



DIBUJAR PARA PREVENIR


“

**Los juegos son la forma más
elevada de investigación.**

Albert Einstein

”



preven
PINTA 

Ki^o



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVOS
3. ELEMENTOS DEL JUEGO
4. REGLAS
5. CONSEJOS PARA FORMADORES



INTRODUCCIÓN

Desde que diseñamos *PrevenCard*, en el año 2015, siempre nos hemos centrado en trabajar la idea de **percepción del riesgo** porque partimos de la base de que muchas de las barbaridades que se hacen en el entorno laboral, esas que vemos en los vídeos en internet que se vuelven virales y que nos escandalizan, se han realizado bajo una ausencia absoluta de conciencia del mismo. Así que, con este y con nuestros anteriores juegos *Prevente*, *Prevenbasic* y *P de Prevención*, lo que hacemos es que los asistentes a las formaciones aprendan a detectar e identificar esas situaciones que ponen en peligro su integridad y su salud y que las expliquen al resto de sus compañeros.

Esto implica un cambio de paradigma respecto a las formaciones tradicionales ya que los participantes se ven obligados a recibir la información, asimilarla, procesarla y

transmitirla a otros, por lo que se convierten en sesiones altamente efectivas, ya que no podremos explicar a un tercero algo de manera correcta si antes no hemos sido capaces de entenderlo.

Con este tipo de dinámicas trabajamos no solo el conocimiento técnico, sino también habilidades blandas como la capacidad de comunicar, de trabajar en equipo, de liderar, de empatizar, de reflexionar, de analizar, de resolver problemas, de gestionar el tiempo, de negociar, etc. con lo que conseguimos empoderar a los trabajadores. Y tener personas formadas y proactivas en nuestro negocio nos hace ser más productivos, nos hace captar talento y nos convierte en una empresa que proyecta en el mercado la imagen de ser innovadora y estar comprometida con su personal.



OBJETIVOS

PrevenPinta tiene el objetivo fundamental de trabajar la percepción del riesgo individual y colectivo, el pensamiento abstracto, la capacidad de interpretar situaciones, el análisis crítico, el trabajo en equipo y la empatía.

Trabajar la empatía no es una cuestión intrascendente, implica aprender a ponerse en el lugar del compañero, detectar a qué situaciones de riesgo puede enfrentarse y ayudarle a prevenirlas. Supone dar un paso más en la creación de cultura preventiva ya que se supera el concepto de seguridad personal para centrarse en la seguridad de los integrantes del equipo.

ELEMENTOS DEL JUEGO

PrevenPinta se compone de:

- ✓ 8 tarjetas con membrete ámbar.
- ✓ 8 tarjetas con membrete rojo.
- ✓ 8 tarjetas con membrete verde.
- ✓ 2 rotuladores borrables*.
- ✓ 3 tarjetas con las instrucciones del juego.

*Con el uso, es posible que quede rastro de la tinta de los rotuladores en las tarjetas. En ese caso es recomendable usar un paño impregnado ligeramente en una solución alcohólica y frotar suavemente.

REGLAS DEL JUEGO

Este juego está diseñado para ser jugado en 4 rondas por 2 equipos, con un máximo de 5 jugadores cada uno de ellos. Su duración aproximada es de 30 a 45 minutos.

El formador, tras leer las instrucciones del juego, entregará a cada equipo:

- 4 tarjetas ámbar.
- 4 tarjetas rojas.
- 4 tarjetas verdes.
- 1 de los rotuladores.

Cada una de las 4 rondas que compone el juego se realizará de la siguiente manera:

1. Cada equipo coge una tarjeta ámbar y tiene 5 minutos para dibujar una tarea o proceso de trabajo que tenga uno o varios riesgos asociados. Cuando ambos equipos han terminado de dibujar, se intercambian las tarjetas ámbar.
2. Cada equipo dispone de 5 minutos para dibujar un riesgo en una tarjeta roja y la medida preventiva asociada en la tarjeta verde. Tanto el riesgo como la medida preventiva deben estar relacionados con la tarjeta ámbar que han recibido.

REGLAS DEL JUEGO

3. Una vez que ambos equipos han acabado de dibujar se intercambian las 3 tarjetas (ámbar, roja y verde).
4. Cada equipo debe interpretar qué riesgo y qué medida preventiva ha dibujado el equipo contrario para la situación que ellos mismos, originariamente, dibujaron en la tarjeta ámbar. Disponen de 1 minuto para explicar la secuencia.

La puntuación del juego se realizará conforme a las siguientes instrucciones:

- Si un equipo interpreta correctamente la secuencia dibujada en las 3 tarjetas, y tanto el riesgo como la medida preventiva son correctos y coherentes con lo dibujado en la tarjeta ámbar, **ambos equipos se anotan 3 puntos cada uno**.
- Si un equipo interpreta correctamente lo dibujado en la tarjeta roja y en la verde pero lo descrito no se corresponde con la tarea o proceso dibujado en la tarjeta ámbar, debemos diferenciar dos situaciones:
 - ✓ La tarjeta roja no es un riesgo que afecte a la tarjeta ámbar: En ese caso, el formador dirá en voz alta “¡Riesgo incorrecto!” y el equipo dispondrá de 2 minutos para proponer un riesgo y una medida preventiva adecuados, obteniendo **2 puntos** si lo hace correctamente.

REGLAS DEL JUEGO

- ✓ La tarjeta roja sí es un riesgo que afecta a la tarjeta ámbar pero la tarjeta verde no es una medida preventiva adecuada al riesgo. En ese caso, el formador dirá “¡Medida preventiva incorrecta!” y el equipo dispondrá de 2 minutos para proponer una medida preventiva adecuada, obteniendo **1 punto** si lo hace correctamente.
- Si un equipo no responde correctamente en el tiempo predeterminado por el formador pierde su turno, teniendo el equipo contrario la oportunidad de explicar, en 1 minuto, la secuencia dibujada en las 3 tarjetas, anotándose **1 punto** si lo hace de manera correcta.

Finalizadas las 4 rondas, gana el equipo que haya acumulado más puntos.

CONSEJOS PARA FORMADORES

- ✓ Es conveniente designar un portavoz en cada equipo, que irá rotando en cada ronda. El portavoz será quien dibuje y quien realice las explicaciones de las secuencias dibujadas. El resto del equipo participa y puede ayudar al portavoz, pero solo se dará por válido lo que este indique.
- ✓ El formador es quien controla el tiempo. Los tiempos marcados en el juego son flexibles, pudiendo adaptarse a las circunstancias de cada grupo y de cada formación, a criterio del formador, ya que el objetivo prioritario es generar el debate entre los asistentes a la formación.
- ✓ La cantidad de rondas puede modificarse en función del tiempo de que se disponga.
- ✓ 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.
- ✓ 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.



Tienes muchos más recursos para tus formaciones en nuestra web


juegos.exyge.eu



preven
PINTA

prevenpinta.exyge.eu

 prevenpinta@exyge.eu

 (+34) 625 622 420

