

La UdL crea un videojoc per millorar el clima laboral i el rendiment

La professora Gemma Filella, per encàrrec d'Activa Mútua 2008

La Universitat de Lleida (UdL) ha dissenyat el primer videojoc a nivell de l'Estat espanyol per millorar el clima laboral i el rendiment a l'empresa, basant-se en la resolució assertiva dels conflictes interpersonals. La professora de la Facultat d'Educació, Psicologia i Treball Social, Gemma Filella, és la responsable d'aquest projecte, encarregat per [Activa Mútua 2008](http://www.activamutua.es/) [<http://www.activamutua.es/>] i desenvolupat tècnicament per la firma catalana [Kaneda Games](http://www.kaneda-games.com/?lang=ca) [<http://www.kaneda-games.com/?lang=ca>], que s'ha entregat avui. L'eina educativa *Alter Training Master Activa Mutua* [http://www.kaneda-games.com/?page_id=15], editada en català, castellà i anglès, integra 30 conflictes que inclouen tant relacions horitzontals com verticals. També contempla la paritat de sexes.



Els objectius específics del joc són en primer lloc, ser conscient de les emocions que un sent davant d'un conflicte, per després conèixer i aprendre estratègies de regulació emocional pròpia i aliena, i finalment utilitzar la comunicació assertiva per a la resolució de conflictes. En cadascun dels casos, el jugador ha d'elegir entre cinc estratègies de regulació emocional d'una caixa d'eines, que atorguen diferents puntuacions. Les estratègies són: canvi d'atenció, expressar les emocions a algú que ens entengui, tornar a avaluar la situació en positiu, buscar ajuda i buscar una solució. Després cal triar entre quatre possibles respostes, que també sumen punts: agressiva, passiva, assertiva o per despistar.

"Aquest procés es pot aprendre i genera connexions neuronals noves que permeten incorporar aquestes actituds assertives a la vida quotidiana", ha explicat Filella. Entre els conflictes que planteja aquest videojoc ideat per la professora de la UdL trobem tot tipus de situacions conflictives, des de problemes informàtics i canvis en el format de formularis fins a enfrontaments amb companys, crítiques dels caps o canvis del lloc de feina. Per fer-hi front, la professora de la UdL es basa en les estratègies de regulació emocional que parteixen del model del professor de la Universitat de Stanford [James Gross](https://psychology.stanford.edu/jgross) [<https://psychology.stanford.edu/jgross>]: canvi d'atenció, reavaluació cognitiva i canvi de situació.

A la presentació del videojoc acabat, que ha tingut lloc avui a l'edifici del Rectorat, han assistit el rector de la UdL, Roberto Fernández, el subdirector general d'Activa Mútua 2008, Ferran Plana, la professora Gemma Filella i el director de Kaneda Games, Jordi Arnal. El rector ha destacat la importància de la col·laboració Universitat-teixit productiu. "Les empreses poden expressar les seues necessitats a la UdL, perquè tenim molta capacitat de satisfer-les", ha assegurat.

De la seua banda, Plana ha explicat que "els conflictes en l'àmbit laboral donen lloc a l'absentisme i redueixen la productivitat, per tant, és millor la prevenció". Activa Mútua 2008 té previst posar el videojoc a disposició de tots els mutualistes i, posteriorment, de la societat en general, a través de la seua pàgina web i cursos de formació, entre altres.

#playersQlbULswoxYC {box-shadow: 2px 2px 8px #7f7f7f !important;}

Més informació

[TRAILER \(Youtube\)](#) [

http://www.youtube.com/embed/HZZYekfyKWg?autoplay=1&rel=0&showinfo=0&controls=0&KeepThis=true&TB_
]

Notícies relacionades

[Videojoc per resoldre conflictes a la infància](#) [

<https://www.udl.cat/ca/serveis/oficina/Noticies/Videojoc-per-resoldre-conflictes-a-la-infancia/>]