

Risk@

¡Vive sin riesgos!

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	5
INTRODUCCIÓN.....	7
¿Cómo nace la idea de Risk@?.....	7
¿Qué pretende y a quién se dirige Risk@?	9
¿Qué puedes encontrar en Risk@?	10
1.- LOS RISK@-JUEGOS	11
CON RISK@ MÁS SEGUR@S EN CASA.....	11
POR LA CALLE, SEGUR@S CON RISK@.....	11
SEGUR@S EN LA ESCUELA CON RISK@	12
ATENT@ A LAS SEÑALES	12
ORDENAD@ Y LIMPI@.....	13
LAS POSTURAS DE RISK@.....	13
EL BOTIQUÍN DE RISK@.....	13
¡MUÉVETE SEGUR@!	13
2.- APRENDE + : LOS RISKONSEJOS	12
¿Sabes cómo...?.....	15
Mucho más.....	15
ALGUNAS ACTIVIDADES POSIBLES	16

PRESENTACIÓN

La incorporación de la prevención como valor social viene siendo objeto de atención y esfuerzo prioritario por parte de la Confederación Empresarial Vasca, Confebask. De ahí que, junto a las actuaciones de salud y seguridad laboral que, de forma permanente, despliega en el ámbito de las propias empresas, nuestra organización esté actualmente dedicando su esfuerzo a extender entre los más jóvenes una cultura de la prevención a menudo inexistente en nuestra sociedad.

Educar a la población desde temprana edad para observar conductas y actitudes de prudencia que permitan eliminar al máximo los riesgos existentes en la vida cotidiana es, precisamente, el principal objetivo del multimedia que aquí se presenta.

Nacido a partir de los conocimientos y saber hacer aportados por un grupo de expertos y desarrollado por Confebask con el apoyo continuo de la Dirección de Innovación Educativa del Departamento de Educación del Gobierno vasco, este multimedia introduce de forma lúdica a los niños de entre 8 y 10 años para

los que está destinado, en situaciones de riesgo que a menudo se dan en su entorno habitual.

Mediante diversos juegos los niños aprenden a identificar y a evitar aquellos acontecimientos o conductas con los que podrían ver comprometida su seguridad, inculcándoles así una actitud preventiva que se pretende les acompañe el resto de su vida.

La necesidad de concienciar, al mismo tiempo, a los más jóvenes sobre la importancia de la igualdad de géneros, ha sido también objeto de tratamiento implícito en el multimedia, intentando con ello establecer formas de actuación y relación, que favorezcan en el futuro sociedades más justas y entornos laborales en los que las mujeres puedan desarrollar sin cortapisas de género todo su potencial.

Nada de ello hubiera sido posible sin la colaboración de diversas personas y entidades que nos han ayudado a reflexionar y a ahondar en cuestiones para todos tan importantes. Nuestro público agradecimiento a todas ellas por sus aportaciones, visión y esfuerzo.

INTRODUCCIÓN

¿Cómo nace la idea de Risk@?

Durante los últimos años, son muchas las Empresas que han transmitido a CONFEBASK su preocupación por el desconocimiento y las actitudes que demuestra el alumnado de Formación Profesional en materia de Prevención, durante su primer contacto con el mundo laboral.

También el Departamento de Formación de CONFEBASK ha tenido la oportunidad de recoger esta preocupación en las más de 300 empresas que visita cada año, al realizar el seguimiento del módulo de carácter práctico que realiza todo el alumnado de Formación Profesional, denominado *Formación en Centros de Trabajo*.

En estas visitas, además de la preocupación por los efectos que la falta de prevención pueda ocasionar para este alumnado, se ha entendido también que no se

puede perder la ocasión de que estos y estas jóvenes sean el motor de cambio en las empresas y contagien al resto de trabajadores y trabajadoras en materia de cultura preventiva.

En este contexto surge la idea de crear un grupo de trabajo, de carácter heterogéneo, en el que están representados: Empresas, Centros de Formación Profesional, Gobierno Vasco, Agencia Europea de Seguridad y Salud en el Trabajo, Osalan e Instituto Nacional de Seguridad e Higiene del Trabajo; así como, CONFEBASK, y cuyo objetivo sería:

“ Establecer las actitudes y los conocimientos transversales básicos, que los alumnos, debieran de adquirir antes de finalizar sus estudios y tener su primera experiencia laboral, en relación a temas de seguridad y salud en el trabajo” .

En consonancia con el objetivo del Grupo, se analizan las experiencias que existían al

respecto en Europa, y se llegan a las siguientes conclusiones:

- *La enseñanza de las cuestiones relacionadas con Seguridad y Salud, debe comenzar al principio de la educación infantil.*
- *La edad comprendida entre los 6 y 10 años es especialmente sensible para trabajar hábitos, actitudes y valores, aunque el trabajo haya que continuarlo también en las etapas posteriores.*
- *Los proyectos destinados a estas edades, deben hacer uso de la imaginación y del juego.*
- *Se debe utilizar su propio entorno habitual como fuente de ejemplos de riesgos, siendo muy conveniente que los padres y las madres participen en este proceso.*
- *Es necesario trabajar de una manera conjunta, los aspectos de Seguridad y Salud, con los de Igualdad de Género; por la relación que existen entre dichos valores.*

Y así nace **Risk@**, una nueva Herramienta didáctica en formato de juego, que persigue el fin de promover la cultura de la seguridad y la salud entre los chicos y chicas entre los 6 y 10 años; potenciando el desarrollo de las actitudes y valores al respecto; y teniendo muy presente durante toda la herramienta el enfoque de género.



¿Qué pretende y a quién se dirige Risk@?

El objetivo principal de esta herramienta es el de desarrollar entre los jóvenes, la cultura preventiva. Se trata de fomentar en el alumnado de Educación Primaria, la adquisición de hábitos y actitudes, que le permitan en cualquier momento y lugar de su vida cotidiana, identificar situaciones de peligro y evitarlas .

Un segundo objetivo que persigue Risk@, es el de impulsar la igualdad de oportunidades y el enfoque de género; y debido a ello, toda la herramienta ha sido elaborada teniendo muy presente, y está “salpicada” de mensajes subliminales en este sentido.

En este sentido, el papel de guía durante toda la herramienta multimedia; lo realizan un guía masculino (*Risko*) y una guía femenina (*Riska*), que comparten el papel de guía, como claro ejemplo de igualdad.

Asimismo, durante los diferentes juegos, veremos personajes masculinos, realizando tareas “tradicionalmente femeninas” (padre realizando tareas del hogar); y a personajes femeninos realizando tareas



“tradicionalmente masculinas” (niña jugando a fútbol con otros niños).

Jugando con Risk@, el alumnado tomará conciencia de que muchos accidentes pueden evitarse, y para ayudarles en esta tarea, se ha decidido plantear situaciones de peligro que les sean familiares, porque se pueden dar en su entorno. Así se han



elegido los tres entornos más comunes para los chicos y chicas de esta edad: el HOGAR, la ESCUELA y la CALLE.

Como se ha señalado, es un material que va dirigido al alumnado de Educación Primaria, y aunque lo puedan utilizar con ayuda los niños y las niñas del primer ciclo, creemos que la edad ideal para utilizarlo sería la del alumnado del segundo ciclo (de 8 a 10 años).

Risk@ está diseñado para que los propios chicos y chicas puedan viajar por la información y divertirse con las actividades propuestas, ya que es de fácil acceso y de simple manejo. Sin embargo, lo ideal sería

trabajarlo en grupos, con personas adultas, en casa etc., comentar lo que nos parece bien y lo que no, inventar situaciones nuevas etc., pues es en interacción cuando más y mejor se aprende.

¿Qué puedes encontrar en Risk@?

Durante toda la herramienta multimedia, los chicos y chicas estarán dirigidas y guiadas por Risko y Riska, que son los personajes encargados de introducirnos en cada zona, y también los que nos irán explicando en los juegos la manera de prevenir situaciones de riesgo.



En el CD nos encontramos con dos grandes zonas principales: la zona de los juegos: “Los Risk@-juegos” y la de la teoría: “Aprende + : los Riskonsejos”, dirigida a conocer o reforzar conceptos y actitudes, en relación a la seguridad y la salud.

1.- LOS RISK@-JUEGOS

Esta zona contiene 8 juegos dedicados a la Seguridad y a la Salud en entornos cercanos y conocidos de los chicos y chicas. Básicamente se desarrollan en el hogar, la escuela y la calle.



CON RISK@ MÁS SEGUR@S EN CASA: En este juego se presentan la cocina, la sala, la habitación y la terraza de una casa. Dentro de cada espacio el alumnado deberá

ir descubriendo personajes en situación de peligro. Una vez identificada la situación, deberá seleccionar la mejor opción para evitar dicho riesgo.

Las mayoría de las situaciones que se presentan son bastante comunes, sin embargo habrá que tener en cuenta que puede haber en clase alumnado procedente de otras culturas, o que viva en situaciones diferentes y que le sean más familiares otras situaciones de riesgo, por lo que sería interesante comentarlo.

POR LA CALLE, SEGUR@S CON RISK@: En esta actividad, se presentan diferentes situaciones de riesgo en la calle: en la acera, en el parque, etc.



El alumnado debe seleccionar cual es la mejor solución para evitar dicha situación de riesgo, de entre las opciones propuestas.

SEGUR@S EN LA ESCUELA CON RISK@: Este juego, en la línea de los dos anteriores, trata de hacer ver a **los y las chicas**, situaciones de peligro que pueden surgir en el día a día en su escuela. Aparecen personajes en situación de riesgo en diferentes zonas de la escuela (patio, aula, etc.) que tienen que ser identificadas y solucionadas.

ATENT@ A LAS SEÑALES: Esta actividad va enfocada a que el alumnado conozca más a fondo las Señales. Para ello se presentan tres juegos: “¿Qué falta...?”, “¿Cuánto sabes?” y “Diseña tu señal”.

En “¿Qué falta...?” el alumnado deberá completar dos escenas en las que faltan diferentes señales: una panorámica de una ciudad, y la de un pequeño pueblo.

“¿Cuánto sabes?” es un juego en formato de test, donde el alumnado medirá sus conocimientos sobre las diferentes señales que existen, a través de ocho preguntas.

En “Diseña tu señal”, se le propone al alumnado una serie de actividades para que cree su propia señal. Tendrá que ir eligiendo la forma, los colores, etc. a través de los 5 pasos que componen el juego.

Finalmente, la señal podrá imprimirse, para que el alumnado pueda llevársela a su casa.



ORDENAD@ Y LIMPI@: Se presentan al alumnado 4 zonas de su entorno diario y más habitual: Aula, Cocina, Baño y Habitación; y se le pide que ordene y limpie dichas zonas, con el fin de eliminar posibles accidentes causados por el desorden y la suciedad. La idea es que el alumnado aprenda que ordenar es una manera eficaz de prevenir posibles accidentes.

LAS POSTURAS DE RISK@: Con este juego, se trata de que el alumnado identifique, la manera correcta de realizar algunas actividades o posturas, muy habituales: llevar la mochila, levantar peso, etc.



Se presentan 8 situaciones y para cada una de ellas, en pantalla aparecerá una manera correcta de llevar a cabo esa acción y otra incorrecta. El alumnado deberá identificar y señalar la postura correcta.

EL BOTIQUIN DE RISK@: En este juego, el chico o la chica debe completar un botiquín con sus elementos más básicos. Estos elementos deberá elegirlos entre un montón de objetos variados. Al introducir los elementos correctos en el botiquín, reciben una explicación sobre el posible uso de dicho elemento.

¡MUÉVETE SEGUR@! El objetivo de este juego es el de hacer ver los posibles peligros que podemos correr, en diferentes medios de locomoción: en el coche, en el autobús del colegio, en la bici, etc.

La actividad consta de 2 juegos: Viajando correctamente en... y Viajando correctamente en coche.

En **Viajando correctamente en...** se van presentando una serie de imágenes con gente viajando en diferentes medios, y el usuario deberá decidir, si esas personas viajan correctamente o no.



En **Viajando correctamente en coche**, se nos presenta a una familia viajando en un coche. El objetivo será corregir todas las situaciones incorrectas que detectemos, entre los ocupantes del coche.

Recordemos que parte de nuestro alumnado puede vivir situaciones económicas que no le permitan disponer de coche o que la familia no quiera disponer de este medio de locomoción. Sin embargo es importante que aprendan a detectar peligros y a evitarlos.

2.- APRENDE + : LOS RISKONSEJOS

Ésta, pretende ser una zona donde el alumnado conozca o profundice sus conocimientos y hábitos sobre la seguridad y la prevención de accidentes en sus entornos más habituales: la escuela, el hogar y la calle.

En definitiva es la parte teórica que puede utilizarse para complementar los conceptos y las ideas vistas en los Risk@juegos.

Dentro de cada apartado, se encuentran pequeños manuales, que pueden imprimirse; y así, después de imprimirlos en la escuela, el alumnado se los podrá llevar a casa para comentarlo con su familia, sus amigos y amigas, etc.

En todos los casos, hay un dibujo de una impresora en la parte inferior de la pantalla, y que al hacer clic sobre ella, se nos generará un archivo PDF que se podrá guardar en el ordenador, enviarlo por email o simplemente imprimirlo.



La zona tiene 2 partes:

¿Sabes cómo...? es el área de manuales enfocada a ser usada por el propio alumado. **Se trata de 6 manuales** con los consejos más básicos para evitar los accidentes más típicos: quemaduras, golpes, electrocuciones, etc.

- 📄 ... **actuar ante un accidente.**
- 📄 ... **evitar intoxicaciones.**
- 📄 ... **evitar electrocuciones.**
- 📄 ... **evitar incendios y explosiones.**
- 📄 ... **evitar los golpes.**
- 📄 ... **evitar quemaduras.**



Mucho más... es el área de consejos más serios, por lo que se plantea que sea el profesorado quien acompañe a los chicos y a las chicas en la lectura y análisis de dichos manuales o consejos.

Dentro de esta zona, encontrarás un listado de **Guías con Consejos**, un apartado dedicado a **Primeros Auxilios** y el Diccionario con un **Glosario** de los términos más básicos relacionados con la Seguridad, la salud y la prevención de los accidentes. Todo este material puede resultar muy útil para que los chicos y chicas aprendan a entender otras guías, otras advertencias, otras señales etc., así como para aprender a detectar riesgos o a reaccionar en situaciones de peligro en otros contextos diferentes a los que plantean los juegos.


ALGUNAS ACTIVIDADES POSIBLES


De cara a profundizar en los diferentes conceptos que aparecen durante la Herramienta Risk@, hemos recopilado algunas actividades que podrían ponerse en práctica en el aula, como un complemento al multimedia.

Estas actividades que presentamos a continuación están pensadas para poder trabajar cuestiones relacionadas con la salud y la seguridad; es decir, son una herramienta que quiere servir de apoyo al profesorado en el campo de la educación en valores de manera transversal.

Recordamos que aunque el CD pueda utilizarse de forma individual, es importante plantear momentos de discusión, de búsqueda de soluciones, de planteamiento de nuevas situaciones de riesgo etc. en grupos, en los que el alumnado pueda interactuar con sus iguales, con alumnado más mayor o más joven, con adultos y adultas (profesorado, familiares, voluntariado, personal no docente etc.) para que se den más, y más sólidos aprendizajes.

Las actividades que se proponen son:


 *Ver los juegos en una pantalla, de manera que el juego se realice en grupo, y se genere un debate acerca de las situaciones que aparecen y se comenten situaciones similares vividas.*

 *Utilizar los manuales con la parte de los Riskconsejos, para que a su vez el alumnado de la clase dividido en grupos lo prepare y lo exponga a los demás grupos.*

- *Buscan en el CD la información que les corresponda exponer*

- *Buscan las palabras que no entiendan, o profundizan en el tema con los manuales del Área del Profesorado.*

- *Se lo cuentan los unos a los otros, simulan las acciones de peligro, etc.*

 *Se pueden formar pequeños grupos a los que se les asigne un contexto determinado como puede ser el colegio,*

la casa, el parque, etc. y a partir de éste, deberán inventar una pequeña secuencia en la que aparezca una situación de riesgo, un accidente, etc., en relación con el tema de los riesgos para la salud.

El profesor o profesora, por su parte, debe elaborar previamente un listado de los términos/conceptos a ser trabajados en la escena



Cada niño o niña dibujará un espacio (clase, patio, habitación,...) en la que aparezcan situaciones de riesgo (desorden, suciedad, obstáculos,...). El profesor o profesora recogerá los dibujos y los repartirá de nuevo entre el alumnado, procurando que nadie vuelva a tener el que ha hecho.

Los niños y las niñas marcarán con una cruz todas aquellas cosas que crean que están mal y explicarán al resto de la clase el porqué.



El alumnado transportará diferentes cargas: ligeras, medias y pesadas, utilizando distintos recursos (bolsa de plástico, cestos, carritos, mochilas,

etc.), con el fin de experimentar cuáles son los riesgos que comporta la manipulación de cargas y que pueden afectar a la salud corporal.

Mediante este ejemplo, ellos mismos podrán evaluar cuál es la forma idónea de transporte de cargas. A continuación, se les preguntará sobre situaciones parecidas que hayan vivido.



*Mediante el juego “**Atent@ a las Señales**”, el profesorado podrá hacer preguntas sobre el significado de cada una de las señales, así como los colores utilizados. Por ejemplo, qué información nos aportan las señales cuadradas y las redondas, o qué otros elementos pueden ser útiles en una evacuación (bandas **fosforescentes** en el suelo, las luces de emergencia, etc.).*

Una vez finalizada la actividad, los niños y niñas comentarán cuáles son las señales que conocían y las que no, cuáles les parecen más fáciles de interpretar, qué señales habría que poner en el centro para evitar algún riesgo etc..



Los alumnos y alumnas de forma individual elaborarán una lista con todos los elementos y señales informativos que sirven de ayuda en el caso de una evacuación del centro escolar. Después, el profesorado anotará en la pizarra todas las aportaciones hechas por el alumnado y preguntará, de forma aleatoria, sobre la utilidad de dichas señales: si las conocían con anterioridad, si ha sido un aprendizaje nuevo, si se necesitarían nuevas etc.



El profesorado pedirá al alumnado que durante unos días se fije, cuando vaya por la calle, en algún taller mecánico, carpintería, zapatero, etc. Deberá observar la limpieza y el orden de los talleres, dónde se ubican las herramientas de trabajo, si se mantienen en buen estado, si los profesionales se pasan las herramientas de forma adecuada, etc.

Posteriormente, en clase se hará una puesta en común y el profesor o profesora intentará que se vea la importancia que existe a la hora de utilizar correctamente las herramientas de trabajo.

Después, el alumnado se distribuirá en grupos y cada uno de ellos se encargará durante unos días de buscar información sobre alguna profesión en la que se utilicen herramientas de trabajo (carpintería, electricidad, albañilería, mecánica, etc.). El alumnado también deberá buscar en revistas y periódicos fotografías de la profesión que haya escogido y las herramientas que utilizan (si encuentran profesionales y utensilios de otros grupos, deberán ayudar a sus compañeros y compañeras facilitándoles la información). Con todo este material recopilado, realizarán un mural sobre la profesión y las herramientas.




Se pedirá a los alumnos y las alumnas que piensen en alguna herida, golpe, corte o fractura que les haya sucedido alguna vez y se les preguntará qué actuaciones relacionadas con los primeros auxilios aplicaron ellos, ellas u otras personas para solucionarlo. El o la profesora irá escribiendo en un lado de la pizarra todas las aportaciones del alumnado.


Una vez expuestos los casos de todos los niños y niñas, se dividirá la pizarra en dos columnas; en una se pon-


drá lo que hay que hacer ante un herido (controlar los signos vitales, aflojar lo que comprima al accidentado, inmovilizar fracturas, desinfectar las heridas con agua y jabón, etc.) y en la otra lo que no hay que hacer (utilizar algodón, manipular la herida, aplicar pomadas en las quemaduras, inclinar la barbilla hacia atrás cuando sangra la nariz, etc.). Posteriormente, se realizará un debate en el que participará toda la clase.


El profesor o profesora aprovechará para realizar una explicación sobre heridas, contusiones, hemorragias, fracturas, luxaciones y esguinces y sobre qué primeros auxilios se deben aplicar en cada caso (se propondrá la posibilidad de que asista al centro una persona especializada en primeros auxilios). También se desplazarán hasta el botiquín de la escuela y comentarán qué materiales son necesarios para la prestación de los primeros auxilios (tijeras y pinzas, apósitos estériles, parches oculares, gasas estériles, esparadrapo y vendas, guantes, etc.). Del mismo modo, verificarán la fecha de caducidad de los materiales y se comentará que el material usado se debe reponer y debe estar siempre ordenado.

 *El profesorado realizará una breve explicación sobre el método PAS (Proteger, Avisar, Socorrer). El alumnado deberá dividirse en grupos de tres o cuatro personas y realizar un mural sobre estos tres conceptos con dibujos y fotografías explicativas al lado.*

En una esquina del mural (o al lado del concepto "Avisar") deberán figurar los teléfonos de urgencia principales que previamente el profesorado habrá escrito en la pizarra. Además, deberán intentar memorizar algunos de estos teléfonos y escribirlos en una tarjeta para llevárselos a casa.

 *Aprovechando los diferentes juegos, crear concursos por parejas o grupos.*

 *Concursos de preguntas y respuestas entre diferentes grupos con los temas del multimedia.*

 *Elaborar sopas de letras con palabras del vocabulario referentes a la terminología de los riesgos con los que podemos encontrarnos en la escuela, en la calle, en casa, etc. Esta actividad la puede elaborar el mismo profesor o bien los propios alumnos.*

Más actividades en:

"Erga Primaria" del Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo.

(http://www.mtas.es/insht/erga_pt/erga_pt.htm#dispo).

