

# LA LIGA

## La liga ciudadana

**“Juega por tu ciudad, gana en accesibilidad.”**



### Proyecto 6

*Proyecto desarrollado en el marco del Hackathon Palencia Accesible 2025, impulsado por COCEMFE Castilla y León y el Ayuntamiento de Palencia, con la participación de entidades locales, profesionales y ciudadanía comprometida con la movilidad sostenible e inclusiva.*

## Contexto y alineación con el evento

El proyecto **La Liga Ciudadana** surge en el marco del **Hackathon Palencia Accesible 2025**, impulsado por **COCEMFE Castilla y León** y el **Ayuntamiento de Palencia**, como una estrategia innovadora de **participación ciudadana gamificada**.

Su objetivo es crear una red de colaboración vecinal que promueva, detecte y reconozca **acciones concretas de mejora de la accesibilidad urbana**.

El proyecto transforma la accesibilidad en un **reto colectivo**, donde cada persona, grupo o entidad suma puntos al contribuir a una ciudad más inclusiva.

Alineación con los tres ejes del evento:

- **Accesibilidad:** participación activa en la eliminación de barreras cotidianas.
- **Movilidad:** mejora de entornos urbanos transitables y seguros.
- **Sostenibilidad:** fomento del civismo, la corresponsabilidad y el mantenimiento de los espacios públicos.

## Problema que aborda

La accesibilidad urbana no depende únicamente de infraestructuras: también requiere **conciencia, cooperación y acción ciudadana**.

Las administraciones suelen carecer de información actualizada sobre microbarreras o incidencias cotidianas (papeleras mal ubicadas, aceras rotas, señalética confusa), y la ciudadanía no siempre dispone de canales para implicarse de forma positiva.

**La Liga Ciudadana** propone un modelo participativo donde las personas **se convierten en protagonistas del cambio**, aprendiendo, actuando y mejorando su entorno con espíritu de juego y colaboración.

“Javier y Nuria viven en barrios distintos, pero comparten un reto: conseguir que su calle sea la más accesible del mes.

Con su equipo de vecinos, han pintado un paso de peatones, enviado sugerencias al Ayuntamiento y ayudado a identificar una rampa pendiente.

Cuando ven su barrio subir en el ranking de la app, sonrían: **no compiten entre ellos, compiten por su ciudad.**”

## Solución propuesta

**La Liga Ciudadana** es una **plataforma gamificada de participación y sensibilización** que convierte la mejora de la accesibilidad urbana en un juego colectivo.

## Cómo funciona:

1. **Equipos locales** (barrios, colegios, asociaciones, empresas, familias) se registran en la plataforma.
2. Realizan **acciones positivas** relacionadas con la accesibilidad: detectar barreras, proponer soluciones, difundir buenas prácticas o participar en campañas educativas.
3. Cada acción verificada otorga **puntos** que suman en una **liga general**.
4. Al finalizar cada temporada, se reconocen los logros con premios simbólicos, visibilidad pública o microfinanciación para nuevas mejoras.

## Tipos de retos y misiones:

- “Fotografía una buena práctica accesible.”
- “Ayuda a señalar un paso seguro.”
- “Promueve un comercio accesible.”
- “Organiza una caminata inclusiva.”

La app o web mostrará **rankings, medallas y mapas de progreso**, reforzando la idea de que **mejorar Palencia es un juego en equipo**.

## Innovación y diferenciación

El proyecto introduce un formato inédito en el ámbito local: **una liga ciudadana por la accesibilidad**, que combina gamificación, participación vecinal y educación cívica.

- **Gamificación social:** transforma la responsabilidad cívica en motivación colectiva.
- **Modelo positivo:** premia la acción y la colaboración, no la denuncia.
- **Datos útiles:** genera información real sobre accesibilidad cotidiana y cultura ciudadana.
- **Inclusión intergeneracional:** pueden participar colegios, personas mayores, asociaciones y empresas.

A diferencia de las campañas tradicionales, *La Liga Ciudadana* **mantiene la motivación en el tiempo** mediante desafíos, rankings y recompensas sociales.

## Sostenibilidad y viabilidad

El proyecto es fácilmente implementable y de bajo coste, al apoyarse en una **plataforma digital ligera y materiales reutilizables**.

Su sostenibilidad se refuerza mediante tres pilares:

- **Social:** promueve cohesión, responsabilidad compartida y cultura accesible.
- **Económico:** bajo presupuesto de lanzamiento (20.000–25.000 €) y mantenimiento mínimo anual.
- **Ambiental:** fomenta la sostenibilidad urbana y el cuidado de los espacios comunes.

Además, puede integrarse en campañas municipales de **participación y educación cívica**, garantizando continuidad.

# **Objetivos e indicadores de logro**

## **Objetivos:**

- Fomentar la participación ciudadana en la accesibilidad urbana.
- Educar en corresponsabilidad y civismo accesible.
- Crear una red intergeneracional de barrios y entidades comprometidas.
- Generar datos reales y propuestas prácticas para el Ayuntamiento.

## **Indicadores:**

- N° de equipos inscritos.
- N° de acciones y retos completados.
- N° de personas participantes.
- Valoración ciudadana y visibilidad mediática.
- N° de mejoras implementadas derivadas del juego.

## **Plan de implementación**

**Duración total:** 20 semanas

**Presupuesto estimado:** 20.000–25.000 €

### **FASE 1 – Diseño y desarrollo (Semanas 1–7)**

- Creación de la app o web gamificada.
  - Diseño de retos, misiones y sistema de puntos.
  - Captación de equipos piloto (barrios, centros, entidades).
- Indicadores:** 10 equipos inscritos y 25 misiones activas.

### **FASE 2 – Piloto de participación (Semanas 8–14)**

- Lanzamiento oficial de la primera edición de la Liga.
  - Monitoreo de acciones, fotos y resultados en tiempo real.
  - Actividades paralelas de sensibilización (talleres, paseos accesibles).
- Indicadores:** +500 participantes / 100 acciones registradas.

### **FASE 3 – Evaluación y expansión (Semanas 15–20)**

- Premiación simbólica y reconocimiento público.
  - Análisis de resultados y presentación de datos al Ayuntamiento.
  - Plan para la segunda edición y expansión territorial.
- Indicadores:** 90 % satisfacción / 3 nuevos barrios adheridos.

## **Agentes implicados:**

- **Ayuntamiento de Palencia:** coordinación institucional.
- **COCEMFE CyL:** validación de accesibilidad de retos y materiales.

- **Asociaciones vecinales, centros educativos y comercios locales:** equipos participantes.
- **Entidad especializada en gamificación y participación:** desarrollo técnico y dinamización.

## Síntesis operativa del plan

Fase	Duración	Coste estimado	Indicadores clave	Agentes líderes
Fase 1. Diseño y desarrollo	7 semanas	8.000 €	App funcional, 25 misiones creadas	Empresa especializada + Ayuntamiento
Fase 2. Piloto de participación	7 semanas	12.000 €	+500 usuarios / 100 acciones registradas	COCEMFE + Entidades locales
Fase 3. Evaluación y expansión	6 semanas	5.000 €	3 nuevos barrios adheridos / informe final publicado.	Ayuntamiento + COCEMFE

## Instrumentos de seguimiento

- ☒ **Panel digital público** con estadísticas en tiempo real (equipos, puntos, acciones).
- ☒ **Informes mensuales de progreso** con indicadores sociales y técnicos.
- ☒ **Comité de seguimiento** integrado por COCEMFE, Ayuntamiento y representantes de equipos.

## Estrategia de comunicación continua

La comunicación girará en torno al lema: *“Juega por tu ciudad, gana accesibilidad.”*

### Acciones principales:

- Lanzamiento con vídeo promocional y embajadores locales.
- Campaña en redes con el hashtag **#LigaCiudadanaPalencia**.
- Tablero digital de resultados visible en web y espacios públicos.
- Menciones mensuales a los equipos destacados (“Equipo del mes”).
- Acto final de reconocimiento público y entrega de premios simbólicos.

La estrategia fomentará la **motivación social, el orgullo de pertenencia y la visibilidad del cambio**.

## **Replicabilidad y escalabilidad**

El modelo puede extenderse fácilmente a otros municipios o regiones, creando una **Red de Ligas Ciudadanas por la Accesibilidad**.

Su formato gamificado y modular permite incorporar nuevos retos (medioambientales, culturales, educativos) sin alterar la estructura básica.

# ★ VALORACIÓN GLOBAL DEL PROYECTO

# 92%

**Pedalea Palencia Premia** es un proyecto de **alta viabilidad técnica, innovación social y sostenibilidad demostrable**.

Transforma la movilidad diaria en una experiencia positiva, saludable y participativa, generando beneficios ambientales, económicos y sociales.

Su combinación de tecnología gamificada, implicación local y enfoque inclusivo lo convierte en un modelo exportable a nivel regional.

## 12 34 Criterios de valoración

Criterio	Descripción	Puntuación (1-100)
Pertinencia	Promueve la accesibilidad desde la acción colectiva.	94
Idoneidad	Diseño claro, modular y atractivo.	91
Viabilidad técnica	Tecnología simple y gamificada	88
Viabilidad social	Alto potencial de participación ciudadana	95
Innovación	Uso pionero de la gamificación cívica.	94
Accesibilidad	Actividad inclusiva y educativa	92
Movilidad	Mejora indirecta del entorno urbano.	88
Ajuste local	Perfectamente adaptable a Palencia..	91
Sostenibilidad	Bajo coste y alto retorno social..	89
Comunicación	Campaña motivadora y participativa.	93
Eficiencia económica	Buen equilibrio coste-impacto	90

<b>Criterio</b>	<b>Descripción</b>	<b>Puntuación (1-100)</b>
Participación institucional	Implicación transversal de agentes locales.	94
Enfoque inclusivo	Integra generaciones y colectivos diversos	96
Impacto medible	Indicadores claros de participación y mejora.	91

## **Tras las cámaras**

### **Cuando moverse se volvió un juego**

El grupo de *La Liga Ciudadana* no empezó hablando de apps ni de rankings, sino de algo mucho más sencillo: **las pequeñas cosas que cada uno hacía en su barrio sin que nadie lo supiera.**

De repente, alguien dijo:

“¿Y si convertimos todo eso en puntos? ¿Y si ganamos cuando la ciudad mejora?”

Esa frase encendió el ambiente.

En menos de media hora, ya tenían dibujada en la pizarra una clasificación de barrios, una copa simbólica y un lema:

**“Palencia gana cuando jugamos todos.”**

*Proyecto desarrollado en el marco del Hackathon Palencia Accesible 2025, impulsado por COCEMFE Castilla y León y el Ayuntamiento de Palencia, con la participación de entidades locales, profesionales y ciudadanía comprometida con la movilidad sostenible e inclusiva.*