

La capacitación corporativa se rinde al formato online, sin responder a las expectativas de los empleados

[Multimedia](#)

El informe Contradicciones de la formación corporativa 2021, publicado por Gamelearn, revela una evidente discrepancia entre la oferta de capacitación corporativa de los departamentos de Recursos Humanos y las necesidades y preferencias de sus plantillas

A partir de las respuestas de 1.500 profesionales de RR. HH. y empleados de organizaciones de distintos sectores en España, México, Estados Unidos y Francia, la compañía pionera en el desarrollo de videojuegos para formación corporativa ha elaborado este [informe](#) que refleja las tensiones y los puntos de encuentro actuales entre los profesionales encargados de generar planes formativos dentro de las empresas y de sus destinatarios.

Más del 70% de los profesionales de RR. HH. consultados afirma que sus empresas tuvieron que acelerar la transformación de su formación corporativa presencial en digital en 2020. En este sentido, un porcentaje similar de estas compañías contempla aumentar, o al menos mantener, su inversión en *e-learning* en 2021.

Sin embargo, pese a que la digitalización de la capacitación corporativa se ha disparado en el último año, parece que continúa careciendo de la innovación esperada. El 51% de los empleados [encuestados por Gamelearn](#) afirma que los cursos *online* de sus empresas son aburridos y poco interactivos. En esta línea, los propios profesionales de RR. HH. son conscientes de que necesitan potenciar la implicación y motivación de los trabajadores. Lamentablemente, la realidad aún no refleja ese ideal y los formatos que predominan en la formación virtual son principalmente documentos de texto (61%) y vídeos (62%). Formatos, en definitiva, que siguen siendo unidireccionales y descartan la interacción o la posibilidad de obtener *feedback* inmediato.

[Contradicciones de la formación corporativa 2021](#) pone el foco en estas diferencias existentes entre los responsables de la formación en las empresas y sus empleados; un distanciamiento que ya se intuía, pero que este reporte corrobora. No obstante, también revela puntos de encuentro. Los profesionales de RR. HH. demuestran tomar conciencia sobre el beneficio de incluir elementos más atractivos y disruptivos en la formación corporativa que ofrecen. Al igual que muchos trabajadores consultados, piensan, por ejemplo, que la simulación de situaciones reales (52%) o los elementos de gamificación (36%) podrían ayudarles a que la capacitación *online* enganchara más.

El informe completo elaborado por Gamelearn se puede [descargar gratis](#) desde hoy e incluye opiniones expertas de responsables de RR. HH. sobre el contexto actual de la formación corporativa. Además, reserva uno de sus capítulos a las valoraciones que los empleados encuestados otorgan a las marcas empleadoras de grandes compañías pertenecientes a sectores diversos como el farmacéutico, el financiero o el tecnológico.

Sobre Gamelearn

[Gamelearn](#) es la plataforma líder de videojuegos para formación corporativa. La empresa de origen español ha revolucionado el sector de la capacitación en las organizaciones con la metodología *game-based learning*, viendo su trayectoria reconocida con numerosos premios. Gamelearn ha colaborado en proyectos para formar, sensibilizar y desarrollar a los empleados de unas 5.000 organizaciones en todo el mundo.
