



Aprender jugando: *Serious Game* enseña a los estudiantes habilidades interculturales

ESCP Europe combina la educación tradicional con los métodos más innovadores de aprendizaje en el serious game "Moviendo el Mañana: un viaje intercultural" (Moving Tomorrow - An Intercultural Journey).

¿Cómo educar a los estudiantes para que puedan hacer frente a un mundo laboral complejo y en constante cambio, a medida que la digitalización se afianza cada vez más? Esta pregunta no sólo abarca el contenido y las habilidades que se deben enseñar, sino también los métodos de aprendizaje adecuados. En la escuela de negocios paneuropea ESCP Europe se está utilizando un serious game para mejorar las habilidades de los estudiantes. El serious game "Moving Tomorrow - An Intercultural Journey" permite a los alumnos profundizar su entendimiento intercultural jugando con una historia interactiva.

El juego educativo fue desarrollado en la Cátedra Renault de Gestión Intercultural de ESCP Europe bajo la dirección de la profesora Marion Festing y del estudiante de doctorado Tobias Schumacher. "Hemos logrado combinar la investigación actual sobre gestión intercultural con métodos digitales más modernos de aprendizaje", dice la profesora Festing. Y continúa: "En la investigación, la construcción de la 'cultura nacional' se cuestiona de manera muy crítica. En cambio, la diversidad cultural se tiene en cuenta y se aborda en un sentido académico, incluso dentro del país del que se trate. Este método es parte de nuestro juego de aprendizaje". El *serious game* permite a ESCP Europe reforzar su estrategia "Culture for Business" de una manera innovadora. El objetivo es formar a una nueva generación de directivos y ejecutivos para que comprendan y aprovechen las oportunidades que ofrece la diversidad cultural en las empresas, incluso en el mundo digitalizado y globalizado de hoy.

"Moving Tomorrow - An Intercultural Journey" asume el formato de un videojuego clásico. Los estudiantes interpretan el papel de Lucy, una joven ambiciosa que está



sumamente interesada en varias tecnologías y en el emprendimiento social. Trabaja para la start-up berlinesa "Runergy", una empresa ficticia que se distingue de sus competidores por su fuerte compromiso con la responsabilidad social corporativa (RSC) y la sostenibilidad.

A lo largo del juego, Lucy trabaja en varios países donde conoce la cultura local así como la de empresas y grupos específicos. Lucy se involucra en diálogos con otros personajes (no jugadores) y tiene que tomar decisiones importantes que tienen un impacto significativo en el desarrollo de la historia. ¿Debería dar información importante a extraños y tal vez recibir más información a cambio, o es mejor callarse? ¿Será capaz de convencer a sus colegas de que está a la altura de trabajar en "Runergy", o tendrá que dejar la start-up? ¿Y qué es más importante: la vida privada o su vida laboral? "Hemos dado mucha importancia a la diversidad y complejidad de los personajes", explica Marion Festing.

El juego también va mucho más allá de una discusión de grupo simulada, ya que los estudiantes se enfrentan a decisiones difíciles, que tienen un impacto en los acontecimientos y en cómo se desarrolla la historia. Tienen que lidiar con las consecuencias de sus acciones. La experiencia práctica incorporada al juego se combina con las últimas construcciones y teorías de la investigación en gestión intercultural con la ayuda de los llamados "insights". "Esto permite a nuestros estudiantes cerrar la brecha entre el conocimiento teórico y las situaciones realistas", dice la profesora Festing. Al final de cada episodio, y como parte del curso (un formato de aprendizaje combinado), los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar sobre lo que han aprendido y discutir estos temas. Basado en la retroalimentación inicial, muchos estudiantes han jugado el juego hasta ahora y han disfrutado completamente de esta nueva forma de aprendizaje.

"La digitalización cambiará fundamentalmente el aprendizaje, y la enseñanza ya no tendrá lugar en forma de conferencias tradicionales. Hoy en día, además de la adquisición de conocimientos, el desarrollo de competencias interculturales y la experiencia digital son cada vez más importantes", afirma el profesor Andreas Kaplan, rector de ESCP Europe Berlin y especialista en digitalización. La escuela de negocios

paneuropea está aprovechando las oportunidades que ofrece la tecnología para enriquecer su programa educativo.



Acerca de ESCP Europe

Fundada en 1819, ESCP Europe ha educado a generaciones de líderes y emprendedores. Con sus seis campus urbanos en Berlín, Londres, Madrid, París, Turín y Varsovia, la verdadera identidad europea de ESCP Europe permite ofrecer un estilo único de educación intercultural en el área de negocios y una perspectiva global sobre temas de gestión internacional. ESCP Europe acoge anualmente a 4.600 estudiantes y 5.000 directivos de 102 países, ofreciéndoles una amplia gama de programas tanto generalistas en el área de gestión como especializados (Bachelor, Máster, MBA, Executive MBA, Doctorado y Educación Ejecutiva).

Contacto prensa

MGC&Co. Public Relations

Alba Rabadán | alba.rabadan@mgcandco.com

910 34 84 67

ESCP Europe Madrid campus

Tania Fernández|tfernandez@escpeurope.eu

913862511