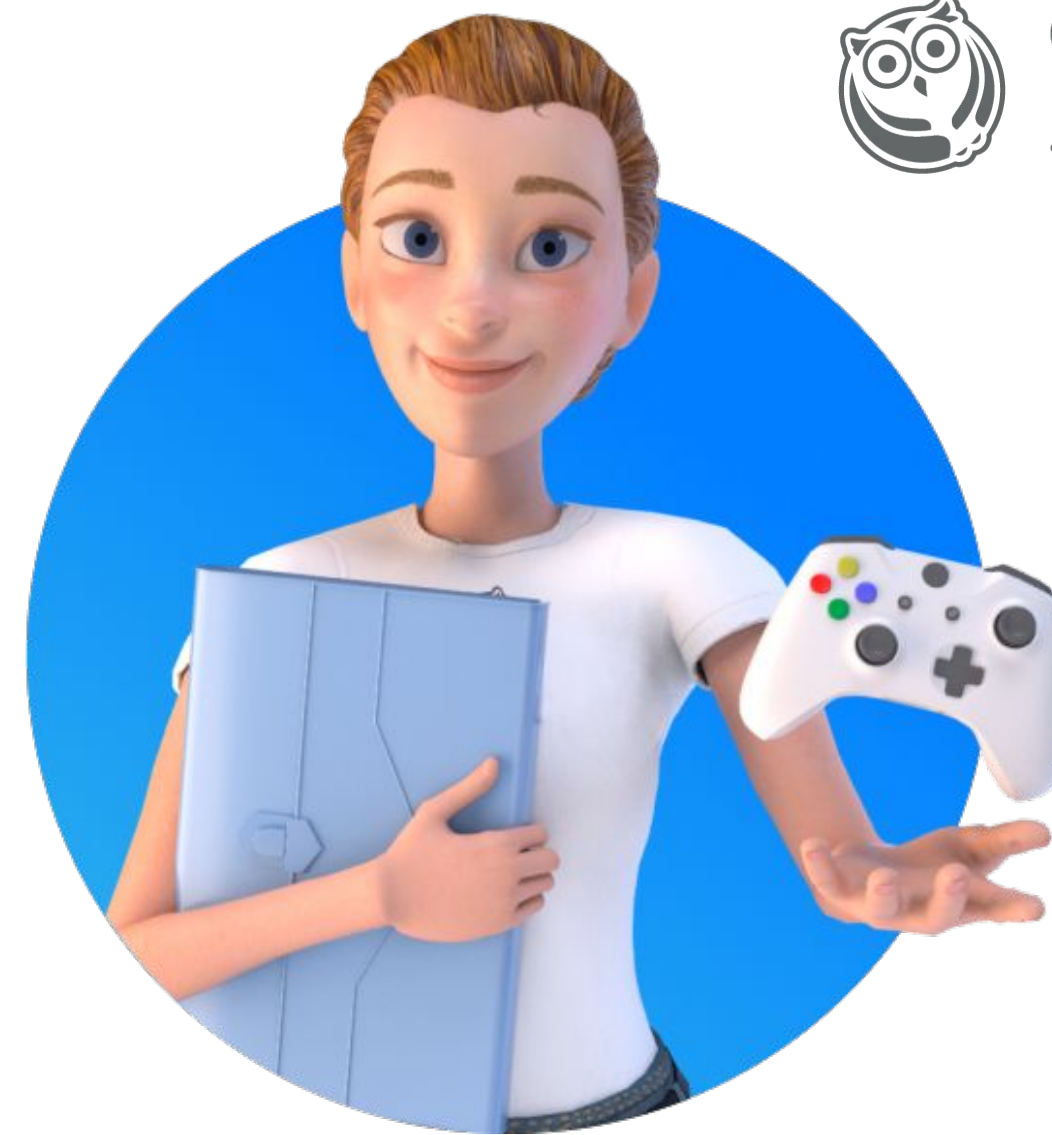




Mars: Gamificación estratégica que revoluciona el onboarding

Sector
Consultoría y tecnología

Datos del programa
N.º de participantes: 1.088
Convocatorias realizadas: 136

Contexto de uso

Mars es un videojuego de estrategia basado en turnos que permite a los participantes jugar de manera individual o en equipos. Con partidas de distinta duración, **Mars** tiene como objetivo que los jugadores demuestren su conocimiento sobre diversos temas relacionados con el negocio de la empresa que lo implementa, fomentando tanto el aprendizaje como la diversión.

Una de las principales empresas globales de consultoría y tecnología ha incorporado **Mars** en su proceso de onboarding para nuevos empleados desde 2020. Durante su primer mes, los nuevos integrantes participan en sesiones diseñadas para familiarizarse con el negocio de la empresa. A lo largo de este mes, los usuarios ponen en práctica sus conocimientos utilizando **Mars**, lo que les permite aprender mientras interactúan de manera lúdica.

Los responsables de esta empresa incorporan una serie de preguntas en el juego y alientan a los usuarios a crear sus propias preguntas a medida que juegan, lo que no solo refuerza su aprendizaje, sino que también les permite colaborar y compartir conocimientos entre ellos.

Impacto en la organización

La implementación de **Mars** ha permitido a los empleados conectar entre sí y aprender unos de otros en un entorno amigable y competitivo. Las encuestas y comentarios recopilados durante las convocatorias destacan la efectividad del juego en el proceso de *onboarding*:

- **Aumento del compromiso:** los jugadores destacaron la motivación generada por la competencia con sus compañeros, lo que mantuvo su interés a lo largo de toda la formación. "Lo mejor de **Mars** es competir contra los demás jugadores, ver el *ranking* todos los días y darlo todo para superarlos," comentó uno de los participantes.
- **Interactividad y entretenimiento:** la mayoría de los usuarios resaltó la naturaleza entretenida e interactiva del juego. "Es una manera extremadamente entretenida y diferente de aprender," explicó un empleado. Otro señaló que **Mars** es una forma muy dinámica y divertida de adquirir conocimientos.
- **Aprendizaje profundo y retención:** el formato de juego permitió a los empleados asimilar e interiorizar los conceptos de manera efectiva. "Es una buena manera de asentar los conocimientos, ya que siempre tenemos que revisar material bien para responder preguntas," comentó uno de los participantes. Además, destacaron que la repetición de conceptos mediante preguntas mejoró la retención de información.
- **Exploración y conocimiento de la empresa:** muchos empleados indicaron que el juego les ayudó a conocer mejor la empresa, lo que refuerza no solo su conocimiento técnico, sino también su sentido de pertenencia. "Es una forma entretenida de aprender sobre mi compañía, mientras contactas con tus compañeros de trabajo," comentó una jugadora.
- **Competencia motivacional:** el *ranking* y la posibilidad de desafiar a otros empleados resultó ser un potente componente motivador. "Es una forma dinámica de competir con compañeros y si buscas ganar, atiendes mucho más en las presentaciones intentando conseguir las mejores preguntas", explicó otro empleado.



Resultados

- ♦ Aplicabilidad: **91%**
- ♦ Recomendación: **83%**

La experiencia con **Mars** ha demostrado ser una valiosa herramienta de *social learning* en esta empresa, logrando un entorno colaborativo donde los nuevos empleados pueden aprender de manera efectiva mientras se divierten. Este enfoque innovador no solo mejora el conocimiento del negocio, sino que también contribuye a la creación de lazos entre compañeros, facilitando un mejor clima laboral y un proceso de integración más fluido.