

PsicoRH: La Misión de los Guardianes del Talento

Gamificación de Evaluación | Ciencias Sociales y Humanas | Psicología | Tema: procesos de recursos humanos

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Organización PsicoRH

En un mundo donde las empresas y organizaciones compiten por atraer, desarrollar y retener el mejor talento humano, una entidad especial llamada “PsicoRH” surge para formar a los futuros expertos en recursos humanos, psicología organizacional y gestión del talento. PsicoRH es una agencia internacional que asesora a las organizaciones más importantes en la implementación de procesos de recursos humanos efectivos y humanos. Los estudiantes asumen el rol de “Guardianes del Talento”, jóvenes profesionales que deben demostrar su capacidad para diagnosticar, diseñar y evaluar procesos clave de recursos humanos a través de misiones reales simuladas.

Los Guardianes del Talento trabajan en equipos multidisciplinarios, cada uno con áreas de especialización como reclutamiento, selección, capacitación, evaluación del desempeño y clima organizacional. Su misión principal es ayudar a una organización ficticia llamada “Innovar S.A.” a mejorar su gestión de recursos humanos para enfrentar retos como rotación de personal, baja productividad y clima laboral conflictivo. Para lograrlo, deberán aplicar conceptos y técnicas de psicología organizacional y procesos de recursos humanos, utilizando herramientas, análisis y estrategias innovadoras.

La narrativa se desarrolla en un escenario corporativo contemporáneo donde las decisiones de los Guardianes impactan directamente en el bienestar de los empleados y el éxito de la empresa. A través de situaciones problemáticas, estudios de caso, dinámicas de grupo y simulaciones, los estudiantes experimentarán el ciclo completo de un proceso de recursos humanos, desde la identificación de necesidades hasta la evaluación de resultados.

Este contexto conecta directamente con el tema de aprendizaje al permitir que los estudiantes vivencien los procesos psicológicos y sociales involucrados en la gestión del talento, comprendan la importancia de la evaluación continua y el desarrollo humano, y practiquen habilidades clave para su futura profesión. Además, los estudiantes desarrollarán competencias del siglo XXI como el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva, la creatividad para resolver problemas organizacionales y la innovación en la aplicación de técnicas psicológicas.

Durante la experiencia, los Guardianes deberán enfrentar desafíos como:

- Analizar perfiles y diseñar procesos de selección efectivos.
- Crear planes de capacitación adaptados a las necesidades del equipo.
- Aplicar herramientas para evaluar el desempeño y clima laboral.
- Proponer soluciones innovadoras para la retención y motivación del personal.
- Presentar informes y recomendaciones a la junta directiva ficticia de Innovar S.A.

Al finalizar, los Guardianes del Talento habrán completado un ciclo completo de aprendizaje experiencial, donde el juego y la evaluación se funden para potenciar su comprensión y habilidades prácticas en psicología y recursos humanos.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Implementadas

Para convertir el proceso evaluativo en una experiencia lúdica y motivadora, se integran las siguientes mecánicas de juego:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada correctamente otorga puntos que reflejan el desempeño individual y grupal. Por ejemplo, análisis acertados, propuestas innovadoras y participación activa suman puntos. Los puntos acumulan para desbloquear niveles y recompensas.
- **Niveles de Progreso:** Los Guardianes avanzan a través de niveles temáticos que representan etapas del proceso de recursos humanos: Reclutadores Novatos, Seleccionadores Expertos, Capacitadores Creativos, Evaluadores Estratégicos y Maestros del Talento. Para avanzar de nivel deben alcanzar un puntaje mínimo y cumplir retos específicos.
- **Insignias y Trofeos:** Se otorgan insignias digitales que simbolizan habilidades o logros específicos, como “Analista de Perfil Experto”, “Diseñador de Capacitación Innovador”, “Experto en Clima Laboral”. Las insignias pueden mostrarse en un tablero personal y fomentan la motivación.
- **Retos y Misiones:** Cada módulo o actividad es una misión que presenta un desafío realista. Por ejemplo, diseñar un proceso de selección para un puesto difícil, evaluar un caso de conflicto laboral, proponer un plan de retención. Los retos tienen niveles de dificultad creciente.
- **Recompensas y Feedback Inmediato:** Al completar tareas, los estudiantes reciben retroalimentación inmediata en formato de comentarios constructivos, puntos y recomendaciones para mejorar. Las recompensas pueden ser puntos extra, desbloqueo de recursos adicionales, o privilegios dentro del juego.
- **Progresión Personal y Grupal:** Además del progreso individual, los equipos suman puntos para alcanzar metas comunes. Esto fomenta la colaboración y responsabilidad compartida. Se puede implementar un ranking grupal para incentivar la sana competencia.
- **Tablero de Control (Dashboard):** Un panel visual (puede ser digital o físico) muestra el avance de cada jugador y equipo, sus puntos, insignias obtenidas y niveles alcanzados, facilitando la autogestión y visibilidad del progreso.

Estas mecánicas se implementan mediante actividades diseñadas para ser ejecutadas en el aula o en plataformas digitales de apoyo, con materiales accesibles como fichas, formularios, videos y presentaciones. La combinación de retos, recompensas y feedback asegura que los estudiantes estén motivados y puedan autoevaluar su aprendizaje continuamente.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

A continuación se describen las actividades detalladas que conforman la experiencia gamificada, diseñadas para un semestre de clase con sesiones de 2 horas cada una. Cada actividad incluye objetivos específicos, recursos,

instrucciones y cómo se enlaza con las mecánicas de juego.

Actividad 1: Reclutadores Novatos — “El Perfil Ideal”

Descripción: Los estudiantes deben analizar un caso de contratación para determinar el perfil psicológico y competencias requeridas para un puesto específico en Innovar S.A.

Objetivo: Comprender la importancia del análisis de perfiles y competencias en el proceso de reclutamiento.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4-5 integrantes (Guardianes del Talento).
- Recibir un caso con descripción del puesto y antecedentes organizacionales.
- Analizar los requisitos técnicos, habilidades blandas y rasgos psicológicos necesarios.
- Elaborar un perfil psicológico detallado que incluya competencias clave.
- Presentar el perfil en una ficha que será evaluada por el docente y compañeros.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Caso escrito, plantilla para perfil, marcadores, pizarra o presentación digital.

Integración con mecánicas: Se asignan puntos por precisión y creatividad en el perfil, se otorga la insignia “Analista de Perfil” si cumple criterios de calidad, y se avanza al siguiente nivel si el equipo alcanza el puntaje mínimo.

Actividad 2: Seleccionadores Expertos — “El Proceso de Selección Gamificado”

Descripción: Simulación de un proceso de selección donde cada equipo debe elegir candidatos entre varios perfiles usando pruebas psicológicas y entrevistas.

Objetivo: Aplicar técnicas de selección y evaluación psicológica para identificar al candidato más adecuado.

Instrucciones:

- Cada equipo recibe perfiles ficticios de candidatos con antecedentes y resultados de pruebas.
- Diseñar un plan de entrevistas y selección basado en el perfil ideal de la actividad anterior.
- Realizar entrevistas simuladas (roles asignados dentro del equipo).
- Seleccionar al candidato más idóneo y justificar la elección.
- Presentar un informe al “comité de Innovar S.A.” (docente y compañeros).

Tiempo estimado: 120 minutos.

Materiales: Perfiles de candidatos, guías de entrevista, fichas de evaluación, sala para simulación.

Integración con mecánicas: Puntos otorgados por calidad del plan, justificación y role play; insignia “Seleccionador Experto” para equipos destacados; retroalimentación inmediata para mejorar estrategias.

Actividad 3: Capacitadores Creativos — “Diseñando el Plan de Capacitación”

Descripción: Crear un plan de capacitación para mejorar habilidades detectadas como deficitarias en el equipo seleccionado.

Objetivo: Desarrollar habilidades para identificar necesidades de formación y diseñar intervenciones efectivas.

Instrucciones:

- Analizar resultados de evaluación de desempeño y clima laboral proporcionados.
- Identificar áreas de mejora y diseñar un programa de capacitación con objetivos, contenidos, metodología y evaluación.
- Preparar un póster o presentación que sintetice el plan.
- Presentar el plan a los demás equipos y recoger feedback.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Resultados de evaluaciones, guías para diseño de capacitación, materiales para presentación.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad e innovación; insignia “Capacitador Creativo”; desbloqueo de recursos avanzados para el siguiente reto.

Actividad 4: Evaluadores Estratégicos — “Evaluación de Clima y Desempeño”

Descripción: Aplicar y analizar herramientas para evaluar el clima laboral y desempeño, presentando un diagnóstico y recomendaciones.

Objetivo: Comprender la importancia de la evaluación continua en recursos humanos y su impacto en la organización.

Instrucciones:

- Aplicar cuestionarios simulados para medir clima y desempeño (se entregan datos ficticios).
- Interpretar resultados y elaborar un diagnóstico claro.
- Proponer recomendaciones alineadas con la misión de Innovar S.A.
- Realizar una presentación oral para la “junta directiva”.

Tiempo estimado: 120 minutos.

Materiales: Cuestionarios, hojas de resultados, software básico de análisis (opcional), materiales para presentación.

Integración con mecánicas: Puntos por precisión y claridad; insignia “Evaluador Estratégico”; progreso a nivel “Maestros del Talento”.

Actividad 5: Maestros del Talento — “Presentación Final y Plan de Mejora Integral”

Descripción: Integrar aprendizajes para diseñar un plan integral de mejora en recursos humanos para Innovar S.A., que incluya reclutamiento, capacitación y evaluación.

Objetivo: Consolidar conocimientos y demostrar habilidades en un proyecto integral y colaborativo.

Instrucciones:

- Revisar todas las actividades previas y resultados obtenidos.

- Elaborar un plan integral que incluya estrategias para selección, capacitación, evaluación y retención.
- Diseñar una presentación formal para “la junta directiva” con informes, gráficos y propuestas.
- Presentar y defender el plan frente a la clase y el docente.

Tiempo estimado: 180 minutos (puede dividirse en dos sesiones).

Materiales: Todos los materiales anteriores, computadora, proyector, plantillas para informes.

Integración con mecánicas: Puntos acumulativos finales; trofeo “Guardián Supremo del Talento” para el equipo con mejor desempeño integral; retroalimentación final y cierre de narrativa.

Nota: Durante toda la experiencia, el docente actúa como “Director de PsicoRH”, guiando, evaluando y retroalimentando a los Guardianes del Talento.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Roles:** Cada equipo es un grupo de Guardianes del Talento con roles rotativos (analista, comunicador, diseñador, evaluador) para fomentar la colaboración.
- **Turnos y Participación:** Las actividades se realizan en sesiones cronológicas. Cada equipo debe cumplir sus entregables dentro del tiempo asignado para ganar puntos completos.
- **Condiciones de Victoria:** El equipo que acumule más puntos y logre alcanzar o superar el nivel “Maestros del Talento” gana el reconocimiento final. Además, todos deben completar la experiencia para aprobar.
- **Sistema de Puntos:** Cada tarea tiene un valor máximo (por ejemplo, 100 puntos). Se otorgan puntos parciales según criterios de calidad, creatividad y trabajo en equipo.
- **Penalizaciones:** La entrega tardía reduce en un 20% los puntos obtenidos. La falta de participación activa o incumplimiento de roles puede suponer restas puntuales.
- **Sistema de Logros:** Insignias se otorgan automáticamente al cumplir criterios específicos. Se pueden perder si no se mantiene el desempeño en actividades posteriores.
- **Colaboración y Comunicación:** Se valora la interacción respetuosa y efectiva. Conflictos o conductas disruptivas pueden derivar en penalizaciones de puntos.
- **Progresión:** Para avanzar de nivel, los equipos deben alcanzar un puntaje mínimo y demostrar dominio de los contenidos.

Tabla de Puntos (Ejemplo)

Actividad	Puntaje Máximo	Penalización por Retraso	Insignia Asociada
Perfil Ideal	100 pts	-20 pts	Analista de Perfil
Proceso de Selección	120 pts	-24 pts	Seleccionador Experto

Actividad	Puntaje Máximo	Penalización por Retraso	Insignia Asociada
Plan de Capacitación	90 pts	-18 pts	Capacitador Creativo
Evaluación de Clima y Desempeño	120 pts	-24 pts	Evaluador Estratégico
Plan Integral Final	150 pts	-30 pts	Guardián Supremo del Talento

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación está integrada en cada actividad mediante rúbricas claras que valoran:

- **Comprensión Conceptual:** Dominio de teorías y conceptos psicológicos aplicados a recursos humanos.
- **Aplicación Práctica:** Capacidad para transferir conocimientos a situaciones reales simuladas.
- **Creatividad e Innovación:** Propuestas originales y adecuadas a los problemas presentados.
- **Colaboración y Comunicación:** Trabajo en equipo efectivo y presentación clara y persuasiva.
- **Reflexión Crítica:** Análisis de fortalezas, debilidades y aprendizajes personales y grupales.

Rúbrica General (Ejemplo para cada actividad)

Criterio	Excelente (90-100%)	Bueno (70-89%)	Regular (50-69%)	Insuficiente (<50%)
Dominio Conceptual	Demuestra comprensión profunda y precisa.	Buena comprensión con mínimos errores.	Comprensión parcial con errores relevantes.	Falta de comprensión o confusión.
Aplicación	Aplica conceptos con gran pertinencia y efectividad.	Aplica conceptos adecuadamente con algunas limitaciones.	Aplicación limitada o poco clara.	No aplica conceptos relevantes.
Creatividad	Propuesta innovadora y original.	Propuesta adecuada con algunos elementos creativos.	Propuesta poco innovadora o rutinaria.	Sin elementos creativos ni innovadores.
Colaboración y Comunicación	Trabajo en equipo excelente y presentación clara.	Trabajo en equipo bueno y presentación adecuada.	Trabajo en equipo irregular y comunicación poco clara.	Falta de trabajo en equipo y comunicación deficiente.

Evidencias de Aprendizaje

- Perfiles psicológicos elaborados.
- Informes y planes de selección y capacitación.
- Resultados de evaluaciones de clima y desempeño.
- Presentaciones orales y defensa de propuestas.
- Reflexiones individuales y grupales documentadas.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al concluir, los Guardianes del Talento participan en una sesión de reflexión donde analizan su aprendizaje, dificultades y logros. Se cierra la narrativa con una ceremonia simbólica donde se entregan insignias y reconocimientos, reforzando el sentido de logro y preparación para enfrentar retos reales del área de psicología y recursos humanos.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 10 sesiones de 2 horas (20 horas en total), distribuidas para permitir desarrollo, presentación y retroalimentación de actividades.
- **Espacio Físico:** Aula equipada con mesas para trabajo en equipo, pizarras o paneles para exposiciones, acceso a computadoras o dispositivos electrónicos para presentaciones.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Plantillas imprimibles para perfiles, informes y evaluaciones.
 - Acceso a plataforma digital para mostrar tableros de puntos y compartir recursos (Google Classroom, Moodle, Trello o similar).
 - Proyector, computadora y conexión a internet para presentaciones y análisis de datos.
 - Herramientas de análisis básico (Excel, Google Sheets) para evaluación de datos.
- **Tamaño del Grupo:** Idealmente grupos de 20 a 30 estudiantes para formar equipos de 4-5 integrantes, asegurando diversidad y participación activa.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Revisar y adaptar materiales y casos a la realidad local o intereses del grupo.
 - Familiarizarse con las mecánicas de gamificación y herramientas digitales seleccionadas.
 - Planificar la secuencia de actividades y tiempos con flexibilidad para ajustes.
 - Preparar rúbricas de evaluación con claridad y criterios compartidos con estudiantes.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - Falta de familiaridad con trabajo en equipo: fomentar roles claros y dinámicas iniciales para romper el hielo.
 - Retos técnicos: prever acceso a TIC y contar con materiales impresos de respaldo.

- Desigualdad en participación: monitorear equipos y motivar participación equitativa.
- Resistencia a evaluación gamificada: explicar beneficios y mantener comunicación abierta.

Con estas recomendaciones, la experiencia PsicoRH se puede implementar de manera efectiva, motivadora y formativa, conectando teoría y práctica para el desarrollo integral de los estudiantes en psicología y recursos humanos.