



Actividad: "RH del Futuro: Creando la Estrategia" (Juego de Roles / Pizarra Interactiva)

Objetivo

Que los participantes apliquen los conceptos de innovación y tecnologías disruptivas en RH para desarrollar soluciones a desafíos laborales actuales.

Materiales

- Una pizarra interactiva;
- https://www.canva.com/design/DAGtredzD48/W4p0ZMMTbGRph3DprAEeMQ/edit?utm_content=DAGtredzD48&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Desarrollo de la Actividad

1. Introducción al Escenario (5 minutos):

- Explica que somos un "Departamento de RH del Futuro" de una empresa X. Su misión es proponer soluciones innovadoras a desafíos reales, utilizando las tendencias y tecnologías disruptivas que vieron en la presentación.

2. Entrega de Desafíos (10 minutos):

- Elige uno de los "Desafío de RH"
- **Desafíos de RH:**
 - "Nuestra empresa tiene una alta rotación de talento joven y los empleados se sienten poco valorados. ¿Cómo podemos mejorar el compromiso y la retención?"
 - "Estamos luchando por atraer a los mejores profesionales en un mercado muy competitivo. ¿Cómo mejoramos nuestra marca empleadora?"
 - "Necesitamos capacitar rápidamente a nuestra fuerza laboral en nuevas habilidades digitales para una transformación tecnológica. ¿Cómo lo hacemos de forma efectiva y personalizada?"

- "En nuestro nuevo modelo de trabajo híbrido, observamos un aumento del estrés y la desconexión. ¿Cómo podemos promover el bienestar integral y la conexión entre los equipos?"
- "Queremos asegurar que nuestros procesos de reclutamiento y desarrollo sean verdaderamente diversos, equitativos e inclusivos, eliminando sesgos."

3. Brainstorming y Propuesta de Soluciones (20-25 minutos):

- Usa la pizarra interactiva para escribir y plasmar sus ideas.
- Deben seleccionar al menos dos "Tendencias/Tecnologías Disruptivas" de la presentación que aplicarían para resolver su desafío.
- **Ejemplos de Tendencias/Tecnologías Disruptivas** (para consulta o en un listado visible):
 - Inteligencia Artificial (IA) y Automatización
 - People Analytics y Toma de Decisiones Basada en Datos
 - Experiencia del Empleado (EX)
 - Reskilling / Upskilling
 - Modelos de Trabajo Híbrido y Flexible
 - Gamificación
 - Realidad Virtual/Aumentada (RV/RA)
 - Bienestar Integral del Empleado
- **Deberán describir brevemente:**
 - El problema a resolver.
 - Las tendencias/tecnologías elegidas.
 - Cómo estas tecnologías ayudarían a solucionar el desafío (acciones concretas).
 - Un beneficio esperado.

4. Presentación de Soluciones (20-25 minutos):

- Fomenta preguntas y un breve debate sobre la viabilidad y creatividad de las propuestas.

Reflexión Final (5-10 minutos)

- Pregunta abierta al grupo: "¿Qué aprendimos hoy sobre la importancia de innovar en RH?"
- Mensaje clave: Resalta que la tecnología debe estar al servicio de la experiencia humana y que el cambio requiere un enfoque gradual pero constante, y que los datos son un activo estratégico.