

## Implementación Experiencia Gamificada para la Readopción del Valor de la Excelencia

### Contexto – situación presentada:

La entidad se ha visto expuesta a cambios en los tipos de liderazgo y afronta situaciones financieras adversas. El clima laboral no es el mejor y para realizar cambios en procesos se ve como estrategia comenzar a motivar desde volver a apropiar la identidad de la organización a través de la vivencia de los valores institucionales.

### Preparación:

Aprobación alta dirección: La actividad por sí sola no es conveniente, por lo cual se encuentra enmarcada en una estrategia de la organización para volver apropiar los valores y el sistema de gestión.

Distribución grupos objetivo: La focalización no se realizó considerando tipos de gamers, al contrario uno de los objetivos es precisamente identificar esos comportamientos distintivos durante la actividad y poder crear estrategias para próximas actividades teniendo en cuenta ese factor.

Simulacro: Con los dos integrantes de mi equipo realicé simulacro en dónde se determinó la información relevante que los participantes deben conocer para estar contextualizados y no perderse en la actividad. De ahí surgió la idea de nombrarlas como madrinas dentro de la actividad. Teniendo en cuenta su retroalimentación y entusiasmo logrado en la carrera de observaciones la actividad gamificada no sufrió cambios significativos.

### Actividad:

#### 1. Contexto

Se realiza exposición recordando cuales son nuestros valores institucionales. Una vez contextualizados profundizamos en el valor a tratar mediante la gamificación. En este caso el valor de la Excelencia.

Se define lo que significa el valor de la Excelencia.

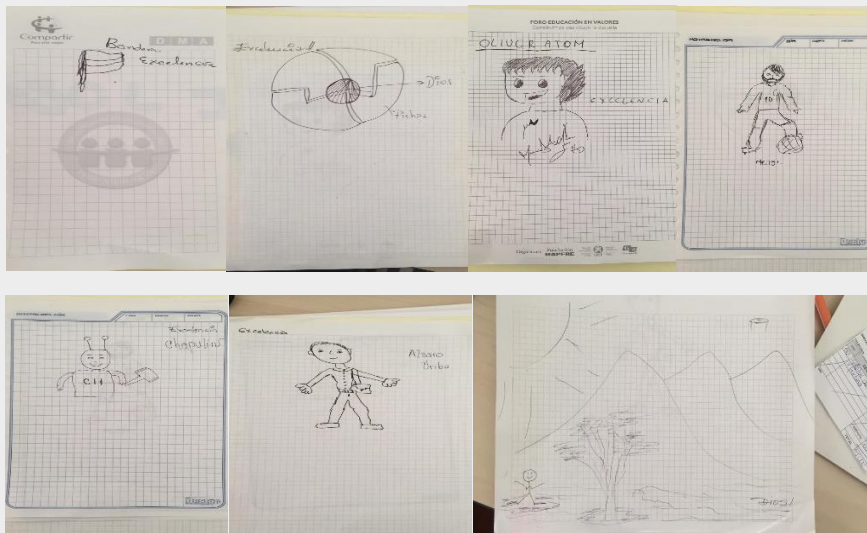
**Programas y proyectos bajo el enfoque de Innovación Social (efectivos, eficientes, sustentables y justos) con altos estándares éticos y profesionales característicos de las actividades institucionales.**

Se enfatiza que no solamente es hacer las cosas bien, es hacer las cosas con profesionalismo de forma ética.

## 2. Conceptualización interna.

Ahora bien, ya contextualizados iniciamos la actividad.

- Se le pide a cada persona que en una hoja dibuje un personaje público o ficticio que represente características de excelencia de acuerdo a la contextualización expuesta anteriormente. (Tiempo 3 minutos)
- Una vez tienen su personaje cada uno expone el por qué escogió ese personaje. (Tiempo 1 minutos cada uno)
- Resultado:



### 3. Carrera de observaciones.

a) Se exponen las reglas y en que consiste:



En que consiste

Es un recorrido en la casa incierto, pero seguro que ha sido diseñado con anterioridad para que descubran a través del seguimiento de pistas orientadas que implican pensar antes de tomar decisiones acerca del desplazamiento.



Que hacer?

En grupos de 4 personas:

a) Se les dará una primera pista la cual los dirigira a la siguiente y así sucesivamente.

b) Son 4 pistas.

c) Todos deben ir juntos

d) Uno de los integrantes tendrá la función de grabar en video toda la experiencia. Es un requisito para reclamar el Tesoro.

e) Cual Tesoro? Si, al final del recorrido hay un Tesoro, el que llegue primero cogerá el mas grande. Osea que el Segundo mejor equipo tambien tendra recompensa pero mas pequeña.

f) Las pistas estan distribuidas en las dos casas.

g) Se les asignara una madrina a cual solo le pueden solicitar una pista que será caliente o frio. Ustedes deciden en que momento utilizan a la madrina.

b) Las siguientes son las pistas:



En la pared de los honores debes buscar....

¡La Excelencia debes hallar!

EX

¡Es el punto de entrada todos los días encuentras un flor!

CE

¡En Educación! Dónde más si no hay para encontrar lo que mueve a  
nuestra Fundación...

Adentro bien adentro... Tras la Excelencia Docente!

LEN

¡Vas bien! Si la casa es fría imagínate el lugar más frío.

Quedarás congelado cuando encuentres quién tiene el valor de la  
excelencia!

CIA

c) Tesoro:

La última pista los conduce a un congelador de una nevera en el cual se encuentra un tesoro que contiene dulces y galletas de la fortuna. En cada galleta existen frases relacionadas con la excelencia. Cada equipo tiene una galleta por cada integrante.



## GALLETAS DE LA FORTUNA

Si usted va por el mundo buscando la excelencia, encontrará la excelencia; si va por el mundo buscando problemas, encontrará problemas. John Grinder

En cuanto a mí, estoy en busca de la excelencia. No tengo tiempo para envejecer. Will Eisner

El secreto de la alegría en el trabajo está contenida en una palabra: excelencia. Saber cómo hacer algo así es disfrutarlo». Pearl Buck

La excelencia es un arte ganado a base de entrenamiento y hábito. No actuamos correctamente porque tengamos excelentes virtudes, sino que somos virtuosos porque actuamos correctamente. Somos lo que hacemos repetitivamente. La excelencia entonces, no es un suceso sino un hábito». Aristóteles.

### d) Reflexión.

Cada participante que tenga la frase en común con el otro equipo reflexionan sobre la frase que les tocó y exponen de qué manera es aplicable. Cada grupo se lleva el cofre con el tesoro para su lugar habitual de trabajo.

### e) Siguiendo paso en desarrollo.

Cada equipo debe conservar su caja de tesoros en donde se incluirá lo que resulte de las demás actividades o retos con los siguientes valores. La idea es que el grupo que llegue al final con todos los tesoros tendrá un reconocimiento en la fiesta de fin de año. Se encuentra en desarrollo teniendo en cuenta las complejidades que tiene la organización, pues se encuentra en una etapa de reorganización y crisis financiera que en ocasiones afecta la estrategia de conformación de los equipos que participaron.

Tiempo total taller Gamificado: 1 HORA.

## 4. Retroalimentación equipo:

El objetivo de reconocer nuevamente nuestro valor de la excelencia quedó claro. La actividad tuvo Flow y quedaron entusiasmados con la forma diferente de como adquirir conocimiento. El objetivo de aplicación del valor en la cotidianidad quedó recalado. Se generó expectativa sobre nuevas actividades en relación con los demás valores institucionales.