



# Una herramienta capaz de transformar tu negocio

Por Ibrahim Jabary

**L**a **gamificación** es la aplicación de técnicas y estrategias de la dinámica de juegos en entornos no lúdicos. Su fin es el de potenciar la motivación, la concentración, la iniciativa o el esfuerzo de los participantes mediante el uso de estas mecánicas relacionadas con el juego. Y el listado de estas mecánicas de juego es de sobra conocido por todos: *storytelling*, *badges*, niveles, retos, *rankings*, avatares, misiones, etcétera... Una nueva “moda” a la que se han ido sumando cada vez más empresas. Sin embargo, no todas han llegado a comprender las verdaderas aplicaciones que tiene el juego, especialmente en campos como el de la motivación, el *engagement* o el desarrollo de habilidades profesionales.

Aplicar eficientemente estas dinámicas de la *gamificación* es algo más que crear un juego. Y son muy pocos los que ya saben que pueden transformar su negocio e incluso mejorar los resultados de cualquier compañía, independientemente de su tamaño. Pero la tendencia, poco a poco, está cambiando. Todo indica que la *gamificación* ha entrado de lleno en el campo de la formación corporativa con unos objetivos bien definidos: aumentar la productividad de la plantilla, elevar la motivación del empleado, profesionalizar procesos o mejorar la gestión del talento. Pero... ¿cómo y de qué manera la *gamificación* consigue transformar cualquier negocio?

## Los 10 beneficios reales de la *gamificación*

A lo largo de nuestros más de 8 años de experiencia en formación corporativa a través de videojuegos, hemos identificado estos beneficios reales de aplicar la *gamificación* en cualquier organización:

**1. Incrementa la motivación del empleado.** Convertir cualquier experiencia en un juego y en una competición es suficiente estímulo para cualquier empleado. La creación de un sistema de incentivos como la recolección de puntos dentro de un *ranking* logra incrementar el nivel de motivación del empleado.

**2. Aumenta la productividad y el rendimiento.** No es un secreto que el hecho de tener empleados más motivados eleva el rendimiento de las plantillas. Crear un entorno más relajado y colaborativo contribuye a que el empleado se muestre más seguro a la hora de poner en juego sus habilidades, mejorando así su productividad y su desempeño.

**3. Motiva comportamientos.** Otra de las grandes aplicaciones de la *gamificación* es su capacidad para motivar determinados comportamientos. Un claro ejemplo puede ser un equipo de ventas. Por naturaleza, el compromiso de un comercial no se pone en duda, por lo que la necesidad puede pasar por cambiar un hábito con el fin de generar más ventas. A través de dinámicas de juego como las misiones se pueden cambiar determinados comportamientos, que vienen motivados por el afán de superación.

**4. Estimula la creatividad y aumenta el esfuerzo.** Mediante la aplicación de retos se logra aumentar el nivel de esfuerzo del empleado. De esta manera, el trabajador se ve obligado a tomar la iniciativa y poner a prueba su creatividad y capacidad de respuesta para seguir superando los retos planteados a lo largo del juego.



**5. Potencia la iniciativa y la toma de decisiones.** Los retos, las misiones, los niveles... son dinámicas de juego que provocan un estímulo en el usuario. Si este quiere superar los retos planteados o avanzar dentro del juego, deberá tener iniciativa y tomar decisiones lógicas para resolver los diferentes problemas que se le irán planteando.

**6. Eleva el *engagement*.** Lograr la identificación entre trabajador y empresa se ha convertido en una meta muy lejana y, a veces, hasta imposible. Eso sí, hay atajos que te permiten llegar a ella. A través del uso de dinámicas de juego no solo se consigue elevar la motivación, sino que también se mejora la imagen de la compañía. Aportar al empleado una experiencia útil, innovadora y divertida, que además contribuye a su mejora y crecimiento profesional, provoca una mejor identificación (*engagement*) entre trabajador y marca.

**7. Mejora la comunicación interna.** Uno de los puntos fuertes de aplicar la *gamificación* en una empresa es la cantidad de retroalimentación procedente de los empleados. Gracias a este retroalimentación, se logra entender mejor los intereses y las necesidades del empleado, lo que ayuda a tener una comunicación más fluida y eficiente.

**8. Potencia la imagen corporativa.** A través de dinámicas de juego como el *storytelling* se pueden transmitir mensajes que refuerzan tu imagen corporativa tanto a nivel interno como externo. Y es que son cada vez más los departamentos de RRHH que están incorporando técnicas de *gamificación* para atraer talento potencial. Y este tipo de acciones se traducen en una mejora de tu consideración como marca ante posibles candidatos, quienes tienen un mayor interés por formar parte de la compañía.

**9. Mejora el ambiente laboral.** Mediante las técnicas de *gamificación* se consigue desarrollar un sentimiento de pertenencia a un mismo grupo, que se retroalimenta gracias a las experiencias de cada miembro. Estos comentarios entre los propios participantes, que surgen de forma natural, contribuyen a cohesionar al grupo y mejorar el ambiente laboral dentro de la compañía.

**10. Facilita el desarrollo efectivo de habilidades profesionales y directivas.** Al crear un entorno de juego, se consiguen simular situaciones similares a la vida real en las que el empleado puede practicar y ensayar habilidades como el liderazgo, la negociación o la comunicación efectiva. Al llevar a cabo el aprendizaje en un entorno seguro, el empleado puede practicar un número ilimitado de veces con lo que aumenta su confianza, elevando así la eficiencia en el desarrollo de sus habilidades profesionales y directivas.

Como vemos, las técnicas y mecánicas de *gamificación* ya no son una simple herramienta para entretener a nuestros empleados. Directamente, se han convertido en una vía más para impulsar cualquier negocio o incluso mejorar los resultados. En realidad, pocas iniciativas tienen un impacto tan directo en campos tan complejos como el de la motivación, el *engagement* o la gestión del talento. Ha llegado el momento de dar el siguiente paso. ©

Lea, comparta y descargue en [www.gestion.com.do](http://www.gestion.com.do)

**Ibrahim Jabary** es fundador y CEO de Gamelearn y experto en *gamificación* y *game-based learning*. Fue reconocido como Innovador del Año por *eLearning! Media Group* en Estados Unidos, por “por sus extraordinarios logros y su gran influencia en la industria de la formación *e-learning*”. Más de 200.000 personas han utilizado sus simuladores y videojuegos para desarrollar sus habilidades de liderazgo, comunicación, negociación o gestión del tiempo, entre otras.