



## Cuando mejorar profesionalmente es sólo un juego

Á.M. Madrid

¿Quién dijo que jugar es cosa de niños? Existen muchos entornos en los que los juegos pueden funcionar adecuadamente. Y las organizaciones son uno de ellos. Para muestra, Microsoft. Según el libro *Gamificación* (editorial Pearson), el grupo de pruebas en el gigante del software, liderado por Ross Smith, prueba periódicamente y de manera rigurosa su producto, traducido a los principales idiomas del mundo. Una tarea ardua y complicada ya que la evaluación no se limita al inglés. Para solucionar el problema Smith recurrió a los juegos. Creó lo que se conoce como el *Language Quality Game*, y transformó este proceso de pruebas en una experiencia interesante y agradable. Como éste hay muchos ejemplos que demuestran que la *gamification* puede fomentar la creatividad en los empleados.

Fernando Botella, CEO de Think&Action, la define como “la aplicación de dinámicas de juego para captar la atención, fomentar la participación, la concentración, la motivación, la fidelización, el aprendizaje y la generación de comunidades, entre otras ventajas”. Y, aunque parezca mentira, todo es jugable. Así lo cree Marta Romo, socia directora de Be-Up, quien, sin embargo, advierte de que para que esta técnica sea real-

mente útil tiene que tener en cuenta tres principios: “El flujo, que el juego sea retador pero no difícil; la mecánica, definir los puntos, niveles, medallas, narrativa, desafíos, clasificaciones, etcétera; y la dinámica, lo que implica acción, más allá del pensamiento”.

Si se dibuja bien el juego, el empleado puede lograr importantes avances:

- Definir con mayor claridad cuáles son los objetivos, las metas de la compañía y las tareas que el trabajador debe realizar para su consecución.
- Los juegos hacen más visibles las aportaciones y actuaciones de cada empleado. Además, permite a la empresa revisar la organización y la estructura interna.
- Recompensa a los empleados según lo que hacen, y no por el cargo que ostentan.
- Inyecta diversión en el trabajo al crear experiencias que sacan a la plantilla de la rutina, que enganchan y fomentan la participación y la innovación.
- Invita a los trabajadores a adquirir nuevas habilidades y refuerza actitudes positivas.
- Fomenta el liderazgo y el trabajo en equipo, y permite a la empresa identificar el talento interno.



Los entornos lúdicos facilitan la creatividad y la productividad.