

ABC Empresa

LA REVISTA DE LA DIGITALIZACIÓN Y LA NUEVA ECONOMÍA

Domingo, 26 de mayo de 2024 / N° 735



Innovación

Los centros tecnológicos se convierten en el gran semillero de las startups de largo recorrido

EL APAGÓN DE TALENTO DE LA ECONOMÍA VERDE

Las empresas advierten de la creciente dificultad para encontrar todo tipo de perfiles necesarios en su acelerada transformación hacia la descarbonización



RECURSOS HUMANOS Estrategias lúdicas

Cuando la motivación del talento se convierte en un efectivo juego

Las empresas españolas ya exploran las posibilidades de la gamificación para impulsar la implicación y el bienestar y la productividad de sus trabajadores

BELÉN RODRIGO

Enfrentarse a una carrera de Fórmula 1 requiere mucha preparación, además de destreza al volante. Y durante la prueba, hay muchas decisiones que se deben tomar en cuestión de milésimas de segundo y bajo una fuerte presión. En esos momentos, es cuando se ponen más en evidencia las habilidades y las carencias tanto del piloto como de todo su equipo. Este tipo de pruebas guarda mucha relación con los momentos que atraviesan en algún momento las empresas y de ahí que el 'gaming' se haya convertido en una excelente herramienta para comprobar el nivel de destreza de los equipos.

Tomando como referencia las similitudes entre ambos mundos, la consultora española de RR.HH. Psicsoft ha

lanzado un programa de simulación de conducción basado en las carreras de pilotos profesionales. Ha recreado un escenario de carreras en el cual los participantes experimentan en primera persona y en equipo la emoción y las claves del éxito de los pilotos, trabajando habilidades básicas en su día a día laboral, como son la comunicación y el trabajo en equipo, la preparación mental, el control emocional, la concentración y enfoque y la actitud ganadora. «Deben definir su reto como equipo y para ello tienen también una fase de calentamiento antes de entrar en la competición», explica Sergio Yañez, director de Innovación de Psicsoft.

Son muchos los aspectos que van a poder analizar a lo largo de este tipo de experiencias, como «la perseverancia del equipo, que es la consecución

de los objetivos. Pueden anticipar las dificultades y pensar en alternativas para conseguir lo que buscan», resalta Yañez. También está el entusiasmo, que «hay que cuidarlo, las emociones positivas nos impulsan» y la autoestima, «que es la suma de la confianza y el respeto que nos tenemos como parte de un equipo».

Sacar las emociones

Para comercializar este producto Psicsoft ha llevado a cabo jornadas con directivos de empresas que pudieron experimentar en primera persona esta dinámica para después poder realizarla con sus equipos de trabajo. Sara Matos, del departamento de Formación de Accenture, indica que esta firma trabaja con la herramienta del 'gaming' para «fomentar el 'engagement' entre los trabajadores, para que se conozcan mejor, y después de la pandemia ha sido muy importante para reconectar». De esta experiencia destaca «el momento del dolor del aprendizaje cuando no sabes lo que vas a hacer y pones en juego todas las emociones. Acabas salien-



Las simulaciones de carreras de F-1 son una de las herramientas que propone la compañía Psicosoft

do como un experto y muy motivado», relata Matos. Javier García, del departamento de Formación de Prosegur, habla también del aprendizaje en este proceso. «Nuestras emociones nos llevan a querer abandonar, pero si sigues el aprendizaje es productivo», resalta. En Prosegur no han incorporado todavía el 'gaming', pero García cree que tiene mucho potencial en distintos procesos como «crear equipo, conocerse mejor, crear más unión», y se muestra abierto a nuevas formas de trabajar. «La gamificación puede ser una herramienta poderosa

para motivar a los equipos en un entorno laboral», explica Cándida Martín, Executive Manager de la consultora tecnológica Stratesys. Por un lado, señala que aplicar mecánicas de juego como puntos, insignias y niveles «incentiva a los empleados a alcanzar metas y a superar desafíos para obtener estas recompensas y reconocimientos, lo que puede impulsar su desempeño y productividad». Además, la gamificación puede proporcionar claridad en los objetivos y retroalimentación inmediata, «lo cual es

crucial para mantener la motivación de los equipos. Los empleados pueden ver su progreso en tiempo real y recibir 'feedback' instantáneo sobre su desempeño, lo que les ayuda a entender mejor cuáles son sus fortalezas y áreas de mejora». La también experta en 'People & Digital Change' recuerda igualmente que muchos juegos y actividades gamificadas requieren colaboración y trabajo en equipo. «Estas actividades pueden ayudar a fortalecer las relaciones entre los empleados, mejorar la comunicación y fomentar un ambiente de trabajo colaborativo». Además, las organizaciones cada vez más se preocupan por el bienestar y satisfacción de sus empleados. «Gracias a la gamificación podemos reducir el estrés asociado con tareas monótonas o desafiantes al hacerlas más atractivas y entretenidas», añade.

Gestión del cambio

La gamificación está revolucionando la gestión de recursos humanos al hacer el trabajo más divertido y motivador. «Añadir elementos de juego a las tareas diarias aumenta el compromiso, mejora el rendimiento y fomenta el trabajo en equipo. Además, ayuda en el desarrollo de habilidades y facilita la gestión del cambio», sintetiza Cándida Martín. Pero advierte de que para que sea efectiva, es crucial adaptarla a las necesidades de los empleados y objetivos de la organización y

equilibrar la competencia con la colaboración.

Entre las lecciones más importantes que pueden sacar los equipos de recursos humanos con este tipo de prácticas, Cándida Martín habla de «la importancia de la personalización de las experiencias. No todos los empleados responden de la misma manera a las mismas motivaciones, por lo que personalizar las iniciativas gamificadas puede aumentar su efectividad». Se refiere igualmente a la importancia del compromiso de los empleados para aportar valor al negocio. «La

EN SINTONÍA

Las estrategias deben ir alineadas con las necesidades del trabajador y los objetivos de las firmas

gamificación demuestra que cuando las tareas y objetivos se presentan de manera atractiva y lúdica, los empleados tienden a estar más comprometidos y motivados». Y también hay que tener en cuenta el valor del 'feedback' inmediato. «Al proporcionar retroalimentación en tiempo real, los empleados pueden ajustar su comportamiento y mejorar continuamente, consiguiendo mejorar el rendimiento y la productividad», puntualiza.

Pascual Parada, director Académico y de Innovación de IEBS Digital School, re-

cuerda que los departamentos de RR.HH. de todo tipo de organizaciones, sobre todo aquellas de mayor tamaño, «están en constante búsqueda de nuevas técnicas y herramientas que les permitan conocer e interactuar de forma natural con una sociedad con constantes cambios, y la gamificación es una de estas nuevas técnicas». Teniendo en cuenta que nuestro cerebro no entiende de situaciones reales o imaginadas, «jugar ayuda a plantearnos desafíos en los que alcanzar diferentes logros y segregar dopamina, la sustancia del placer. Por tanto, sí, jugar genera placer, y el placer es un elemento motivador».

Destrezas

Parada considera la gamificación «una excelente herramienta para comprobar el nivel de destreza de sus equipos en ciertas 'softs skills' y las que más se ponen en valor «son las denominadas como las 4Cs: colaboración, resolución de problemas complejos, creatividad y comunicación». El director Académico y de Innovación de IEBS Digital School indica también que el mundo del 'gaming' vive en la actualidad un momento complicado a nivel de negocio, con muchos estudios cerrando y con EREs iniciados por aquellos que deciden aguantar el momento. «Esto hace que muchos desarrolladores y estudios busquen vías alternativas de negocio, y los RR.HH. es una de ellas».

AGENDA TECNOLÓGICA DE JUNIO

LUNES A VIERNES

3 a 7
2024

BeDigital, el punto de encuentro entre los facilitadores de las herramientas de digitalización y las empresas industriales usuarias de estas herramientas, aterriza en el BEC de Bilbao.

MARTES Y MIÉRCOLES

4 | 5 |
2024

La nueva edición de Unvex, una cita clave para la industria de los sistemas no tripulados en España, aterriza en la Fira de Barcelona con una clara vocación de crecimiento internacional.

MARTES Y MIÉRCOLES

11 | 12 |
2024

El Wizink Center de Madrid acoge un nuevo TH Innovation Summit, un evento de referencia en el ámbito hotelero que ofrece las novedades del sector en innovación, transformación digital e IA.

SÁBADO

15
2024

El Fycma acoge eCongress Málaga, un consolidado punto de encuentro para profesionales de e-commerce, social media y marketing digital, donde se analizarán las tendencias de estos sectores.

MARTES A JUEVES

18 | 19 | 20
2024

Ifema es la sede de la Feria Internacional de Recuperación y el Reciclado, SRR, cita clave del sector de la economía circular impulsada por la FER (Federación Española de la Recuperación y el Reciclaje).



ESPACIO
OFRECIDO POR

cellnex
división telecomunicación