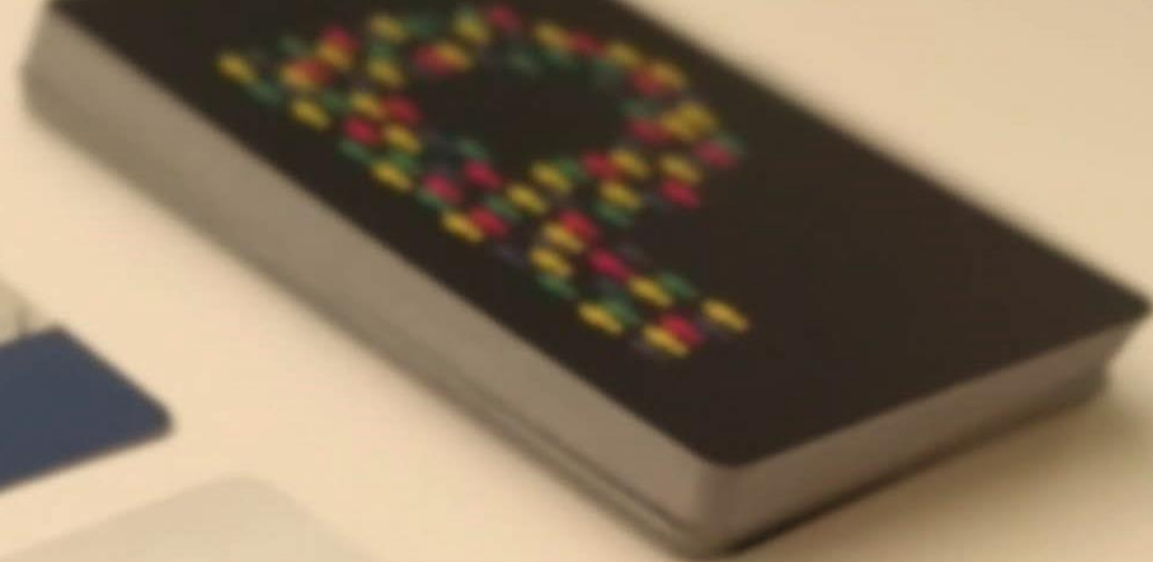




# P de PREVENCIÓN

**Si no eres consciente de los riesgos a que te expones en tu trabajo ¿cómo vas a poder prevenirlos?**





# Índice

---

01 Introducción

02 Objetivos

03 Elementos del juego

04 Reglas del juego

05 Consejos para formadores

# INTRODUCCIÓN

## EL JUEGO

---

P de Prevención es un *serious game* en forma de baraja de cartas, con el que los jugadores aprenderán a identificar factores de riesgo en su puesto de trabajo potencialmente perjudiciales para su salud y seguridad.

Este juego es el complemento perfecto para la sensibilización en identificación y gestión del riesgo laboral, iniciada con **Prevencard** y **Prevente**, y para la formación de nivel básico, ya tratada con **Prevenbasic**.



# OBJETIVOS



## RIESGOS LABORALES

Entender que el riesgo laboral es la posibilidad de que un trabajador sufra un determinado daño derivado del trabajo.



## FACTORES DE RIESGO

Aprender que existen elementos presentes en las condiciones de trabajo que pueden afectar a la salud de los trabajadores.



## TIPOLOGÍA

Asimilar las diferencias entre:

- Factores de seguridad.
- Factores ambientales.
- Factores organizativos.
- Factores derivados de las características del trabajo.

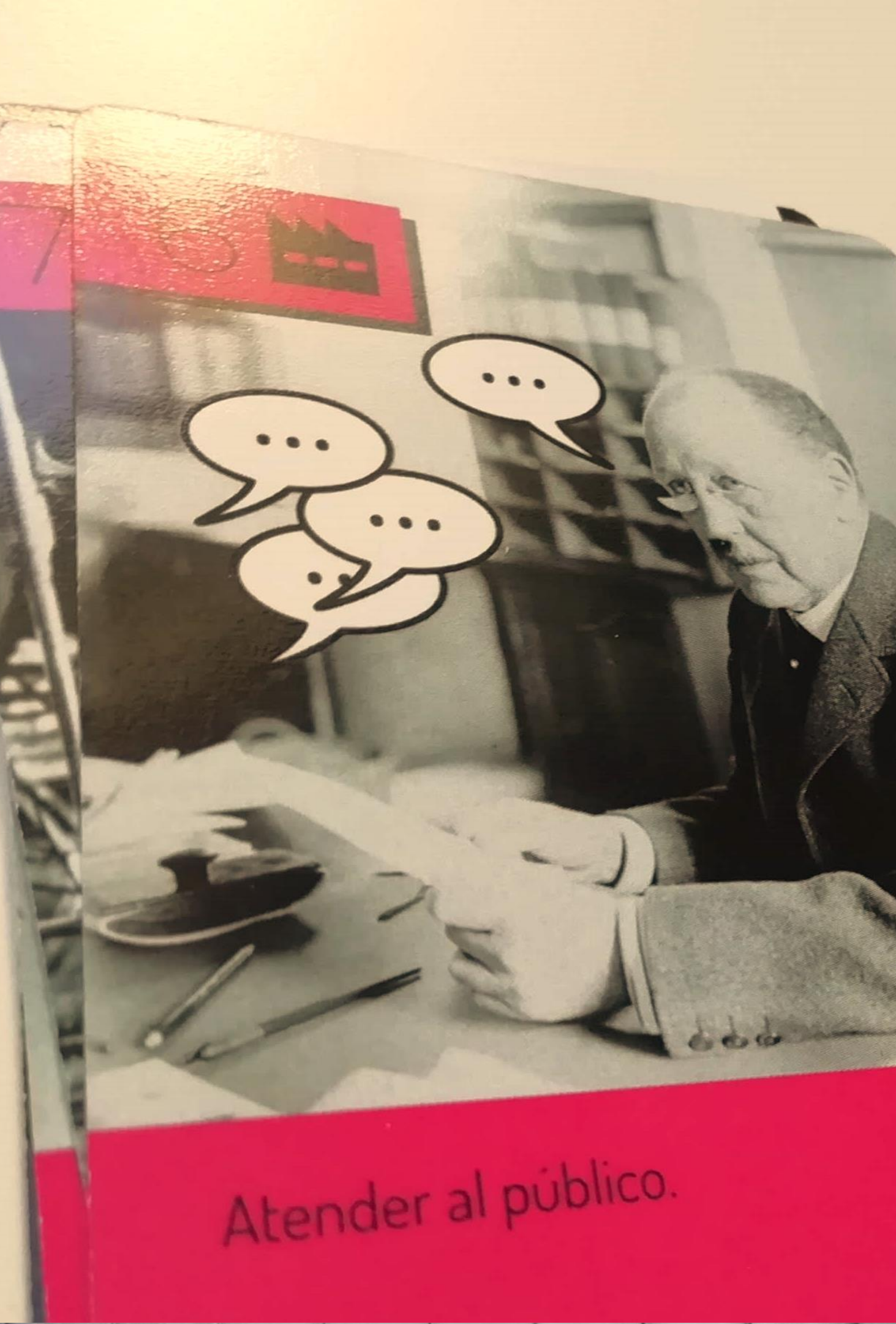
# ELEMENTOS DEL JUEGO

---

El juego se compone de 32 cartas repartidas en 4 categorías, en función del tipo de factor de riesgo.

Cada factor de riesgo está asociado a un color, tal y como se describe en la página siguiente y a 8 cartas diferentes.

Existen 2 cartas extra, que se usarán como comodines.

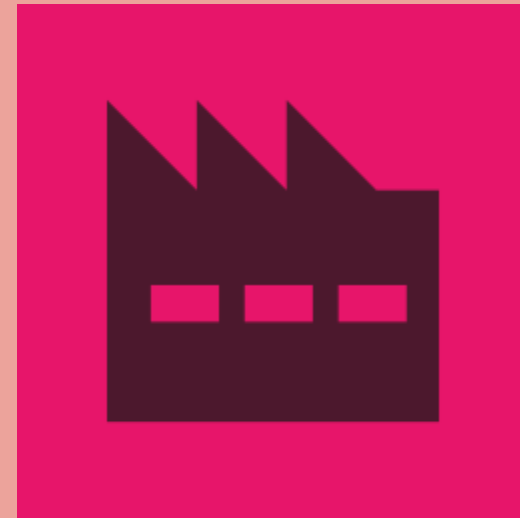


# ELEMENTOS DEL JUEGO

---



Factores de riesgo derivados de la **organización** del trabajo.



Factores de riesgo derivados de las **características** del trabajo.



Factores de riesgo ligados al **medioambiente** del trabajador.



Factores de riesgo ligados a las **condiciones de seguridad**.



# REGLAS DEL JUEGO

## DISPOSICIÓN INICIAL

---

Este juego está diseñado para un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 4.

Se juegan una cantidad de rondas igual al número de jugadores, acumulando los puntos entre rondas. En cada una, el jugador que comienza la partida será diferente, de manera que todos y cada uno de ellos tengan la oportunidad de comenzar una partida.

Para comenzar cada ronda, se barajan todas las cartas y se reparten a cada jugador una cantidad de cartas que dependerá del número de jugadores:

- Para 3 jugadores, corresponden 8 cartas a cada uno.
- Para 4 jugadores, corresponden 6 cartas a cada uno.

# REGLAS DEL JUEGO

## DESARROLLO

---

Tras repartir cartas a los jugadores, se colocan 4 naipes boca arriba en la mesa y el resto se coloca a un lado, ya que no participará en la partida.

En cada ronda y en su turno, el jugador correspondiente puede cambiar una de las cartas de su mano por uno de los naipes que están boca arriba en la mesa o bien, si así le parece oportuno, puede pasar el turno. En ese caso indicará en voz alta "paso", cediendo el turno al compañero correspondiente.

La ronda termina cuando todos los jugadores han elegido pasar, momento en el que todos enseñan sus cartas al resto y se anotan los puntos correspondientes según la tabla de la página siguiente:

# REGLAS DEL JUEGO

## FIN DE RONDA

---

A cada jugador que identifique correctamente los tipos de factores de riesgo correspondientes a cada carta que use para puntuar, se le sumará un **punto extra** por ronda.

### 1 punto

Por 2 cartas del mismo número.

### 2 puntos

Por 3 cartas del mismo número.

### 3 puntos

Por 4 cartas en escalera.

### 5 puntos

Por 4 cartas en escalera de la misma categoría.

### 7 puntos

Por 4 cartas del mismo número.

### 10 puntos

Por todas las cartas de la misma categoría.

# REGLAS DEL JUEGO

## FIN DE PARTIDA

---

El juego termina cuando se finalizan las rondas correspondientes al número de jugadores. Gana el jugador que haya sumado más puntos.



# CONSEJOS PARA FORMADORES

## SÍ A USAR EL JUEGO EN NUESTRAS CLASES

---

El recurso a herramientas lúdicas a la hora de realizar una formación ayuda a consolidar los conocimientos teóricos que acabamos de adquirir, contribuye a relajar el ambiente y fomenta la participación activa de los asistentes a clase. También genera una sensación positiva y satisfactoria entre los usuarios y contribuye a trabajar habilidades blandas como las sociales, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, o la comunicación.

Por todo ello ponemos a tu disposición más de 20 juegos, dinámicas y actividades para que crees tu propio itinerario formativo en nuestra web: **[Recursos para formadores](#)**.



2 

7  2 

6  7  8 

M

Trabajc

Tarr

Atender

Real con

Realizar tareas monótonas.

# Gracias

No dudes en ponerte en contacto con nosotros si tienes alguna duda.

Teléfono

(+34) 625 622 420

Correo electrónico

[pdeprevencion@exyge.eu](mailto:pdeprevencion@exyge.eu)

Web

[pdeprevencion.exyge.eu](http://pdeprevencion.exyge.eu)



© 2022 Exyge consultores

Todos los derechos reservados.