

“Misión Tesis: La Aventura del Talento Humano”

Gamificación de Contenido | Ciencias Sociales y Humanas | Gestión del Talento Humano | Tema: COMO HACER TU TESIS DE GRADO

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

En un mundo donde las organizaciones se enfrentan a retos constantes para gestionar su talento humano de forma efectiva, un grupo selecto de estudiantes técnicos y tecnológicos recibe una misión crucial: convertirse en expertos en la elaboración de tesis de grado que aporten soluciones innovadoras a problemas reales en la gestión del talento humano.

La historia se desarrolla en la ciudad ficticia de “Capitalis”, un centro neurálgico para empresas, ONG y organismos gubernamentales que buscan mejorar la productividad, el clima laboral y el desarrollo del talento. Sin embargo, “Capitalis” enfrenta una crisis: la alta rotación del personal y la desmotivación están afectando la competitividad. Aquí es donde entra el “Escuadrón Tesis”, un equipo conformado por los estudiantes que deben diseñar, ejecutar y presentar una tesis de grado que proponga soluciones concretas a estos desafíos.

Roles de los Estudiantes

Cada estudiante o equipo asume un rol dentro del Escuadrón Tesis, lo cual potencia el trabajo colaborativo, el liderazgo y la responsabilidad individual:

- **Investigador Principal:** Lidera la formulación del problema y la hipótesis, asegurando que el enfoque sea relevante y claro.
- **Analista de Datos:** Responsable del diseño de instrumentos y análisis de la información recolectada, usando herramientas adecuadas.
- **Comunicador:** Encargado de redactar y presentar los avances, generando informes y cuidando la coherencia narrativa.
- **Coordinador de Ética y DEI:** Supervisa que el proyecto respete criterios de diversidad, equidad e inclusión, tanto en la selección de muestras como en la interpretación de resultados.

Misión Principal

La misión consiste en diseñar y desarrollar la tesis de grado completa, desde la elección del tema hasta la presentación final, aplicando conocimientos y habilidades en Gestión del Talento Humano. La narrativa convierte cada etapa del proceso en una “misión” o “nivel” que se debe superar para avanzar a la siguiente fase.

En el camino, los estudiantes enfrentarán “retos” que simulan situaciones reales: defender su planteamiento ante un comité, resolver conflictos éticos, innovar en métodos de investigación y presentar resultados con impacto. Además, deberán colaborar para alcanzar objetivos comunes, fomentando liderazgo y responsabilidad.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La tesis de grado es el eje central del aprendizaje. La experiencia gamificada transforma el proceso tradicional en un juego de aventura y estrategia donde cada contenido —planteamiento del problema, marco teórico, metodología, análisis y conclusiones— se convierte en un “desafío” o “misión” con recompensas, niveles y retroalimentación inmediata.

Así, los estudiantes no solo aprenden cómo hacer una tesis sino que desarrollan competencias del siglo XXI como pensamiento crítico (analizando problemas y soluciones), creatividad e innovación (diseñando metodologías y propuestas originales), liderazgo y responsabilidad (trabajando en equipo y gestionando roles), y emprendimiento (planteando soluciones aplicables y con impacto social).

Finalmente, la experiencia integra criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI) asegurando que las propuestas sean sensibles y respetuosas con diferentes grupos sociales, fomentando un aprendizaje integral y humanista.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

- **Sistema de Puntos (“Puntos de Impacto”):** Los estudiantes ganan puntos al completar actividades, superar retos y colaborar eficazmente. Los puntos reflejan el “impacto” positivo que su tesis genera en la ciudad ficticia de Capitalis. Se otorgan puntos por calidad, creatividad, inclusión y cumplimiento de plazos. Ejemplo: 50 puntos por plantear una problemática clara, 30 por proponer un marco teórico sólido, 40 por incluir perspectiva DEI.
- **Niveles (“Etapas de la Aventura”):** La experiencia está dividida en cinco niveles que corresponden a las fases de la tesis:
 - Nivel 1: Definición del problema y objetivos
 - Nivel 2: Revisión teórica y marco conceptual
 - Nivel 3: Diseño metodológico
 - Nivel 4: Recolección y análisis de datos
 - Nivel 5: Presentación y defensa final

Avanzar de nivel requiere cumplir con tareas específicas y acumular puntos mínimos.

- **Insignias (“Medallas de Excelencia”):** Se otorgan medallas digitales o físicas por logros específicos:
 - Medalla de Creatividad: por soluciones innovadoras en la tesis
 - Medalla de Liderazgo: para quienes coordinen efectivamente al equipo
 - Medalla DEI: por integrar criterios de diversidad, equidad e inclusión
 - Medalla de Responsabilidad: entrega puntual y calidad constante

Las insignias motivan a los estudiantes a esforzarse en áreas específicas.

- **Retos (“Desafíos de Capitalis”):** En cada nivel, se presentan retos sorpresa que simulan situaciones reales:
 - Defensa ante comité crítico

- Resolución de dilemas éticos en investigación
- Adaptación a cambios inesperados en el proyecto

Resolverlos correctamente otorga puntos extra y desbloquea recursos especiales.

- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los equipos pueden ganar “Recursos de Capitalis” (herramientas, asesorías, acceso a bases de datos) que facilitan el desarrollo de la tesis y fomentan la colaboración entre equipos.
- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** Cada actividad finaliza con una retroalimentación breve y constructiva del docente o pares, indicando fortalezas y áreas de mejora. La puntuación se actualiza en un tablero visible para todos, fomentando transparencia y sana competencia.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “La Misión Inicial - Definiendo el Problema”

Descripción: Los estudiantes investigan y seleccionan un problema real en la Gestión del Talento Humano en Capitalis.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4 integrantes, asignar roles.
- Usar recursos digitales y bibliográficos para identificar un problema clave (ej. rotación, motivación).
- Redactar un planteamiento del problema claro, formulando una pregunta de investigación.
- Presentar el planteamiento en un foro virtual o presencial, defendiendo su relevancia.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: PC o tablets, acceso a internet, documentos guía, pizarra o plataforma colaborativa (Google Docs, Padlet).

Integración con mecánicas: Al finalizar, se otorgan “Puntos de Impacto” según claridad y relevancia, y se evalúa para asignar la “Medalla de Creatividad” si el problema es innovador.

Actividad 2: “Exploradores del Conocimiento - Marco Teórico”

Descripción: Construir un marco teórico sólido, que integre perspectivas diversas y fuentes confiables, enfatizando DEI.

Instrucciones:

- Buscar y seleccionar al menos 5 fuentes académicas actualizadas.
- Analizar teorías claves que expliquen el problema.
- Redactar un marco teórico integrador, destacando la inclusión de perspectivas diversas (género, cultura, etc.).
- Crear un mapa conceptual visual que resuma el contenido.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Acceso a bases de datos, herramientas para mapas conceptuales (MindMeister, Canva).

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por calidad, profundidad y enfoque DEI. El equipo coordinador de ética revisa el contenido y puede otorgar la “Medalla DEI”.

Actividad 3: “Diseñadores de la Investigación - Metodología”

Descripción: Planificar el método de investigación, escogiendo técnicas, muestras y procedimientos adecuados y éticos.

Instrucciones:

- Decidir entre investigación cualitativa, cuantitativa o mixta.
- Diseñar instrumentos (encuestas, entrevistas, observación).
- Definir muestra con criterios que garanticen inclusión y diversidad.
- Simular la aplicación de instrumentos en clase para validar la metodología.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Plantillas para instrumentos, software de encuestas (Google Forms, SurveyMonkey).

Integración con mecánicas: Se asignan puntos por rigor metodológico y sensibilidad ética. Los “Retos de Capitalis” pueden incluir dilemas éticos que deben resolver para continuar.

Actividad 4: “Recolectores y Analistas - Datos en Acción”

Descripción: Los equipos recolectan (simulado o real) datos, luego los analizan y extraen conclusiones preliminares.

Instrucciones:

- Aplicar instrumentos a un grupo piloto o simular recolección.
- Organizar datos en tablas o gráficos.
- Realizar análisis estadístico o cualitativo básico.
- Interpretar resultados con enfoque crítico y responsable.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Software básico (Excel, SPSS Lite, NVivo), plantillas de análisis.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por precisión analítica y presentación visual. Se pueden ganar “Recursos de Capitalis” para la fase final si superan un reto sorpresa.

Actividad 5: “Defensores del Talento - Presentación Final”

Descripción: Presentar la tesis ante un “Comité de Capitalis” (docente y pares), defendiendo cada sección y respondiendo preguntas.

Instrucciones:

- Preparar una presentación clara y atractiva (PowerPoint, Prezi, video).

- Ensayar defensa, anticipando preguntas críticas.
- Incluir reflexiones sobre impacto y cumplimiento de DEI.
- Participar en ronda de preguntas y respuestas.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Equipo audiovisual, presentación digital, espacio para exposición.

Integración con mecánicas: Los puntos finales se asignan por comunicación, rigor, innovación y capacidad de respuesta. Se otorgan insignias de liderazgo y responsabilidad. La defensa exitosa significa “victoria” en la misión.

Incorporación de DEI en cada actividad

En todas las actividades, el rol del Coordinador de Ética y DEI asegura que:

- Los problemas y muestras representen diversidad social, cultural y de género.
- Las metodologías respeten principios éticos y de inclusión.
- Los análisis consideren perspectivas múltiples, evitando sesgos.
- Se fomente la participación equitativa dentro del equipo.

Esto se evalúa mediante rúbricas específicas y la entrega de la “Medalla DEI” que premia la conciencia y práctica inclusiva.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego “Misión Tesis: La Aventura del Talento Humano”

Condiciones de Victoria

Un equipo gana la misión cuando:

- Completa todos los niveles cumpliendo con los objetivos mínimos de cada etapa.
- Obtiene al menos 300 Puntos de Impacto acumulados.
- Defiende con éxito la tesis ante el Comité de Capitalis, demostrando comprensión, creatividad y responsabilidad.

Penalizaciones

- Pérdida de puntos por entregas tardías (-10 puntos por día de atraso).
- Reducción de puntos por incumplimiento de criterios DEI (-20 puntos).
- Penalización por plagio o falta de ética en la investigación (descalificación del nivel o actividad).

Turnos y Roles

- Las actividades se desarrollan en equipo, pero cada rol debe cumplir con sus responsabilidades para desbloquear recompensas.
- En retos o presentaciones, cada miembro debe participar activamente.

Restricciones

- No se permite copiar trabajos de otros equipos.
- La información debe estar debidamente citada y acreditada.
- Los instrumentos y métodos deben ser aprobados previamente para avanzar.

Tabla de Puntos

Actividad/Logro	Puntos
Planteamiento del problema claro y relevante	50
Marco teórico con enfoque DEI	40
Metodología rigurosa y ética	50
Análisis de datos correcto y visual	40
Presentación y defensa efectiva	60
Resolución exitosa de retos sorpresa	20-30 por reto
Participación activa y liderazgo	30
Integración de criterios DEI	30

Sistema de Logros

Los logros se desbloquean al cumplir hitos importantes, motivando la continuidad:

- “Novato Investigador” - Completar primer nivel con éxito
- “Experto en Marco Teórico” - Medalla por revisión profunda
- “Metodólogo Ético” - Superar reto ético
- “Analista de Datos” - Presentar análisis completo
- “Defensor de Capitalis” - Defensa aprobada con mérito

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Claridad y pertinencia del planteamiento:** Define problema relevante y bien formulado.
- **Profundidad y diversidad del marco teórico:** Uso de fuentes confiables, integración de perspectivas DEI.
- **Rigor metodológico y ética:** Diseño coherente, instrumentos validados, respeto a la inclusión.
- **Análisis y presentación de datos:** Correcto uso de técnicas, interpretación crítica, visualización clara.
- **Habilidades comunicativas y defensa:** Capacidad de argumentar, responder preguntas, mostrar liderazgo.
- **Trabajo colaborativo y responsabilidad:** Cumplimiento de roles, participación equitativa y puntualidad.

Rúbricas Integradas

Cada actividad cuenta con rúbricas claras que describen niveles de logro desde “Insuficiente” hasta “Excelente”, indicando aspectos técnicos, creativos y DEI. Por ejemplo, para metodología se evalúa:

- *Insuficiente:* Método poco claro, sin consideración ética.
- *Aceptable:* Método definido pero con debilidades en muestra o instrumentos.
- *Bueno:* Método adecuado, instrumentos validados, inicial enfoque DEI.
- *Excelente:* Método riguroso, innovador, con fuerte integración de DEI y ética.

Evidencias de Aprendizaje

- Documentos elaborados en cada etapa (problema, marco, metodología, análisis).
- Mapas conceptuales y tablas de análisis.
- Presentaciones y defensa final.
- Reflexiones escritas sobre aprendizajes y aplicación de DEI.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la misión, los estudiantes participarán en una “Ceremonia de Reconocimiento de Capitalis” donde compartirán aprendizajes y cómo sus tesis pueden impactar en la gestión del talento humano real. Se reflexionará sobre la importancia del liderazgo, la creatividad y la responsabilidad social en la investigación técnica.

El docente guía una discusión final sobre los retos enfrentados, la importancia de la inclusión y cómo aplicar estos aprendizajes en futuras investigaciones y contextos laborales.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 12 sesiones de 90 minutos, distribuidas a lo largo de un semestre o módulo.

- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, acceso a proyector y pizarras. Espacio adicional para presentaciones y simulaciones.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet.
 - Software de ofimática (Word, PowerPoint, Excel).
 - Plataformas colaborativas (Google Docs, Padlet, MindMeister).
 - Herramientas para encuestas (Google Forms, SurveyMonkey).
 - Software básico para análisis de datos (Excel, SPSS Lite, NVivo o similares).
 - Recursos bibliográficos y bases de datos académicas accesibles.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente equipos de 4 estudiantes para favorecer roles y colaboración. El grupo total puede ser de 16 a 24 estudiantes, manejable para el docente.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con el proceso de tesis y herramientas TIC.
 - Preparar materiales guía y rúbricas claras.
 - Diseñar retos y simulaciones adaptados al contexto local.
 - Crear un tablero visible de puntos e insignias físicos o digitales.
 - Capacitarse en criterios DEI para supervisar y asesorar adecuadamente.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Desigualdad en participación del equipo:* Reforzar roles claros, hacer seguimiento individual y fomentar comunicación abierta.
 - *Dificultades técnicas con TIC:* Tener alternativas offline, tutoriales básicos y apoyo técnico.
 - *Resistencia a la gamificación:* Explicar beneficios, iniciar con actividades motivadoras y mostrar avances.
 - *Limitaciones de tiempo:* Ajustar actividades, priorizar fases clave y fomentar trabajo autónomo.
 - *Integrar DEI correctamente:* Incluir ejemplos claros, sensibilizar y supervisar constantemente.