

Nombre de la actividad formativa

Gamificando Recursos Humanos: estrategias y ejemplos

Modalidad	Estrategia metodológica	Tipo de capacitación	Duración
Por participación	Capacitación no presencial-virtual *	Curso	16 horas efectivas **

* **Curso bimodal:** Dos semanas de sesiones tele-presenciales y simultáneas a través de la Plataforma Zoom (una sesión por semana) y dos semanas de trabajo en la Plataforma virtual, es decir serán dichas sesiones intercaladas una tele-presencial luego plataforma virtual.

Descripción: Este curso busca brindar una primera experiencia con esta herramienta, ofreciendo una base teórica y otra práctica de manera técnica y experiencial.

Objetivo General: Ampliar el conocimiento sobre el significado y la aplicación de la gamificación en los diferentes ámbitos, específicamente en el área de Recurso Humanos y sus posibles aplicaciones.

Objetivos específicos	Contenido temático	Actividades por realizar (tarea semanal)	Tiempo
<p>Semana 1 Esta semana se trabajará con una sesión previamente calendarizada <u>a través de Zoom</u> y una tarea de trabajo a distancia</p> <p>Objetivo específico 1: <i>Definir la gamificación como un sistema y no un juego.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Definición de gamificación Modelos de gamificación Definir las ventajas de la gamificación en RH. Usar la gamificación para la elección del personal 	<p>Tarea 1. Tiempo: 1 hora de trabajo a distancia</p> <p>Lectura de 2 artículos cortos y de una infografía, para luego discutirlos en la siguiente sesión.</p>	4 horas
<p>Semana 2 Esta semana se trabajará un promedio de 4 horas en la <u>Plataforma Virtual</u> (Moodle)</p> <p>Objetivo específico 2: <i>Comprender los alcances de la gamificación en RH</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer los Tipos de jugadores Diseñar los conceptos de juego para la capacitación de los colaboradores. 	<p>Actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> Seleccionar un juego de mesa y analizar 2 posibles formas de aplicarlo en su entorno laboral. Ver y analizar el video para luego discutirlo. Realizar el test de tipos de jugadores. 	4 horas

Objetivos específicos	Contenido temático	Actividades por realizar (tarea semanal)	Tiempo
<p>Semana 3 Esta semana se trabajará con una sesión previamente calendarizada <u>a través de Zoom</u> y una tarea de trabajo a distancia</p> <p>Objetivo específico 3: Analizar los beneficios de la gamificación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usos de la gamificación • Evaluación de desempeño gamificado • Aprendizaje basado en juego 	<p>Tarea 2. Tiempo: 1 hora de trabajo a distancia</p> <p><i>Completar el cuadro comparativo</i></p> <p><i>Lectura de una infografía y un artículo</i></p>	4 horas
<p>Semana 4 Esta semana se trabajará un promedio de 4 horas en la <u>Plataforma Virtual (Moodle)</u></p> <p>Objetivo específico 4: <i>Comprender los ejemplos y sus aplicación por medio de casos de éxito</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplos de empresas donde se aplica la gamificación en los diferentes procesos de RH 	<p>Desarrollar un ejemplo de actividad gamificada para estos 3 temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selección de personal • Capacitación • Clima laboral <p>Debe ser enviada al correo de la profesora lornaperaza@gmail.com antes del 28 de octubre en un formato de video - infografía - resumen donde se ejemplifique el trabajo.</p>	4 horas

Facilitadora. Msc. Lorna Peraza

Lorna tiene más de 23 años de experiencia en docencia. Especialista en Robótica Educativa, emprendedora y Conferencista Internacional de la CIC. Coach en Liderazgo y mentora de Voces Vitales. En los últimos años ha sido nombrada como Embajadora de la Gamificación en Costa Rica por ser una de las pioneras en este ámbito. Se especializó en España y Chile en Diseño y Prototipado de Estrategias de Gamificación. Ha desarrollado diferentes capacitaciones en empresas sobre Gamificación como por ejemplo (Allure, HP, CINDE, Deloitte, TMF Group y entre otras empresas)