

“Desafío Múltiple: Maestría en el Manejo de Responsabilidades”

Gamificación Social | Ciencias Sociales y Humanas | Gestión del Talento Humano | Tema: Manejo de responsabilidades múltiples

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Ciudad de las Oportunidades

Bienvenidos a “La Ciudad de las Oportunidades”, un vibrante y dinámico lugar donde cada ciudadano enfrenta el reto de equilibrar múltiples responsabilidades: desde sus compromisos laborales, familiares, sociales, hasta sus proyectos personales y el cuidado de su bienestar. En esta ciudad, la habilidad para gestionar eficientemente estas responsabilidades no solo define el éxito individual, sino que también determina el bienestar colectivo y el desarrollo armónico de la comunidad.

Los estudiantes asumen el rol de “Gestores de Talento” en La Ciudad de las Oportunidades, profesionales encargados de diseñar, implementar y supervisar estrategias para que los ciudadanos puedan manejar sus responsabilidades múltiples de manera efectiva, alineando sus objetivos personales y laborales con el bienestar colectivo. Cada equipo representa una agencia de gestión de talento humano que compite sanamente para demostrar quién puede diseñar la mejor solución integral para los diversos perfiles ciudadanos.

La misión principal de los “Gestores de Talento” es desarrollar un programa innovador y práctico, basado en la gestión eficaz del tiempo, la priorización, la delegación y el autocuidado, que permita a los ciudadanos (representados por perfiles creados por cada equipo) alcanzar un balance saludable entre sus múltiples responsabilidades, promoviendo así la productividad, la satisfacción personal y el desarrollo sostenible de la ciudad.

Esta narrativa se conecta directamente con el tema central de la asignatura de Gestión del Talento Humano y el área de Ciencias Sociales y Humanas, ya que enfatiza la importancia de la gestión del tiempo y responsabilidades en el contexto laboral y social. A través de este juego, los estudiantes experimentan cómo las decisiones estratégicas y colaborativas impactan en la gestión de recursos humanos y en la calidad de vida de las personas.

Además, la experiencia gamificada integra la colaboración interequipes, el liderazgo en roles asignados (como coordinador, analista, comunicador), y la competencia sana para alcanzar metas grupales, fomentando así las competencias del siglo XXI: creatividad en la solución de problemas, colaboración para diseñar propuestas integrales, liderazgo para guiar al equipo, responsabilidad en la entrega de tareas y autonomía para la toma de decisiones.

El trasfondo social y humano de la narrativa también permite trabajar criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI), ya que los perfiles ciudadanos incluirán características variadas: género, edad, capacidades diferentes, roles familiares y laborales diversos, entre otros, lo que obliga a diseñar soluciones inclusivas y equitativas.

En resumen, “La Ciudad de las Oportunidades” es un escenario ficticio pero realista donde los estudiantes desarrollarán habilidades clave para la gestión del talento humano en contextos complejos, inmersos en una experiencia socialmente responsable y colaborativa.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

- **Sistema de Puntos “Impacto Ciudadano”:** Cada equipo acumula puntos mediante la resolución de retos, la calidad de sus propuestas y la colaboración demostrada. Estos puntos reflejan el impacto positivo que sus estrategias tienen en los ciudadanos. Se otorgan puntos por creatividad (máx. 20 puntos por reto), inclusión DEI (máx. 15 puntos), y efectividad en la gestión (máx. 25 puntos).
- **Niveles de Maestría:** Los equipos progresan a través de tres niveles: Aprendiz, Practicante y Maestro Gestor. El avance depende de la acumulación de puntos y la superación de retos. Cada nivel desbloquea “bonos de equipo” (ejemplo: tiempo extra o recursos adicionales para la siguiente actividad).
- **Insignias de Rol y Competencia:** Se otorgan insignias individuales y grupales por:
 - Liderazgo (por coordinación efectiva en equipo)
 - Creatividad (por ideas innovadoras)
 - Colaboración (por apoyo entre equipos y trabajo en conjunto)
 - Responsabilidad (cumplimiento puntual y calidad)
 - Inclusión (por propuestas que integran criterios DEI)

Las insignias se muestran en una “Matriz de Reconocimiento” visible para todos, fomentando la competencia sana y la motivación.

- **Retos Temáticos:** Cada etapa incluye retos específicos relacionados con el manejo de responsabilidades múltiples: análisis de casos, simulaciones, diseño de planes de acción, debates y presentaciones. La resolución de cada reto requiere aplicar conocimientos, pensar críticamente y colaborar en equipo.
- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** Cada actividad concluye con una sesión de retroalimentación proporcionada por el docente y por pares usando rúbricas claras. Además, el sistema de puntos se actualiza en tiempo real en un marcador visible para toda la clase, generando un ambiente dinámico y motivador.
- **Roles Sociales dentro de los Equipos:** Cada equipo asigna roles rotativos entre sus miembros para promover habilidades diversas:
 - Coordinador: facilita la organización y la comunicación interna
 - Investigador: busca y sintetiza información relevante
 - Analista: evalúa datos y propone soluciones
 - Presentador: comunica las ideas y conclusiones frente al grupo

Los roles fomentan la responsabilidad individual y el liderazgo compartido.

- **Metas Grupales y Colaboración Interequipos:** Además de la competencia directa, existen metas comunes que requieren colaboración entre equipos, como diseñar un código ético conjunto para la gestión de responsabilidades múltiples, incentivando el diálogo y la inclusión.
- **Recompensas Tangibles e Intangibles:** Los mejores equipos reciben reconocimientos simbólicos (certificados digitales, insignias virtuales) y pueden optar por una “bonificación” para la siguiente experiencia o una sesión

especial con un experto invitado. Además, se reconoce públicamente el compromiso con la inclusión y la equidad.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Conociendo a los Ciudadanos”

Descripción: Cada equipo recibe un conjunto de perfiles ciudadanos con diferentes responsabilidades múltiples. La tarea es analizar y clasificar estos perfiles para entender sus desafíos y necesidades.

Instrucciones:

- Se entregan fichas con perfiles que incluyen edad, ocupación, roles familiares, hobbies, retos personales y laborales, y características DEI (por ejemplo, discapacidad, diversidad cultural).
- El equipo debe leer cada perfil y asignar prioridades a las responsabilidades descritas, identificando posibles conflictos y oportunidades de gestión.
- Se crea un mapa visual (usando cartulinas o herramienta digital) que refleje la complejidad del manejo de responsabilidades múltiples de cada perfil.
- Se discute brevemente dentro del equipo para definir conclusiones preliminares.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Fichas impresas o digitales de perfiles, cartulinas, marcadores, pizarras, herramientas digitales como Miro o Jamboard (opcional).

Integración mecánicas: El equipo gana puntos por cada perfil correctamente analizado y por la inclusión de criterios DEI en su análisis. Se otorgan insignias individuales por liderazgo en la organización del equipo y colaboración.

Actividad 2: “El Reto del Planificador”

Descripción: Con base en los perfiles analizados, cada equipo debe diseñar un plan estratégico para ayudar a sus ciudadanos a gestionar efectivamente sus responsabilidades múltiples.

Instrucciones:

- Se debe desarrollar un plan que incluya: técnicas de priorización, delegación, manejo del tiempo, autocuidado y estrategias para fomentar la inclusión y equidad.
- El plan debe contemplar recursos humanos y tecnológicos, y cómo se ajustará a diversos perfiles.
- Se elaboran roles dentro del equipo para dividir tareas (investigación, análisis, redacción, diseño gráfico).
- Preparan una presentación de 10 minutos para exponer su plan ante el resto de equipos y el docente.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Computadoras con acceso a internet, herramientas de presentación (PowerPoint, Canva, Google Slides), materiales para esquemas físicos si se desea.

Integración mecánicas: Se asignan puntos por creatividad, inclusión DEI y factibilidad del plan. El docente y los pares evalúan mediante rúbrica. Se otorgan insignias por responsabilidad y liderazgo.

Actividad 3: “Simulación de Implementación”

Descripción: Se simulan escenarios donde los planes deben aplicarse ante imprevistos o cambios en las responsabilidades de los ciudadanos.

Instrucciones:

- El docente presenta escenarios sorpresa (ejemplo: una crisis familiar, aumento de carga laboral, enfermedad).
- Los equipos deben adaptar su plan y tomar decisiones rápidas para resolver los nuevos retos.
- Se realiza un debate grupal para justificar las decisiones y compartir aprendizajes.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Escenarios escritos o digitales, cronómetro, pizarras o herramientas digitales para anotaciones.

Integración mecánicas: Se otorgan puntos por rapidez y calidad de respuestas, por trabajo en equipo y por propuestas inclusivas. Se actualizan niveles y se entregan insignias de resiliencia y colaboración.

Actividad 4: “Código Ético de La Ciudad”

Descripción: Todos los equipos colaboran para crear un código ético conjunto que promueva la gestión responsable y equitativa de las múltiples responsabilidades en la ciudad.

Instrucciones:

- Se forma un panel con representantes de cada equipo (role: embajadores) para discutir y consensuar los principios básicos.
- Se utiliza una técnica de consenso (por ejemplo, método Delphi o votación ponderada) para definir las normas.
- El código se redacta y se presenta a toda la clase para su aprobación final.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Hojas grandes, marcadores, pizarras digitales o herramientas colaborativas como Google Docs.

Integración mecánicas: Se otorgan puntos de colaboración interequipos y se entregan insignias por inclusión y liderazgo en negociación. Este es un reto grupal que impacta la puntuación de todos los equipos.

Actividad 5: “Reflexión y Presentación Final”

Descripción: Cada equipo reflexiona sobre el aprendizaje obtenido y presenta su experiencia, destacando cómo aplicaron los criterios DEI y las competencias del siglo XXI.

Instrucciones:

- Preparan una presentación o video breve (5 minutos) que resuma su proceso, aprendizajes y propuestas de mejora.
- Se realiza una sesión de preguntas y respuestas con la clase y el docente.

- Se cierra la narrativa con un acto simbólico de compromiso con la gestión responsable y equitativa de las responsabilidades múltiples.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Computadoras, cámaras o dispositivos móviles para grabación, software de edición básico si se desea.

Integración mecánicas: Se otorgan puntos finales por reflexión crítica, liderazgo en la presentación y cumplimiento de criterios DEI. Se realiza la entrega de insignias y el reconocimiento final.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Formación de Equipos:** Equipos de 4 a 6 estudiantes, con roles rotativos asignados al inicio de cada actividad.
- **Condiciones de Victoria:** Gana el equipo que acumule la mayor cantidad de puntos “Impacto Ciudadano” al finalizar todas las actividades, considerando además la calidad de la colaboración interequipos y la inclusión DEI.
- **Turnos y Participación:** Cada equipo tiene tiempos asignados para presentar y debatir. Es obligatorio respetar los turnos para garantizar equidad.
- **Penalizaciones:**
 - Pérdida de puntos por incumplimiento de tiempos (5 puntos por cada 5 minutos de retraso).
 - Pérdida de puntos por falta de respeto o actitudes excluyentes (evaluado por docente y pares).
 - No se permite copiar ideas de otros equipos sin dar crédito; en caso de plagio, el equipo pierde puntos significativos (mínimo 20 puntos).
- **Sistema de Puntos:**

Criterio	Puntos Máximos	Descripción
Creatividad	20	Originalidad y novedad en las soluciones propuestas.
Inclusión DEI	15	Integración efectiva de criterios de diversidad, equidad e inclusión.
Efectividad	25	Viabilidad y aplicabilidad de las estrategias diseñadas.
Colaboración	15	Trabajo en equipo y cooperación con otros grupos.
Responsabilidad	10	Cumplimiento puntual y calidad en entregas.
Liderazgo	15	Gestión efectiva de roles y motivación del equipo.

- **Sistema de Logros:**
 - Insignia “Líder Inspirador”: otorgada al estudiante que demuestre mejor liderazgo.
 - Insignia “Creativo Innovador”: para la idea más original.
 - Insignia “Colaborador Estrella”: para quien apoye mejor a su equipo y otros.

- Insignia “Defensor DEI”: para quien promueva inclusión y equidad en las propuestas.
- Insignia “Responsable Puntual”: por cumplimiento constante de plazos.
- **Respeto y Equidad:** Se exige un ambiente de respeto, escucha activa y valoración de todas las voces, garantizando la inclusión de estudiantes con diferentes características y estilos de aprendizaje.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

La evaluación es formativa y sumativa, integrada al sistema de puntos y rúbricas, y considera tanto resultados del equipo como aportes individuales. Se orienta a evidenciar el desarrollo de competencias del siglo XXI y el manejo inclusivo de responsabilidades múltiples.

Criterios de Evaluación

- **Creatividad:** Innovación en soluciones y originalidad en el enfoque.
- **Colaboración:** Participación activa, comunicación efectiva y apoyo mutuo.
- **Liderazgo:** Coordinación, motivación y gestión de roles.
- **Responsabilidad:** Cumplimiento de tareas y participación puntual.
- **Autonomía:** Capacidad para tomar decisiones y resolver problemas.
- **Inclusión y Equidad (DEI):** Integración consciente de diversidad y promoción de equidad.

Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas claras para cada actividad que valoran los criterios anteriores, con niveles de desempeño (excelente, bueno, satisfactorio, necesita mejora). Estas rúbricas se comparten con los estudiantes desde el inicio para transparencia y autoevaluación.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas y análisis de perfiles ciudadanos.
- Planes estratégicos diseñados.
- Adaptaciones y respuestas en simulaciones.
- Código ético consensuado.
- Presentaciones y reflexiones finales.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión guiada donde los estudiantes comparten aprendizajes, dificultades y cómo aplicarán estas habilidades en su vida profesional y personal. Se retoma la narrativa de “La Ciudad de las Oportunidades”, destacando el impacto positivo que sus decisiones y colaboraciones tienen en el bienestar

colectivo.

Se invita a los estudiantes a asumir el compromiso simbólico de ser “Gestores de Talento” responsables y conscientes, capaces de manejar múltiples responsabilidades con creatividad, liderazgo y respeto a la diversidad.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 6 a 8 horas distribuidas en 3 o 4 sesiones, para permitir reflexión y desarrollo profundo.
- **Espacio Físico:** Aula amplia con mesas para trabajo en equipo, espacio para presentaciones y pizarras. Idealmente un aula con acceso a internet y proyector.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet.
 - Herramientas colaborativas digitales (Google Slides, Jamboard, Miro).
 - Materiales para trabajo manual: cartulinas, marcadores, hojas.
 - Sistema para mostrar puntajes y matriz de insignias (puede ser digital o en pizarras).
- **Tamaño del Grupo:** Ideal para grupos de 20 a 30 estudiantes, divididos en 4 a 6 equipos. Permite interacción rica y manejo eficiente.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Preparar perfiles ciudadanos con diversidad realista.
 - Diseñar y familiarizarse con rúbricas y sistema de puntos.
 - Configurar herramientas digitales para seguimiento de puntajes y entrega de insignias.
 - Planificar cómo guiar debates y resolver conflictos respetando DEI.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Resistencia a roles o trabajo en equipo:* Rotar roles frecuentemente y promover la reflexión sobre la importancia de cada función.
 - *Desigualdad en participación:* Supervisar y motivar participación equitativa, usar rúbricas que incluyan evaluación entre pares.
 - *Falta de herramientas TIC:* Adaptar actividades a formato físico, usar hojas y carteles para mapas y códigos éticos.
 - *Desconocimiento de criterios DEI:* Incluir una breve sesión introductoria sobre diversidad, equidad e inclusión antes de iniciar.
 - *Gestión del tiempo:* Controlar tiempos estrictamente y usar temporizadores visibles para evitar retrasos.