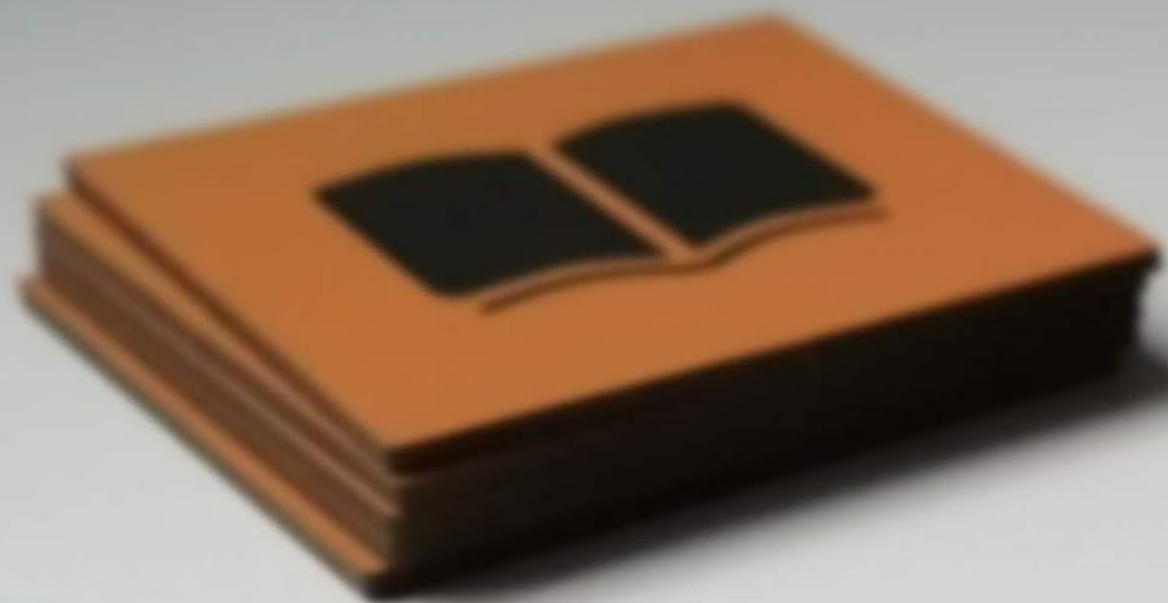


preven **BASIC**





ÍNDICE

1 - INTRODUCCIÓN

2 - OBJETIVOS

3 - ELEMENTOS

4 - REGLAS

5 - CONSEJOS

INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

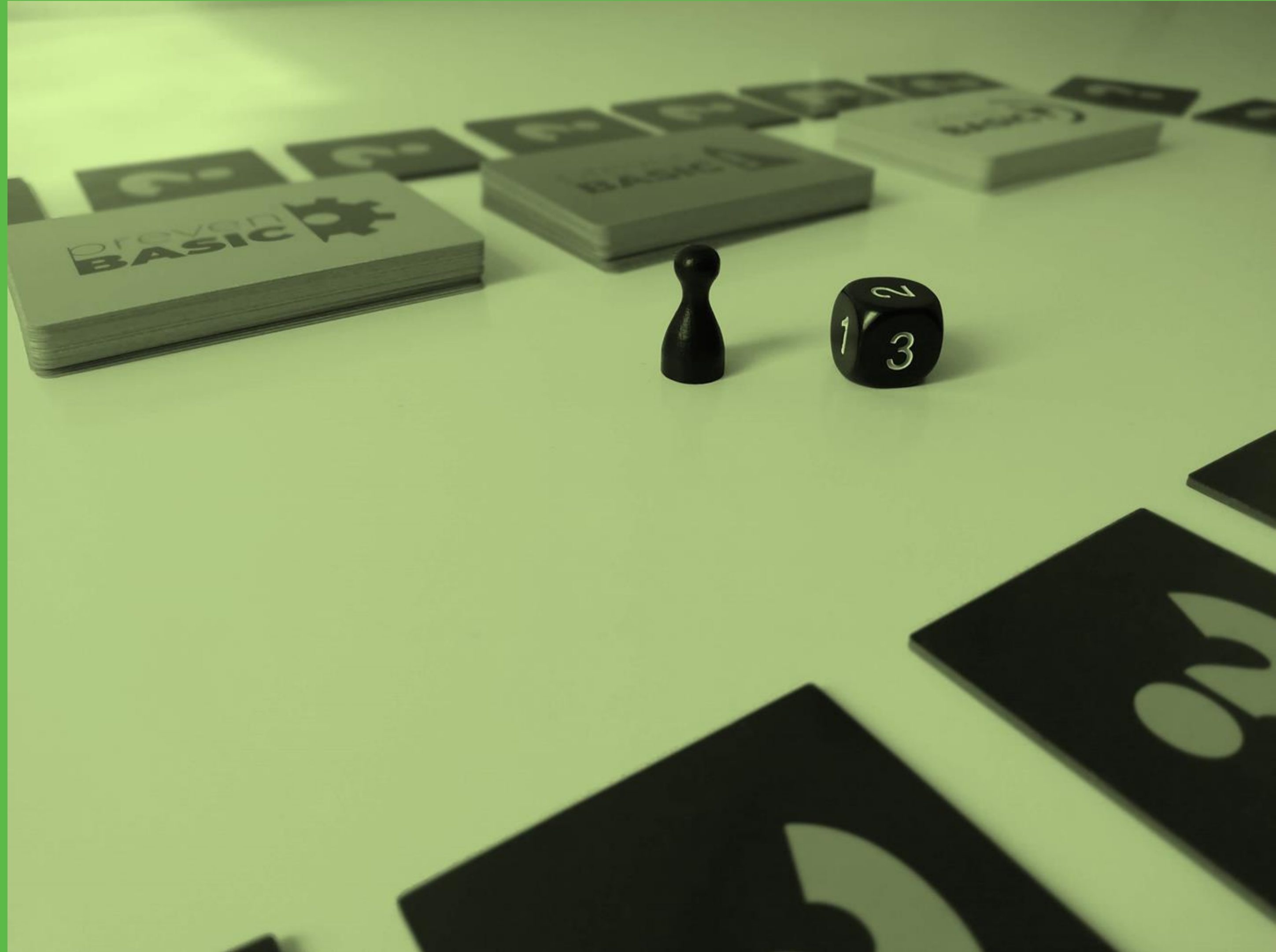
Pocos son los que, a estas alturas, dudan de la eficacia de las metodologías lúdicas a la hora de impartir formación. El incremento de la motivación a la hora de asistir a las formaciones, la creación de entornos informales donde se fomentan la comunicación y la participación de los asistentes y donde se trabajan, además, *soft* y *hard skills*, son algunas de las razones que explican el éxito de las formaciones lúdicas.

Desde 2015, año en que lanzamos **Prevencard**, en Exyge trabajamos en el desarrollo de *serious games*, es decir juegos cuya finalidad principal es la de formar y la secundaria entretener. A diferencia de nuestros otros juegos de mesa, **Prevente**, **P de Prevención** y **PrevenPinta**, cuyo objetivo ha sido siempre centrarse en explicar conceptos como riesgo y medida preventiva,

en **Prevenbasic** hemos optado por trabajar el contenido de nivel básico en materia de prevención de riesgos laborales, definido en la legislación española en el anexo IV del Real Decreto 39/1997, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de los servicios de prevención. De este material hemos excluido el apartado dedicado a los riesgos específicos, dada la imposibilidad material de reflejar toda la casuística referida a cada actividad empresarial.

Con **Prevenbasic** demostramos que hoy, más que nunca, otra forma de hacer prevención es posible.

OBJETIVOS



OBJETIVOS

El contenido mínimo de la formación del nivel básico en materia preventiva, regulado en el artículo 35 del Real Decreto 39/1997, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de los servicios de prevención, en el que se basa **Prevenbasic**, tiene por objetivos:

- Promover comportamientos seguros y el uso correcto de los equipos de trabajo y protección.
- Fomentar el interés y la participación de los trabajadores en la efectiva integración de la prevención.
- Promover las actuaciones preventivas básicas como el orden, limpieza, señalización y mantenimiento adecuado de las instalaciones.
- Evaluar los riesgos y contribuir a su prevención.
- Aprender a actuar en caso de emergencia y primeros auxilios.

En este juego deberás avanzar paso a paso, demostrando cuánto sabes sobre prevención, para conseguir cumplir estos objetivos que no suponen sino garantizarte que, cada día, vuelvas a casa a reencontrarte con los tuyos.

COMPONENTES



COMPONENTES

Prevenbasic se compone de:

- 120 naipes, que reúnen una batería de preguntas sobre el nivel básico de prevención de riesgos laborales. Las preguntas tienen dos respuestas posibles, una correcta y otra incorrecta, y se agrupan en 4 categorías:



Conceptos básicos, 30 cartas de color verde.



Riesgos generales, 30 cartas de color amarillo.



Prevención y primeros auxilios, 30 cartas de color salmón.



Gestión de la prevención, 30 cartas de color fucsia.

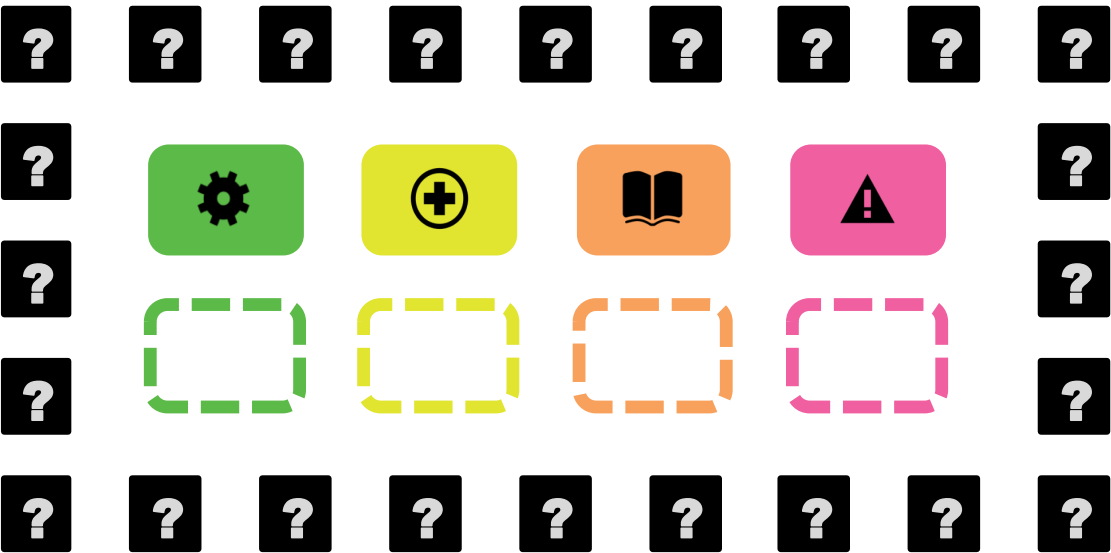
- 24 *tiles*. Por una cara son de color negro, con una interrogación impresa, por la otra cara son de los mismos colores y contienen la simbología de las categorías mencionadas para los naipes.
- 1 peón.
- 1 dado D6 con los números: 1, 1, 2, 2, 3, 3.

REGLAS



REGLAS

Debemos disponer los *tiles* formando un rectángulo, todos con la cara de color negro y la interrogación hacia arriba. El peón se colocará de manera aleatoria sobre cualquiera de los *tiles*. Los naipes con las preguntas se colocarán, de manera ordenada y boca abajo, dentro del rectángulo.



Reservaremos espacio debajo de los naipes, puesto que allí se colocarán los descartes, es decir, aquellas cartas que no han sido respondidas correctamente por los jugadores.

REGLAS

Tras decidir quién comienza la partida, se avanzará en el sentido de las agujas del reloj. El jugador tirará el dado y avanzará el peón la cantidad de *tiles* correspondientes. El dado permite avanzar un máximo de 3 posiciones, hacia adelante o hacia atrás.

El jugador colocará el peón sobre el *tile* elegido y le dará la vuelta, para descubrir el tipo de pregunta que debe responder. En ese momento, el jugador que esté a su derecha tomará la carta del color correspondiente y leerá en voz alta la pregunta, pudiendo suceder dos cosas:

- Se responde correctamente → El jugador toma la carta y la guarda.

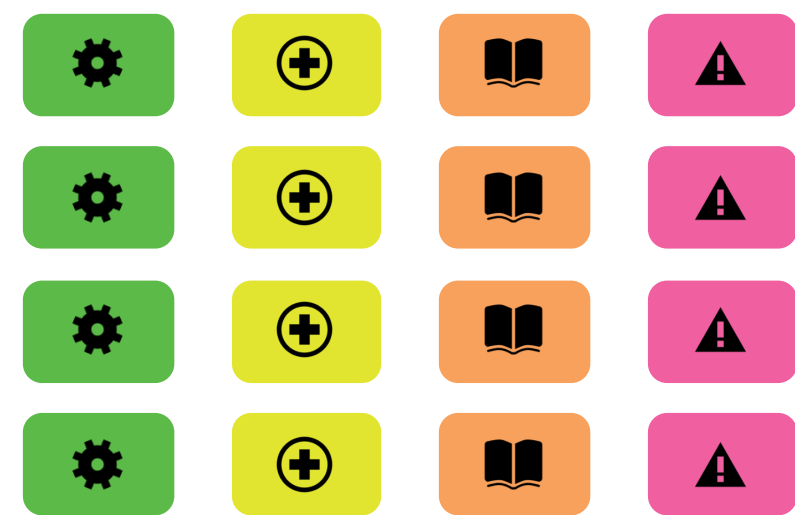
- Se responde de manera incorrecta → La carta pasa al montón de descartes, boca arriba, y el turno avanza hacia el siguiente jugador, que repetirá el proceso.

Los *tiles*, una vez vueltos hacia arriba se mantendrán de esa manera, entrando en juego en este momento la capacidad estratégica de los jugadores para decidir qué preguntas les interesa responder.



REGLAS

No es obligatorio que se descubran todos los *tiles* para la finalización del juego ya que el objetivo es que los participantes demuestren un mínimo de conocimiento para ganar. Por eso guardarán los naipes con las respuestas acertadas e irán formando la siguiente figura:

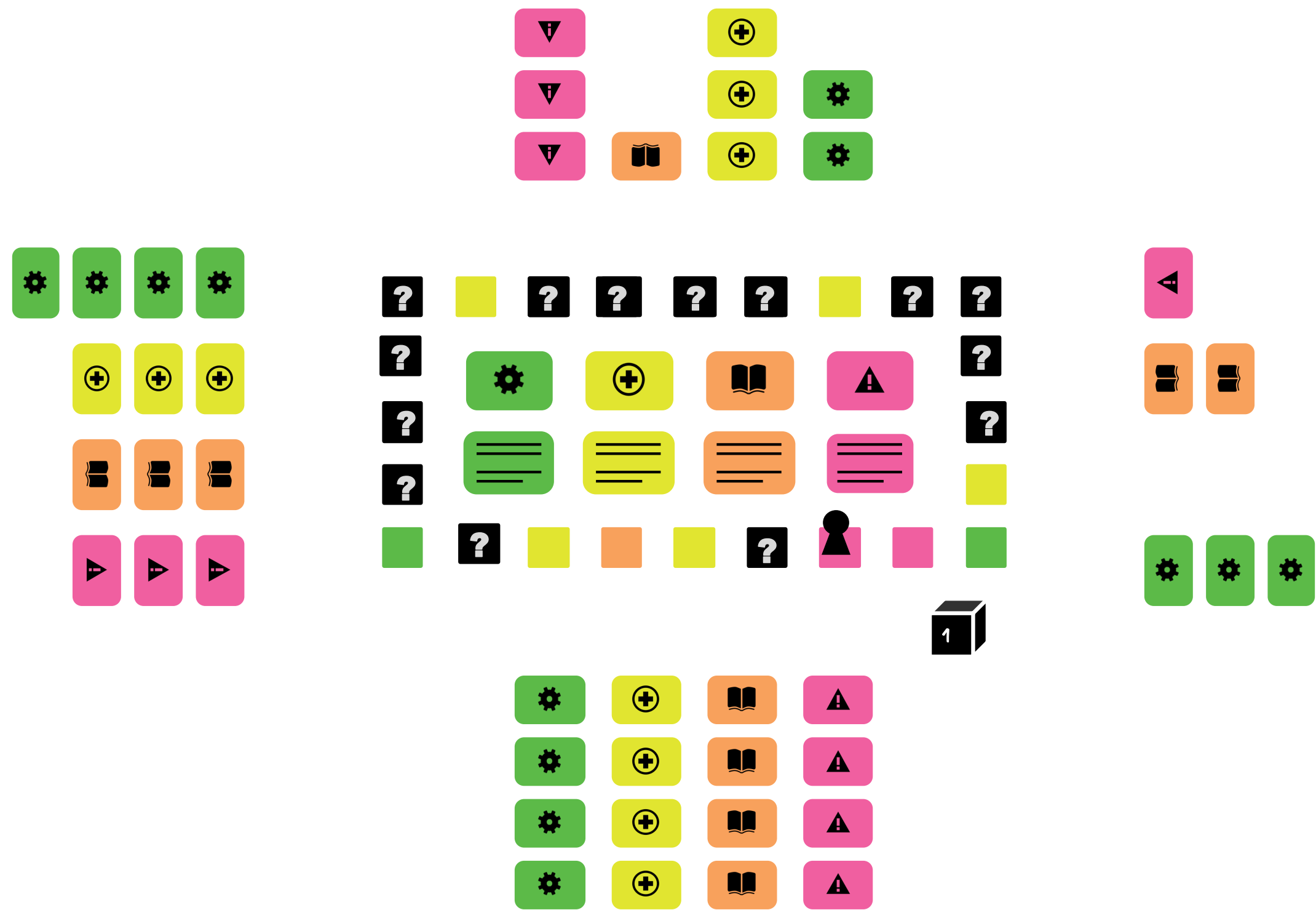


El jugador que primero consiga formar la figura compuesta por los 16 naipes con respuestas acertadas será el ganador de la partida.

En la página siguiente se muestra un ejemplo de partida finalizada, con la disposición de todos los elementos del juego.

REGLAS

Imagen del tablero a final de partida.



CONSEJOS



CONSEJOS

Este juego está diseñado para un máximo de 4 jugadores o 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 esta norma no se respeta se dará por válida la primera respuesta que se diga en voz alta por parte de cualquiera de los miembros del grupo.

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.

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.



prevenbasic.exyge.eu

Contacta con nosotros en prevenbasic@exyge.eu

Visita nuestra web: **Recursos para formadores**