



trainmotiv

APRENDER JUGANDO

¿Cuáles son los
retos de los
formadores?



Estudiar es aburrido



Herramientas obsoletas

- La falta de herramientas adaptadas es uno de los principales factores para la desmotivación



Falta de reconocimiento

- Así como los empleados necesitan saber lo que la empresa espera de ellos, la formación tiene que dar opciones de crecimiento y desarrollo profesional

MOTIVAR MEDIANTE EL JUEGO

Jugar es una actividad que estimula cuatro neurotransmisores que, además de motivarnos, contribuyen al aprendizaje



DOPAMINA

OXITOCINA

SEROTONINA

ENDORFINAS

Fuente: [Gamified UK, 4 essential Neurotransmitters in gamification](#)

Lo estudiado no se retiene



OLVIDAMOS EL 90% DE
LO ESTUDIADO TRAS
UNA SEMANA

¿Por qué?

- Olvidar, desde el punto de vista de la neurociencia, no se entiende como un error, sino como **un proceso natural** y adaptativo de nuestro cerebro.
- Debemos suprimir cierta información para centrarnos en lo esencial.

UNA CUESTIÓN DE ATENCIÓN

Un estilo de vida **cada vez más digital** está provocando que nuestra capacidad para permanecer concentrados sobre una sola cosa disminuya.

NECESITO
MICROLEARNING



12
seconds

The average human attention span in

2000

8
seconds

The average human attention span in

2013

9
seconds

The average attention span of a

goldfish

**Fuente: Microsoft Attention Spans Research Report*

CONSOLIDAR MEDIANTE PRINCIPIOS DE LA NEUROCIENCIA

Aprendemos mejor a través de la práctica



5%
CONFERENCIAS

10%
LECTURA

20%
AUDIOVISUAL

30%
DEMOSTRACIÓN

50%
FORO/GRUPO
DE TRABAJO

75%
PRACTICAR

90%
ENSEÑAR A LOS
DEMÁS

TRAINMOTIV
Práctica + feedback

Combina las preguntas tipo test de carácter práctico con el feedback inmediato*, lo que la convierte en una de las herramientas más eficientes para el estudio

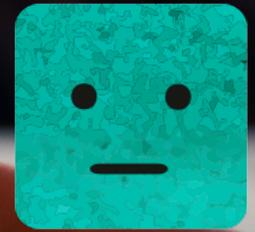
*[Timing Matters: The Impact of Immediate and Delayed Feedback on Artificial Language Learning](#)

[Scientific America: Psychologists Identify the Best Ways to Study](#)

Fuente: Learning pyramid showing average retention rates (adapted from National Training Laboratories Institute for Applied Behavioral Science)

+ COMPROMISO

+ PROGRESO



EXPLICACIONES MÚLTIPLES

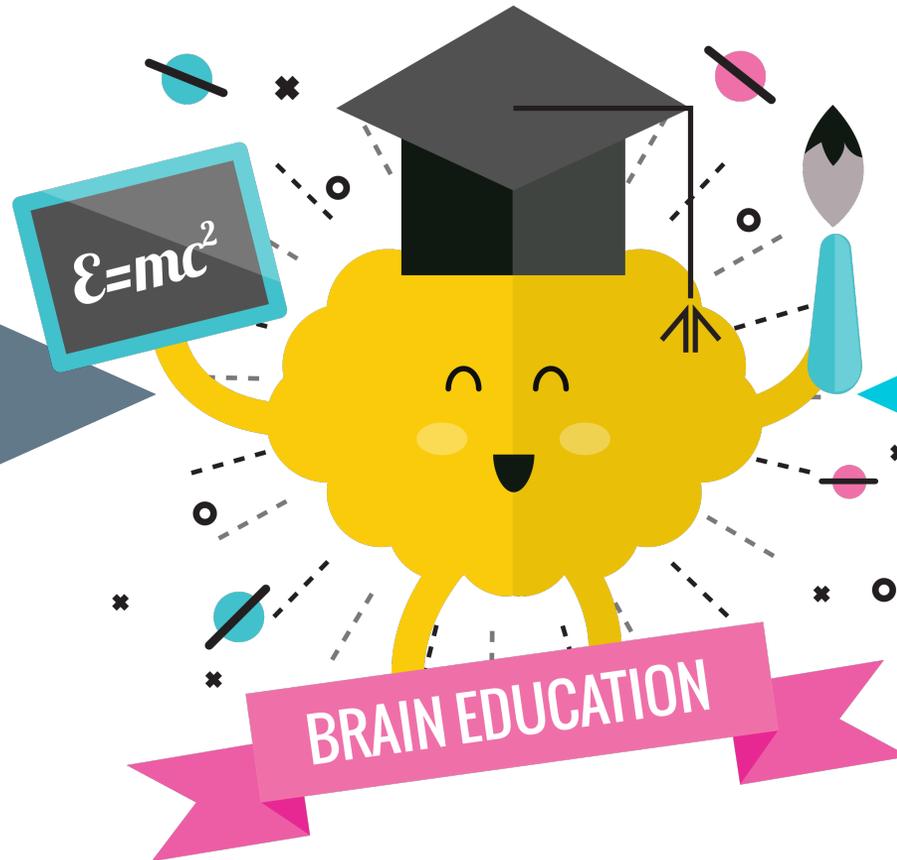
En Trainmotiv el feedback inmediato o explicación se puede adaptar según lo que el usuario haya respondido.





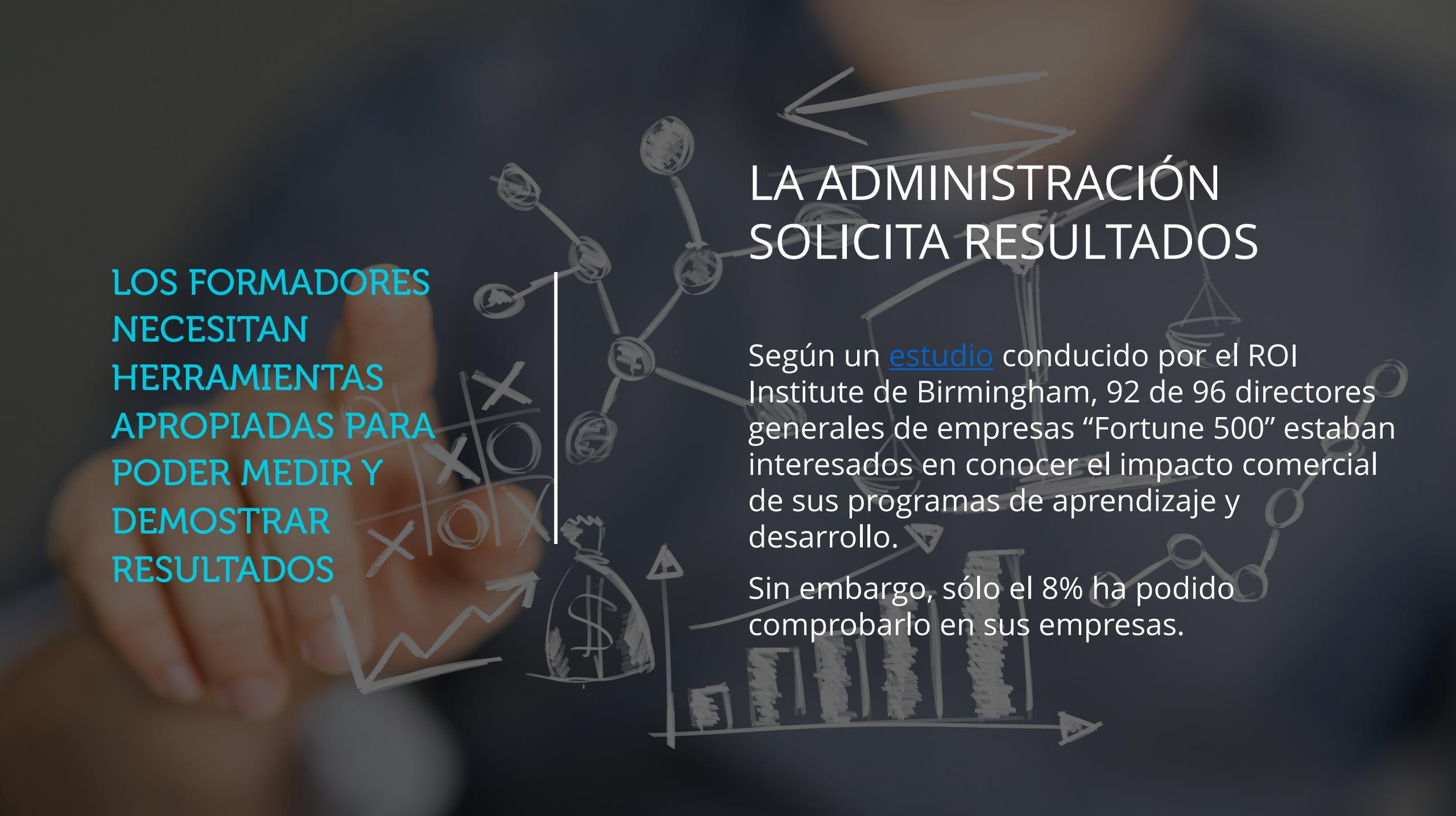
trainmotiv

Aprender jugando



NEUROCIENCIA

GAMIFICACIÓN

The background features a hand-drawn style illustration of various business and financial symbols. These include a network of nodes connected by lines, a bar chart with four bars of increasing height, a line graph with an upward trend, a dollar sign inside a circle, and several arrows pointing in different directions. The drawing is done in a light, sketchy style, possibly with a white marker or chalk on a dark surface.

LOS FORMADORES
NECESITAN
HERRAMIENTAS
APROPIADAS PARA
PODER MEDIR Y
DEMOSTRAR
RESULTADOS

LA ADMINISTRACIÓN SOLICITA RESULTADOS

Según un [estudio](#) conducido por el ROI Institute de Birmingham, 92 de 96 directores generales de empresas “Fortune 500” estaban interesados en conocer el impacto comercial de sus programas de aprendizaje y desarrollo.

Sin embargo, sólo el 8% ha podido comprobarlo en sus empresas.

FORMACIÓN CONTINUADA

El sistema de Trainmotiv facilita la **mejora continua**.

El rendimiento y progresión de los usuarios se evalúa periódicamente también con el objetivo de adaptar el juego, ofrecer novedades y mejorarlo.



VENTAJAS DE APRENDER A TU PROPIO RITMO

1. Comodidad
2. Sin problemas de agenda
3. Coste-efectividad
4. Adaptación al propio ritmo/capacidades
5. Eficacia
6. Escalabilidad
7. Reutilización o reaprovechamiento temático



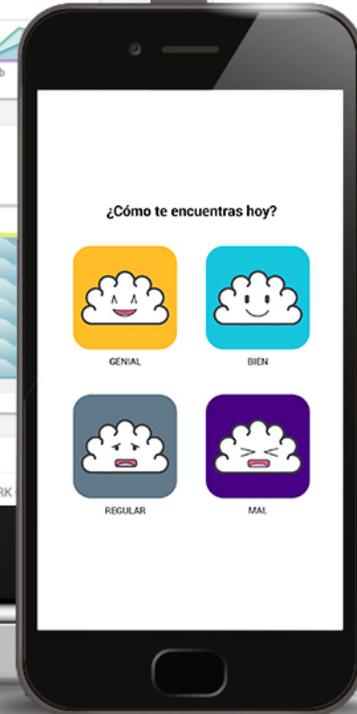
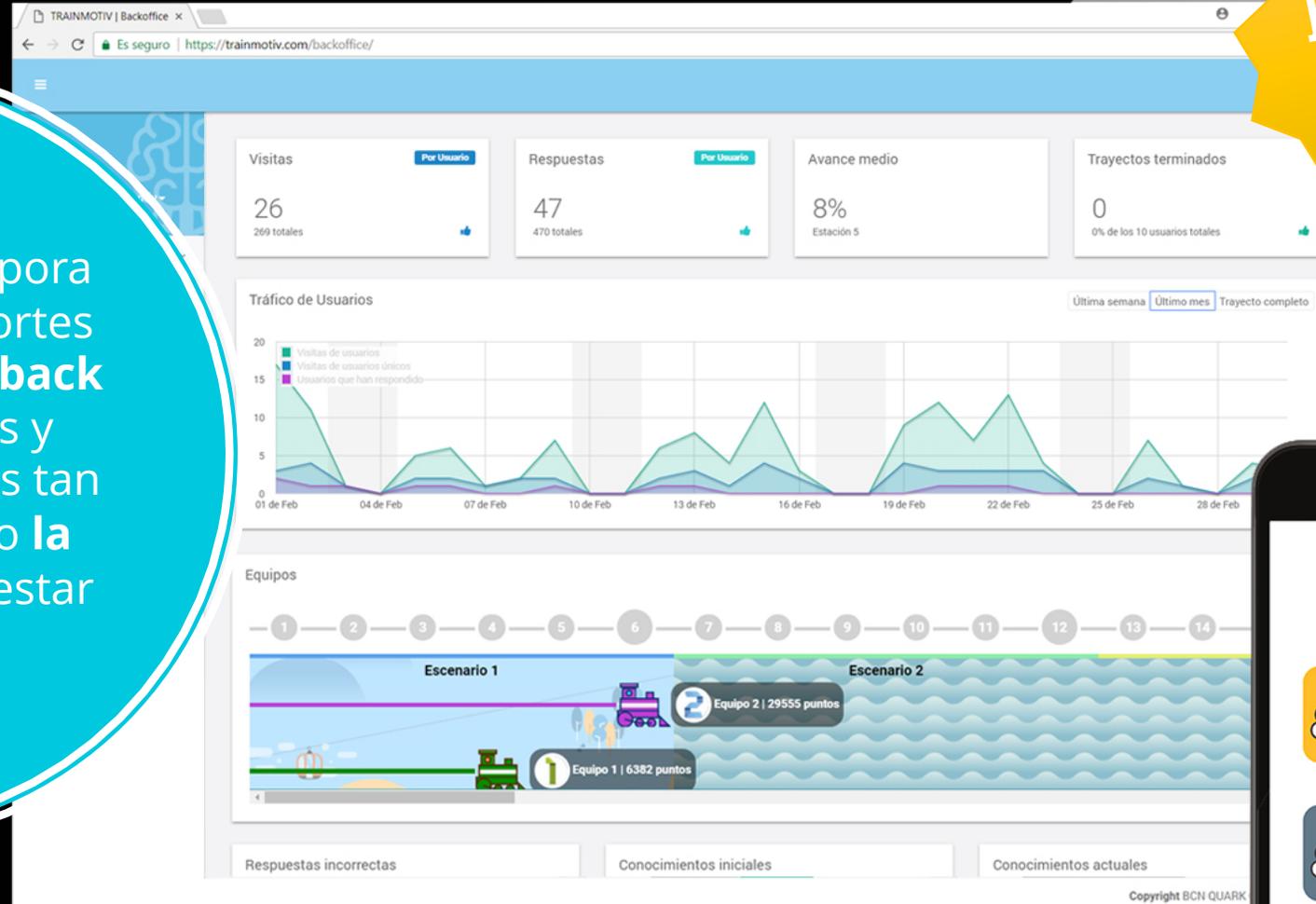
En Trainmotiv es posible incorporar módulos transversales sobre temas corporativos, y realizar sondeos de distintos tipos para conocer la opinión de los participantes.

OTRAS VENTAJAS
DEL FEEDBACK
INMEDIATO Y LA
PARTICIPACIÓN
POR EQUIPOS

- ✓ Team building
- ✓ Sentido de pertenencia
- ✓ Cultura empresarial
- ✓ Bienestar y felicidad

NEW
!

TRAINMOTIV incorpora un sistema de reportes para **obtener feedback** de los empleados y determinar factores tan importantes como **la felicidad** y el bienestar del equipo.

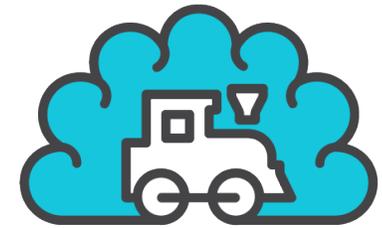


Disponible en:

 Web

 Android

 iOS



trainmotiv

Aprender jugando