



edenor



CONECTANDO EMPRESAS CON ODS | 2023



EVALUACIÓN INMERSIVA EN REALIDAD VIRTUAL - CONOCIMIENTOS EN SEGURIDAD EN EL TRABAJO CON RIESGO ELÉCTRICO



Objetivo

Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos



ODS Conexos:

- ODS 5** Igualdad de Género
- ODS 10** Reducción de las Desigualdades
- ODS 13** Acción por el clima



Tipo de Iniciativa

- Acción
- Proyecto
- Programa



Localización:

- Provincia: Buenos Aires, CABA

METAS QUE ABORDA LA INICIATIVA

Meta 4.3. De aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria

Meta 4.4. De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento

Meta 4.5. De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad



DESCRIPCIÓN DE LA INICIATIVA

El aprendizaje con Realidad virtual (RV) es sostenible para las personas y la Compañía, ya que no solo es sustentable económicamente a través del tiempo de utilización, sino más importante aún es que el contenido educativo está diseñado de manera efectiva y resguardando la seguridad de las personas durante y luego del aprendizaje inmersivo. El diseño logra integrarse adecuadamente en el proceso educativo dando espacio para su evaluación en campo y así medir su eficacia a través del tiempo.

En Edenor trabajamos en este proyecto para potenciar la manera en que nuestros técnicos se capacitan y validan sus conocimientos. Esta modalidad virtual permite a los participantes experimentar el proceso de aprendizaje bajo una modalidad segura, eficiente y que permite la mejora continua.

Las metas abordadas se centraron en:

- La accesibilidad económica
- El contenido educativo
- Impacto en la seguridad y medio ambiente
- Integración en la capacitación en todas sus instancias
- Evaluación y seguimiento en su ámbito real de trabajo

La posibilidad de que el empleado adquiriera conocimientos mediante experiencias inducidas, directas, sin riesgos, elimina de forma efectiva la frontera que habitualmente no se cruza en aula.

Entre otros puntos, la RV:

- Simula situaciones que implican algún riesgo – El participante puede vivenciar y desarrollar habilidades dentro de un ambiente virtual con características similares a una situación real.
- Navegación en ambientes virtuales con posibilidad de manipulación de elementos tridimensionales a fin de explorar y comprender procesos y hacer trabajos manuales.
- La representación de espacios 3D facilita la explicación de conceptos complejos o abstractos, añadiendo una motivación extra al alumno, asimilando los contenidos más rápido.
- Interpretación y análisis de procesos mediante los datos que arrojan las simulaciones virtuales.
- Formación y evaluación de gestos seguros al realizar trabajos con riesgo eléctrico y en altura.

Algunos logros:

RV logra unificar en una jornada la capacitación y evaluación de

riesgo eléctrico con los estudios médicos y psicológicos que componen la habilitación que se realiza en forma bianual.

RV es un diferencial de aprendizaje que mejora la medición y contribuye a la mejora del modelo de habilitación de riesgo eléctrico y la automatización de los procesos implicados.

Con RV el participante vivencia y desarrolla habilidades en un ambiente virtual de características similares a una situación real

Sede del proveedor que realiza los exámenes médicos del personal circunscripto en esta actividad técnica.

El alcance del proyecto impacta aprox. 3.000 técnicos y supervisores. Previo al inicio del desarrollo de los ejercicios, se realizó una prueba piloto con un pequeño ejercicio testeando a casi 100 técnicos y supervisores. Este paso fue decisivo y fundamental para el éxito del proyecto.

edenor



Barreras encontradas para el desarrollo de las acciones

SOCIO CULTURAL

El mayor desafío a sortear fue la edad y el nivel educativo de una parte significativa de las personas a las que iba a impactar la iniciativa.

El aspecto tecnológico si bien al principio era un enigma a resolver, teniendo en cuenta el personal al que iba dirigido; luego de evaluar los resultados de la experiencia piloto, entendimos que la principal barrera a sortear era el temor a que no sea aceptada y adoptada culturalmente. Todos para bien, no solo recibieron con buen ánimo el nuevo espacio virtual educativo, sino que nos alentaron a llevar a cabo nuevas iniciativas en este formato.

Si bien la inversión en este tipo de programas no es pequeña, previo a su inicio, Recursos Humanos realizó un Business Case en el cual se evaluó la factibilidad de amortización de la inversión por sobre el gasto que se incurre con la formación presencial y el ahorro de tiempo por persona logrado con esta iniciativa sobre el tiempo que demandaba realizar de manera separada y en distintos días la formación teórico/práctica y los chequeos médicos periódicos acordes a tipo de tarea que desempeñan.

TECNOLÓGICA

ECONÓMICA

Contribución de la iniciativa al ODS correspondiente

USO DE INDICADORES DE GESTIÓN Y RESULTADO

GESTIÓN:

- Cronograma y cumplimiento de plazos: Un factor clave que contribuyó directamente en la integración de la actividad virtual y el cronograma de chequeos médicos periódicos al personal técnico.
- Requerimientos de recursos humanos para el diseño de actividades pedagógicas
- Progreso del desarrollo de contenido
- Comunicación y colaboración de todos los eslabones de la cadena de valor del proyecto

RESULTADO:

Presupuesto: Este indicador económico era importante no perder de vista. Nos sirvió muchísimo como parámetro el Business Case inicial para evaluar alternativas frente a imponderables/desvíos a lo largo del proyecto.
Satisfacción del cliente interno: Un indicador muy importante para medir la efectividad

pedagógica a lo largo del proyecto, centrado en la aceptación y comprensión de los ejercicios desarrollados. Cada tramo del proyecto tuvo pruebas piloto con los usuarios full, los técnicos y supervisores. Esto nos daba la pauta de que íbamos por buen camino.

En este caso, este proyecto logró un ahorro de horas, reducción de tiempos de capacitación, al igual que mejora la cultura de seguridad en los procesos operativos.

A partir de la implementación de RV y teniendo la referencia de los objetivos/impactos buscados, podemos indicar que el 99% de los participantes que realizan la práctica virtual aprueban la evaluación de conocimientos. En tanto el 1% de los asistentes que fallan en su evaluación virtual deben asistir a una actividad de práctica y evaluación presencial con profesionales del Área de Seguridad de la Cia., quienes analizan los temas que requieren reaprender y volver a evaluar.



En **Edenor** trabajamos en este proyecto para potenciar la manera en que nuestros técnicos se capacitan y validan sus conocimientos.

Alianzas Estratégicas

- *Sector Público*
- *Organizaciones de la sociedad civil*

AEA / SUPERINTENDENCIA DE RIESGO DEL TRABAJO / CACIER / CIER

Cadena de Valor

El Centro Médico que atiende a nuestro personal técnico periódicamente fue clave para la implementación y sustentabilidad del proyecto. Adaptó sus instalaciones y personal idóneo para integrar la actividad de realidad virtual todo en una misma jornada y un solo lugar físico.



Esta iniciativa se presentó en el marco del programa
"Conectando Empresas con ODS" desarrollado por
CEADS en alianza con EY Argentina.

COPYRIGHT 2023