

HR Quest: La Misión Emprendedora para Construir Equipos Exitosos

Gamificación Social | Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Tema: Recursos Humanos

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

En un mundo donde las empresas emergentes son la fuerza que impulsa el cambio social y económico, un grupo de jóvenes emprendedores está a punto de fundar su propia startup innovadora. El aula se convierte en la sede de “Innovatech”, una empresa ficticia que debe construir un equipo de trabajo sólido, eficiente y capaz de enfrentar desafíos reales del área de Recursos Humanos.

Los estudiantes se sumergen en un escenario futurista cercano, donde la colaboración, la creatividad y la gestión del talento son las claves para el éxito empresarial. En este contexto, la empresa Innovatech compite con otras startups para desarrollar el mejor proyecto innovador que será presentado a un jurado de inversionistas al final de la experiencia.

Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

Los estudiantes se organizan en equipos (de 4 a 6 integrantes) y cada miembro asume un rol social específico dentro de su empresa:

- **Gerente de Recursos Humanos:** Responsable de la selección y gestión del talento del equipo, asegurando la diversidad, equidad e inclusión en la contratación y desarrollo.
- **Especialista en Innovación y Emprendimiento:** Lidera la generación de ideas disruptivas y fomenta la creatividad del grupo.
- **Coordinador de Comunicación y Negociación:** Se encarga de facilitar la comunicación interna y externa, así como la negociación con otros equipos.
- **Analista de Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Evalúa las decisiones del equipo y propone soluciones efectivas ante los retos.
- **Facilitador de Adaptabilidad y Liderazgo:** Motiva al equipo, gestiona los cambios y asegura que todos participen equitativamente.

Misión Principal

La misión de cada equipo es diseñar una estrategia integral de Recursos Humanos para su startup, que contemple la selección, integración, motivación y desarrollo del equipo de trabajo, enfrentando una serie de retos simulados a lo largo del proyecto. Deberán planificar, negociar y tomar decisiones para construir un equipo diverso, innovador y responsable.

Al final, presentarán su proyecto ante el “Consejo de Inversionistas” (el docente y/o invitados), defendiendo sus decisiones y demostrando cómo su estrategia fomenta la creatividad, innovación y colaboración, alineada con los principios de diversidad, equidad e inclusión.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta experiencia gamificada conecta directamente con el tema de Recursos Humanos en el área de Persona y Sociedad, dentro de la asignatura de Emprendimiento e Innovación. A través de la simulación y la toma de decisiones, los estudiantes aplican conceptos teóricos sobre gestión del talento, trabajo en equipo, liderazgo y cultura organizacional.

Además, al involucrar roles sociales y metas grupales, desarrollan competencias del siglo XXI como creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración, comunicación, negociación, liderazgo, adaptabilidad, responsabilidad, curiosidad y autonomía. Esto potencia no solo el aprendizaje cognitivo sino también las habilidades socioemocionales y éticas, esenciales para el éxito en contextos reales.

Por último, la narrativa invita a reflexionar sobre la importancia de construir ambientes laborales inclusivos y equitativos, donde la diversidad sea valorada y se promueva la participación genuina de todas las personas, respetando sus diferencias y talentos únicos.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas e Implementación

- **Sistema de Puntos:**

Los equipos acumulan puntos llamados “Innovapuntos” por completar actividades, resolver retos, demostrar competencias clave y colaborar eficazmente. La puntuación se divide en categorías: creatividad, trabajo en equipo, liderazgo, innovación y DEI. Cada actividad tiene un valor específico y la evaluación es semanal.

- **Niveles de Progreso:**

Los equipos avanzan a través de niveles que representan etapas del desarrollo de su startup:

- *Nivel 1: Reclutamiento y Formación* (selección y roles)
- *Nivel 2: Desarrollo y Motivación* (dinámicas internas)
- *Nivel 3: Innovación y Resolución* (retos creativos y problemáticos)
- *Nivel 4: Presentación Final* (defensa del proyecto)

Cada nivel desbloquea actividades y retos más complejos.

- **Insignias y Logros:**

Se otorgan insignias digitales o físicas para reconocer habilidades específicas, por ejemplo:

- “Líder Inclusivo” por aplicar criterios DEI
- “Innovador Creativo” por propuestas originales

- “Maestro Negociador” por resolver conflictos
- “Colaborador Estrella” por apoyo grupal

Las insignias motivan la participación y resaltan fortalezas individuales y grupales.

• **Retos y Misiones:**

Cada nivel incluye retos concretos que simulan problemas reales de Recursos Humanos, como:

- Diseñar un plan de selección inclusivo.
- Resolver un conflicto de equipo.
- Generar ideas innovadoras para motivar al personal.
- Negociar con otro equipo para conseguir recursos.

Los retos se resuelven en equipo y permiten ganar puntos y avanzar de nivel.

• **Progresión y Retroalimentación Inmediata:**

Los equipos reciben feedback continuo de los docentes y compañeros a través de rúbricas claras, comentarios y sesiones de retroalimentación después de cada actividad. Esto permite ajustar estrategias y potenciar el aprendizaje continuo.

• **Competencia Sana y Colaboración:**

Aunque existe una competencia entre equipos para ganar puntos y premios, se promueve la colaboración mediante actividades conjuntas opcionales y el intercambio de recursos o consejos entre grupos. Se fomenta el respeto, la empatía y la valoración del aporte de todos.

• **Roles Sociales Dinámicos:**

Los roles asignados pueden rotar entre actividades, lo que permite que cada estudiante desarrolle diversas competencias y perspectivas dentro del área de Recursos Humanos y liderazgo.

Actividades Gamificadas

Actividades Específicas Gamificadas

Actividad 1: “El Reclutamiento Perfecto”

Descripción: Los equipos diseñarán un plan para seleccionar a los candidatos ideales para su startup, aplicando principios de diversidad, equidad e inclusión.

Instrucciones:

- El equipo recibe perfiles ficticios de candidatos con diferentes características (edad, género, habilidades, experiencias, orígenes culturales, discapacidades, etc.).
- Analizan cada perfil y discuten en equipo quiénes se ajustan mejor a su misión y valores.
- Diseñan criterios de selección claros y justifican sus decisiones con base en los principios DEI y necesidades del equipo.

- Preparan una breve presentación para explicar su plan.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Cartulinas, perfiles impresos, fichas de roles, marcador, hojas para apuntes.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan Innovapuntos por la coherencia de su plan, por aplicar criterios DEI y por la calidad de su presentación. El gerente de Recursos Humanos lidera esta actividad.

Actividad 2: “Dinámica de Integración y Motivación”

Descripción: Simulan una reunión para resolver un conflicto interno y proponen estrategias para motivar a su equipo.

Instrucciones:

- El docente presenta un caso de conflicto común en equipos (por ejemplo, desacuerdo sobre responsabilidades o falta de comunicación).
- El equipo analiza el conflicto desde diferentes perspectivas.
- Proponen soluciones y estrategias de motivación inclusivas y creativas que consideren las diferencias individuales.
- Realizan un role-playing de la reunión con comunicación y negociación.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Guía del caso, hojas, espacio para role-play.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por la empatía demostrada, la creatividad en soluciones y la colaboración. El facilitador de liderazgo y el coordinador de comunicación son protagonistas.

Actividad 3: “El Reto Innovador”

Descripción: Los equipos deben generar una idea innovadora para mejorar el clima laboral o la gestión del talento de su startup.

Instrucciones:

- Mediante lluvia de ideas, proponen al menos tres soluciones diferentes.
- Seleccionan la idea más viable y desarrollan un plan de implementación básico.
- Preparan un pitch de 5 minutos para presentar su propuesta.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Pizarras, post-its, hojas, computadora o tablet para presentaciones.

Integración con mecánicas: Se evalúa creatividad, innovación, pensamiento crítico y presentación. Los especialistas en innovación y analistas de resolución de problemas lideran.

Actividad 4: “Negociación Interequipos”

Descripción: Equipos negocian entre sí para obtener recursos limitados necesarios para su proyecto.

Instrucciones:

- Se asignan recursos ficticios (dinero, tecnología, personal) en cantidades limitadas.
- Los equipos deben negociar para conseguir los recursos que más necesitan, buscando acuerdos ganar-ganar.
- Se registran acuerdos y se evalúa la calidad de la negociación.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Tarjetas de recursos, hojas para acuerdos, espacio para reuniones.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por habilidades de negociación, comunicación efectiva y colaboración entre equipos. El coordinador de comunicación lidera.

Actividad 5: “Presentación Final y Defensa”

Descripción: Cada equipo presenta su estrategia integral de Recursos Humanos ante un jurado y responde preguntas.

Instrucciones:

- Preparan una presentación audiovisual que incluya su plan de reclutamiento, integración, motivación e innovación.
- Defienden sus decisiones, destacando la aplicación de competencias del siglo XXI y principios DEI.
- Reciben retroalimentación y se otorgan premios simbólicos.

Tiempo estimado: 120 minutos (incluye presentaciones y retroalimentación)

Materiales: Computadoras, proyector, rúbricas impresas.

Integración con mecánicas: Esta actividad finaliza la progresión de niveles y determina el equipo ganador según puntos, logros e impacto de la propuesta.

Actividad Complementaria: “Rueda de Roles”

Descripción: Para asegurar la rotación de roles y el desarrollo integral, al finalizar cada nivel los equipos cambian los roles asignados.

Instrucciones:

- Los equipos acuerdan internamente quién asume cada nuevo rol.
- Reflexionan sobre las experiencias y aprendizajes en cada posición.

Tiempo estimado: 15 minutos por cambio

Materiales: Fichas de roles, diario de aprendizaje individual.

Integración con mecánicas: Facilita la autonomía, adaptabilidad y la curiosidad, y permite una evaluación más completa del desarrollo de competencias.

Nota: Todas las actividades incluyen espacios para reflexionar sobre las prácticas DEI, promoviendo un ambiente respetuoso y equitativo que valora la diversidad de los estudiantes y sus formas de aprender.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:**

- Gana el equipo que al final de la experiencia acumule la mayor cantidad de Innovapuntos.
- Los puntos se obtienen a través de la calidad en actividades, aplicación de competencias, participación y respeto a DEI.
- El jurado puede otorgar puntos extra por la defensa y presentación final.

- **Penalizaciones:**

- Pérdida de puntos por incumplimiento de reglas de respeto, inclusión o participación.
- Penalizaciones por entregas tardías o trabajo no colaborativo.
- Se aplican advertencias para casos de conducta inapropiada antes de penalizar.

- **Turnos:**

- Las actividades se realizan en sesiones cronológicas con tiempos definidos.
- Dentro de cada actividad, los roles tienen turnos para participar equitativamente.

- **Roles:**

- Cada integrante debe cumplir el rol asignado y participar en la toma de decisiones.
- Los roles rotan según la actividad para desarrollar todas las competencias.

- **Tabla de Puntos:**

Actividad	Creatividad	Colaboración	Liderazgo	Innovación	Aplicación DEI	Total Innovapuntos
Reclutamiento Perfecto	10	15	10	5	20	60
Dinámica de Integración	10	20	15	10	15	70
Reto Innovador	25	10	10	30	10	85
Negociación Interequipos	10	20	20	10	10	70
Presentación Final	20	15	20	20	15	90

Los puntos en la tabla son máximos por actividad. El docente ajusta según desempeño.

- **Sistema de Logros:**

- Se otorgan insignias individuales y grupales al cumplir hitos o destacar en competencias.
- Las insignias pueden “canjearse” por ventajas en actividades futuras (por ejemplo, tiempo extra o pistas para retos).

- **Normas de Inclusión y Respeto:**

- Se debe respetar la diversidad cultural, género, capacidades y opiniones.
- Cualquier comportamiento discriminatorio implica medidas correctivas.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Creatividad:** Originalidad y variedad en ideas y soluciones.
- **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Análisis profundo, justificación y efectividad de las propuestas.
- **Innovación y Emprendimiento:** Capacidad para diseñar estrategias novedosas y viables.
- **Colaboración y Comunicación:** Participación equitativa, escucha activa y diálogo constructivo.
- **Negociación y Liderazgo:** Habilidad para mediar, facilitar acuerdos y motivar al equipo.
- **Adaptabilidad y Responsabilidad:** Flexibilidad ante cambios y compromiso con las tareas asignadas.
- **Aplicación DEI:** Inclusión efectiva y respeto a la diversidad en todas las propuestas y dinámicas.

Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas específicas por actividad, con descriptores para niveles: Inicial, En Proceso, Competente, Avanzado.

- *Ejemplo para Creatividad en “Reto Innovador”:*
 - Inicial: Idea poco original o muy común.
 - En Proceso: Idea con algunos elementos creativos pero poco desarrollada.
 - Competente: Idea original y bien explicada.
 - Avanzado: Idea innovadora, viable y con impacto claro.

Evidencias de Aprendizaje

- Planes de selección y estrategias diseñadas.
- Registro de acuerdos y actas de negociación.
- Presentaciones audiovisuales y pitches.
- Diarios de aprendizaje individuales y grupales.
- Observación directa y notas del docente.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar, se realiza un espacio de reflexión grupal y personal donde los estudiantes analizan qué aprendieron sobre la importancia de Recursos Humanos, cómo aplicaron competencias del siglo XXI, y cómo la diversidad y la inclusión

fortalecieron su proyecto.

El docente modera una discusión sobre la responsabilidad social y ética en la gestión del talento, conectando la experiencia con la realidad laboral y social.

Finalmente, se cierra la narrativa con un reconocimiento simbólico a todos los emprendimientos que “sobrevivieron” y destacaron en el competitivo mundo empresarial gracias a un equipo humano diverso, innovador y colaborativo.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** La experiencia puede desarrollarse en 4 a 6 semanas, con sesiones de 2 a 3 horas semanales para actividades, retroalimentación y presentaciones.
- **Espacio Físico:** Aula flexible con mesas para trabajo en equipo, espacio para role-plays y presentaciones. Se recomienda un ambiente que permita el movimiento y la interacción.
- **Materiales:**
 - Materiales físicos: Cartulinas, marcadores, hojas, fichas de roles, tarjetas de recursos.
 - Materiales digitales: Computadoras o tablets con acceso a internet, software para presentaciones (PowerPoint, Google Slides), plataforma para seguimiento de puntos (Google Sheets, Trello o similar).
 - Insignias digitales o físicas para motivar.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes, organizados en 4 a 6 equipos para facilitar la gestión y la interacción.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con los conceptos de Recursos Humanos, DEI y competencias del siglo XXI.
 - Preparar materiales y perfiles de personajes ficticios.
 - Diseñar rúbricas de evaluación adaptadas.
 - Planificar sesiones y tiempos.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Desigual participación:* Promover la rotación de roles y establecer reglas claras de participación.
 - *Resistencia a la competencia:* Enfatizar la competencia sana y el valor de la colaboración.
 - *Falta de recursos tecnológicos:* Adaptar actividades para que funcionen con materiales físicos o con pocos dispositivos compartidos.
 - *Dificultades en la gestión del tiempo:* Ajustar la cantidad de actividades y establecer límites claros.
 - *Desconocimiento de DEI:* Realizar una sesión introductoria para sensibilizar y concienciar sobre estos temas.