

GAMIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN EN PREVENCIÓN CON REALIDAD VIRTUAL

La **gamificación**, o aplicación de **mecánicas propias de los juegos**, es una gran herramienta para involucrar a los trabajadores en **formaciones de prevención de riesgos**. Nuevas tecnologías como la **realidad virtual** ya han mostrado su potencial para **gamificar** estas formaciones, además de aportarles un **componente realista y experiencial**.

La dificultad para captar y mantener la atención en formación preventiva

Tras casi 18 años impartiendo **formación en materias de prevención**, he visto muchos empastes, ojos cerrándose y cabezas cayendo intempestivamente durante las formaciones teóricas.

Teniendo en cuenta que yo soy un afortunado, dado que el 90% de los cursos de formación que he impartido en mi vida han sido teórico-prácticos, puedo suponer que los entrenamientos me han ahorrado presenciar muchos bostezos.

¿Estoy acaso diciendo que no es necesario transmitir unos conceptos teóricos? Por supuesto que no. Lo que digo es que existen otras **formas más experienciales e innovadoras** de hacerlo que una presentación de Power Point o un vídeo desenfocado de hace 20 años.



Reconozco que no puedo culpar a los trabajadores por desconectar de un tema que, por importante que pueda ser, a ellos les resulta, en general, tedioso y árido. En muchos casos, porque no le ven la **aplicabilidad** directa a su trabajo.

Necesitamos un método más dinámico, participativo y práctico para evitar que el aprendizaje se vea truncado por el aburrimiento o la sensación de inaplicabilidad.

Realidad virtual para añadir un componente práctico a la formación en seguridad y salud

La **realidad virtual** puede usarse en el aula para explicar conceptos teóricos de una manera más **experiencial**, permitiendo adquirirlos rápidamente al aplicarlos de forma directa. También permite **practicar sin peligro real situaciones de alto riesgo**.

Es una herramienta que aporta numerosas ventajas, pero la principal es que la formación puede realizarse de forma más **ejecutiva**. Esta es la crítica constructiva más generalizada que los alumnos manifiestan al valorar las formaciones: **cuanto más práctica, mejor**.



Aun así, existe un nivel de dificultad superior al que debemos sobreponernos: los **trabajadores que llevan realizando el mismo trabajo durante años** y han recibido varios cursos de formación sobre la misma temática. Convivir a diario con un determinado riesgo hace que **el nivel de alerta baje** y aparezcan errores o imprudencias. Según la Administración de Seguridad y Salud Ocupacional (OSHA), [el error humano causa entre el 80% y el 90% de los accidentes laborales](#).

¿Cómo podemos hacer que estos trabajadores experimentados participen activamente en las formaciones y aprendan? La **gamificación de la formación** puede ser una poderosa aliada en estos casos.

La gamificación como medio de conexión

Utilizar técnicas de **gamificación** consiste en aplicar la **mecánica de los juegos** al ámbito formativo para potenciar la **motivación**, la **participación** y la **retención** de conocimientos por parte de los alumnos.

En resumen, convertir una parte de la formación en un juego para **conectar e implicar a los alumnos**, y potenciar así su aprendizaje.

Puede usarse para **reforzar conductas positivas** o enfatizar en las **consecuencias de las negativas**. Por ejemplo, puede premiárseles cuando se desempeña un procedimiento LOTO correctamente, y penalizarles si se comete algún error.

Las dinámicas pueden ser **cooperativas**, para fomentar el trabajo en equipo y reforzar vínculos, o **competitivas**, que aportan un especial grado de dinamismo y motivación a la formación. Todos queremos ganar.

¿Qué pasaría entonces si mezclamos el uso de la **realidad virtual** con técnicas de **gamificación**?

Gamificación con VR en formaciones de prevención de riesgos

Al combinar ambos elementos, obtenemos una fórmula innovadora para potenciar la formación en seguridad y salud. Desde Ludus venimos probando este tipo de **dinámicas de gamificación**, tanto a nivel presencial como online.

Realizamos eventos como el **Ludus training day**, en el que reunimos a formadores de nuestras empresas clientes para mostrarles cómo utilizar la realidad virtual en diversas dinámicas competitivas. Los dividimos en **dos grupos, que competían** por realizar las pruebas más rápido, con menos fallos u obteniendo una calificación más alta que el equipo rival.

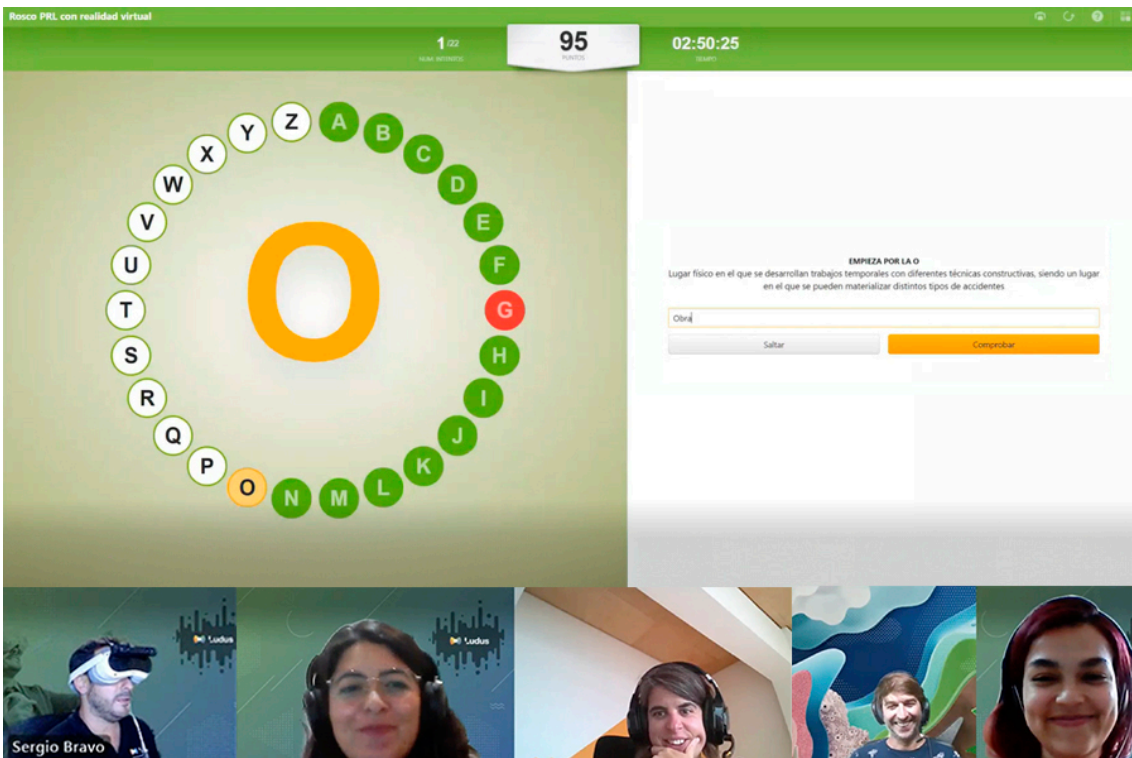


También realizamos una **competición de extinción de incendios** entre varios colegios de la zona norte de España. Esta **dinámica presencial** fue valorada muy positivamente, tanto por los resultados obtenidos a nivel práctico como por la utilidad de los conocimientos que adquirieron los alumnos.



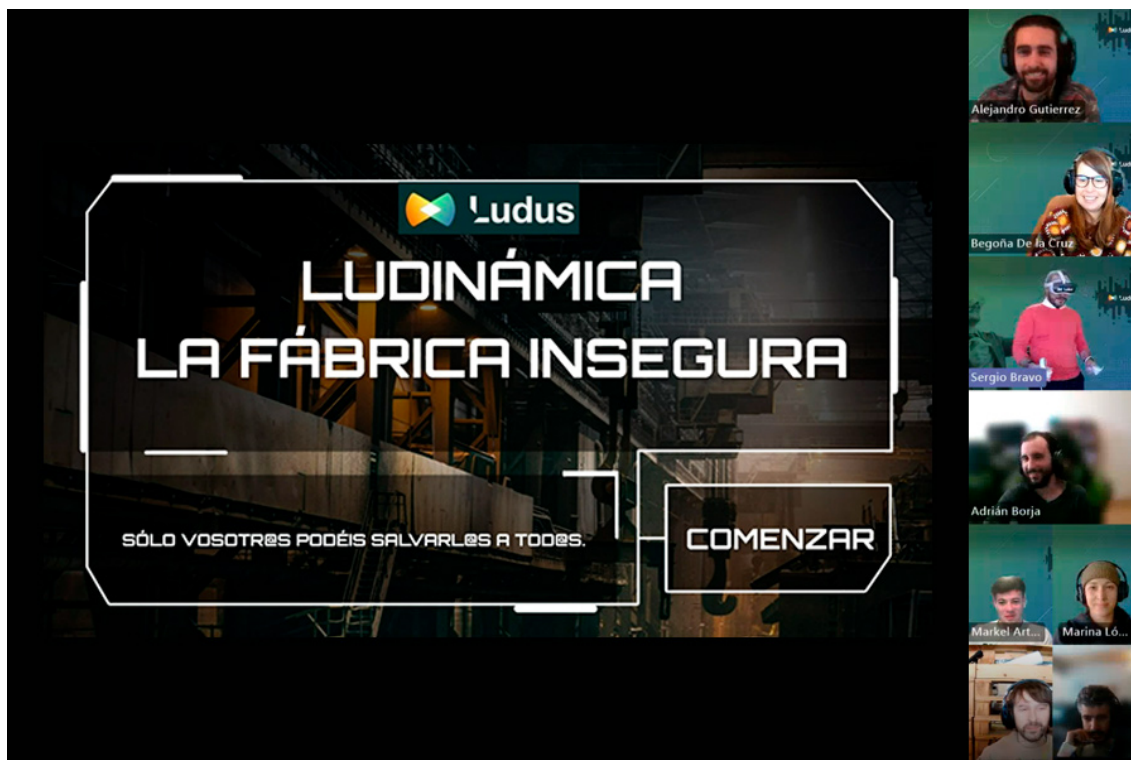
Por otra parte, hemos realizado **dinámicas online** mediante videollamada, incorporando la realidad virtual.

Un ejemplo es la dinámica del **rosco de la prevención**, en la que los alumnos deben adivinar las palabras que empiezan por la letra del abecedario correspondiente. El formador puede plantear las preguntas, y **mostrar y explicar las respuestas utilizando la realidad virtual**.



La dinámica más reciente que hemos realizado es un **escape room virtual** con una temática industrial. Los alumnos debían superar varias pruebas mediante la realidad virtual y **contestar preguntas para salvar una fábrica de un accidente**, dentro de un tiempo máximo determinado.

Para realizar las simulaciones **el formador se coloca las gafas y selecciona a un alumno para que le guíe** en el proceso. Después selecciona a otros alumnos para que contesten las preguntas, y así consigue la participación y atención constante de todo el grupo.



En definitiva: formación creativa e innovadora

Lo que está claro es que las **nuevas tecnologías** nos abren un mundo de **posibilidades**, y el **estatismo formativo no es una opción**. Lo kinestésico, lo participativo, lo **inmersivo** y lo **práctico** favorece el aprendizaje.

Los formadores debemos plantearnos si queremos aprender a **aplicar nuevas herramientas y técnicas** de enseñanza, para seguir el ritmo de la **innovación** y la **evolución formativa**.

Si quieres saber más sobre **realidad virtual aplicada a prevención**, o te interesa implantarla en tus formaciones, visítanos en www.ludusglobal.com