprender.

## Materiales

Hojas, lápices, bolas, blocks, baterías de juegos varios, telas, papel higiénico, móviles para sacar fotografías y otros materiales.

## Evaluación

Proceso de autoevaluación y co-evaluación cualitativa.

## Instrucciones generales:


1. Cada estudiante recibe una cinta de un color (puede ser azul, rojo, verde, amarillo, naranja o morado), esta cinta debe ser colocada en la mano (estilo pulsera). Es requisito para las realizar las diferentes actividades de la tarde.
2. Cuando el facilitador indique, se forman 6 grupos con 23 o 24 estudiantes según el color de cinta asignado.

3. Cada grupo selecciona el nombre de su equipo, además:
    - El equipo confeccionará un pasaporte para viajar a un destino (carpeta entregada).
    - El destino será elegido por unanimidad e indicado en el pasaporte (carpeta).
    - En el pasaporte debe venir el nombre de los integrantes del equipo.
  4. Dentro del pasaporte encontrarán las instrucciones del **I Rally Estelina** y una tabla con la totalidad de actividades. Cada actividad realizada debe llevar un "sticker" que es entregado por el facilitador.
  5. Cada actividad debe contar con una foto individual de cada miembro del equipo con una posición creativa y una foto grupal creativa.
  6. Esta foto debe ser posteada en el Facebook con el *hashtag* del evento.
  7. Cada grupo debe grabar un pequeño video de las actividades significativas para el equipo y al igual que las fotos debe ser posteado en el *Facebook* del evento
  8. Cada equipo debe pedir a los compañeros de colegio (que no estén en el convivio, darle me gusta (*like*) a sus fotos).
  9. El o los equipos que logren realizar todas las actividades será el ganador del I *Rally* Estelina. Es importante mencionar que cada pasaporte (carpeta) debe contener los trabajos individuales de cada integrante (bingo, mano e historia individual)
- Se invita a los estudiantes a tener una actitud proactiva a la hora de realizar las actividades de este I *Rally* Estelina.

## PRIMERA ACTIVIDAD

¿Quién soy yo? Tiempo aproximado (10 minutos)


Debo llenar el siguiente cuadro con mis características

<p>¿De dónde viene?</p> <p>_____</p>	<p>Colegio de procedencia</p> <p>_____</p>	<p>Especialidad</p> <p>_____</p>
<p>¿Qué clase de líder es?</p> <p>_____</p>	<p style="text-align: center;">                       Coloque su nombre                 </p>	<p>Se caracteriza por</p> <p>_____</p>
<p>¿Sobre qué temas opina más?</p> <p>_____</p>	<p>Su actitud es:</p> <p>_____</p>	<p>¿Cómo se comunica mejor?</p> <p>_____</p>

## SEGUNDA ACTIVIDAD

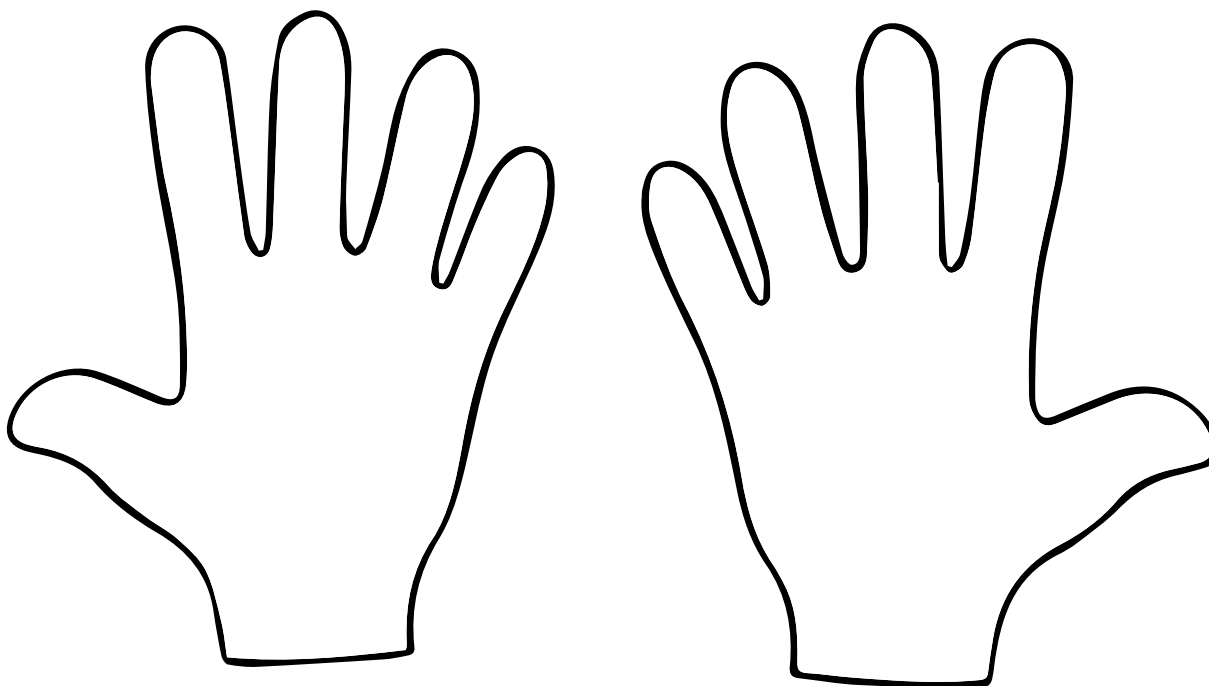
¿Quiénes son los demás? Tiempo aproximado 20 minutos

Debo buscar entre los demás participantes información que se asemeje a la a la que escribí anteriormente (no válido para participantes del mismo colegio)

<p>¿De dónde viene?</p> <p>_____</p>	<p>Colegio de procedencia</p> <p>_____</p>	<p>Especialidad</p> <p>_____</p>
<p>¿Qué clase de líder es?</p> <p>_____</p>	<p style="text-align: center;">                       Coloque su nombre                 </p>	<p>Se caracteriza por</p> <p>_____</p>
<p>¿Sobre qué temas opina más?</p> <p>_____</p>	<p>Su actitud es:</p> <p>_____</p>	<p>¿Cómo se comunica mejor?</p> <p>_____</p>

### TERCERA ACTIVIDAD

- ¿Qué clase de líder soy? (Tiempo estimado 30 minutos)
- Coloco mi mano fuerte (derecha si soy diestro, izquierda si soy zurdo) y la dibujo con mi mano contraria.
- Comparo mi mano dibujada con la palma de la mano contraria ejemplo:



- Sin ver ni tocar mis manos, ni la de mis compañeros, dibujo todas y cada una de las líneas (callos, cicatrices, líneas, etc.) que posee mi palma.
- Ahora en cada uno de los dedos de mi mano dibujada escribo lo siguiente:
  - En el dedo pulgar escribir una característica de liderazgo.
  - En el índice escriba un valor familiar.
  - En el corazón anotar lo que le gusta más del colegio.
  - En el anular anotar una aspiración profesional.
  - En la meñique habilidad blanda que posee.

Sistematización de la estrategia de gamificación aplicada en los rallies Estudiantes  
Técnicos Líderes Nacionales (ESTELINA)", durante el periodo 2017-2018

---



***Iniciamos esta gran aventura, esperamos alcanzar  
todas las metas para llegar a nuestro lugar de  
destino, ajustamos los cinturones y a viajar...***

## CUARTA ACTIVIDAD

### Comunicando nuestras emociones

1. Ya conocimos a nuestro equipo de trabajo entonces: Individualmente y **en silencio** escribo una pequeña historia que represente a mi equipo de trabajo y el viaje que queremos realizar, esta historia tiene un mínimo de un párrafo, máximo dos párrafos. (tiempo aproximado 5 minutos).
2. De forma grupal, utilizando las caritas con emociones y tomando en cuenta las historias anteriores, construyamos una historia general de nuestro equipo de trabajo (tiempo aproximado 20 minutos).
3. Con la historia grupal, elaboremos un video en el cual todos los miembros de nuestro grupo participen de forma activa. (Tiempo aproximado 10 minutos).

**Recordemos compañeros, sacar las fotos y postearlas, para ganar puntos y poder realizar nuestro viaje.**

## QUINTA ACTIVIDAD

1. Cada miembro de nuestro equipo posee un paquete de bloques de construcción, con el cual debemos elaborar individualmente un elemento que represente el lugar a donde viajará su equipo de trabajo. (Tiempo aproximado 10 minutos).
2. Ahora, nos uniremos y haremos un enlace con los elementos creados por cada integrante de manera tal que se formemos un paisaje o figura representativa del lugar de destino (15 minutos).
3. Una vez realizada la actividad, debemos postear una foto en el Facebook de la actividad, con el hashtag indicado al inicio y describiendo el lugar que el equipo visitará.
4. Para pasar el tiempo de viaje hasta la meta final, resolveremos las formas propuestas en el juego de tangram en el menor tiempo posible (tiempo máximo 15 minutos).

**Uffff.... Nuestro destino es un poco largo, debemos seguir trabajando duro y con actitud positiva para llegar a nuestra meta... ni un paso atrás...**

### **Colaborando con mi entorno**

*Recordemos compañeros, sacar las fotos y postearlas, para ganar puntos y poder realizar nuestro viaje.*

## **SEXTA ACTIVIDAD**

### **Creando y aprendiendo**

1. En un viaje grupal, pasamos diferentes situaciones que nos permiten colaborar con los demás, entonces, como parte de este apoyo al equipo y utilizando mi creatividad intento desenredarme de la situación donde estoy y ayudo a mis compañeros a desatar el enredo en el cual se encuentran (tiempo aproximado 20 minutos).
2. Otra misión llega para lograr nuestro objetivo, en equipo formaremos una torre de jengas, siguiendo los siguientes pasos:  
Habrá un colaborador que se encarga del dado (esta muestra los colores que se pueden mover en cada partida)  
No se puede tocar las tres primeras filas ni las últimas tres filas.  
La pieza que eligen es la que deben mover, una vez que la escogen no puede ser cambiada.  
El equipo que logre la torre más alta es quien logra el objetivo del juego.
3. Pasaremos a las mesas de pensamiento crítico y creativo, donde tendremos que aplicar diferentes estrategias para ganar este desafío. Cada uno de nosotros debemos analizar de forma individual y colectiva cada reto expuesto.
4. Ahora a buscar estrategias para no ser ponchados en el juego de la bola seguimos las instrucciones dadas por el facilitador.

5. Colaboramos con los compañeros que deben cruzar los cuadros (rectángulos) sin que se caigan, o majen las líneas.
6. Los compañeros se solidarizan con chicos y chicas que tienen algún impedimento físico (vista, oído, brazos, piernas, u otra dificultad.
7. Usemos la creatividad. Nuestro equipo debe buscar estrategias para hacer un puente de tela con diferentes tipos que permita el paso de una bolita de plástico por todo el puente, con diferentes desniveles.

*Recordemos compañeros, sacar las fotos y postearlas, para ganar puntos y poder realizar nuestro viaje.*

## SÉPTIMA ACTIVIDAD

### Pensamiento crítico y estrategia

*Uyyyy... estamos a pocos pasos de alcanzar nuestro viaje, seremos el equipo vencedor...*

*Recordemos compañeros, sacar las fotos y postearlas, para ganar puntos y poder realizar nuestro viaje.*

## OCTAVA ACTIVIDAD

### Producción

Bueno, bueno, bueno este es nuestro último desafío... a poner en práctica nuestras habilidades como diseñadores porque debemos:

1. Elaborar un producto creativo con el insumo dado (2 rollos de papel higiénico) y mercadearlo a final del rally.

*Recordemos compañeros, sacar las fotos y postearlas, para ganar puntos y poder realizar nuestro viaje.*

### **Reflexión del I RALLY Estelina-UNA-Detce (MEP)**

¿Qué aprendimos en este viaje con los compañeros que trabajamos?

¿Cuál fue la actividad que nos unió más como equipo?

¿Qué estrategias usamos en las actividades realizadas?

Fotos de todos los participantes del I RALLY Estelina-UNA-Detce (MEP) y lo posteamos en el *Facebook* indicado.

### **NOVENA ACTIVIDAD**

Vamos a hacer un mapa participativo de nuestros Colegios y a mostrar los potenciales peligro

<p><b>Imagen de un evento natural</b></p>	<p><b>Escriba: El potencial evento natural esta: Cerca, Lejos, No hay peligro.</b></p>
<p><b>Imagen de un evento natural</b></p>	
<p><b>Imagen de un evento natural</b></p>	

Dibuje un croquis del CTP que representa y marque los potenciales peligros naturales (ríos, volcanes, reptiles etc.).

CROQUIS DE LOS PELIGROS NATURALES QUE PUEDEN AFECTAR MI CTP



***Hemos llegado a la Meta, somos uno de los  
equipos que ha realizado el I RALLY.***

Estelina-UNA-Detce (MEP)  
MUCHAS FELICIDADES

Sistematización de la estrategia de gamificación aplicada en los rallies Estudiantes Técnicos Líderes Nacionales (ESTELINA)", durante el periodo 2017-2018

## APÉNDICE B

### Agenda para los rallies 2017-2018 con el MEP



*Nota.* Los logos utilizados fueron los oficiales para este evento y así consta en las actas en informes institucionales. En ese sentido, se contó con el permiso para utilizarlos en este documento.