

Muchas veces se usa cuando hay nuevas contrataciones o para conocerse entre diversas áreas

# *Escape room con compañeros de trabajo: se busca mejorar las relaciones laborales, pero hay desafíos a tener en cuenta*

- Cohesionar equipos y entender los liderazgos son parte de los aprendizajes que pueden surgir de este juego. "El equipo puede salir muy fortalecido", dice un psicólogo laboral. Sin embargo, para lograrlo, la instancia debe estar guiada e incluir una reflexión posterior.

MANUEL HERNÁNDEZ

Un grupo está encerrado entre cuatro paredes. Si quieren salir, tienen que buscar pistas, resolver acertijos y trabajar en equipo para lograrlo antes de que pase una hora.

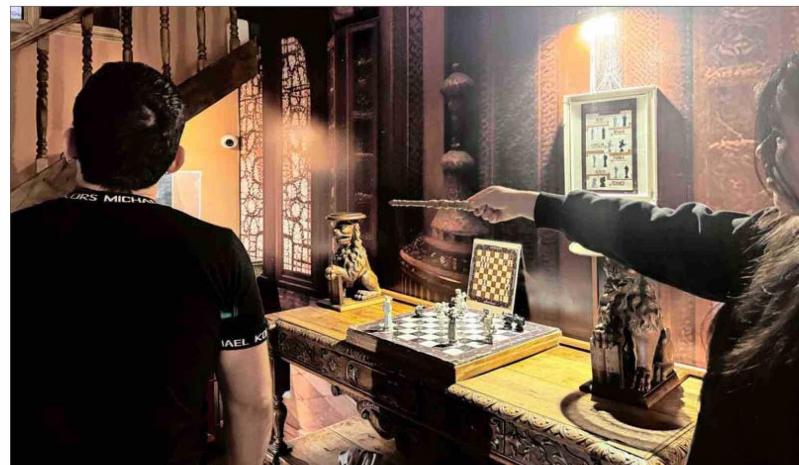
Todos son compañeros de trabajo que participan de un *escape room* como una "tarea" de la empresa.

Gonzalo de la Fuente, psicólogo laboral y director del Magíster en Psicología Organizacional de la U. Adolfo Ibáñez, explica que este tipo de interacción, cada vez más común en grupos laborales, "ayuda a la conexión y fortalecer la relación entre los miembros de un equipo", ya que "se define un desafío compartido, pero tiene una connotación más lúdica".

De la Fuente añade que estas actividades ayudan a mirar dinámicas en equipos y analizar cómo son las personalidades, ya que "cuando uno juega, el cuerpo no sabe que está jugando. Es como cuando uno va al cine: uno sabe que son actores y son efectos especiales, pero si la película es de terror, igual da miedo".

Desde esa mirada, según el especialista, es posible entender cómo los jugadores asumen roles, "cómo las personas ponen sus habilidades a disposición del equipo, si se integran o se restan del desafío, si aportan, si colaboran o son más individualistas". Y añade que, durante el proceso, se genera un vínculo entre las personas: "Lo interesante de esto es poder crear identidad en torno a una actividad lúdica en la cual el equipo puede salir muy fortalecido".

Coincide Daniel Soto, director del Magíster en Desarrollo Organizacional y Dirección de Personas de la U. del Desarrollo, quien agrega que en el ámbito



Cada sala tiene una ambientación diferente. Algunas se basan en películas (como Harry Potter, en la foto) pero también hay empresas que solicitan temas especiales, como un banco que pidió simular "La Casa de Papel".

laboral, "(los *escape rooms*) son una metodología que ha adquirido popularidad en los últimos años. Son estrategias novedosas (...). Estas técnicas basadas en juego son agradables, entretenidas, útiles, entonces estos espacios ya comienzan con una ventaja y quienes las viven seguramente van a declarar satisfacción y aprendizaje".

## Para conocerse

Miguel Sandoval trabajó en el área de formación de una empresa de *retail* y ahora en otra compañía de salud. Desde 2022 ha implementado actividades en *escape room* y dice que el resultado ha sido positivo: "Nos ayudó a ver las cualidades de cada persona para desarrollarlas, identificando quienes cumplen roles de liderazgo interno. También nos ayudó a identificar el sistema de pensamiento crítico que tenía cada

persona, para darle un empujón, y en la cohesión con los equipos de trabajo".

Los representantes de tres *escape rooms* consultados coinciden en que estos encuentros de empresas han ido al alza y actualmente representan un 30% de sus reservas.

Ignacio Navarrete, gerente general de Escapology, plantea que todas las semanas reciben a distintas organizaciones: "Las empresas querían volver a tener actividades no digitales, cara a cara, jugando, conociéndose, ya que muchos mantienen el trabajo remoto o parcialmente remoto. Entonces es una oportunidad para verse".

Además, cuentan con una *coach* "que hace las bajadas de las actividades si es que las empresas quieren tener a alguien que observa los juegues".

Javier Beltramín, dueño y

gerente de Fuga Escape Room, destaca que a las empresas les interesa porque "las habitaciones son super desafiantes. Entonces sí o sí se requiere ese trabajo en equipo. Y ahí se van viendo las personalidades de cada uno". En su caso, también incluyen una sesión de *coaching*, según las solicitudes previas de la empresa: "Buscan crear lazos entre los departamentos que apenas se conocen o dentro de un mismo departamento que tiene gente nueva, entonces ahí el *coach* mira las cámaras y considera eso para la sesión posterior al juego".

En tanto, Andrés Silva, creador de Desafío Escape Room, precisa que además de sus salas habituales —basadas en películas y series—, pueden generar historias según las áreas de las empresas: "Hemos trabajado con una empresa de guantes, o por ejemplo, también diseñé una secuencia de

pistas y un guion para un banco, que era una especie de 'Casa de Papel' (la serie). Se trataba de un búnker con una caja fuerte donde había que encontrar el dinero".

Eso sí, De la Fuente plantea que también hay que estar preparados a posibles efectos negativos de la actividad. Lo exemplifica: "¿Qué pasa cuando yo estoy hablando y siento que no soy escuchado?; O si no logran resolver el problema y no hay una reflexión? El equipo podría salir dañado si la instancia no está bien guiada, o si genera frustración y después de eso no se elabora algo a partir de la situación". Pero si se trabaja bien, dice el especialista, puede ser un espacio de aprendizaje para el equipo "porque como todo en la vida, puede salir bien o puede salir mal, la cosa es cómo lo resuelven como equipo".

Soto coincide en que estas experiencias pueden favorecer el aprendizaje "si es que la actividad lúdica incorpora o se relaciona con la actividad de reflexionar sobre lo que ahí pasó y cómo podemos desplegar esos aprendizajes en nuestros desafíos cotidianos. Eso amplifica la ventaja que tiene el juego como recurso para aprender".

Pese a eso, aclara que no basa con este tipo de experiencias para fortalecer a los equipos y que puedan aplicar esos conocimientos en su cotidianidad: "Si queremos que un equipo se fortalezca o se forme, tiene que haber decisiones acerca de la carga laboral, los recursos, los horarios, la calidad del clima laboral. De lo contrario, no va a servir de mucho, porque nos adaptamos a las condiciones de trabajo que tenemos y no a lo aprendido en el *escape room*".