

## Fortaleciendo la resiliencia laboral: estrategias de *gamificación* en la capacitación profesional

**Rubén Comas-Forgas**

*Universidad de las Islas Baleares, España*

### Resumen

La resiliencia en el entorno laboral es una capacidad crítica que permite a los individuos afrontar y adaptarse exitosamente a las adversidades o cambios inesperados, manteniendo o recuperando rápidamente su funcionalidad y bienestar. Este atributo es especialmente valioso en el ámbito empresarial moderno, caracterizado por su dinamismo y por la necesidad de una constante evolución ante las fluctuaciones del mercado y la innovación tecnológica. La teoría de la resiliencia organizacional sugiere que las empresas compuestas por individuos y equipos resilientes tienen una mayor probabilidad de superar crisis, optimizar oportunidades de cambio y, en consecuencia, asegurar una ventaja competitiva sostenible (Comas & Arenas, 2023).

Con base en esta premisa, en esta ponencia se exponen los fundamentos teóricos y la importancia de la resiliencia en el ámbito laboral, así como se presenta y describe el proceso de diseño, desarrollo, revisión (interna y externa) e implementación de una experiencia de formación *gamificada*. Dicha experiencia está orientada a fortalecer la competencia de resiliencia entre los participantes en formaciones profesionales, la fuerza laboral empresarial y otros colectivos de adultos, prestando especial atención a su utilidad colectiva en el contexto empresarial. El juego diseñado es parte de los resultados del proyecto "*Fostering organisational resilience and adaptive management in enterprises*" (FENIX), financiado por la Unión Europea.

El uso de juegos como recurso formativo en la formación profesional y la capacitación empresarial no sólo se centra en el compromiso y la participación activa, sino que también introduce elementos de competencia saludable y recompensa, que son determinantes en la mejora de la retención de la información y el fomento de la motivación. Al simular desafíos del mundo real en un contexto de bajo riesgo, los juegos educativos permiten a los participantes explorar diferentes estrategias, tomar decisiones críticas y enfrentar las consecuencias de manera segura, lo que resulta en un aprendizaje más profundo y significativo.

En esta ponencia se describirá el proceso de diseño, elaboración, revisión y validación del recurso "Formación gamificada para el desarrollo de la competencia de resiliencia en la fuerza laboral" (<https://fenixproject.eu/?p=socialgame>).

Palabras clave: *gamificación, resiliencia, capacitación laboral, competencias profesionales, aprendizaje experiencial.*

**Agradecimientos:** Esta ponencia es el resultado del proyecto *FENIX - Fostering organisational resilience and adaptive management in enterprises* (Referencia: 2021-1-ES01-KA220-VET-000032954) financiado por la Unión Europea.

## Strengthening workforce resilience: gamification strategies in professional training

### Abstract

Resilience in the workplace is a critical capacity that enables individuals to successfully confront and adapt to adversity or unexpected changes, maintaining or rapidly regaining their functionality and well-being. This attribute is especially valuable in the modern business environment, characterized by its dynamism and the need for constant evolution in the face of market fluctuations and technological innovation. Organizational resilience theory suggests that companies made up of resilient individuals and teams are more likely to overcome crises, optimize opportunities for change, and consequently secure a sustainable competitive advantage (Comas & Arenas, 2023).

Based on this premise, this presentation outlines the theoretical foundations and importance of resilience in the workplace, as well as presents and describes the process of design, development, review (internal and external), and implementation of a gamified training experience. This experience is aimed at strengthening resilience competency among participants in professional training, the corporate workforce, and other adult collectives, with special attention to its collective utility in the business context. The game designed is part of the results of the “*Fostering organizational resilience and adaptive management in enterprises*” (FENIX) project, funded by the European Union.

The use of games as a training resource in professional education and business training not only focuses on commitment and active participation but also introduces elements of healthy competition and reward, which are decisive in improving information retention and enhancing motivation. By simulating real-world challenges in a low-risk context, educational games allow participants to explore different strategies, make critical decisions, and face the consequences safely, resulting in deeper and more meaningful learning.

This presentation will describe the process of designing, developing, reviewing, and validating the resource “*Gamified training for workforce skilling on Resilience Competency*” (<https://fenixproject.eu/?p=socialgame>).

*Keywords: gamification, resilience, workforce training, professional skills, experiential learning.*

**Acknowledgements:** This presentation is the result of the FENIX project - *Fostering organisational resilience and adaptive management in enterprises* (Reference: 2021-1-ES01-KA220-VET-000032954) funded by the European Union.

## Referencias

Comas, R. & Arenas, B. (2023). La resiliencia en el trabajo, una brújula en tiempos de cambios en el entorno laboral. *The Conversation*. <https://theconversation.com/la-resiliencia-en-el-trabajo-una-brujula-en-tiempos-de-cambios-en-el-entorno-laboral-214878>