Publicado en Madrid el 18/10/2019

Sesgos inconscientes, liderazgo y agilidad: tres retos que según Aiwin las compañías resolverían jugando

Aiwin organizó ayer una mesa redonda 'Game-Based Learning' en el 'Corporate Learning Day 19' para presentar los beneficios de aplicar las técnicas del videojuego en el aprendizaje empresarial

"Todos vemos películas, series y jugamos a videojuegos porque nos gusta emocionarnos. ¿Por qué no crear experiencias de aprendizaje que se parezcan a eso que nos emociona para desarrollar talento?". Con esta reflexión, daba comienzo la mesa sobre 'Game-Based Learning' del 'Corporate Learning Day 2019', presentada por Carla Vadell, directora de operaciones de Aiwin. Un evento en el que se han presentado los beneficios del aprendizaje interactivo a través de las emociones en la formación de las empresas.

Durante la jornada, la compañía de videojuegos puso en valor cómo estas técnicas ayudan a resolver problemas cotidianos para cualquier empresa como el efecto de los sesgos inconscientes para la diversidad e inclusión, la gestión del liderazgo en tiempos de cambio y la agilidad empresarial. Grandes compañías y fundaciones como Ferrovial, Pernod Ricard o Fundación Microfinanzas BBVA ya han aplicado estas soluciones que ofrece Aiwin para resolver estos y otros retos empresariales. Además, los protagonistas pudieron dar a conocer a los asistentes del 'Corporate Learning Day 19' sus propios resultados para demostrar el éxito del uso del videojuego en el aprendizaje corporativo.

"Jugamos para ser más diversos e inclusivos"

Los sesgos inconscientes y, sobre todo, sus efectos sobre la diversidad de las empresas formaron parte de esta sesión. "Los sesgos no dejan de ser atajos mentales ya que nuestro cerebro debe que tomar decisiones muy rápido", comentó Silvia Lázaro, directora de Comunicación Interna, Compromiso y Diversidad de Ferrovial, añadiendo que "según estudios, se toman alrededor de 17.500 decisiones diarias en el entorno de trabajo, pero solo 32 de ellas son conscientes, lo que significa que en una gran organización como la nuestra las decisiones inconscientes superan el billón al día".

"Trabajamos con mujeres, hombres, generaciones distintas y culturas y formas de pensar diferentes, por lo que somos conscientes del valor de la diversidad y de que los sesgos pueden impactar de forma negativa". Un obstáculo que desde Ferrovial están superando con la implantación de 'SHE', la solución interactiva de Aiwin para detectar y dominar estos sesgos. "Ahora, antes de tomar una decisión importante siempre pensamos en si podría estar o no sesgada", finalizó Lázaro.

Un 'Tamagotchi' para entrenar el liderazgo

"Es una realidad. Nunca se pierde la ilusión por jugar y al trasladarlo a nuestro ecosistema, hemos visto como los participantes aprenden más y su compromiso con el proyecto es mayor", así definió Fabián Goldberg, responsable de Campus, Microfinanzas y Cultura de la Fundación Microfinanzas BBVA (FMBBVA) la experiencia de introducir un colaborador virtual en el día a día de sus equipos.

“Con solo tres minutos de juego al día con Simón”, los supervisores de las oficinas pudieron trasladar los conocimientos necesarios a los equipos y contribuir a nuestro propósito: atender a emprendedores de bajos ingresos en cinco países de América Latina”, destacó Goldberg. “Y lo hicimos aprovechando la ilusión de jugar para generar engagement entre nuestros trabajadores”.

‘The Leader’ es el videojuego corporativo de Aiwin para entrenar a la siguiente generación de líderes en entornos VUCA, de alta volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad, este nuevo contexto al que se enfrentan las compañías desde hace unos años.

Agilidad en tiempos de cambio
Otro de los puntos fuertes de la jornada fueron las metodologías Agile, cuyo origen se remontan al acuerdo de las más importantes empresas estadounidenses de software hace 19 años para desarrollar proyectos con rapidez y flexibilidad. “Nosotros no hacemos software, pero nos hemos inspirado en estas organizaciones para mejorar nuestra eficiencia, foco, velocidad y llevando la agilidad al día a día de las personas”, señaló Cristina Mazarrasa, Learning & Development Manager de Pernod Ricard.

Para mejorar la agilidad interna de la compañía, Pernod Ricard se encuentra implantando el primer Agile Coach Virtual del mundo con ‘Agile’ de Aiwin que, según palabras de Mazarrasa, “nos va a ayudar a identificar y mejorar a nivel individual, equipo y empresarial comportamientos que nos impedían ser ágiles en nuestro día a día”.

Datos de contacto:
Redacción
91 411 58 68

Nota de prensa publicada en: Madrid

Categorías: Juegos Emprendedores Recursos humanos Gaming

NotasdePrensa
https://www.notasdeprensa.es