

La Fundación Laboral de la Construcción presenta un juego para dispositivos móviles sobre prevención de riesgos, para reducir la siniestralidad laboral en la construcción

La entidad paritaria presenta en Albacete los resultados del proyecto europeo 'H&S Games', una iniciativa que promueve el aprendizaje en Seguridad y Salud, a través de nuevas tecnologías

Albacete, 27 de septiembre de 2017.- La Fundación Laboral de la Construcción ha presentado hoy en su Centro de Formación de Albacete, los resultados del proyecto europeo “H&S Games” sobre Juegos educativos en materia de Seguridad y Salud laboral, a través de nuevas tecnologías. Una iniciativa financiada por la Comisión Europea, que la entidad paritaria lleva liderando desde octubre de 2015, en la que también han participado instituciones de Alemania, Finlandia, Italia, Países Bajos, Reino Unido y Rumanía.

Autoridades de la Consejería de Economía, Empresas y Empleo, y de la de Educación, Cultura y Deportes de la Junta de Castilla-La Mancha, han debatido, junto con especialistas en prevención de riesgos laborales del mundo empresarial y del ámbito docente, sobre la importancia y la utilidad de las nuevas herramientas tecnológicas para el aprendizaje profesional.

El director Provincial de Economía, Empresas y Empleo de la Junta de Castilla-La Mancha en Albacete, Nicolás Merino, clausuró la Jornada de difusión final de este proyecto europeo, junto con el presidente de la Fundación Laboral de la Construcción de Castilla-La Mancha, Álvaro Villaescusa (CNC), el vicepresidente Carlos Duque (UGT-FICA) y Alejandro Jiménez, en representación de la vicepresidenta Remedios Toboso (CCOO de Construcción y Servicios).

Merino resaltó que las nuevas tecnologías aplicadas al aprendizaje deben llevarnos a un objetivo común: reducir la siniestralidad del sector. En este sentido, el director provincial compartió cifras actualizadas a día de hoy de la siniestralidad en Castilla-La Mancha: “2.614 accidentes totales; 2.395 accidentes en jornada; 19 accidentes graves en jornada; y cuatro accidentes mortales en jornada, son las cifras generales. Y en el sector de la construcción: 257 accidentes totales, 252 accidentes en jornada, dos accidentes graves en jornada y ningún accidente mortal, con una población afiliada a la Seguridad Social de 5.286 trabajadores (5,3%)”.

Aunque Merino piensa que se han hecho las cosas bien, defiende que hay mucho más por hacer por parte de todos los agentes del sector: “Hemos firmado un Acuerdo Estratégico entre todas las fuerzas sociales, hasta 2020, con 148 medidas, entre las que se encuentran dos, que hoy estamos ejecutando con este evento: el Eje 1 de Difusión y Divulgación de la Cultura Preventiva y el Eje 2 de Integración de la Prevención con enfoque sectorial”.

Por último, destacó que actualmente, la Junta de Castilla-La Mancha tiene abierta una convocatoria de 20 millones de euros, puestos a disposición de los centros formativos.

Más de 13 años trabajando por la innovación

Enrique Corral, director general de la Fundación Laboral de la Construcción, recordó en la Jornada de difusión final de “H&S Games”, que la entidad paritaria “lleva apostando por la innovación aplicada a la formación desde siempre”. De hecho, rescató algunas de las primeras acciones de Formación que se llevaron a cabo hace ya más de 13 años, utilizando las que, por aquel entonces, “eran tecnologías avanzadísimas para la época, en soporte DVD y html”.

En este sentido, la “Guía de los equipos de protección individual en la construcción”, que desarrolló la Fundación Laboral en 2004, fue un hito para la época: “Dirigida por Javier González, hoy responsable de Proyectos Internacionales de la entidad, se recopilaron todos los equipos de prevención, y distribuimos miles de folletos y DVDs, sirviendo como herramienta de información fundamental para los trabajadores”.

Además, Corral apuntó que la formación básica en PRL, denominada “Aula Permanente”, que se lanzó en 2007, también despertó el interés de los alumnos por la formación y la asimilación de conocimientos sobre Prevención y Seguridad. “Después fuimos avanzando hasta el resultado de un proyecto que hemos liderado, y realizado junto con otros seis países, para la detección y determinación de competencias básicas en PRL, el desarrollo de una metodología pedagógica y el diseño de una herramienta que hagan más asequible el aprendizaje”, dijo el director general de la Fundación Laboral.

El producto estrella desarrollado en el proyecto “H&S Games” es una aplicación para el aprendizaje de competencias básicas en prevención de riesgos laborales para dispositivos móviles –*smartphones* y *tablets*- que próximamente estará disponible para plataformas IOS y Android. Sin embargo, para Enrique Corral, “la tecnología no sustituye otros materiales didácticos que utilizamos; estamos inmersos en un ciclo de aprendizaje continuo, no solo en el aula, sino completado con otras acciones”.

Tras felicitar al equipo del proyecto, el director general de la Fundación Laboral mostró su satisfacción por las experiencias piloto que se han llevado a cabo a lo largo del proyecto “H&S Games” -una por país, con 60 participantes cada una-, y con la aplicación móvil, que podrá ser una herramienta más amplia en el futuro, con la creación de píldoras informativas.

Otro aspecto que resaltó Enrique Corral es que “con el nuevo Convenio General de la Construcción, toca renovarse e intentar conseguir el éxito que logramos entre 2007-2014, años en los que se redujo el índice de siniestralidad en un 50%.

Por su parte, el director de Seguridad y Salud de la Fundación Laboral de la Construcción, David Sáez, se encargó de explicar el desarrollo posterior de innovación, aplicada a la formación en PRL: “Recuerdo hace años, cuando costaba convencer al equipo de obra para la formación y la concienciación; hoy todos tienen 20 horas de formación por Ley”.

Aulas de EPIs, simuladores formativos, herramientas ‘gamificadas’, etc., que llevan al alumno a las condiciones reales de trabajo en entornos laborales. Según Sáez: “Hay que evitar ‘la muerte por Power Point’ en la Formación, y aprovechar las nuevas tecnologías, como la realidad virtual, realidad aumentada..., como alternativas a la formación práctica, ya que con ellas, además, se pueden enseñar procesos seguros”.

Hacia la toma de conciencia

El jefe del Servicio de Seguridad y Salud Laboral de la Dirección Provincial de Albacete, perteneciente a la Consejería de Economía, Empresas y Empleo de la Junta de Castilla-La Mancha, Jesús Oliver, comenzó su intervención recordando el Artículo 19 de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales, del que destacó “el deber de protección por parte del empresario, la garantía de una formación teórica y práctica, suficiente y adecuada en materia preventiva, y la adaptación a la evolución de los riesgos y a la aparición de otros nuevos. Puntos fundamentales para la concienciación del sector y para que el empresario aplique las nuevas tecnologías en la formación de sus trabajadores”.

Oliver hizo una correlación en la generación de beneficios que aporta la formación y la información para los trabajadores. En este sentido, destacó que los medios materiales y organizacionales ofrecen al profesional “poder trabajar seguro”; la formación y la información, “saber trabajar seguro”; y la toma de conciencia, “querer trabajar seguro”, que es hacia la que tenemos que ir, según Oliver.

Para el jefe de Servicio de la Junta, contrasta la constante tecnificación del sector de la construcción -tanto en técnicas como en equipos de trabajo y protección-, acompañado de una mejor organización del trabajo, con la figura del coordinador de Seguridad y Salud, que debería reflejarse en un avance positivo; con el aumento y la gravedad de la siniestralidad del mes de julio que, de 2016 a 2017, se incrementó en más de un 38%, en todo el ámbito nacional.

Percepción de la formación en PRL

Según la [1ª Encuesta en España a Técnicos de Prevención y Riesgos Laborales](#), un 67,7% de los técnicos opina que la formación actual debe cambiar; un 66% piensa que los medios didácticos deben ser más adecuados, y un 90% cree que las formaciones deben ser más prácticas y con colaboración de los mandos y empleos medios de la empresa.

Oliver piensa que la ‘gamificación’ y las nuevas tecnologías son vías oportunas y necesarias para este cambio “de la formación tradicional a la nueva formación”.

Por su parte, la subdirectora del Grado en Ingeniería de Edificación de la Universidad de Castilla-La Mancha, María Segarra, comentó: “En las ingenierías, entre las principales inquietudes de los estudiantes no está la Seguridad; por ello, para mí, la Seguridad en su labor y su concienciación es prioritaria, y deben conocer escenarios reales donde tendrán que enfrentarse a riesgos”.

Segarra afirmó que “la evolución del proceso de enseñanza del aprendizaje, tanto en herramientas como en metodologías, ha encontrado en las nuevas tecnologías un campo sin límites, y la Universidad, consciente de esta realidad, intenta explotar las posibilidades de las tecnologías para la formación del alumno”.

La profesora Marta María Hernández, en representación de la Dirección General de Programas, Atención a la Diversidad y Formación Profesional, perteneciente a la Consejería de Educación de la Junta de Castilla-La Mancha, habló del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en Formación Profesional, como el Aula del futuro -junto con otras tecnologías-, que están desarrollando centros de Formación Profesional de Castilla-La Mancha. Esta metodología se centra en el alumno y en su aprendizaje, e interrelaciona todos los módulos profesionales: los estudiantes tienen un proyecto por curso, en el que elige contenidos de todos los módulos, adquiriendo conocimientos transversales, de los que tiene que adquirir competencias.

Del ámbito empresarial, el coordinador de Prevención de Riesgos Laborales del Grupo Tragsa-SEPI, Mario Piñán, dejó claro que “se aprende desde la emoción y la diversión”, y añadió que “con creatividad y mente abierta, la formación basada en tecnologías no tiene porqué ser cara”.

Piñán compartió las experiencias de éxito en ‘gamificación’ llevadas a cabo en su compañía, tales como: cursos de cocina, disfraces, construcciones Lego, juegos en altura, etc. “Formaciones de impacto y experiencias en las que se adapta la teoría a la actividad didáctica”, explicó el coordinador. Y otras en las que se ha implementado el uso de nuevas tecnologías y herramientas, como gafas 3D, con las que han logrado resultados positivos, incluso de los trabajadores más reacios a la formación.

En la Jornada de difusión final de este proyecto europeo, quedó claro que la cada vez más escuchada ‘gamificación’ se imbuye en el sector de la construcción para facilitar el aprendizaje de los profesionales mediante sus dispositivos móviles, como es el caso de “H&S Games”, así como aportar un gran avance en la concienciación para disminuir la siniestralidad laboral.

SOBRE EL PROYECTO EUROPEO “H&S GAMES”

El proyecto “H&S Games”, cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea, ha estado liderado por la Fundación Laboral de la Construcción, desde octubre de 2015 y se ha desarrollado gracias a la colaboración de los siguientes socios europeos: Sataedu Satakunta Educational Federation -Sataedu- (Finlandia), Open Universiteit Nederland (Países Bajos), Die Bauindustrie Handwerkskammern in Nordrhein-Westfalen -Handwerk-NRW- (Alemania), Fundatia Romano-Germana Timisoara -FRG Timisoara- (Rumanía), Warrington Collegiate (Reino Unido) y Centro Edile Andrea Palladio (Italia).

Se trata de una iniciativa europea para la mejora del aprendizaje de competencias básicas en materia de Seguridad y Salud a través de métodos innovadores, con el diseño de una aplicación móvil (*App*) de juegos educativos ambientados en obras de construcción, que ofrece una manera entretenida y sencilla de adquirir conocimientos. La *App* estará próximamente disponible en todos los idiomas del consorcio -exceptuando el

holandés-, lo que favorecerá, también, el aprendizaje a personas migrantes que, además, podrían ganar competencias técnicas y lingüísticas específicas.

Más información del proyecto:

- <http://www.fundacionlaboral.org/proyectos/formacion/recursos-didacticos/heath-safety-games-2015-2017>
- <http://microsites.fundacionlaboral.org/hs-games>

SOBRE LA FUNDACIÓN LABORAL DE LA CONSTRUCCIÓN:

Una Fundación al servicio del sector

La Fundación Laboral de la Construcción comenzó su actividad en el año 1992, fruto de un diálogo social ejemplar entre la patronal y los sindicatos del sector: la Confederación Nacional de la Construcción (CNC), CCOO de Construcción y Servicios, y la Federación de Industria, Construcción y Agro de UGT (UGT-FICA).

El objetivo de crear esta entidad paritaria por y para el sector, mediante el Convenio General del Sector de la Construcción, era proporcionar a empresas y trabajadores los recursos que hicieran posible un sector más profesional, seguro, capacitado y con futuro, a través del impulso de sus tres pilares fundacionales: la formación, la prevención de riesgos laborales y el empleo de calidad en el sector.

La Fundación Laboral de la Construcción forma cada año a una media de más de 65.000 profesionales del sector, lo que la convierte en una de las principales entidades formadoras de España en número de alumnos, por encima de la mayoría de las universidades de nuestro país.

Cada año imparte más de 2,5 millones de horas de formación, de las cuales, más de un tercio son de materias relacionadas con la prevención de riesgos laborales.

Está constituida por 17 Consejos Territoriales y tiene 46 Centros de formación propios distribuidos por toda España, 22 de los cuales poseen un Centro de Prácticas Preventivas, en los que los profesores enseñan a los alumnos los riesgos reales que pueden correr en las obras y cómo prevenirlos.

Responsable de Comunicación: Beatriz Arroyo.

Email: barroyo@fundacionlaboral.org

Comunicación Proyecto Internacionales: Mercedes Oriol Vico.

Email: moriol@fundacionlaboral.org