

UNIVERSIDAD ESAN



**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE
CAPACITACIÓN EN LA PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES -
EL CASO MANUELITA.**

**Tesis presentada en satisfacción parcial de los requerimientos para
obtener el grado de Maestro en Administración por:**

Angello Abraham Aquije Cárdenas

Rosvel Yuri Cisneros Ayala

Erick Wilfredo Jesús Guerrero Renteros

Evelyn Graciela Huamaní Gallegos

Programa de la Maestría en Administración a Tiempo Parcial ICA 01

Lima, 29 de setiembre de 2017

RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo general de la presente investigación es proponer la gamificación como herramienta de capacitación en materia de prevención de los riesgos laborales en las empresas agroexportadoras que operan en Ica.

En el Perú, al cierre del 2016 fueron reportados 20, 876 notificaciones de accidentes de trabajo, de los cuales solo 218 casos de accidentes son del sector agrícola, que representa el 1.04% del total de accidentes reportados al MINTRA (Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo, 2016). Estas cifras muestran la apariencia de que en la agricultura los accidentes de trabajo son reducidos, sin embargo de acuerdo a la OIT, la agricultura es uno de los tres sectores más riesgosos, tanto en los países industrializados como en los países en desarrollo (Organización Internacional del Trabajo, 2003). Además, estiman que unos 170,000 trabajadores agrícolas mueren cada año lo que significa que estos trabajadores corren un riesgo por lo menos dos veces mayor de morir en su trabajo que los trabajadores de otros sectores, adicionalmente indica que, debido a la falta generalizada de notificación de las muertes, lesiones o enfermedades profesionales en la agricultura, este sector es probablemente el más peligroso de lo estimado de acuerdo con las cifras oficiales (Organización Internacional del Trabajo, 2002).

Ante esta problemática, la prevención es materia de interés para el Estado, por lo que la legislación peruana, con el objetivo de instituir una política de protección a los trabajadores, publicó el 20 de agosto del 2012 la Ley de Seguridad y Salud en el Trabajo (Ley N° 29783). La mencionada ley indica como primer principio; el Principio de Prevención, que tiene como objetivo promover una cultura de prevención de riesgos laborales en el país. Para ello es primordial que las empresas deben plantear estrategias para reducir los riesgos laborales y considerar la prevención como un recurso necesario para garantizar que los colaboradores desarrollen sus labores en condiciones de trabajo seguras.

Una de las formas de prevención de riesgos laborales, es a través de la capacitación; herramienta ágil y de gran utilidad para educar e informar a los colaboradores en la identificación de los peligros en sus centros de trabajo y conocer el alcance de sus posibles consecuencias.

Para que la capacitación cumpla su objetivo, se propone utilizar la Gamificación, herramienta que bien estructurada, se puede utilizar en la capacitación para la prevención de los riesgos laborales, a través de sus componentes que activan las motivaciones de los participantes. La gamificación aplicada a la capacitación busca que ésta sea participativa, motivadora, vivencial y sobre todo divertida.

En la investigación se desarrolló el siguiente procedimiento metodológico; se realizó la recopilación teórica de a través de fuentes secundarias; textos, revistas de investigación, artículos especializados, entre otros. Para la recolección de la información primaria; se diseñó y aplicó encuestas a trabajadores del sector agroexportador, adicionalmente se elaboró guías de entrevistas a profundidad a expertos en gamificación, a gerentes de recursos humanos de las agroexportadoras, consultores en seguridad y salud en el trabajo y funcionarios de la autoridad laboral.

Se revisó casos de éxito de empresas que utilizaron la gamificación para distintos objetivos, se tomaron como referencia las buenas prácticas, esta para poder plantear y diseñar la gamificación en la capacitación de prevención de riesgos laborales en la empresa y posteriormente se validó el diseño con los resultados obtenidos en la aplicación en la capacitación a trabajadores de la empresa Manuelita FYH SAC.

Las agroexportadoras, dentro del desarrollo de sus actividades principales de negocio tienen integrado dos sectores, la agricultura y la industria del empaque. Ambos sectores considerados por la OIT, como actividades de mayor riesgo de accidentes laborales; tanto en países desarrollados y vías de desarrollo.

Dentro del sector agricultura, las labores de campo como: la poda, el raleo y la cosecha son actividades con mayor riesgo inherente para los trabajadores, dado que están expuestos al ambiente y utilizan herramientas potencialmente peligrosas, si estas no son manipuladas adecuadamente.

Dentro del sector industrial, se refiere al proceso de empaque de las frutas y hortalizas, para la exportación. De estas actividades se desprenden labores riesgosas como: intoxicación, exposición a temperaturas extremas (menores de

10°). Además, se da la manipulación de equipos mecánicos en ambiente cerrados (plantas de empaque), se consideran labores potencialmente peligrosas.

Las empresas agroexportadoras, en cumplimiento de la ley 29783 Ley de seguridad y salud en el trabajo, realizan cuatro capacitaciones al año en materia de prevención de riesgos laborales. Se evidenció que las empresas agroexportadoras realizan éstas capacitaciones a través de charlas (79.57%) y esta forma de capacitación es percibida por los trabajadores como “mala”.

Los trabajadores en las agroexportadoras perciben que las principales causas del accidente de trabajo son atribuibles a: la falta de capacitación (46.24 %), por negligencia del trabajador (21.51%) es y el 15% por falta de uso de EPP's.

En la aplicación del modelo de capacitación en prevención de riesgos laborales usando gamificación, se tuvo como finalidad, lograr los siguientes comportamientos: la participación activa durante la capacitación, interiorizar la información recibida, que durante el proceso de capacitación se diviertan y compitan entre ellos demostrando el conocimiento adquirido.

En la aplicación de la capacitación con gamificación, se logró evidenciar que los trabajadores participaron en activamente más del 90%, en comparación a una capacitación convencional a través de una charla alrededor del 43%.

Para validar la aplicación de la gamificación se aplicó test de conocimiento de los temas capacitados, producto de ello la calificación promedio de los colaboradores que recibieron la capacitación de prevención de riesgos laborales con la gamificación fue de 18.4/20 en comparación del promedio de la calificación de los colaboradores que recibieron la charla convencional 14.7/20. Demostrando que la gamificación permite modificar los comportamientos de los trabajadores para alcanzar determinados objetivos.