

Talento en Juego: La Aventura Empresarial

Gamificación de Contenido | Ciencias Sociales y Humanas | Gestión del Talento Humano | Tema: Gestión del Talento Humano Empresarial

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a “Talento en Juego: La Aventura Empresarial”, una experiencia inmersiva donde los estudiantes asumen el papel de gestores de talento humano en una empresa emergente ficticia llamada Innovatec S.A. La ambientación se desarrolla en un escenario corporativo dinámico y competitivo, en el que la innovación y la gestión eficiente del recurso humano son clave para el éxito y la supervivencia en el mercado. Los estudiantes serán miembros del equipo directivo, específicamente del departamento de Gestión del Talento Humano, enfrentando retos reales y simulados que requieren aplicar técnicas de comunicación, liderazgo, innovación y adaptabilidad para construir una estructura organizacional sólida y un ambiente laboral motivador.

Roles de los Estudiantes

Los estudiantes se dividirán en equipos de 4 a 5 integrantes y asumirán roles especializados dentro del departamento de Gestión del Talento Humano:

- **Coordinador de Reclutamiento:** Responsable de diseñar estrategias para atraer y seleccionar el mejor talento.
- **Especialista en Desarrollo de Personal:** Encargado de planificar programas de capacitación y desarrollo profesional.
- **Gestor de Comunicación Interna:** Desarrolla planes y tácticas para mejorar la comunicación entre los empleados y la dirección.
- **Analista de Clima Laboral:** Evalúa y propone mejoras para el ambiente de trabajo y la cultura organizacional.
- **Líder de Innovación y Cambio:** Promueve la adopción de nuevas ideas, adaptabilidad y mejora continua en los procesos de talento.

Misión Principal

La misión de cada equipo es transformar a Innovatec S.A. en un referente empresarial por su sólida gestión del talento humano, aplicando técnicas efectivas de comunicación y desarrollo estructural. Para ello, deberán superar una serie de desafíos que pondrán a prueba su capacidad para innovar, resolver problemas, colaborar y liderar, alineando sus acciones con los objetivos empresariales y las competencias del siglo XXI.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa se conecta directamente con la asignatura de Gestión del Talento Humano, ya que los estudiantes aplicarán conocimientos teóricos en situaciones simuladas que demandan la creación y ejecución de estrategias reales de gestión. La historia facilita que los conceptos y técnicas de comunicación, liderazgo, desarrollo y evaluación de

personal se vivan de forma práctica y memorable, reforzando el aprendizaje a través de la acción, la reflexión y el trabajo en equipo.

Desarrollo de la Experiencia

A lo largo de la experiencia, los estudiantes enfrentarán diferentes episodios dentro de la vida empresarial de Innovatec S.A., tales como el reclutamiento de nuevos colaboradores, la gestión de un conflicto interno, la implementación de un programa de formación, el diseño de una campaña de comunicación interna y la evaluación de clima laboral. Cada episodio se propone como un reto con objetivos claros y entregables específicos, que impulsan la aplicación de competencias para la innovación, comunicación, colaboración, liderazgo, adaptabilidad y autonomía.

Además, la historia incluye un componente competitivo y colaborativo entre equipos, donde la superación de retos y la obtención de logros serán recompensados mediante un sistema de puntos, niveles y premios simbólicos. Esto motiva la participación activa y el compromiso constante con el aprendizaje, transformando el contenido en un juego vivencial que combina diversión y rigor académico.

En conclusión, “Talento en Juego: La Aventura Empresarial” es una experiencia gamificada que trasciende la simple transmisión de conocimientos, promoviendo una inmersión total en el mundo de la gestión del talento humano, estimulando habilidades críticas para el éxito profesional y personal en el ámbito empresarial actual.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos

Cada actividad o reto completado otorga puntos a los equipos según la calidad, innovación y eficacia de sus propuestas. Los puntos se dividen en:

- **Puntos de Habilidad (PH):** Por aplicar correctamente conceptos técnicos de gestión del talento.
- **Puntos de Comunicación (PC):** Por la calidad y claridad en la presentación y argumentación de ideas.
- **Puntos de Innovación (PI):** Por propuestas creativas y originales que aporten valor agregado.

Los puntos se registran en una tabla visible para todos en un tablero digital o físico, lo que genera transparencia y motivación.

Niveles y Progresión

La experiencia se divide en 5 niveles, cada uno relacionado con una fase crítica de la gestión del talento humano:

- **Nivel 1:** Reclutamiento y Selección
- **Nivel 2:** Formación y Desarrollo
- **Nivel 3:** Comunicación Interna
- **Nivel 4:** Clima Laboral y Cultura

- **Nivel 5:** Innovación y Liderazgo

Para avanzar de nivel, los equipos deben acumular un mínimo de puntos y cumplir con los criterios de evaluación de cada etapa. Al subir de nivel, desbloquean “insignias” y acceso a recursos especiales (casos de estudio, herramientas digitales, asesorías rápidas del docente).

Insignias y Recompensas

Cada logro importante se recompensa con insignias digitales que representan competencias específicas desarrolladas, por ejemplo:

- *Insignia Comunicador Eficaz*
- *Insignia Innovador Estratégico*
- *Insignia Líder Colaborativo*
- *Insignia Adaptabilidad Ágil*
- *Insignia Autonomía Proactiva*

Estas insignias pueden integrarse en el portafolio digital de los estudiantes y fomentan el orgullo por el aprendizaje logrado.

Retos y Mini-Juegos

Durante cada nivel los equipos enfrentan retos específicos que son mini-juegos o dinámicas, como:

- **Simulación de Entrevistas:** Role play para practicar técnicas de comunicación y selección.
- **Diseño de Campañas:** Crear planes de comunicación interna con objetivos y métricas.
- **Resolución de Conflictos:** Juego de escenarios para aplicar habilidades de liderazgo y adaptabilidad.
- **Quiz Interactivo:** Preguntas rápidas para validar conocimientos.

El éxito en estos retos otorga puntos extra y desbloquea pistas o ayudas para la siguiente etapa.

Retroalimentación Inmediata

Después de cada actividad, el docente y los propios compañeros proporcionan retroalimentación estructurada que ayuda a mejorar las estrategias y propuestas. Se promueve la autoevaluación y la evaluación entre pares mediante rúbricas claras, facilitando la reflexión y el aprendizaje continuo.

Progresión y Tabla de Líderes

Los puntos acumulados y niveles alcanzados se muestran en una tabla de líderes visible para toda la clase, fomentando la motivación y la sana competencia. Los equipos pueden ver su progreso y compararse con otros, incentivando el esfuerzo constante y la colaboración.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Reclutadores en Acción”

Descripción: Los equipos deben diseñar un plan de reclutamiento y selección para Innovatec S.A., identificando perfiles clave, canales de búsqueda y criterios de evaluación.

Instrucciones:

1. Formar equipos y asignar roles.
2. Analizar el perfil de la empresa y vacantes disponibles (proporcionado por el docente).
3. Investigar y seleccionar canales de reclutamiento adecuados (redes sociales, ferias de empleo, etc.).
4. Diseñar preguntas para entrevistas y pruebas de selección.
5. Presentar el plan en formato digital o cartel.

Tiempo estimado: 2 horas.

Materiales: Computadoras, acceso a internet, plantillas de plan de reclutamiento (PDF editable), material para carteles.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por creatividad (PI), precisión técnica (PH) y claridad en la presentación (PC). El equipo que demuestre mejor estrategia recibe la insignia “Reclutador Estratégico”.

Actividad 2: “Capacitación Innovadora”

Descripción: Los equipos diseñan un programa de formación para empleados que mejore competencias específicas del personal de Innovatec S.A.

Instrucciones:

1. Identificar necesidades de formación basadas en casos prácticos entregados.
2. Crear un plan de capacitación con objetivos, métodos (talleres, e-learning, coaching) y evaluación.
3. Preparar una propuesta de cronograma y responsables.
4. Simular una sesión breve de capacitación en clase.

Tiempo estimado: 3 horas.

Materiales: Presentaciones digitales, videos, materiales para role play.

Integración con mecánicas: Puntos por innovación (PI) en métodos, aplicación técnica (PH) y habilidades comunicativas (PC). Se otorga la insignia “Formador Innovador”.

Actividad 3: “Comunicación que Conecta”

Descripción: Crear una campaña de comunicación interna para mejorar el flujo informativo y el compromiso del personal.

Instrucciones:

1. Diagnosticar problemas de comunicación usando encuestas ficticias.
2. Diseñar mensajes clave, canales (correo, intranet, reuniones) y actividades de engagement.
3. Elaborar materiales gráficos o multimedia para la campaña.
4. Presentar un plan de implementación con indicadores de éxito.

Tiempo estimado: 2.5 horas.

Materiales: Computadoras, software de diseño gráfico básico, plantillas de encuesta.

Integración con mecánicas: Puntos por claridad comunicativa (PC), creatividad (PI) y pertinencia técnica (PH).
Insignia “Comunicador Efectivo”.

Actividad 4: “Escenario Conflicto”

Descripción: Simulación de un conflicto interno en Innovatec S.A., donde los equipos deben aplicar técnicas de resolución y liderazgo.

Instrucciones:

1. Recibir un caso con conflicto laboral (sabotaje, desmotivación, malentendidos).
2. Planificar estrategia para resolverlo, asignando roles de mediadores y líderes.
3. Realizar un role play con intervención docente y observadores.
4. Recibir retroalimentación y ajustar estrategias.

Tiempo estimado: 3 horas.

Materiales: Guiones de casos, espacio para dramatización.

Integración con mecánicas: Puntos por liderazgo (PH), adaptabilidad y trabajo en equipo (PI), y comunicación efectiva (PC). Insignia “Líder Resolutivo”.

Actividad 5: “Evaluando el Clima Laboral”

Descripción: Los equipos diseñan e interpretan encuestas de clima laboral para diagnosticar y proponer mejoras en la cultura organizacional.

Instrucciones:

1. Crear encuesta con preguntas sobre satisfacción, motivación y ambiente laboral.
2. Simular aplicación de encuesta a una muestra ficticia.
3. Analizar resultados y preparar informe con recomendaciones.
4. Presentar informe y plan de acción.

Tiempo estimado: 2 horas.

Materiales: Plantillas de encuesta, software para análisis de datos básicos (Excel, Google Sheets).

Integración con mecánicas: Puntos por análisis crítico (PH), propuestas innovadoras (PI) y presentación clara (PC).
Insignia “Analista de Clima”.

Actividad 6: “Forjando Líderes del Cambio”

Descripción: Diseñar un plan estratégico para fomentar liderazgo y cultura de innovación en Innovatec S.A.

Instrucciones:

1. Identificar barreras y oportunidades para el liderazgo y la innovación.
2. Proponer iniciativas, como mentorías, talleres o incentivos.
3. Simular la presentación del plan ante un “Consejo Directivo” (docente y compañeros).
4. Recibir retroalimentación y ajustar plan.

Tiempo estimado: 3 horas.

Materiales: Presentaciones, documentos de referencia, espacio para simulación.

Integración con mecánicas: Puntos por liderazgo demostrado (PH), creatividad (PI) y comunicación persuasiva (PC).
Insignia “Líder Innovador”.

Integración General

Cada actividad suma puntos para el equipo, permite avanzar niveles, desbloquear recursos y ganar insignias. La retroalimentación constante y las presentaciones en equipo fomentan la comunicación, colaboración y autonomía. La narrativa guía cada fase para reforzar la conexión con el mundo real y la aplicación profesional.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- El equipo que acumule mayor cantidad de puntos al finalizar el Nivel 5 será declarado “Gestor de Talento Destacado”.
- Se reconoce también a equipos con insignias completas y mayor progreso en competencias específicas.

Sistema de Puntos y Tabla

- Cada actividad otorga hasta 100 puntos, divididos en PH (40), PC (30) y PI (30).
- Penalizaciones por incumplimiento de entregas (-10 puntos por retraso), plagio o baja calidad (-20 puntos).
- Se permite recuperar puntos mediante actividades extra o correcciones con retroalimentación.

Turnos y Roles

- Las actividades grupales se realizan en sesiones planificadas, respetando el orden de presentación para garantizar igualdad de oportunidad.

- Cada integrante debe cumplir su rol asignado; incumplimientos reiterados se reflejan en la evaluación individual.

Restricciones

- Las propuestas deben estar fundamentadas en conceptos de Gestión del Talento Humano.
- No se permite copiar materiales externos sin citación adecuada.
- Debe respetarse el tiempo asignado para cada actividad.

Sistema de Logros

- Insignias se otorgan tras cumplir criterios de calidad y originalidad.
- Logros especiales pueden desbloquear recursos extras o sesiones de asesoría personalizada.
- El docente actúa como árbitro y facilitador, asegurando justicia y apoyo.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Aplicación Técnica (PH):** Uso correcto de teorías y herramientas de Gestión del Talento Humano.
- **Comunicación (PC):** Claridad, coherencia y persuasión en presentaciones y documentos.
- **Innovación y Creatividad (PI):** Originalidad en propuestas y soluciones.
- **Trabajo en Equipo:** Colaboración efectiva y cumplimiento de roles.
- **Reflexión y Autoevaluación:** Capacidad para identificar fortalezas y áreas de mejora.

Rúbrica Integrada

Dimensión	Excelente (90-100)	Bueno (70-89)	Regular (50-69)	Insuficiente (<50)
Aplicación Técnica	Demuestra dominio completo con argumentos sólidos.	Aplica conceptos con algunos errores menores.	Aplica conceptos básicos con errores significativos.	No aplica conceptos o los aplica incorrectamente.
Comunicación	Presenta de forma clara, estructurada y convincente.	Presenta con claridad moderada, algunos puntos confusos.	Presenta con poca claridad y organización.	No comunica adecuadamente.
Innovación	Propuestas originales, creativas y viables.	Propuestas con algo de creatividad, pero convencionales.	Propuestas poco creativas o repetitivas.	No presenta propuestas innovadoras.

Trabajo en Equipo	Participa activamente, respeta y apoya a compañeros.	Participa con algunas dificultades en colaboración.	Participa mínimamente, conflictos o desorganización.	No colabora ni cumple rol asignado.
Reflexión	Autoevaluación profunda y mejora continua.	Reflexión superficial.	Reflexión limitada o poco honesta.	No realiza reflexión.

Evidencias de Aprendizaje

- Planes, presentaciones y materiales creados en cada actividad.
- Participación en role plays y simulaciones.
- Informe final de diagnóstico y plan estratégico.
- Reflexiones escritas individuales y grupales.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Para concluir, cada equipo presentará ante la clase una “Memoria de Gestión” que sintetice el aprendizaje adquirido y cómo aplicaron las técnicas para transformar a Innovatec S.A. en una empresa con gestión de talento humana efectiva. Se abrirá un espacio de discusión para compartir aprendizajes, retos y propuestas para el mundo real.

El docente cerrará la experiencia destacando el valor de la comunicación, innovación y liderazgo en la gestión del talento, reforzando las competencias del siglo XXI desarrolladas y la importancia de la adaptabilidad y autonomía para enfrentar desafíos empresariales futuros.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

Tiempo Necesario

- La experiencia completa puede implementarse en 4 a 5 semanas, con sesiones de 3 a 4 horas semanales.
- Cada actividad tiene tiempos estimados entre 2 y 3 horas, que pueden distribuirse en varias clases.

Espacio Físico

- Un aula amplia con posibilidad de organizarse en mesas para grupos.
- Espacio para dramatizaciones y presentaciones.
- Tablero visible (digital o físico) para mostrar puntuaciones y avances.

Materiales y Herramientas TIC

- Computadoras o tabletas con acceso a internet.
- Software básico: procesadores de texto, presentaciones, hojas de cálculo, herramientas de diseño gráfico sencillo (Canva, PowerPoint).
- Plataformas para compartir materiales y realizar entregas (Google Classroom, Moodle, o similares).
- Recursos multimedia para presentaciones y grabaciones si se desean.

Tamaño del Grupo

- Ideal entre 20 y 30 estudiantes, divididos en 5 a 6 equipos.
- Permite interacción, colaboración y competencia saludable.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con conceptos clave de Gestión del Talento Humano y técnicas de gamificación.
- Preparar materiales y recursos para cada actividad.
- Configurar sistemas de puntuación y tablero de líderes.
- Planificar calendario y logística de sesiones.
- Preparar rúbricas y guías de retroalimentación.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desigual participación:** Asignar roles claros y monitorear cumplimiento.
- **Falta de motivación:** Incentivar con recompensas simbólicas y retroalimentación positiva.
- **Dificultades técnicas:** Asegurar acceso previo a TIC y ofrecer soporte básico.
- **Conflictos interpersonales:** Promover diálogo abierto y mediación docente.
- **Gestión del tiempo:** Ajustar actividades y ser flexible en entregas si es necesario.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar “Talento en Juego: La Aventura Empresarial” de manera efectiva, creando un ambiente de aprendizaje dinámico, motivador y centrado en el desarrollo integral de competencias fundamentales para el siglo XXI.