

ISO 26000 Challenge: Construyendo Empresas

Socialmente Inclusivas y Responsables

Gamificación Completa | Economía, Administración & Contaduría | Economía | Tema: iso 26000 aplicación en la empresa socialmente inclusiva criterios de diversidad equidad e inclusión en una empresa socialmente responsable

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: "La Misión de la Empresa Inclusiva"

Imaginen un mundo en el que las empresas no solo buscan maximizar sus ganancias, sino que además se comprometen profundamente con su entorno social, ambiental y económico. Ustedes son un equipo de consultores expertos en sostenibilidad y responsabilidad social empresarial (RSE) convocados por una importante multinacional que desea expandirse al mercado internacional y, para ello, quiere integrar los estándares de la ISO 26000 en su gestión. Esta norma internacional guía a las organizaciones en la implementación de prácticas socialmente responsables, poniendo especial énfasis en criterios de diversidad, equidad e inclusión (DEI).

Su misión principal será diseñar y aplicar un plan estratégico basado en la ISO 26000 para transformar esta empresa en una organización socialmente inclusiva, diversa, equitativa y responsable. Además, deberán comparar el desempeño de esta empresa con otra que no cumpla estos criterios para evidenciar los beneficios reales y tangibles que se obtienen al adoptar estas prácticas.

La ambientación de esta experiencia es un entorno empresarial globalizado, donde la competencia, la innovación y la ética empresarial son clave para el éxito sostenido. Los estudiantes asumirán roles de alto impacto:

- **Consultores en RSE:** Son los expertos encargados de diagnosticar, recomendar y ejecutar estrategias de inclusión y responsabilidad social.
- **Gerentes de área:** Representan distintas áreas funcionales (Recursos Humanos, Finanzas, Marketing, Producción) que deben integrar los criterios DEI en sus procesos.
- **Audidores de impacto social:** Evaluarán y contrastarán los resultados de las empresas con y sin aplicación de ISO 26000.

El desarrollo de esta experiencia está directamente conectado con la asignatura de Economía en un posgrado de Economía, Administración & Contaduría, pues permite analizar las implicaciones económicas y administrativas de la responsabilidad social. Además, se integran competencias del siglo XXI como pensamiento crítico para evaluar distintos escenarios empresariales, innovación para diseñar estrategias inclusivas, colaboración para trabajar en equipos multidisciplinarios y responsabilidad para valorar el impacto social.

El escenario se desenvuelve en un plazo de tres semanas, durante las cuales los estudiantes avanzarán a través de diversas fases: diagnóstico, diseño, implementación y evaluación. Todo esto se desarrolla en un formato de juego de roles y simulación estratégica, donde cada decisión repercute en la reputación, rentabilidad y sostenibilidad de la empresa ficticia.

Esta narrativa busca no solo transmitir conocimientos técnicos sobre la ISO 26000 y criterios DEI, sino también fomentar una reflexión profunda sobre cómo las prácticas responsables pueden transformar el entorno empresarial y social. Los estudiantes vivirán la experiencia de ser agentes de cambio, enfrentándose a dilemas reales, tomando decisiones bajo presión y colaborando para lograr objetivos comunes.

En resumen, esta aventura gamificada es un laboratorio vivo para experimentar la aplicación práctica de la responsabilidad social empresarial, con un enfoque muy claro en la diversidad, equidad e inclusión, preparando a los futuros líderes para enfrentar los retos del mercado global de forma ética, innovadora y colaborativa.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para garantizar una experiencia de aprendizaje motivadora, estructurada y efectiva, se implementa un sistema de gamificación completo que combina diversas mecánicas de juego:

- **Sistema de Puntos:** Los estudiantes ganan puntos por completar actividades, participar en discusiones, presentar propuestas innovadoras y cumplir con criterios DEI. La acumulación de puntos permite avanzar de nivel y desbloquear recursos adicionales.
- **Niveles de Progreso:** Hay cuatro niveles definidos: *Aprendiz*, *Consultor Junior*, *Consultor Senior* y *Experto en RSE*. Cada nivel requiere alcanzar un umbral de puntos y completar retos específicos. Al subir de nivel, los estudiantes acceden a casos más complejos y responsabilidades mayores.
- **Insignias:** Se otorgan insignias temáticas por logros destacados, como:
 - *Defensor de la Diversidad* por propuestas inclusivas innovadoras.
 - *Analista Crítico* por evaluaciones profundas y bien fundamentadas.
 - *Colaborador Estrella* por excelente trabajo en equipo y liderazgo.
- **Retos Semanales:** Actividades con desafíos específicos que deben resolverse en equipo, fomentando pensamiento crítico y colaboración. Por ejemplo, diseñar un plan de inclusión para un área funcional, o simular una auditoría de impacto social.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, se otorgan créditos para acceder a mentorías virtuales, plantillas exclusivas para elaboración de informes y recursos multimedia especializados.
- **Progresión Narrativa:** La experiencia se divide en fases que se desbloquean conforme el equipo avanza, manteniendo la motivación y el interés por descubrir el siguiente reto o escenario.
- **Retroalimentación Inmediata:** Cada actividad incluye feedback automático o en tiempo real por parte del docente, así como comentarios de pares en foros o grupos de trabajo.
- **Roles con Habilidades Especiales:** Cada rol tiene una “habilidad” especial que puede ser utilizada estratégicamente para superar retos (por ejemplo, el Auditor puede solicitar una revisión extra, el Gerente de RRHH puede modificar una política interna, etc.).

La integración de estas mecánicas permite no solo un aprendizaje activo, sino también una experiencia inmersiva, colaborativa y personalizada, que pone en práctica los conceptos de ISO 26000 y criterios DEI en un contexto empresarial realista.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Diagnóstico Inicial de la Empresa

Descripción: En esta primera actividad, los equipos deben analizar una empresa ficticia que desea ingresar al comercio internacional pero que actualmente no cumple con la ISO 26000 ni con criterios DEI. El objetivo es identificar debilidades, riesgos y oportunidades.

Instrucciones:

1. Formar equipos de 4-5 estudiantes, asignando roles: Consultor en RSE, Gerente de Recursos Humanos, Gerente de Finanzas, Auditor de impacto social.
2. Recibir el dossier de la empresa ficticia con información económica, administrativa, y social.
3. Analizar los documentos para identificar áreas donde la empresa incumple criterios de responsabilidad social, diversidad, equidad e inclusión.
4. Registrar hallazgos en una plantilla digital colaborativa (Google Docs o similar).
5. Presentar un informe breve (máximo 10 minutos) al grupo clase, usando un formato de presentación digital.

Tiempo Estimado: 2 horas

Materiales: Dossier PDF, plantilla colaborativa, software de presentación (PowerPoint, Google Slides).

Integración con Mecánicas: Por el informe presentado y la participación, el equipo gana 100 puntos. Si el análisis incluye un enfoque claro en criterios DEI, reciben la insignia “Defensor de la Diversidad”. El docente da retroalimentación inmediata tras la presentación.

Actividad 2: Diseño de Estrategias ISO 26000 con Enfoque DEI

Descripción: Cada equipo debe diseñar un plan estratégico para implementar la ISO 26000 en su empresa, con especial énfasis en criterios de diversidad, equidad e inclusión.

Instrucciones:

1. Revisar la norma ISO 26000 y sus siete materias fundamentales.
2. Investigar buenas prácticas específicas para integrar DEI en las políticas empresariales.
3. Crear un plan estratégico estructurado que incluya objetivos, acciones, indicadores y responsables para cada materia fundamental, resaltando las acciones DEI.
4. Utilizar una plantilla modelo para el plan estratégico entregada por el docente.
5. Preparar un video de hasta 5 minutos donde el equipo explique su plan.

Tiempo Estimado: 4 horas repartidas en dos sesiones.

Materiales: Documentos ISO 26000 (enlace o PDF), plantilla digital, software para grabar video (Zoom, Loom, etc.).

Integración con Mecánicas: Completar el plan y el video otorga 150 puntos y la insignia “Innovador Inclusivo” si el plan muestra creatividad y compromiso real con DEI. Los videos se comparten para retroalimentación grupal.

Actividad 3: Simulación de Implementación y Resolución de Retos

Descripción: Los equipos simulan la implementación del plan estratégico en escenarios hipotéticos que presentan retos reales, como resistencias internas o conflictos culturales.

Instrucciones:

1. Recibir un conjunto de escenarios y retos escritos (por ejemplo: “Un grupo de empleados denuncia falta de equidad salarial”, “El área de producción resiste incorporar trabajadores con discapacidad”).
2. Discutir en equipo y decidir acciones concretas para resolver cada reto, justificando desde la ISO 26000 y criterios DEI.
3. Registrar las soluciones en un sistema de gestión de retos (puede ser un tablero digital tipo Trello).
4. Presentar soluciones en un foro de discusión y recibir feedback del docente y pares.

Tiempo Estimado: 3 horas

Materiales: Escenarios y retos impresos o digitales, tablero colaborativo (Trello, Miro).

Integración con Mecánicas: Por cada reto resuelto correctamente, el equipo gana 50 puntos. Resolver todos los retos otorga la insignia “Consultor Senior”. Uso estratégico de “habilidades especiales” de roles para negociar soluciones puede otorgar puntos extra.

Actividad 4: Auditoría de Impacto Social y Comparativa de Empresas

Descripción: Los estudiantes en rol de auditores deben evaluar una empresa que cumple con ISO 26000 y otra que no, comparando resultados financieros, reputación, clima laboral y cumplimiento DEI.

Instrucciones:

1. Recibir informes ficticios de ambas empresas con datos económicos, encuestas de clima, reportes de sostenibilidad y casos de estudio.
2. Analizar y contrastar los datos para identificar diferencias en desempeño y riesgos.
3. Elaborar un reporte de auditoría con recomendaciones y conclusiones claras.
4. Presentar el reporte en formato escrito y exposición oral.

Tiempo Estimado: 4 horas

Materiales: Informes ficticios, plantilla auditoría, software de presentación.

Integración con Mecánicas: Completar esta actividad otorga 200 puntos y la insignia “Analista Crítico”. La presentación se evalúa con rúbrica y retroalimentación inmediata.

Actividad 5: Reflexión Final y Debate

Descripción: Para cerrar la experiencia, los estudiantes participan en un debate estructurado sobre los beneficios y desafíos de aplicar ISO 26000 y DEI en empresas que buscan comercio internacional.

Instrucciones:

1. Dividir la clase en dos grupos: uno defensor de la implementación de ISO 26000 y DEI, otro crítico o escéptico.
2. Preparar argumentos basados en evidencias y experiencias de actividades previas.
3. Debatir en formato moderado (puede ser presencial o virtual), con tiempos definidos para cada intervención.
4. Finalizar con una reflexión escrita individual sobre aprendizajes y compromisos personales.

Tiempo Estimado: 2 horas

Materiales: Guía para debate, plataforma para debate (Zoom, aula presencial).

Integración con Mecánicas: Participar en el debate suma 50 puntos, y la reflexión final 50 puntos adicionales. Se otorga la insignia "Colaborador Estrella" a quienes demuestren respeto, argumentación sólida y escucha activa.

En total, las actividades suman aproximadamente 15 horas de trabajo gamificado, combinando trabajo en equipo, investigación, presentación y reflexión, todos con un enfoque profundo en responsabilidad social y criterios DEI.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

Para garantizar el orden, la equidad y la motivación, se establecen las siguientes reglas:

- **Roles y Turnos:** Cada equipo debe asignar roles claramente. Las actividades grupales requieren que cada miembro participe activamente. En debates y presentaciones, se respetan los turnos para hablar.
- **Condiciones de Victoria:** La "victoria" se entiende como alcanzar el nivel *Experto en RSE*, acumulando al menos 650 puntos y obteniendo al menos tres insignias distintas, además de entregar todas las actividades completas.
- **Penalizaciones:** Se descontarán puntos por:
 - Falta de participación (-20 puntos por actividad).
 - Entrega tardía sin justificación (-30 puntos).
 - Plagio o falta de ética (-100 puntos y revisión académica).
- **Tabla de Puntos:**
 - Informe diagnóstico: 100 puntos
 - Plan estratégico y video: 150 puntos
 - Resolución de retos: hasta 250 puntos (50 por reto)
 - Auditoría final: 200 puntos
 - Debate y reflexión: 100 puntos

- **Sistema de Logros:** Las insignias se otorgan automáticamente al cumplir criterios específicos y son visibles en un panel digital de cada equipo.
- **Resolución de Conflictos:** En casos de desacuerdos, el docente actúa como árbitro y mediador.
- **Respeto y DEI:** Se espera que todas las interacciones respeten los principios de diversidad, equidad e inclusión, fomentando un ambiente seguro y colaborativo.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación está integrada en el sistema de juego y diseñada para valorar tanto el conocimiento como las habilidades y actitudes relacionadas con ISO 26000 y criterios DEI.

- **Criterios de Evaluación:**

- Comprensión de la norma ISO 26000 y su aplicación práctica.
- Integración efectiva de criterios de diversidad, equidad e inclusión.
- Capacidad para analizar, diseñar y justificar estrategias responsables.
- Trabajo colaborativo y liderazgo en roles asignados.
- Comunicación clara, argumentación crítica y respeto en debates.

- **Rúbricas Integradas:**

- *Informe diagnóstico:* claridad, profundidad, identificación de problemas DEI (20 puntos)
- *Plan estratégico:* estructura, innovación, enfoque DEI, viabilidad (30 puntos)
- *Resolución de retos:* creatividad, fundamentación, trabajo en equipo (30 puntos)
- *Auditoría:* análisis crítico, presentación, recomendaciones (40 puntos)
- *Debate y reflexión:* argumentación, respeto, autoevaluación (20 puntos)

- **Evidencias de Aprendizaje:** informes escritos, presentaciones digitales, videos, reportes en tableros colaborativos, participación en debates, reflexiones escritas.

- **Reflexión Final:** Cada estudiante redacta un texto personal de 500 palabras sobre su aprendizaje y compromiso con la responsabilidad social y DEI en el ámbito empresarial.

- **Cierre de la Narrativa:** El docente facilita una sesión final de retroalimentación, resaltando los logros y aprendizajes, y conecta la experiencia con el mundo real y la práctica profesional futura.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 15 a 18 horas distribuidas en 5 sesiones de 3 a 4 horas cada una, idealmente en dos semanas para mantener continuidad.

- **Espacio Físico:** Aula equipada con internet, proyector y espacio para trabajo en equipo. Alternativamente, puede implementarse en modalidad híbrida o virtual con plataformas colaborativas.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets para cada equipo.
 - Acceso a Google Workspace (Docs, Slides, Meet), Trello o Miro para tableros colaborativos.
 - Software para grabar videos (Zoom, Loom, Teams).
 - Documentos digitales con ISO 26000 y ejemplos de buenas prácticas DEI.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 25 estudiantes para formar 4-5 equipos, permitiendo interacción significativa sin pérdida de control.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con ISO 26000 y criterios de diversidad, equidad e inclusión.
 - Preparar y distribuir materiales básicos.
 - Diseñar o adaptar plantillas para informes y planes estratégicos.
 - Configurar plataformas colaborativas y canales de comunicación.
 - Planificar tiempos y sesiones con flexibilidad para retroalimentación.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Resistencia a roles o trabajo en equipo:* aclarar beneficios, fomentar clima positivo y asignar roles según fortalezas.
 - *Dificultades técnicas o acceso a TIC:* ofrecer alternativas offline o en aula con equipo disponible.
 - *Falta de participación:* usar penalizaciones de puntos y motivadores como insignias para incentivar.
 - *Desconocimiento profundo de ISO 26000:* incluir una sesión introductoria o videos explicativos antes de la actividad 2.
 - *Desbalance en equipos:* el docente debe monitorear y apoyar equipos con baja dinámica.