



### SUMARIO

-  **La seguridad a un clic**  
Pág. 2
-  **La opinión del experto**  
Los beneficios de la gamificación  
en la formación - Pág. 3
-  **Jornada de juegos**  
Pág. 3
-  **Cronograma**  
Pág. 4

Si desea recibir este Boletín,  
puede solicitarlo a [i.chacon@aspapel.es](mailto:i.chacon@aspapel.es)

Edita: ASPAPEL  
Av. de Baviera, 15 bajo - 28028 Madrid  
Tel.: 91 576 30 03 - Fax: 91 577 47 10

D.L.: M-35987-2017

El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva de la entidad ejecutante y no refleja necesariamente la opinión de la FUNDACIÓN ESTATAL PARA LA PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES.

# SÍ es un juego

Con las cosas importantes, vitales, como la prevención, poca broma, porque la prevención no es un juego. Creo que todos estamos de acuerdo con esta afirmación. Pero, en este caso, la prevención sí es un juego, un juego muy serio.

ASPAPPEL pone en marcha un proyecto para el diseño y el desarrollo de una *app* formativa. Un juego en el que los trabajadores podrán tomar decisiones sobre su comportamiento en diferentes escenarios y circunstancias, comprobando los posibles resultados de sus acciones.

El objetivo del proyecto *Juega tu papel en la prevención* es contar con una potente herramienta de aprendizaje, que mejore la concienciación de trabajadores, mandos y directivos en el área de la seguridad y salud, y permita consolidar una auténtica cultura preventiva en las empresas del sector papelero.

El diseño de la herramienta —una aplicación diseñada específicamente para el sector papelero— va encaminado a lograr una buena valoración y aceptación del producto por parte de los destinatarios, para obtener los mejores resultados en su utilización.

Las acciones de difusión y comunicación incluidas en el proyecto, permitirán dar a conocer previamente y durante el desarrollo del proyecto los objetivos que persigue y difundir posteriormente los resultados obtenidos.

FINANCIADO POR:

CÓD. ACCIÓN AS2017-0092



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EMPLEO  
Y SEGURIDAD SOCIAL



FUNDACIÓN  
ESTATAL PARA  
LA PREVENCIÓN  
DE RIESGOS  
LABORALES, F.S.P.

**ASPAPPEL**  
*Naturalmente, papel*  
Asociación Española de Fabricantes  
de Pasta, Papel y Cartón

# La seguridad a un clic



© https://es.123r.com/profile\_scarall

---

El nuevo proyecto de PRL de ASPAPEL, *Juega tu papel en la prevención*, aúna el mundo de las TIC con la gamificación, lo último en formación, a través de una *app* formativa. La gamificación, el uso de la mecánica del juego en entornos ajenos a lo lúdico, es una herramienta de éxito cada vez más usada, especialmente en el ámbito formativo.

---

En el hogar, en el trabajo, en las aulas... los españoles hacemos un uso cada vez mayor de las TIC. La infinita gama de posibilidades que ofrecen la tableta, el ordenador, el teléfono inteligente... hacen que el uso de estos dispositivos esté absolutamente integrado en nuestra vida cotidiana y nos resulte hoy imprescindible. Y este es precisamente el concepto de las aplicaciones, que nos permiten ejecutar tareas muy diversas (profesionales, de ocio, educativas, de acceso a servicios...), facilitándonos la vida.

La aplicación formativa de la industria papelera *Juega tu papel en la prevención*, incorporará toda una serie de escenarios en los que los trabajadores deberán ir

tomando decisiones sobre cómo actuar en función de distintos factores. Y a continuación reciben un *feedback* sobre el resultado en términos de PRL de su decisión.

La *app* incluirá situaciones vinculadas a operaciones de producción y mantenimiento, con imágenes específicas del sector. Se incorporará no sólo información técnica sino también sobre aspectos organizativos y se definirán tres roles diferentes.

El objetivo es disponer de una aplicación, que permita aprovechar la tecnología disponible, para contar con una importante herramienta de consolida-

ción de los comportamientos seguros en la organización, de forma flexible por su mayor accesibilidad, que incluya casos prácticos con escenarios próximos al trabajador.

Esta *app* constituye un desarrollo tecnológico, cuyo uso permitirá mejorar la cultura preventiva de toda la empresa y, mejorando las condiciones de seguridad, reducir la accidentalidad. Esta herramienta sectorial ayudará a consolidar además uno de los aspectos primordiales de los modelos de gestión preventiva: la formación y capacitación de los trabajadores.



# Los beneficios de la **gamificación** en la formación



Joaquim Ruiz Bosch, CEO de Prevencontrol

**Preven**  
Control

**Menos coste:** una formación *eLearning* gamificada permite adaptar el contenido a aquello que se pretenda enseñar, en lugar de enviar a los empleados a numerosos cursos de formación presencial.

**Generar competencia sana:** los jugadores tienen un deseo inherente y una motivación ganadora, que aumenta la capacidad de aprendizaje individual.

**Mejoras de aprendizaje:** Según la profesora Traci Sitzmann de la Universidad de Colorado, un año de gamificación mejora las habilidades en un 14%, los niveles de conocimiento en un 11%, y la retención de los contenidos aprendidos en un 9%.

**Información instantánea:** con la gamificación, la retroalimentación se puede proporcionar al instante para aumentar el compromiso del alumno y su retención.

**Flexibilidad para la formación continua:** junto con la formación en seguridad y salud laboral, la gamificación también puede ser una plataforma de lanzamiento para otros temas laborales.



**Más accesibilidad:** los empleados pueden formarse a través de su tableta, su ordenador o su *smartphone* en cualquier momento.

**Captar la atención:** la gamificación es un magnífico instrumento para despertar el interés de los empleados, cuando se habla de temas como la seguridad y salud laboral.

**Casos prácticos y escenarios del mundo real:** el alumno se identifica con la acción formativa cuando se adapta a su realidad y le proporciona una visión única y memorable de lo que podría suceder si toma la decisión equivocada.

**Cambio de comportamiento:** la gamificación resulta muy eficaz para cambiar los comportamientos de los empleados, de modo que valoren y se adhieran a la política de salud y seguridad de la empresa y sean capaces de reconocer e informar sobre riesgos potenciales en el futuro.

**Diversión en el trabajo:** los empleados trabajarán de forma más productiva, ejercitarán su creatividad, y proporcionarán una mayor innovación en su puesto de trabajo.



# Jornada de juegos



© https://es.123d.com/profile\_ame104

En julio de 2018 tendrá lugar una jornada en la que se explicarán los objetivos de la Fundación Estatal para la Prevención de Riesgos Laborales y los específicos del proyecto *Juega tu papel en la prevención*, así como el uso que se podrá hacer de la herramienta generada.

La presentación de la *app* formativa, desarrollada específicamente para el sector, contribuirá a promover la mejora de las condiciones de trabajo y los comportamientos seguros de los trabajadores y constituirá un nuevo referente sectorial encaminado a cooperar en la reducción de la accidentalidad sectorial.

Se espera que con la jornada de presentación se consiga una importante difusión y promoción del producto desarrollado, ahondando en la consolidación de la cultura preventiva presente en el sector de pasta, papel y cartón.

## Cronograma

El proyecto de ASPAPEL *Juega tu papel en la prevención* se desarrolla a lo largo de diez meses: se inició en octubre de 2017 y concluirá en julio de 2018.

