

Guía de Buenas Prácticas

*Elaboración y Difusión de la Herramienta
"La desaparición de Segurito"*



DETECTIVES

La desaparición
de Segurito



Comunidad de prácticas: Aprender con seguridad

Raquel Izquierdo Gutiérrez, Secretaria de Dirección CEIP ARCU
(UMBRETE)

Rocío Bello García, Educadora Social, Servicios Sociales
Ayuntamiento Almonte

Adolfo Villalba Ponce, Enfermero Especialista en Enfermería del
Trabajo (CPRL, Sevilla) Ricardo Luque Muñoz, Médico del Trabajo
(CPRL, Sevilla).

Lorena Espadero Márquez, Técnica de Prevención de Riesgos
Laborales (CPRL, Sevilla) María Dolores García Pérez, Técnica
en Atención Temprana (Consejería de Salud y Consumo) Oscar
Eloy Wagener Moriana, Médico del Trabajo (CPRL, Sevilla).

Ester Virginia Insúa, Médica del Ayuntamiento de Córdoba

Índice

1. Introducción

2. Proceso de Elaboración

**2.1. Diseño Pedagógico de la herramienta
“La desaparición de Segurito”**

2.2. Elección de Herramientas Digitales

2.3. Requisitos Técnicos

2.4. Estructura del Juego

2.5. Genially

2.6. Powtoon

2.7. Materiales y Recursos Complementarios

3. Proceso de Difusión

3.1. Difusión en Centros Educativos

3.2. Formación de Profesionales

4. Recursos Informativos

5. Conclusión

Una guía de buenas prácticas es un conjunto de recomendaciones y procedimientos establecidos con el fin de garantizar que un proceso o actividad se realice de manera eficiente, eficaz y alineada con los objetivos establecidos. Estas directrices no solo buscan asegurar la calidad en la ejecución, sino que también promueven la consistencia y la mejora continua. En el marco de proyectos educativos innovadores, una guía de buenas prácticas resulta fundamental para optimizar tanto la creación del contenido como su correcta implementación y difusión.

Esta guía tiene como objetivo ofrecer un marco estructurado y detallado para el diseño, desarrollo y divulgación de herramientas educativas novedosas relacionadas con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En particular, se centra en el proceso de creación y difusión de una herramienta de gamificación enfocada en la enseñanza de aspectos básicos de prevención a niños de primaria.

Esta herramienta se elaboró dentro del Centro de Prevención de Riesgos Laborales (CPRL) de Sevilla. Con esta guía se persigue, en primer lugar, facilitar la replicación del proceso de creación de herramientas digitales como esta, dedicadas a la formación en el ámbito de la salud y la prevención de riesgos, al explicar con detalle todas las partes del juego. Además incluye un enlace a una formación básica en las aplicaciones informáticas en la que está implementado (Genially y Powtoon). En segundo lugar, esta guía orienta sobre la forma de realizar la difusión del instrumento, para que pueda ser usado tanto por profesionales del resto de CPRL de la Comunidad Autónoma, como por cualquier profesional de la Junta de Andalucía en cuyas competencias se incluya la formación preventiva.

Aunque está dirigida principalmente a profesionales sanitarios y técnicos de prevención que llevan a cabo actividades formativas con población infantil, como hemos apuntado previamente, también puede ser utilizado por cualquier profesional con interés en el tema, e incluso ser tomado como referencia por aquellos interesados en el proceso de creación de herramientas educativas que utilicen las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como base, aunque estén destinadas a otros ámbitos educativos.

En resumen, esta guía busca facilitar la creación, implementación y expansión de proyectos educativos innovadores, asegurando que se cumplan los estándares de calidad y fomentando la transferencia del conocimiento entre diferentes territorios, para maximizar su impacto social y educativo.

1.

Introducción

Dentro de la Consejería de Empleo, Empresa y Trabajo Autónomo, se lleva a cabo anualmente la campaña “Aprende a crecer con seguridad”. Esta campaña se inició en 1994 en Jaén, y desde 2003 se desarrolla en toda Andalucía. Su objetivo es fomentar el valor de la prevención de riesgos laborales en la comunidad educativa, inculcando la prevención, la salud e higiene como una serie de valores, e introduciendo la identificación y control del riesgo como un hábito de conducta seguro.

Esta campaña consiste en una serie de actividades que se realizan en un autobús, en el que se proyectan videos, se imparten conocimientos y se realizan prácticas relacionadas con la prevención a los niños de 5o de primaria.



Paralelamente a las actividades que ya se realizaban, se elaboró por parte de Lorena Espadero y Lola García, entonces enfermeras del Centro de Prevención de Riesgos Laborales de Sevilla, una nueva actividad educativa, dirigida en esta ocasión al alumnado de 8-10 años (3-4 de primaria), denominada **LA DESAPARICIÓN DE SEGURITO**, que es el superhéroe protagonista de la campaña Aprende a Crecer con Seguridad. Se realizó con la intención de aprovechar las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías y herramientas digitales de aprendizaje. Específicamente se recurrió a la metodología basada en la gamificación online. El pilotaje de esta herramienta, su difusión y la guía de buenas prácticas asociada a este proyecto son el propósito de la comunidad de prácticas “ **Aprender con Seguridad**”.

La gamificación puede definirse como el empleo de técnicas y dinámicas propias de los juegos y el ocio con el propósito de incrementar la motivación en el aprendizaje y obtener mejores resultados. Esta metodología fue seleccionada porque permite transmitir información de manera concisa y entretenida, lo que facilita el proceso de aprendizaje. Además, mientras los participantes interactúan con la herramienta, se potencian otras habilidades clave, como la memoria, la agilidad mental, la creatividad, la precisión y la atención.

Otra ventaja significativa de la gamificación es que permite alcanzar a un amplio público con el mismo esfuerzo e inversión, maximizando el impacto y la eficiencia del proyecto educativo.



2.

Proceso de Elaboración

2.1. Diseño Pedagógico de la herramienta “La desaparición de Segurito”

El objetivo principal es que los alumnos comprendan y retengan conceptos clave sobre la prevención de riesgos. Para lograrlo:

Se identificaron los contenidos clave:

1. Riesgos generales y señalización.
2. Riesgos eléctricos.
3. Riesgos de caídas, golpes y cortes.
4. Postura adecuada y audición.

Modalidad Formativa:

Gamificación Online: Se optó por la gamificación online como modalidad formativa debido a su capacidad para motivar a los niños y mantener su atención, tal como se mencionó anteriormente. La implementación en un entorno digital facilita la amplia difusión de la herramienta, permitiendo su uso simultáneo por un número ilimitado de usuarios, sin restricciones de tiempo ni de aforo.

Adaptación del Lenguaje:

Se cuidó minuciosamente la adaptación del lenguaje, asegurando que sea adecuado y comprensible para la edad de los participantes. Este enfoque garantizó que los mensajes clave fueran claros y accesibles para todo el alumnado facilitando tanto su comprensión como su aprendizaje efectivo.

Inclusión:

Para garantizar la inclusión plena de todo el alumnado, toda la información auditiva fue subtitulada. Esta medida permitió que el contenido fuera accesible también para aquellas personas con dificultades auditivas, asegurando que nadie quedara excluido de la experiencia educativa.

2.2. Elección de Herramientas Digitales

Para esta elección nos basamos en programas intuitivos, fáciles de manejar tanto para la creación de la plataforma de juego como para la elaboración de los videos.

Genially:

Esta plataforma se empleó para diseñar el juego interactivo. Es una herramienta muy versátil que permite la creación de actividades dinámicas y atractivas.

Powtoon:

Esta aplicación permite crear videos animados, muy adecuados a la edad de las personas participantes.

2.3. Requisitos Técnicos

Para poder realizar el juego se necesita una Tablet u ordenador para cada menor o par de menores, con conexión a internet.



2.4. Estructura del Juego

El juego presenta una narrativa en la que los niños asumen el rol de detectives y deben resolver el misterio de la desaparición de Segurito. Para avanzar en la historia, deben superar una serie de misiones, cada una de las cuales incluye diversas pruebas interactivas, como juegos de memoria, búsqueda de diferencias y emparejamientos. Estas actividades están diseñadas para promover un aprendizaje práctico y dinámico. A medida que los jugadores resuelven las pruebas, obtienen códigos que les permiten desbloquear una caja fuerte donde se encuentra la ubicación del personaje, añadiendo un componente de recompensa que potencia la motivación y el interés en completar el juego.

— **Personajes de acompañamiento:**

Los alumnos eligen entre dos personajes que les guiarán: **Alba y Lucas**.

— **Interactividad y personalización:**

Las actividades permiten que los niños participen activamente, con un diploma final que premia su esfuerzo.



El juego se compone de 7 pruebas que se reparten en 4 misiones. Cada una de estas está relacionada con uno de los apartados en los que se divide el material elaborado para la campaña “Aprende a crecer con seguridad” de la Junta de Andalucía.

1. Misión Riesgos generales y señalización

3. Misión Riesgos de caídas, golpes y cortes

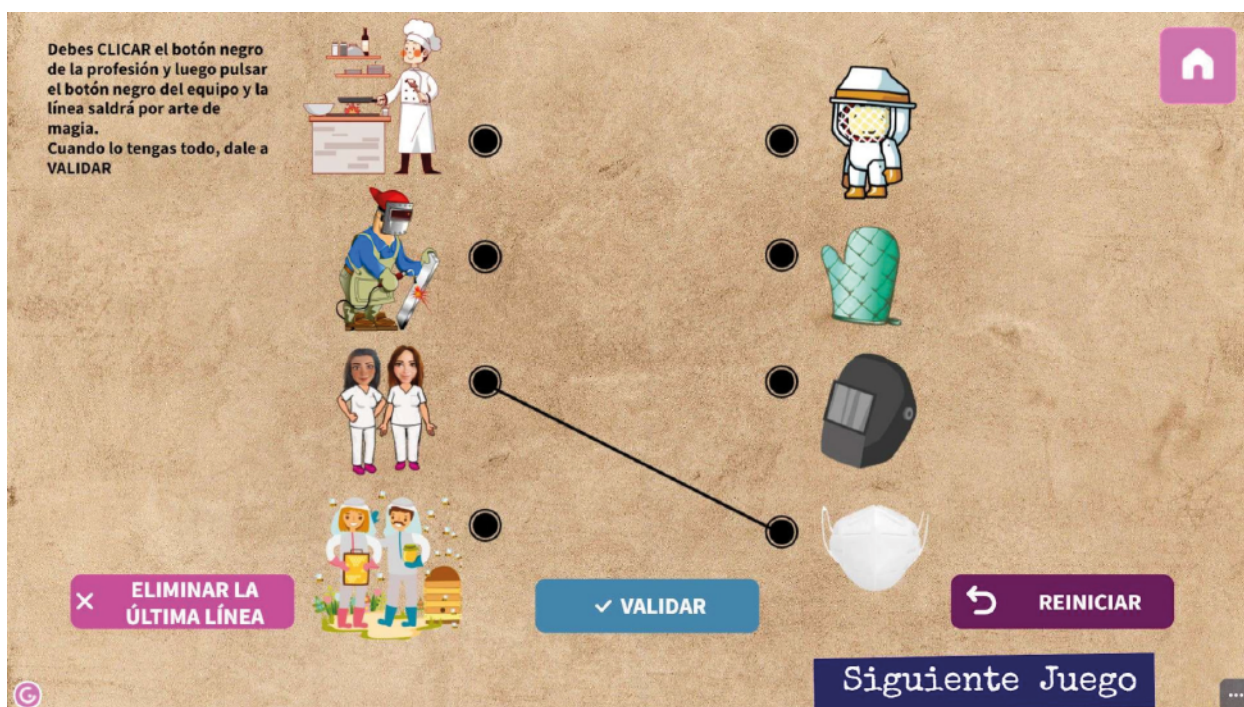
2. Misión Riesgos eléctricos

4. Misión Postura adecuada y audición

Cada una de estas 4 misiones comienza con un breve video elaborado en la herramienta Powtoon en el que se describen los aspectos más importantes de los contenidos claves de cada misión.



En la primera misión, tras visualizar el primer video deben realizar dos juegos. En el primero de ellos se deben unir con líneas diferentes profesiones con sus respectivos equipos de protección.



El segundo juego es de memoria. Deben recordar dónde están las cartas para destapar las cartas iguales juntas. La temática de las cartas está relacionada con señales de prohibición, advertencia, obligación, salvamento o socorro y equipos de lucha contra incendios, con sus distintas formas y colores.



La segunda misión se compone de una sola prueba. Deben encontrar las siete diferencias entre dos escenas que escenifican diferentes riesgos que representan distintas situaciones de peligro.



En la tercera misión tienen que realizar dos juegos diferentes.

En el primer juego deben unir con líneas una situación peligrosa con la actuación que puede evitar que se materialice el riesgo.

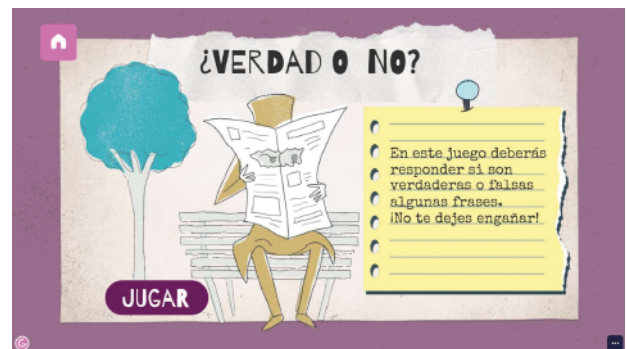


En el segundo juego deben arrastrar la frase correcta hacia el casillero de la foto que ejemplifica una situación de dicho riesgo.



En la cuarta misión encontramos nuevamente dos juegos.

El primer juego consta de una serie de preguntas de verdadero y falso que tratan sobre los contenidos mostrados en el video que acompaña la misión.

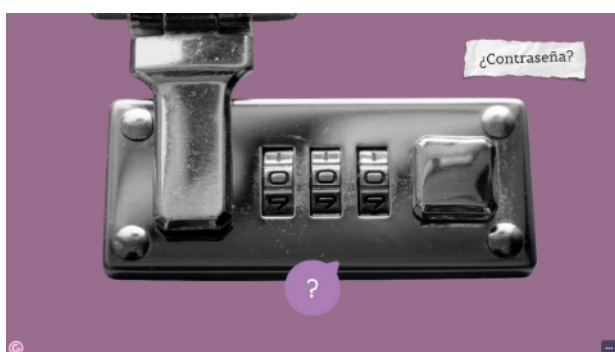


En el segundo juego se les hace una serie de preguntas de respuesta múltiple relacionadas con medidas preventivas en diferentes situaciones o circunstancias de la vida diaria.





Tras la superación de cada misión se les proporciona un número.



Con los cuatro números que han obtenido de cada misión tienen la clave que puede abrir la caja fuerte donde se encuentra el objetivo de la misión, la localización exacta de Segurito.

Finalmente se les premia con un diploma:



2.5. Genially

En el siguiente enlace se puede acceder a guía básica sobre el funcionamiento de la aplicación Genially. Es una herramienta muy intuitiva y fácil de manejar.

<https://academy.genially.com/es>

2.6. Powtoon

En el siguiente enlace se explican los aspectos básicos de la aplicación Powtoon:

<https://www.powtoon.com/online-presentation/bgLUjkL1EWt/formacion/?mode=movie>

2.7. Materiales y Recursos Complementarios

- Listado de **materiales adicionales**: se pueden imprimir en formato físico los diplomas para entregarlos a cada niño o niña.
- **Recursos de apoyo**: se pueden usar amplificadores de la voz para la introducción al juego. También puede ser útil el uso de la pizarra digital para mostrarles la introducción al juego.
- **Recursos humanos**: es muy adecuado (aunque no imprescindible) contar con profesionales sanitarios que hagan una breve explicación de la importancia de la prevención, el concepto de riesgos y medidas preventivas, la estructura de las misiones y resuelvan dudas surgidas durante su realización, e incluso realicen un feedback final de lo aprendido con el juego.



3.

Realización y evaluación.

Aprovechando la campaña Aprende a Crecer con Seguridad, se ofreció a los colegios de Sevilla participantes en dicha campaña, recibir también la actividad online “La desaparición de Segurito”. Para ello se le explicó que necesitarían una Tablet u ordenador para cada niño o pareja de niños. Todos los colegios consultados accedieron. La sistemática que se desarrolló fue la siguiente:

- **Visitas presenciales:**

Aunque el juego puede realizarse de forma autónoma, como se ha comentado previamente, es recomendable acompañar la actividad con una visita presencial de profesionales sanitarios. Durante la visita, se presenta el objetivo del juego y se refuerza la importancia de la prevención de riesgos.

- **Explicación inicial:**

Introducir el juego mediante una breve charla sobre los riesgos comunes en la vida cotidiana y cómo identificarlos.

- **Refuerzo final:**

Tras la realización de la actividad se hace un pequeño debate con los niños y niñas para repasar los contenidos didácticos trabajados.

El pilotaje se realizó en cinco colegios de la provincia de Sevilla y en un total de 9 clases de 4a de primaria.

Posteriormente, se les envió una encuesta online de Google form para que la rellenara el profesorado que había realizado la actividad en su clase.

La encuesta puede consultarse en el siguiente enlace

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoj02f8RY_bUoaGw_1bpacL3MfCq_HYCwu3ZIKk86OO1Eanlg/viewform?usp=sf_link

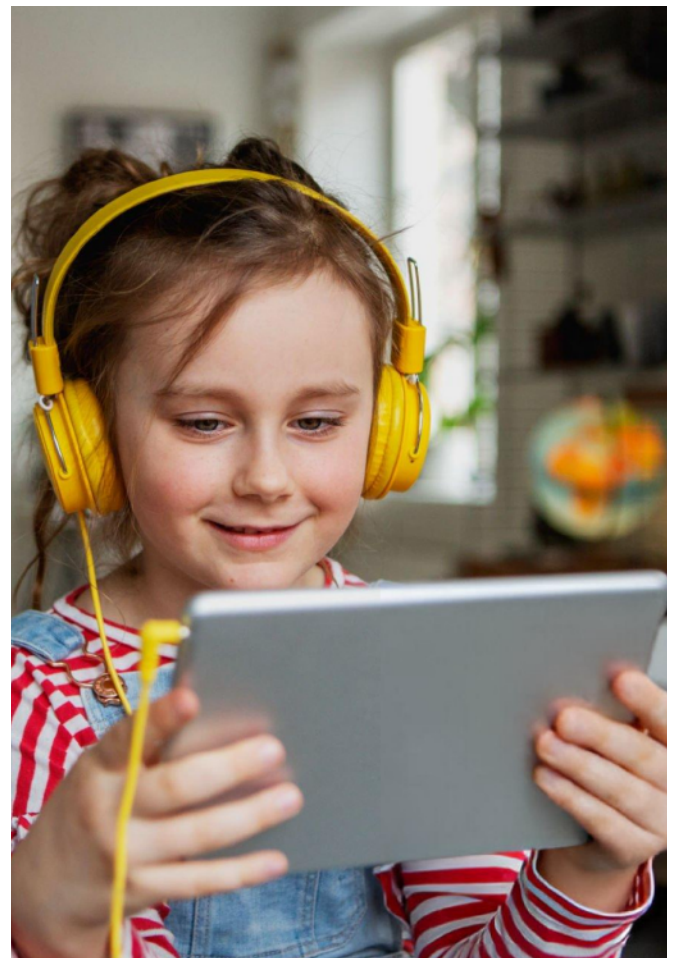


4.

Recursos Informativos

Se elaboró un dossier detallado explicativo sobre el juego y su forma de implementación. Este se compartió, a través del servicio de coordinación técnica de la Dirección General de Trabajo, Seguridad y Salud Laboral, con el resto de los Centros de Prevención de Riesgos Laborales de Andalucía. El dossier explicativo incluye:

- **Objetivos del juego.**
- **Descripción de cada misión y los riesgos abordados.**
- **Instrucciones para el uso de las herramientas digitales.**
- **Guía para organizar la actividad de manera autónoma si no se cuenta con acompañamiento presencial.**



5.

Conclusión

"La desaparición de Segurito" ha demostrado ser una herramienta eficaz para enseñar prevención de riesgos a los más pequeños de manera lúdica y participativa. Actualmente está expuesta en el pabellón de la Prevención en el Parque de las Ciencias de Granada. Su pilotaje en colegios de Sevilla ha sido acogido con entusiasmo y valorado muy positivamente tanto por maestros como por la población infantil que lo ha realizado. Los compañeros de los diferentes Centros de Prevención de Riesgos Laborales han mostrado interés en replicar la experiencia en sus respectivas provincias y la transmisión de la información se ha producido de forma completa y con un feedback positivo por parte de los interesados.

Además, esta actividad podría incluso realizarse de forma independiente y autónoma por los colegios, siguiendo los pasos descritos en esta guía, y en el contexto de una actividad que visualice la importancia de prevenir los riesgos desde edad temprana.

Este es el enlace del juego para que cualquier profesional pueda replicar la experiencia de aprendizaje:

<https://view.genial.ly/655db0e3f9f48d00105d0d27>



Junta de Andalucía

Consejería de Justicia,
Administración Local y Función Pública
INSTITUTO ANDALUZ DE ADMINISTRACIÓN PÚBLICA