



**issa**

INTERNATIONAL SOCIAL SECURITY ASSOCIATION  
ASSOCIATION INTERNATIONALE DE LA SÉCURITÉ SOCIALE  
ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE LA SEGURIDAD SOCIAL  
INTERNATIONALE VEREINIGUNG FÜR SOZIALE SICHERHEIT

## Buenas Prácticas en la Seguridad Social

Buena práctica implementada desde: 2015

---

### **La app móvil de la BGN para aprendices "Por un comienzo saludable y sano en la vida laboral"**

Una práctica del Organismo Seguro Social Alemán de Accidentes de Trabajo de los Alimentos y la Hostelería y Restauración, integrante de la Seguro Social Alemán de Accidentes de Trabajo

**Berufsgenossenschaft Nahrungsmittel und Gastgewerbe**  
Alemania

## **Resumen**

*La app móvil de la BGN, institución alemana encargada de la prevención y el seguro obligatorio de accidentes para el sector de la alimentación y la hotelería (Berufsgenossenschaft Nahrungsmittel und Gastgewerbe) va dirigida a los aprendices (principalmente a los que se encuentran en su primer año de formación) y a quienes acaban de empezar una carrera profesional en la hotelería, y tiene por objeto facilitar la transición del mundo académico al profesional. La app se divide en seis apartados temáticos: carrera, estrés, sueño, movimiento, alimentación y emergencias. Completan la oferta indicaciones en materia de asesoramiento y una base de datos de contactos. Este dispositivo se desarrolló en el marco del proyecto "Innovación y cambio demográfico en la hotelería" (INDIGHO). INDIGHO promueve la adaptación del mundo laboral al fenómeno del envejecimiento y la orientación de la labor de personal en función del currículum en el ámbito de la hotelería. El objetivo del proyecto colectivo era fomentar la empleabilidad y la capacidad de innovación en esta industria. Para posibilitar que los trabajadores de la hotelería se mantengan sanos y motivados en cualquier fase vital y profesional, se elaboraron múltiples materiales de orientación, información y capacitación para empresas y empleados. Lo primero que hizo INDIGHO en ese sentido fue analizar las tendencias demográficas, las estructuras del empleo y las situaciones laborales existentes en el sector de la hotelería. Asimismo, se emplearon estudios empíricos propios para identificar las críticas situaciones laborales y vitales en que actualmente dejan el sector muchos trabajadores.*

## **CRITERIO 1**

### **¿Qué tema/problema/desafío fue objeto de su buena práctica?**

La tasa de abandono en las formaciones del ámbito de la gastronomía y la hotelería ronda el 50 por ciento. Entre los principales motivos se citan el estrés y el derrotismo. Los cambios demográficos registrados en la industria han sido objeto de investigaciones que han servido para elaborar una serie de herramientas destinadas a fomentar la empleabilidad y la capacidad de innovación de los trabajadores y las empresas del sector de la hotelería. Aparte de la pregunta inherente al tema se planteó cuál era el mejor modo de llegar al grupo de los aprendices.

## **CRITERIO 2**

### **¿Cuáles fueron los principales objetivos y resultados previstos?**

El objetivo de la app "In den Beruf starten - fit und gesund" consiste en brindar apoyo a los jóvenes que se encuentran en un momento de transición entre el mundo académico y el profesional y se dirige ante todo a los aprendices en primer año de formación. La temática elegida tiene su explicación en la importancia que, según concluye el proyecto, revisten factores

como la salud, el trabajo y los diferentes ámbitos de la vida para la satisfacción del alumno y su éxito en una formación.

### **CRITERIO 3**

#### **¿Qué estrategia/enfoque innovador/a se adoptó para lograr los objetivos?**

La utilización de los teléfonos inteligentes ha experimentado un marcado aumento en los últimos años. Estos aparatos se han convertido, especialmente entre los jóvenes, en una importante herramienta para la comunicación, así como en un símbolo de estatus. Tienen teléfonos móviles inteligentes el 88 por ciento de los jóvenes de entre 16 y 18 años de edad, y el 85 por ciento de los jóvenes de entre 14 y 19 años de edad y el 83 por ciento de los jóvenes de entre 20 y 29 años de edad son usuarios de apps. Ese es el motivo por el que se ha desarrollado por primera vez una app cuya finalidad es llegar a ese grupo de personas.

### **CRITERIO 4**

#### **¿Se han utilizado de manera óptima los recursos y contribuciones para lograr los objetivos y los resultados previstos? Por favor, especifique qué evaluaciones, internas o externas, de la práctica se han efectuado y qué repercusiones/resultados se han observado/logrado hasta ahora.**

La app que nos ocupa fue sometida a una exhaustiva evaluación cuyos resultados se adjuntan a la presente. En la evaluación participaron aprendices de primer año de diferentes profesiones hoteleras (cocinero, camarero, coordinador gastronómico y otras) de los centros de formación profesional de Gießen, Ludwigshafen y Butzbach. Estos centros fueron seleccionados debido a las buenas relaciones que mantienen con la BGN. Algunos de estos centros también habían participado en la encuesta de aprendices llevada a cabo en el marco del proyecto INDIGHO.

Se realizaron dos encuestas con preguntas predefinidas, una en forma abreviada (en papel) y otra más exhaustiva (en línea). La encuesta abreviada tuvo lugar en las aulas en horario lectivo. En un primer momento, un colaborador de la BGN hacía una presentación en Powerpoint a los alumnos sobre la app. A continuación explicaba cómo iba a llevarse a cabo la evaluación y distribuía un folleto informativo, un formulario de consentimiento y el boletín con las preguntas. Por último solicitaba a los encuestados que se descargasen la app y la probasen.

## **CRITERIO 5**

### **¿Qué lecciones cabe extraer? ¿En qué medida su buena práctica podría ser idónea para ser reproducida por otras instituciones de seguridad social?**

Según han revelado las encuestas llevadas a cabo en el marco de la evaluación, la app de la BGN ha tenido una buena acogida entre los aprendices. Tres cuartos de los participantes en la encuesta abreviada indicaron que su primera impresión de la app era bastante positiva (73,1 por ciento) o incluso muy positiva (6,1 por ciento). Por cuanto se refiere a la percepción de la app como producto de la BGN, los resultados son excelentes: más del 90 por ciento de los participantes en la encuesta abreviada (el 91,1 por ciento) y en torno a tres cuartos de los 33 participantes en la encuesta en línea (75,7 por ciento) encuentran muy positivo o bastante positivo que la BGN haya desarrollado una app móvil para los aprendices de la industria de la hotelería.

En especial para el grupo en cuestión, una app es el medio más novedoso e indicado. Los contenidos también fueron bien recibidos. Los ensayos realizados han demostrado que es preciso perfeccionar la app (añadir contenidos, organizarlos por perfiles profesionales y lograr un menor consumo de memoria): la app no es pues un medio estático. También es necesario impulsar su distribución y comercialización.

El proyecto ha dejado claro que las app son un medio especialmente apropiado para transmitir de manera adaptada a los grupos meta la información y los mensajes de las instituciones de la seguridad social.