

The image shows the top-left corner of a board game box for 'Prevenstory'. The box is dark green with the title 'Prevenstory' in yellow. It features four circular illustrations of diverse people: a man with red hair in a suit, a woman with red hair in a blue coat, a woman with blonde hair in a purple top, and a woman with red hair in a blue coat. The name 'Carmen' is visible on the side of the box.

# PREVENSTORY

Tu nuevo juego para aprender a trabajar con seguridad

**PrevenStory** está basado en “Elige tu propia aventura”, un proyecto de gamificación para sensibilizar en la percepción y gestión del riesgo laboral que presentamos en 2020.

Este 2024 vamos a conocer nuevas historias de Ana, Juan, Carmen y Manuel mientras trabajan en “La Empresa, S.A.” y aprenden a mejorar su seguridad en su día a día.

La diferencia es que estas historias las vas a crear tú.



## CONTENIDOS

- 01 Introducción
- 02 Objetivos del juego
- 03 Elementos del juego
- 04 Reglas de los juegos
- 05 Consejos para formadores
- 06 Otros juegos y dinámicas

# INTRODUCCIÓN

La prevención de riesgos en el trabajo es fundamental para garantizar la seguridad y el bienestar de los trabajadores en el entorno laboral.



# INTRODUCCIÓN

Algunos de los aspectos clave relacionados con ella son:

- Identificación y análisis de riesgos, que nos permite realizar una evaluación de los posibles riesgos en el lugar de trabajo y evaluar la probabilidad de que ocurran y su gravedad, lo que nos ayudará a priorizar las acciones preventivas necesarias y la asignación de recursos destinados a evitar el daño.
- Establecimiento de medidas de prevención, para eliminar en origen o, si ello no es posible, reducir el riesgo, establecer medidas de protección colectiva y, si no fuesen suficientes, establecer medidas de protección individual. Y, sobre todo, formar y sensibilizar de manera continua y permanente a nuestro personal.
- Cumplimiento normativo estricto, unido a la realización regular de inspecciones y auditorías para asegurarse de que se están implementando las medidas de seguridad adecuadas.
- Creación de cultura de seguridad, que incluya la participación de los trabajadores y una comunicación abierta y efectiva sobre temas de seguridad.
- Promoción de la salud mental y bienestar en el trabajo, abordando los factores psicosociales que pueden afectar a los trabajadores, y trabajar por un equilibrio saludable entre trabajo y vida personal.

Desde que comenzamos nuestro trabajo con los denominados “serious games”, en el año 2017, con Prevencard, hemos utilizado esta metodología para trabajar en dos aspectos fundamentales:

- La percepción del riesgo propio y ajeno por parte de los trabajadores a la hora de ejecutar sus tareas.
- El fomento de la comunicación, tanto a nivel horizontal como vertical, sobre la ejecución de las tareas en el trabajo en condiciones adecuadas de seguridad.

Los serious games son juegos diseñados con un propósito más allá del entretenimiento puro. Aunque comparten similitudes con los juegos tradicionales, los serious games se crean con el objetivo de proporcionar una experiencia educativa, de entrenamiento o de solución de problemas. Buscan combinar diversión y aprendizaje, utilizando la mecánica de juego para lograr objetivos prácticos.

Algunas de sus características son:

- Tienen objetivos educativos o formativos: Los serious games están diseñados para enseñar o desarrollar habilidades específicas, pudiendo usarse en entornos educativos, corporativos o de capacitación.

- Son interactivos: Los usuarios participan activamente en el juego, tomando decisiones y resolviendo problemas si quieren avanzar.
- Proporcionan retroalimentación inmediata sobre las acciones del jugador y pueden evaluar el rendimiento. Esto permite a los usuarios aprender de sus errores y mejorar sus habilidades.
- Motivan a los usuarios. Al incorporar elementos de juego, como desafíos, recompensas y competiciones, se busca aumentar el compromiso y la participación.

Estos juegos han ganado popularidad en diversas áreas, ya que ofrecen una forma interactiva y atractiva de aprender y practicar habilidades. Además, se han utilizado en entornos empresariales para el desarrollo del personal y para mejorar las habilidades clínicas de los profesionales. La versatilidad de los serious games los hace aplicables a una variedad de contextos educativos y de formación.

# OBJETIVOS

## ¿Qué conseguimos con esta nueva herramienta que hemos desarrollado?

- Generar expectación en los asistentes ante la idea de hacer algo diferente, lo que provoca interés o, como mínimo, curiosidad.
- Producir el efecto llamada hacia el resto de los trabajadores que acude a la formación predispuesto de manera positiva, ya que, tras la primera sesión, se suele comentar lo innovador de la formación.
- Crear un ambiente relajado, pero a la vez dinámico, que estimule el aprendizaje.
- Generar, con la creación de espacios lúdicos e informales, una competencia sana que favorezca la consecución de los objetivos formativos marcados.
- Aumentar la participación de los asistentes ya que el ambiente distendido propicia que los alumnos se sientan seguros, tanto para sus aciertos como para sus errores.
- Generar una percepción positiva ante la prevención de riesgos laborales, frente a la concepción tradicional basada en modelos punitivos.
- Contraponer un aprendizaje real y efectivo frente a la formación tradicional, fundamentalmente abstracta y memorística.
- Reforzar habilidades y conocimientos y estimular la cohesión social del grupo.
- Mejorar la imagen corporativa en el mercado como empresa innovadora y comprometida con su personal.

# ELEMENTOS DEL JUEGO

01 Los personajes.

02 Los riesgos.





# ELEMENTOS DEL JUEGO

01 **Los personajes.**



**Ana**

GERENCIA

Ana es gerente de La Empresa, S.A. Empezó prácticamente desde abajo, por lo que conoce muy bien todos los entresijos del negocio y a todas las personas que trabajan en él.



**Juan**

COMERCIAL

Juan es comercial y forma parte del equipo desde hace 15 años. Su trabajo está muy bien valorado, aunque a veces la impaciencia le juegue alguna mala pasada.



**Carmen**

ALMACÉN

Carmen es responsable de almacén desde hace una década. Es consciente de lo importante que es la organización en un puesto como el suyo, que cierra el ciclo de venta.



**Manuel**

ADMINISTRACIÓN

Manuel es administrativo en la empresa. Es un gran perfeccionista y le gusta que su trabajo esté hecho bien y rápido. Su lema es: No dejaré para mañana lo que pueda hacer hoy.

# ELEMENTOS DEL JUEGO

02 **Los riesgos.**



### Impresora

Recuerda imprimir solo si es necesario...

1



### Transpaleta

Muy útil para llevar cosas de un sitio a otro...

2



### Escaleras

Lo mismo sirven para subir que para bajar...

3



### Bultos

A veces el esfuerzo no merece la pena...

4



### Estanterías

No siempre las cosas caen del cielo...

5



### Martillo

Cuando todos los problemas parecen clavos...

6

Atrapamiento por y entre objetos.

Contacto eléctrico.

Caída de personas al mismo nivel.

Choques contra objetos inmóviles.

Choques contra objetos móviles.

Choques contra objetos inmóviles.

Inadecuación de equipos de trabajo.

Atrapamiento por vuelco de máquinas o vehículos.

Caída de personas a diferente nivel.

Choques contra objetos inmóviles.

Emergencias/ Evacuación.

Caída de objetos en manipulación.

Choques contra objetos inmóviles.

Sobreesfuerzos por posturas forzadas.

Caídas de objetos por desplome o derrumbamiento.

Choques contra objetos inmóviles.

Caída de objetos en manipulación.

Inadecuación de equipos de trabajo.

Caída de objetos en manipulación.

Golpes o cortes por objetos o herramientas.

Proyección de fragmentos o partículas.

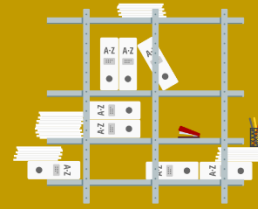
Inadecuación de equipos de trabajo.



### Cutter

Afilado como el que más, no se corta un pelo...

7



### Estanterías

Un sitio para cada cosa y cada cosa en su sitio...

8



### Escaleras

Que te permiten alcanzar lo inalcanzable...

9



### Desorden

No es más limpio el que más limpia sino el que menos ensucia...

10



### Ordenador

El mundo en la punta de tus dedos...

11



### Envases

Es cuestión de tener química, pero sin mezclar...

12

Caída de objetos en manipulación.

Golpes o cortes por objetos o herramientas.

Inadecuación de equipos de trabajo.

Caídas de objetos por desplome o derrumbamiento.

Caída de objetos desprendidos.

Choques contra objetos inmóviles.

Caída de personas a diferente nivel.

Choques contra objetos inmóviles.

Sobreesfuerzos por posturas forzadas.

Inadecuación de equipos de trabajo.

Caída de personas al mismo nivel.

Choques contra objetos inmóviles.

Pisadas sobre objetos.

Contactos eléctricos.

Sobreesfuerzos por movimientos repetitivos.

Fatiga visual.

Choques contra objetos inmóviles.

Exposición a sustancias nocivas o tóxicas.

Contacto con productos cáusticos o corrosivos.

Explosión.

Incendio.



### Bombonas

Cuidado con los gases, no los puedes ver pero...

13



### Carretilla

Recuerda que no se usa como ascensor en el almacén...

14



### Charco

Cuidado, que un resbalón lo puede tener cualquiera...

15



### Auriculares

Disponible en cualquier momento para una llamada rápida, una reunión...

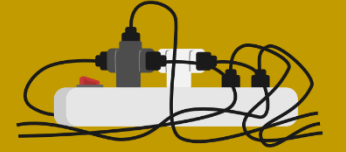
16



### Automóvil

Lo mismo te lleva a cualquier sitio que te trae de vuelta...

17



### Regleta

Que se pueda no implica que se deba...

18

Caída de objetos en manipulación.

Choques contra objetos inmóviles.

Explosión.

Incendio.

Atropellos, golpes y choques con o contra vehículos.

Atrapamiento por vuelco de máquinas o vehículos

Inadecuación de equipos de trabajo.

Incendio.

Derrame o inundación.

Caída de personas al mismo nivel.

Pisadas sobre objetos.

Sobreesfuerzos, por movimientos repetitivos.

Contactos eléctricos.

Fatiga visual.

Fatiga mental.

Atropellos, golpes y choques con o contra vehículos.

Inadecuación de equipos de trabajo.

Fatiga mental.

Accidente in itinere o en misión.

Caída de personas al mismo nivel.

Contactos eléctricos.

Incendio.



### Herramientas

Siempre tan versátiles, tan a mano...

19

Caída de objetos en manipulación.

Golpes o cortes por objetos o herramientas.

Proyección de fragmentos o partículas.

Inadecuación de equipos de trabajo.



### Camión

De un lado para otro, sin tiempo que perder...

20

Atropellos, golpes y choques con o contra vehículos.

Inadecuación de equipos de trabajo.

Accidente de tránsito.

Atrapamiento por vuelco de máquinas o vehículos.



### Cascos

Perfectos para llevar en una conversación incómoda...

21

Exposición a ruido.

Inadecuación de equipos de protección personal.



### Temperatura

A veces se derriten hasta las piedras...

22

Estrés térmico: Trabajos con calor.

Trabajos en exterior.

Trabajos en interior.



### Temperatura

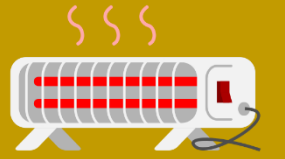
A veces se congelan hasta los pingüinos...

23

Estrés térmico: Trabajos con frío.

Trabajos en exterior.

Trabajos en interior.



### Calentador

Mucho mejor para el invierno que para el verano...

24

Contactos eléctricos.

Caída de personas al mismo nivel.

Contactos térmicos.

Incendio.



### Escaleras

Unos pocos pasos y estás a otro nivel...

25

Caída de personas a diferente nivel.

Choques contra objetos inmóviles.

Emergencias/ Evacuación.



### Climatizador

Tanto para el invierno como para el verano...

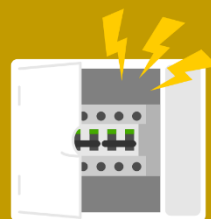
26

Riesgo ambiental.

Contactos eléctricos.

Riego biológico.

Incendio.



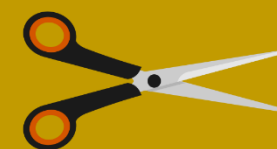
### Cuadro Eléctrico

Como una caja de Pandora, no sabes qué encontrarás al abrirlo...

27

Contactos eléctricos.

Incendio.



### Tijeras

No hay nada mejor si quieres cortar por lo sano...

28

Caída de objetos en manipulación.

Golpes o cortes por objetos o herramientas.

Inadecuación de equipos de trabajo.



### Calendario

Y mañana otra reunión, luego otra, y la fecha de entrega...

29

Fatiga mental.

Fatiga física.



### Pasillo

Hay veces que no terminas de verlo claro...

30

Caída de personas al mismo nivel.

Choques contra objetos inmóviles.

Emergencias/ Evacuación.



# REGLAS DEL JUEGO

- 01 **Juego 1.**
- 02 **Juego 2.**
- 03 **Juego 3.**
- 04 **Reglas comunes.**



# REGLAS DEL JUEGO

01 **Juego 1.**

## 01 Creación de equipos

Este juego está diseñado para ser usado hasta con 4 equipos a la vez.

Considera que todos y cada uno de los integrantes de cada equipo deben realizar su aportación a la dinámica.

Puedes organizarlo de forma que roten en cada ocasión, aunque debe valorarse el número de asistentes y el tiempo de que se dispone.

## 02 Preparación

Se separan las cartas en 2 mazos, el correspondiente a los personajes P y el correspondiente a los riesgos R.

Se barajan y a cada equipo se le da 1 carta P y 6 cartas R.

## 03 Juego

Cada equipo tiene los minutos que consideremos oportunos para construir una historia con las imágenes que aparecen en las cartas.

Cuando pase el tiempo, cada equipo pone la carta P boca arriba en la mesa y las cartas R formando una fila junto a la carta P, comenzando a desarrollar la historia, que debe ser la descripción de un día de trabajo del personaje enfrentándose a posibles riesgos y adoptando una medida preventiva para prevenirlo por cada carta R que usen.

## 04 Puntuación

Para puntuar se deben usar de manera coherente en la historia al menos 3 cartas R, si no es así el equipo no obtendrá ningún punto.

Se otorgará 1 punto por cada carta R empleada correctamente, es decir, asociando un riesgo al personaje y explicando de qué manera prevenirlo.

Se jugarán 3 rondas. El equipo que haya obtenido más puntos será el vencedor.

# REGLAS DEL JUEGO

## 02 **Juego 2.**

## 01 Creación de equipos

Este segundo juego puede realizarse tanto por equipos como de manera individual. Como decíamos en el caso anterior, la elección se realizará a criterio del formador en función del tiempo y número de asistentes a la formación.

## 02 Preparación

Se separan las cartas P, correspondientes a los personajes, que no serán usadas en esta dinámica.

Se barajan las cartas R y se colocan en 3 montones, boca abajo.

## 03 Juego

En esta dinámica se trabaja la capacidad de respuesta ante una situación de riesgo, por eso deben tomarse las cartas y responder de manera muy rápida.

Por turnos, cada jugador o equipo debe coger 3 cartas R, una de cada montón y colocarlas boca arriba.

Cada equipo guardará las cartas cuyos riesgos sean identificados y asociados a una medida preventiva de manera correcta y descartará en otra pila el resto.

## 04 Puntuación

Se otorgarán 10 puntos por cada 3 cartas R guardadas. Si no se consigue un mínimo de 3 cartas acertadas no se puntuará.

Por cada carta adicional asociada correctamente, se otorgará 1 punto.

Gana quien más puntos haya sumado.

# REGLAS DEL JUEGO

03 **Juego 3.**

## 01 Creación de equipos

Esta tercera dinámica puede realizarse, nuevamente, tanto por equipos como de manera individual, a criterio del formador y en función de las necesidades del grupo de alumnos.

## 02 Preparación

Se colocan las 4 cartas P, correspondientes a los personajes, boca arriba en una fila.

Se barajan las cartas R y se separan 14, que serán colocadas alrededor de las 4 cartas P.

Una vez situadas, decidiremos aleatoriamente qué grupo o jugador debe comenzar a jugar.

## 03 Juego

Por turnos, se debe elegir una carta P y un mínimo de 2 y un máximo de 6 cartas R. Disponen de un máximo de 30 segundos para elegir las cartas.

Los alumnos deben exponer las medidas preventivas adecuadas a las cartas R elegidas, siempre relacionadas con el contexto del personaje por el que han optado.

En cada ronda de turnos, cada equipo debe seleccionar un personaje y riesgos diferentes a los que seleccionó en la ronda anterior, ya que el juego termina cuando los equipos han usado todos los personajes.

## 04 Puntuación

Por cada medida preventiva correctamente asociada a una carta R, para el contexto del personaje elegido, el equipo o jugador acertante recibe un punto.

Gana quien más puntos haya sumado.

# REGLAS DEL JUEGO

04 **Reglas comunes.**



01

## Los personajes



Para este juego se han utilizado los personajes de una historia preexistente, lo que implica que no tienen por qué adecuarse a los perfiles del sector donde estemos impartiendo la formación. El personaje de Ana, la gerente, representa a la figura directiva, por lo que Ana puede ser, por ejemplo, un mando intermedio de una carpintería metálica. Asociemos a los personajes del juego con personas reales que ejercen funciones similares y que pueden ser incluso algunos de los alumnos.

02

## Las reglas



El objetivo de estos juegos es generar percepción del riesgo, tanto propio como ajeno, y aprender a prevenirlo. Así que los participantes deben esforzarse a la hora de proponer medidas preventivas. La idea de que haya cartas similares, como las escaleras, es invitarles a pensar en cómo prevenir de diferentes maneras ya que no admitiremos que faciliten todos la misma respuesta. Veamos un ejemplo:

- Usar el pasamanos.
- No bajar/subir cargando

bultos que impidan la visibilidad.

- No bajar/subir cuando están mojadas.
- Mantener limpias de grasa las que llevan al taller para evitar resbalones. En este caso estamos proponiendo una medida preventiva muy concreta sobre un espacio de trabajo específico que nos permite detectar que este problema existe. Si un participante ha dicho previamente “Mantener las escaleras limpias” esta respuesta no se considera

duplicada, de hecho debemos celebrarla, ya que nos está aportando valor informativo extra sobre su entorno de trabajo.

Disponer de personajes masculinos y femeninos nos permite hablar de prevención con perspectiva de género y de cuestiones tan relevantes como la adaptación del puesto y tiempo de trabajo para gestantes.

# CONSEJOS PARA FORMADORES

## Los jugadores

Este juego está diseñado para ser jugado por 4 personas o por 4 equipos de personas. En el caso de optar por jugar por equipos es conveniente designar un portavoz para que diga en voz alta la respuesta correcta. Así fomentamos el trabajo en equipo, la capacidad de negociación y el orden en la participación. Es adecuado limitar el tiempo de debate entre los miembros del equipo antes de dar la respuesta. Si no se respeta al portavoz se dará por válida la primera respuesta dicha en voz alta por parte de cualquiera de los miembros del grupo.

## La presentación

Recomendamos presentar el juego al iniciar la formación reglamentaria y proponerlo como fin de actividad, indicando la importancia de estar muy atentos, ya que solo es posible ganar la partida si se conoce el contenido tratado durante la clase. Es importante explicar con detalle las reglas antes de comenzar, para que no haya ninguna duda y que no hay respuestas correctas o incorrectas sino bien o mal argumentadas.

## El tiempo

La duración de cada partida oscila entre 20 y 30 minutos. El formador puede alargarla, si lo desea, pidiendo explicaciones sobre por qué se ha elegido una de las respuestas y no la otra. En todo caso, recomendamos no exceder la duración del juego más allá de los 50 minutos, ya que hemos detectado que el interés de los asistentes decae y, sobre todo cuando se juega por equipos, es fácil que los alumnos pierdan el foco en la actividad.

# CONSEJOS PARA FORMADORES

## La competencia

Es aconsejable anotar los puntos en un sitio visible, una pizarra o similar. En entornos competitivos resulta altamente estimulante ver la comparativa del progreso entre equipos. Si no se dispone de pizarra se realizará el recuento tras la mitad de las rondas para evidenciar el avance de los equipos.

## La organización

La cantidad de rondas puede modificarse en función del tiempo de que se disponga y del número de participantes. Igualmente es el formador quien marca la pauta del juego permitiendo que se debata si la presentación de cada equipo es adecuada o no. Es importante establecer límites para que no se pierda el objetivo del juego, aunque no debemos olvidar que este entorno nos puede hacer descubrir situaciones en el ámbito laboral que merezcan ser tenidas en cuenta.

## La creatividad

Como siempre decimos, nosotros proponemos esta dinámica, pero el formador tiene la libertad de modificar, desarrollar y hacer crecer cada juego de manera ajustada a sus necesidades. El único límite es tu imaginación.

# OTROS JUEGOS Y DINÁMICAS

“Trivial para prevenir”, “Señalados”, “El secreto de la pirámide”, “Vértigo”, “El chispa” o “El juego de las señales” son algunos de los recursos que hemos desarrollado y que te ofrecemos de manera gratuita para usar en tus dinámica formativas. Accede a ellos visitando nuestra web:

Recursos para formadores



The background features a collage of various educational materials. On the left, there are cards with cartoon characters and text like 'Man ADMINISTR' and 'Ana GEREN'. In the center, a green box contains the word 'GRACIAS' and contact information. On the right, there are cards with illustrations of a car, a thermometer, and a printer, with text such as 'Automóvil', 'Temper', and 'Climatizad'.

# GRACIAS

2024 – Exyge Consultores  
[prevenstory.exyge.eu](http://prevenstory.exyge.eu)  
[prevenstory@exyge.eu](mailto:prevenstory@exyge.eu)