

Adecco prueba el videojuego Profesor Layton para evaluar personal

Según un estudio de la Universidad Complutense, la serie de rompecabezas y misterio creada por un investigador en el campo de la psicología es totalmente efectiva para detectar a los candidatos más inteligentes

Un curriculum impecable, buenas referencias, una entrevista brillante... y resolver con soltura

las pruebas de un videojuego. Es el reto que la empresa líder en gestión de recursos humanos,

Adecco, les ha puesto a sus candidatos en un ensayo realizado con la serie de misterio y

rompecabezas Profesor Layton. Basados en el trabajo de Akira Tago, un experto investigador

en el campo de la psicología que ha vendido millones de libros, los puzzles de la serie de

detectives creada por Nintendo han demostrado ser, según la Universidad Complutense, un

medio eficaz para medir la inteligencia de un candidato.

De momento, eso sí, la acción de Adecco ha sido una prueba piloto para puestos altos. "Hemos

entrevistado a 300 candidatos de nivel directivo enfrentándolos a los rompecabezas de la serie

Profesor Layton. Sin ser científicos, porque estamos hablando de un programa diseñado para

divertir y no para servir de psicotécnico, sí han arrojado resultados diferenciales", explican en

Adecco. "Es decir, observando su desempeño en el juego, podemos distinguir si un candidato

es mejor o peor por ejemplo en razonamiento lógico, necesario para puestos técnicos, o en

razonamiento abstracto, indispensable para puesto creativos",

Pero, ¿por qué resulta valioso incorporar semejante prueba a un proceso de selección? La

respuesta la tiene un estudio realizado recientemente por la Universidad Complutense de

Madrid. "Hemos comprobado que la serie Profesor Layton es totalmente efectiva para medir la

inteligencia de una persona: aquellos que tienen un cociente intelectual mayor son capaces de

resolver los rompecabezas entre tres y cinco horas antes que los que tienen menor capacidad",

explica la profesora María Ángeles Quiroga. "En resumen, sólo viendo cómo se manejan con el

videojuego podría detectar a personal un 30% más efectivo", remata Quiroga.

¿Por qué es eso relevante en un entorno laboral? Según los psicólogos expertos en recursos

humanos, porque el desempeño de un trabajador, sobre todo en un puesto de responsabilidad, no depende de cómo sea capaz de afrontar la rutina sino de lidiar con los problemas inéditos.

¿Se generalizará esta experiencia alguna vez? Es posible que sí. “En un futuro no demasiado lejano los candidatos que pasen por un proceso de selección estarán más habituados a un entorno digital que al tradicional lápiz y papel: por eso Adecco está estudiando nuevos entornos como el de los videojuegos”, afirma Jeniffer Fast, directora de servicio de Adecco Professional.
