

Innovadores en Acción: Revolucionando la Atracción de Talento en Salud

Gamificación Completa | Pensamiento Crítico y Creatividad | Creatividad y pensamiento lateral | Tema: Innovación en procesos de atracción

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Misión Innovadora en Salud

Imagina un mundo donde el sector salud enfrenta un desafío crítico: la escasez de talento especializado y la dificultad para atraer perfiles calificados a puestos clave. Las instituciones están luchando para renovar sus procesos de reclutamiento y atraer candidatos que puedan afrontar retos modernos en un entorno cambiante y altamente tecnológico. En este contexto, los estudiantes se convierten en agentes de cambio, llamados a diseñar y aplicar estrategias innovadoras para transformar la manera en que el sector salud atrae y retiene su talento.

La experiencia gamificada se ambienta en un futuro cercano, en el que un consorcio internacional de hospitales y clínicas de alta tecnología ha creado una “Plataforma de Innovación en Atracción de Talento” (PIAT). Esta plataforma busca integrar las últimas herramientas digitales y de inteligencia artificial generativa para mejorar los procesos de reclutamiento, centrados en las necesidades y experiencias de los candidatos.

Los estudiantes asumen el rol de “Innovadores en Atracción de Talento”, un equipo multidisciplinario conformado por expertos en creatividad, tecnología, recursos humanos y comunicación. Su misión principal es analizar las dificultades actuales del sector salud en la atracción de talento, diseñar propuestas innovadoras utilizando herramientas digitales y TIC, aplicarlas en simulaciones reales y evaluar su efectividad, para finalmente presentar un plan integral que pueda ser implementado en entornos reales.

Este equipo debe navegar por diferentes etapas y escenarios, enfrentando retos que simulan la complejidad del mundo real: desde entender las barreras que enfrentan los candidatos especializados hasta incorporar criterios de diversidad, equidad e inclusión para asegurar que las estrategias propuestas sean integrales y justas.

El tema de innovación en procesos de atracción se conecta directamente con el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad, pues los estudiantes deben cuestionar las prácticas tradicionales, proponer soluciones disruptivas, y comunicar sus ideas de manera clara y persuasiva. Además, la experiencia requiere que utilicen herramientas TIC e inteligencia artificial generativa, fomentando el aprendizaje tecnológico aplicado y la adaptabilidad a tendencias emergentes.

Al final de la experiencia, los “Innovadores en Atracción de Talento” no solo habrán creado un plan de reclutamiento innovador, sino que también habrán desarrollado competencias claves para el siglo XXI: pensamiento crítico para analizar y resolver problemas complejos, innovación y emprendimiento para crear soluciones originales y viables, y comunicación efectiva para argumentar y defender sus propuestas ante diversos públicos.

Esta narrativa busca no solo motivar a los estudiantes a involucrarse profundamente con el contenido, sino también conectar emocionalmente con una problemática real y urgente, dándoles un rol activo y significativo dentro de la experiencia de aprendizaje.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de puntos:** Los estudiantes ganan puntos por completar actividades, resolver retos, participar activamente en debates, y presentar propuestas innovadoras. Los puntos se acumulan para subir de nivel y desbloquear recursos adicionales. Por ejemplo, cada actividad puede tener un valor de 50 a 150 puntos según su complejidad.
- **Niveles de progreso:** Se establecen cuatro niveles: Novato Innovador, Explorador Creativo, Estratega Digital y Experto en Atracción. Los estudiantes suben de nivel al alcanzar ciertos umbrales de puntos (e.g., 0-150, 151-350, 351-550, 551+). Cada nivel desbloquea herramientas digitales o asesorías especializadas para enriquecer las propuestas.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales por hitos específicos, como “Analista Crítico” (por identificar correctamente dificultades del sector salud), “Maestro TIC” (por manejar con excelencia las herramientas digitales), “Inclusivo DEI” (por integrar criterios de diversidad, equidad e inclusión en las propuestas), y “Comunicador Estelar” (por defender con éxito su plan ante el grupo). Estas insignias se muestran en un “perfil de jugador” visible para todos.
- **Retos y desafíos:** En cada fase hay retos específicos que los equipos deben superar, como analizar casos reales, resolver problemas con creatividad, diseñar estrategias utilizando IA generativa o simular entrevistas con candidatos. Los retos tienen tiempo límite y condiciones que fomentan trabajo colaborativo y pensamiento lateral.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, se recompensan con recursos extras (plantillas digitales, acceso a tutoriales, asesorías rápidas con expertos invitados) para los equipos que demuestren alta innovación o integración de criterios DEI. También pueden ganar “poderes especiales” que permiten, por ejemplo, extender tiempo de la siguiente actividad o recibir retroalimentación personalizada.
- **Progresión y retroalimentación:** La plataforma o el docente proveen retroalimentación inmediata tras cada actividad, destacando aciertos, áreas de mejora y sugerencias para potenciar la creatividad y el pensamiento crítico. Esto se realiza mediante comentarios escritos, videos cortos o sesiones rápidas de mentoría. La progresión se visualiza en un tablero de avance donde cada equipo ve sus puntos, niveles y logros.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Diagnóstico del Sector Salud - “Detectives de Talento”

Descripción: Los estudiantes investigan y analizan las principales dificultades actuales que enfrenta el sector salud para atraer talento especializado, con énfasis en las barreras tecnológicas, sociales y culturales.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4-5 estudiantes.
- Se entrega un dossier con información real y actualizada (artículos, reportes, estadísticas) sobre reclutamiento en salud.
- Cada equipo debe identificar al menos 5 dificultades y justificarlas usando fuentes y datos.
- Presentan un resumen visual (infografía o mapa mental digital) mediante herramientas como Canva o MindMeister.
- Reciben retroalimentación y puntos según la profundidad y claridad del análisis.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Computadoras con internet, acceso a plataformas digitales para crear infografías, dossier impreso o digital.

Mecánicas integradas: Ganancia de puntos, colaboración en equipo, retroalimentación inmediata, insignia “Analista Crítico” para presentaciones sobresalientes.

Actividad 2: Taller de Creatividad - “Laboratorio de Ideas Innovadoras”

Descripción: Los equipos aplican técnicas de pensamiento lateral para generar estrategias disruptivas de atracción de talento utilizando herramientas digitales e IA generativa.

Instrucciones:

- Se les presenta un desafío: diseñar una campaña de reclutamiento digital para un hospital ficticio, que incluya elementos innovadores basados en TIC y IA.
- Se introducen técnicas como SCAMPER, mapas de empatía y lluvia de ideas estructurada.
- Los equipos usan generadores de texto o imágenes con IA (ej. ChatGPT, DALL·E) para crear contenidos creativos para su campaña.
- Preparan un boceto digital de la campaña (videos cortos, pósters, mensajes para redes sociales).
- Comparten sus propuestas en una sesión grupal para recibir comentarios y sugerencias.

Tiempo estimado: 3 horas

Materiales: Computadoras o tablets, acceso a IA generativa, plataformas de diseño digital, sala con proyector para compartir propuestas.

Mecánicas integradas: Puntos por creatividad y uso efectivo de IA, insignia “Maestro TIC”, desbloqueo de recurso extra para el siguiente reto.

Actividad 3: Diseño de Experiencia Centrada en el Candidato - “Arquitectos de la Experiencia”

Descripción: Los equipos diseñan una experiencia digital completa de reclutamiento, enfocada en la interacción, la inclusión y la personalización para el candidato.

Instrucciones:

- Usando herramientas TIC (como Figma o Adobe XD), diseñan un prototipo de plataforma o app para reclutamiento.
- Incorporan criterios de diversidad, equidad e inclusión (DEI), asegurando accesibilidad, lenguaje inclusivo y atención a perfiles diversos.
- Simulan un recorrido del candidato desde el primer contacto hasta la entrevista.
- Preparan una presentación explicando cómo su diseño mejora la experiencia y atrae talento especializado.

Tiempo estimado: 4 horas

Materiales: Computadoras con software de diseño, guías de DEI, ejemplos de buenas prácticas en UX/UI.

Mecánicas integradas: Puntos por integración DEI, insignia “Inclusivo DEI”, posibilidad de usar “poder especial” para extender tiempo o pedir asesoría.

Actividad 4: Simulación y Evaluación - “El Juicio del Talento”

Descripción: Los equipos presentan sus propuestas ante un “panel de expertos” (docente y compañeros), defienden sus estrategias y responden preguntas críticas.

Instrucciones:

- Cada equipo tiene 15 minutos para exponer su plan integral de atracción de talento.
- El panel realiza preguntas para evaluar la viabilidad, innovación, uso de TIC y criterios DEI.
- Se utiliza una rúbrica para calificar presentación, argumentación y contenido.
- Los demás equipos pueden votar por la propuesta más innovadora y justa.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Sala con proyector, rúbrica impresa o digital, sistema de votación (puede ser digital o manual).

Mecánicas integradas: Puntos por defensa y comunicación, insignia “Comunicador Estelar”, recompensas extra para propuestas ganadoras.

Actividad 5: Reflexión y Mejora Continua - “Bitácora del Innovador”

Descripción: Individualmente, cada estudiante reflexiona sobre su aprendizaje, dificultades y cómo podría mejorar las propuestas para un impacto real.

Instrucciones:

- Redactan una bitácora digital o blog personal.
- Responden preguntas guía: ¿Qué aprendí del proceso? ¿Cómo integré el pensamiento crítico y la creatividad? ¿Cómo aseguré la inclusión y equidad? ¿Qué herramientas TIC me fueron más útiles? ¿Qué propondría mejorar?
- Comparten extractos en un foro para promover discusión.

Tiempo estimado: 1.5 horas

Materiales: Plataforma de blogs o foro, computadora o dispositivo móvil.

Mecánicas integradas: Puntos por participación, retroalimentación del docente, cierre de narrativa con reconocimiento a todos como “Agentes de Cambio”.

Estas actividades están diseñadas para ser implementadas en sesiones presenciales o híbridas, garantizando la integración continua de las mecánicas de juego con los objetivos de aprendizaje, promoviendo la participación activa, la creatividad y el pensamiento crítico, en un ambiente inclusivo y colaborativo.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego “Innovadores en Acción”

- **Condiciones de Victoria:**
 - Al finalizar todas las actividades, el equipo con mayor puntuación total será declarado “Equipo Líder en Innovación en Atracción de Talento”.
 - Se reconocen también logros individuales mediante insignias y niveles alcanzados.
- **Turnos y Roles:**
 - Las actividades grupales se realizan en equipo, con roles definidos: Líder de Proyecto, Investigador, Diseñador Digital, Comunicador y Evaluador DEI, rotando si es posible para fomentar desarrollo integral.
 - En exposiciones y debates, cada equipo tiene tiempos asignados estrictos para asegurar participación equitativa.
- **Penalizaciones:**
 - Faltas a la participación activa o incumplimiento de tiempos implican pérdida de puntos (hasta 20 puntos por actividad).
 - La falta de integración de criterios DEI reduce automáticamente 30 puntos en la actividad correspondiente.
 - Plagio o uso inapropiado de materiales se sanciona con cero puntos y requerimiento de rehacer actividad.
- **Sistema de Puntos:**

Actividad	Puntos Máximos
Diagnóstico del Sector Salud	150
Taller de Creatividad	200
Diseño de Experiencia Centrada	250
Simulación y Evaluación	200
Reflexión y Mejora Continua	100

- **Logros y Insignias:**
 - Para obtener una insignia, el equipo o estudiante debe cumplir criterios específicos detallados en rúbricas.
 - Las insignias son visibles en el perfil y pueden usarse para obtener recompensas o ventajas en actividades futuras.
- **Restricciones:**

- Las propuestas deben ser originales, factibles y respetar principios éticos y DEI.
- Se debe usar preferentemente herramientas digitales accesibles para todos los estudiantes.
- El uso de lenguaje respetuoso e inclusivo es obligatorio en todas las interacciones.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integra directamente en el sistema gamificado, utilizando rúbricas claras y evidencias concretas para valorar los aprendizajes y competencias desarrolladas.

Criterios de Evaluación

- **Análisis crítico:** Capacidad para identificar y explicar las dificultades del sector salud en atracción de talento con fundamento en datos y fuentes confiables.
- **Creatividad e innovación:** Generación de ideas originales y disruptivas, uso efectivo de herramientas digitales e IA generativa para diseñar estrategias.
- **Aplicación TIC y DEI:** Uso adecuado de tecnologías digitales para crear experiencias de reclutamiento, integración de criterios de diversidad, equidad e inclusión en todas las propuestas.
- **Comunicación y argumentación:** Claridad, coherencia y persuasión en la presentación y defensa de propuestas, manejo adecuado del lenguaje inclusivo.
- **Reflexión y autoevaluación:** Capacidad para autoevaluar el propio proceso de aprendizaje y proponer mejoras.

Rúbricas Integradas

Para cada actividad, se utilizan rúbricas con niveles (Excelente, Bueno, Satisfactorio, Insuficiente) que describen el desempeño esperado en cada criterio, facilitando retroalimentación detallada y objetiva.

Evidencias de Aprendizaje

- Infografías y mapas mentales del diagnóstico sectorial.
- Bocetos y contenidos digitales de campañas creadas con IA generativa.
- Prototipos de plataformas o apps diseñadas con criterios DEI y TIC.
- Grabaciones o registros de exposiciones y debates.
- Bitácoras o blogs personales de reflexión.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión grupal donde se retoma la narrativa: los estudiantes reconocen su rol como agentes de cambio y cómo su aprendizaje puede impactar procesos reales. Se destacan logros, aprendizajes transformadores y se motiva a continuar aplicando pensamiento crítico, innovación y comunicación en su desarrollo profesional.

Se entrega un certificado digital simbólico de “Innovador en Atracción de Talento en Salud” que incluye las insignias obtenidas, reforzando la motivación y sentido de logro.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa puede desarrollarse en 3 a 4 sesiones de 4 horas cada una, totalizando aproximadamente 12-16 horas. Se recomienda distribuir las actividades para no saturar a los estudiantes y permitir reflexión y trabajo en equipo.
- **Espacio físico:** Aula equipada con conexión a internet estable, proyector o pantalla grande, espacio flexible para trabajo en equipo. Opcionalmente, un laboratorio de computación o sala de innovación para facilitar uso de software y herramientas digitales.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet.
 - Software de diseño gráfico y prototipado (Canva, Figma, Adobe XD, MindMeister).
 - Acceso a plataformas de IA generativa (ChatGPT, DALL·E, u otros similares).
 - Herramientas para presentación y comunicación (Zoom, Teams o presencial).
 - Plataforma de blogs o foros para bitácoras y discusión.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente grupos de 4-5 estudiantes para fomentar colaboración efectiva y manejo de roles. El total puede ser de 16 a 30 estudiantes para facilitar dinámica grupal y debates.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con herramientas TIC y plataformas de IA generativa.
 - Preparar dossier actualizado con datos del sector salud.
 - Desarrollar rúbricas y sistema de puntajes claros.
 - Planificar roles y tiempos para cada actividad.
 - Capacitarse en criterios DEI y cómo integrarlos en evaluación y retroalimentación.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Resistencia al uso de tecnología:* Realizar sesiones introductorias y tutoriales breves para familiarizar a los estudiantes.
 - *Desigualdad en habilidades digitales:* Formar equipos heterogéneos donde los miembros puedan apoyarse mutuamente.
 - *Falta de participación activa:* Incentivar con puntos, recompensas y roles rotativos para mantener el interés.
 - *Desafíos para integrar criterios DEI:* Proveer guías y ejemplos claros; fomentar debates sobre inclusión.
 - *Limitación de tiempo:* Ajustar la profundidad de actividades o dividir las en varias sesiones según disponibilidad.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar la experiencia gamificada de manera efectiva, asegurando un ambiente motivador, inclusivo y alineado con los objetivos de aprendizaje y competencias del siglo XXI.