

“Corporación Felicitas: La Misión de la Felicidad Organizacional”

Gamificación Social | Ciencias Sociales y Humanas | Psicología | Tema: Ciencias de la felicidad en las empresas

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a "Corporación Felicitas", una empresa global ficticia dedicada a la innovación tecnológica que acaba de descubrir que el verdadero motor del éxito no es solamente la tecnología, sino la felicidad de su gente. En un mundo donde la productividad y la competitividad empresarial marcan la pauta, la Corporación Felicitas ha decidido invertir en un ambicioso programa para convertirse en la empresa más feliz y saludable del planeta. Sin embargo, este reto no será sencillo: deberán transformar su cultura organizacional, mejorar la colaboración, y potenciar el bienestar emocional y social de todos sus empleados.

Ustedes, estudiantes de posgrado en Psicología con especialización en Ciencias Sociales y Humanas, han sido contratados como consultores expertos en felicidad organizacional para ayudar a Felicitas a alcanzar ese objetivo. La empresa los ha dividido en varios equipos de trabajo, cada uno con un rol social específico que simula áreas reales dentro de una organización, como Recursos Humanos, Comunicación Interna, Desarrollo de Talento, Bienestar Corporativo y Liderazgo.

Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

- **Equipo Recursos Humanos:** Encargados de diseñar y aplicar políticas que promuevan el bienestar y la felicidad en las áreas de contratación, ambiente laboral y retención.
- **Equipo Comunicación Interna:** Responsables de mantener el flujo de información positivo y motivador, gestionar feedback y promover campañas que fortalezcan los vínculos.
- **Equipo Desarrollo de Talento:** Se enfocan en crear programas de formación, desarrollo profesional y actividades que potencien las habilidades blandas y la satisfacción personal.
- **Equipo Bienestar Corporativo:** Diseñan e implementan estrategias para mejorar la salud física, mental y emocional de los colaboradores, incluyendo actividades recreativas y mindfulness.
- **Equipo Liderazgo:** Representan a la dirección ejecutiva, estableciendo metas, evaluando resultados y fomentando una cultura organizacional positiva desde la alta gerencia.

Misión Principal

Su misión es colaborar para transformar la cultura de la Corporación Felicitas en un ecosistema de felicidad sostenible, donde cada integrante entienda su valor y cómo su participación contribuye al bienestar colectivo. Para lograrlo deberán enfrentarse a una serie de retos y actividades que les permitirán analizar, diseñar e implementar estrategias basadas en teorías científicas de la felicidad organizacional.

El objetivo pedagógico es identificar cómo la contribución individual y colectiva impacta en la felicidad del equipo y de la organización, desarrollando competencias clave del siglo XXI como la creatividad, colaboración, comunicación, adaptabilidad y responsabilidad.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta experiencia gamificada se fundamenta en la psicología positiva aplicada al entorno laboral, explorando conceptos como bienestar subjetivo, emociones positivas, sentido y propósito en el trabajo, relaciones interpersonales saludables y liderazgo transformacional. A través de la interacción colaborativa y competitiva entre equipos con roles sociales definidos, los estudiantes vivirán de primera mano los desafíos y oportunidades que enfrentan las empresas en su búsqueda por fomentar la felicidad organizacional.

Además, la narrativa incentiva la reflexión crítica y la aplicación práctica de teorías y modelos científicos, logrando que el aprendizaje no sea solo teórico sino profundamente experiencial y significativo.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

- **Sistema de Puntos “Karma Corporativo”:** Cada equipo acumula puntos llamados “Karma Corporativo” que reflejan su impacto positivo en la organización. Se otorgan puntos por cumplir retos, participar activamente en debates, entregar propuestas creativas y por la colaboración entre equipos. El puntaje es visible en un tablero digital actualizado en tiempo real para fomentar la competencia sana.
- **Niveles de Felicidad:** Los equipos progresan a través de cinco niveles que representan el grado de felicidad organizacional alcanzado:
 - Nivel 1: “Semilla de Felicidad”
 - Nivel 2: “Raíces Positivas”
 - Nivel 3: “Brote Colaborativo”
 - Nivel 4: “Flor de Bienestar”
 - Nivel 5: “Fruto Sostenible”

Cada nivel desbloquea nuevas actividades y responsabilidades, incentivando la mejora continua.

- **Insignias Temáticas:** Se entregan insignias digitales y físicas que reconocen habilidades específicas, tales como “Comunicador Estrella”, “Innovador Creativo”, “Líder Inspirador”, “Colaborador Empático” y “Adaptador Ágil”. Las insignias pueden ser utilizadas para obtener ventajas en retos futuros, como tiempo extra o poder asignar tareas.
- **Retos Colaborativos y Competitivos:** Los equipos enfrentan retos diseñados para fomentar la colaboración intergrupal y la competencia sana. Por ejemplo, diseñar una campaña de bienestar o resolver un caso de conflicto laboral. Los retos se evalúan en función de creatividad, viabilidad y alineación con la felicidad organizacional.
- **Recompensas y Progresión:** Más allá de los puntos, los equipos reciben recompensas tangibles como tiempo para planificar, acceso a recursos adicionales o asesorías simuladas con expertos (facilitadores). El progreso se registra en un tablero que muestra la evolución de cada equipo, generando motivación y sentido de logro.

- **Retroalimentación Inmediata y Continua:** El docente y facilitadores proporcionan retroalimentación en tiempo real durante las actividades, resaltando fortalezas y áreas de mejora. Además, se fomenta la autoevaluación y evaluación entre pares para promover la reflexión crítica.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Diagnóstico de Felicidad: Explorando el Terreno”

Descripción: Cada equipo realiza un diagnóstico inicial sobre el estado de felicidad en una unidad ficticia de la empresa, identificando fortalezas y áreas de mejora.

Instrucciones:

- Se entregará a cada equipo un perfil de unidad con datos simulados (encuestas, entrevistas, indicadores de clima laboral).
- El equipo debe analizar la información y elaborar un mapa visual que refleje el nivel actual de felicidad y bienestar.
- Presentan sus hallazgos en una rueda de diálogo donde se comparan resultados con otros equipos.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Fichas con datos, papelógrafos, marcadores, computadora con acceso a plataforma colaborativa.

Integración con mecánicas: Al completar el diagnóstico, el equipo gana 50 puntos Karma y la insignia “Explorador de Realidades”. El análisis permite avanzar al Nivel 2 “Raíces Positivas”.

Actividad 2: “Taller de Creatividad: Diseñando la Estrategia de Felicidad”

Descripción: Los equipos diseñan una estrategia integral para mejorar la felicidad en su unidad, basándose en teorías de psicología positiva y gestión del talento.

Instrucciones:

- Se les asigna un conjunto de herramientas teóricas (modelos, técnicas de intervención, ejemplos reales).
- En sesión creativa y colaborativa, deben idear al menos tres iniciativas concretas que impacten positivamente.
- Preparan una propuesta visual (infografía, cartel, presentación digital) para defender su estrategia.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Guías teóricas, aplicaciones de diseño (Canva, PowerPoint), materiales para prototipado (papel, stickers).

Integración con mecánicas: Por creatividad y colaboración, los equipos reciben entre 70 y 100 puntos Karma, además de la insignia “Innovador Creativo”. El equipo que proponga la iniciativa más innovadora recibe un bonus de 30 puntos.

Actividad 3: “Simulación: Gestión de Conflictos y Comunicación Positiva”

Descripción: Se realiza una dramatización donde cada equipo debe resolver un conflicto interno relacionado con problemas de comunicación y falta de motivación.

Instrucciones:

- Se asigna a cada miembro un rol social dentro del equipo y un problema específico.
- Se simula una reunión de gestión donde deben negociar, comunicar eficazmente y llegar a acuerdos que fomenten la felicidad colectiva.
- Al final, cada equipo presenta su resolución y reflexiona sobre el impacto de su intervención.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Guiones base, accesorios para dramatización, espacio para reunión.

Integración con mecánicas: La resolución exitosa otorga hasta 80 puntos Karma y la insignia “Comunicador Estrella”. Se premia la empatía y adaptabilidad demostradas.

Actividad 4: “Campaña Corporativa: Promoviendo la Felicidad”

Descripción: Cada equipo debe crear una campaña interna para promover la felicidad en la empresa, integrando todos los aprendizajes previos y enfocándose en la colaboración entre áreas.

Instrucciones:

- Utilizando recursos digitales y creativos, diseñan mensajes, actividades y materiales para motivar a los empleados.
- Presentan su campaña a los demás equipos, quienes actúan como “Consejo de Dirección” y evalúan la viabilidad y impacto.
- Se realiza una votación para elegir la campaña más efectiva.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Computadoras, software de diseño, plantillas, papel, marcadores.

Integración con mecánicas: Los puntos Karma otorgados se basan en la calidad, colaboración interequipos y comunicación efectiva, pudiendo ganar hasta 120 puntos. La campaña ganadora recibe la insignia “Líder Inspirador” y un bonus especial de 50 puntos para su equipo.

Actividad 5: “Reflexión Final y Evaluación de Impacto”

Descripción: En una sesión plenaria, los equipos reflexionan sobre su aprendizaje, el impacto de sus acciones y cómo aplicarían estos conocimientos en contextos reales.

Instrucciones:

- Cada equipo prepara un breve informe y una presentación que sintetiza su experiencia y aprendizajes clave.
- Se realiza una discusión guiada donde se analizan los desafíos enfrentados y las competencias desarrolladas.
- Los estudiantes completan una autoevaluación y evaluación entre pares.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Plantillas para reflexión, ordenador, proyector.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por participación, calidad de reflexión y honestidad en la autoevaluación. Se desbloquea el Nivel 5 “Fruto Sostenible” y se entrega la insignia “Colaborador Empático”.

Estas actividades están diseñadas para desarrollarse en una secuencia lógica, fomentando la progresión de niveles y el crecimiento de competencias interpersonales y organizacionales de manera integrada y significativa.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Gana el equipo que al finalizar todas las actividades haya acumulado la mayor cantidad de puntos Karma y haya alcanzado el Nivel 5 “Fruto Sostenible”. En caso de empate, se considerará la calidad y creatividad de las propuestas y la colaboración demostrada entre equipos.
- **Penalizaciones:** Se restan puntos Karma por incumplimientos como:
 - Retrasos injustificados en entregas (-10 puntos por cada 10 minutos de demora).
 - Falta de participación en actividades grupales (-15 puntos por falta sin justificación).
 - Conductas disruptivas o irrespetuosas (-20 puntos, decisión del docente).
- **Turnos y Dinámica:** Cada actividad tiene un tiempo definido y los equipos deberán organizarse internamente para distribuir roles y responsabilidades. En actividades donde se requiera presentación, el turno será determinado por sorteo o por orden alfabético de equipos.
- **Roles y Responsabilidades:** Cada integrante debe asumir un rol social asignado o elegido dentro de su equipo y cumplir con las tareas asociadas. La responsabilidad individual impacta en la puntuación grupal.
- **Restricciones:** No se permite el plagio ni la copia directa de materiales ajenos sin citación. El trabajo debe ser original y fundamentado en teorías científicas.
- **Tabla de Puntos Karma (Ejemplo):**

Acción	Puntos
Entrega de diagnóstico completo y claro	50
Propuesta creativa y viable	70-100
Resolución efectiva de conflicto	60-80
Campaña innovadora y colaborativa	80-120
Participación activa en reflexión	20
Retraso en entrega	-10 por cada 10 min
Falta de participación	-15

- **Sistema de Logros:** Las insignias se entregan cuando un equipo o miembro cumple con los criterios específicos detallados en cada actividad. Pueden acumularse y canjearse por ventajas en actividades futuras, incentivando la participación constante y el desarrollo de competencias.

Evaluación Gamificada

Evaluación del Aprendizaje dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación:

- **Comprensión Conceptual:** Capacidad para aplicar teorías y conceptos de la felicidad organizacional en el diseño de estrategias y resolución de problemas.
- **Colaboración y Comunicación:** Efectividad en el trabajo en equipo, habilidad para comunicar ideas y negociar soluciones.
- **Creatividad e Innovación:** Originalidad y viabilidad de las propuestas presentadas.
- **Responsabilidad y Adaptabilidad:** Cumplimiento de roles, manejo del tiempo y adaptación a cambios en la dinámica.
- **Reflexión Crítica:** Profundidad en la reflexión personal y grupal sobre el proceso y aprendizaje.

Rúbricas Integradas:

- *Rúbrica para Presentaciones y Propuestas* (evaluación docente y pares):
 - Claridad y fundamentación teórica (0-5 puntos)
 - Creatividad e innovación (0-5 puntos)
 - Impacto potencial en la felicidad organizacional (0-5 puntos)
 - Trabajo colaborativo reflejado (0-5 puntos)
- *Rúbrica para Participación y Rol* (auto y evaluación entre pares):
 - Responsabilidad en tareas asignadas (0-5 puntos)
 - Comunicación efectiva y respeto (0-5 puntos)
 - Adaptabilidad ante imprevistos (0-5 puntos)

Evidencias de Aprendizaje:

- Mapas visuales y diagnósticos realizados
- Propuestas y campañas diseñadas
- Reflexiones escritas y presentaciones orales
- Registro de participación y puntajes Karma
- Autoevaluaciones y evaluaciones entre pares

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:

Al concluir la experiencia, los estudiantes compartirán en una sesión plenaria cómo su participación individual y grupal impactó en la felicidad del equipo y de la organización simulada. Se analizarán aprendizajes clave, dificultades superadas y posibles aplicaciones en contextos reales. Esta reflexión profunda cierra la narrativa de Corporación Felicitas, dejando una base sólida para la transferencia del conocimiento.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementación

- **Tiempo Necesario:** Se sugiere una duración total de 10 a 12 horas distribuidas en 3 a 4 sesiones, para permitir desarrollo, reflexión y retroalimentación adecuada.
- **Espacio Físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, espacios para dramatizaciones, proyector y pizarras o papelógrafos. Ideal contar con sala o zonas para trabajo simultáneo de equipos.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tabletas con acceso a internet.
 - Software de diseño gráfico simple como Canva o PowerPoint.
 - Plataforma colaborativa (Google Drive, Padlet, Trello) para compartir materiales y seguimiento.
 - Accesorios para dramatización (opcional): gafetes, sombreros, tarjetas de rol.
 - Materiales tradicionales: papel, marcadores, post-its, cartulinas.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para formar 3 a 5 equipos con roles definidos. Esto permite interacción rica y manejable para el docente.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarización con teorías de felicidad organizacional y psicología positiva.
 - Preparar materiales base para cada actividad (datos simulados, guías teóricas, plantillas).
 - Configurar el sistema de puntos y tablero visible para seguimiento.
 - Definir roles claros y explicar expectativas a los estudiantes.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
 - *Falta de participación o compromiso:* Incentivar con puntos Karma, roles rotativos y retroalimentación positiva.
 - *Dificultades técnicas:* Preparar materiales offline y contar con soporte TIC.
 - *Conflictos interpersonales reales:* Facilitar mediación y orientar hacia aprendizaje de gestión emocional.
 - *Resistencia a la dinámica gamificada:* Explicar claramente beneficios y conectar con objetivos profesionales.