



INNOVACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA FORMACIÓN PREVENTIVA PSICOSOCIAL

LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA FORMATIVA EN MATERIA DE RIESGOS PSICOSOCIALES:

BALANCE DE EXPERIENCIAS APLICATIVAS Y RETOS DE FUTURO.

Miércoles, 19 de noviembre de 2025.

>>>> Lugar de Celebración:
Salón de Actos. Edificio A 3. Ingeniería y Tecnología
Campus Las Lagunillas. S/N. Universidad de Jaén

Dolores Rico García
Consultora, formadora y divulgadora en SST
Facilitadora Lego® Serious Play®

LA PREGUNTA INCÓMODA

¿Por qué, si formamos tanto en materia de riesgos psicosociales, sigue habiendo tanto desconocimiento, se siguen generando situaciones de riesgo y daño psicosocial?

ESTRÉS

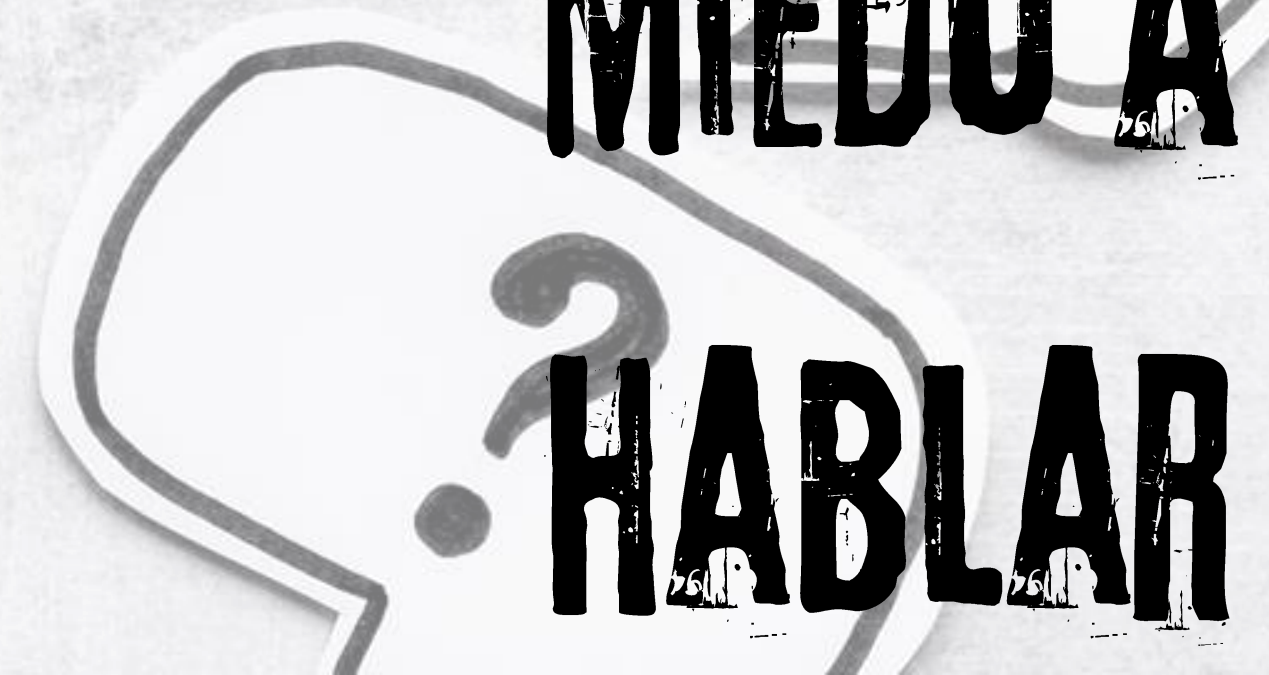
CONFLICTO

MIEDO A

BURNOUT

ACOSO

HABLAR



**Tensión entre
muchoa formación y poco impacto real**



POR QUÉ LA FORMACIÓN TRADICIONAL NO FUNCIONA (I)

Cuando la formación se convierte en trámite

- Tras denuncia, conflicto o inspección.
- Para “cubrir expediente” y cumplimiento.
- Pensada para grandes volúmenes, poca personalización.
- Online masiva y de dudosa calidad.

POR QUÉ LA FORMACIÓN TRADICIONAL NO FUNCIONA (II)

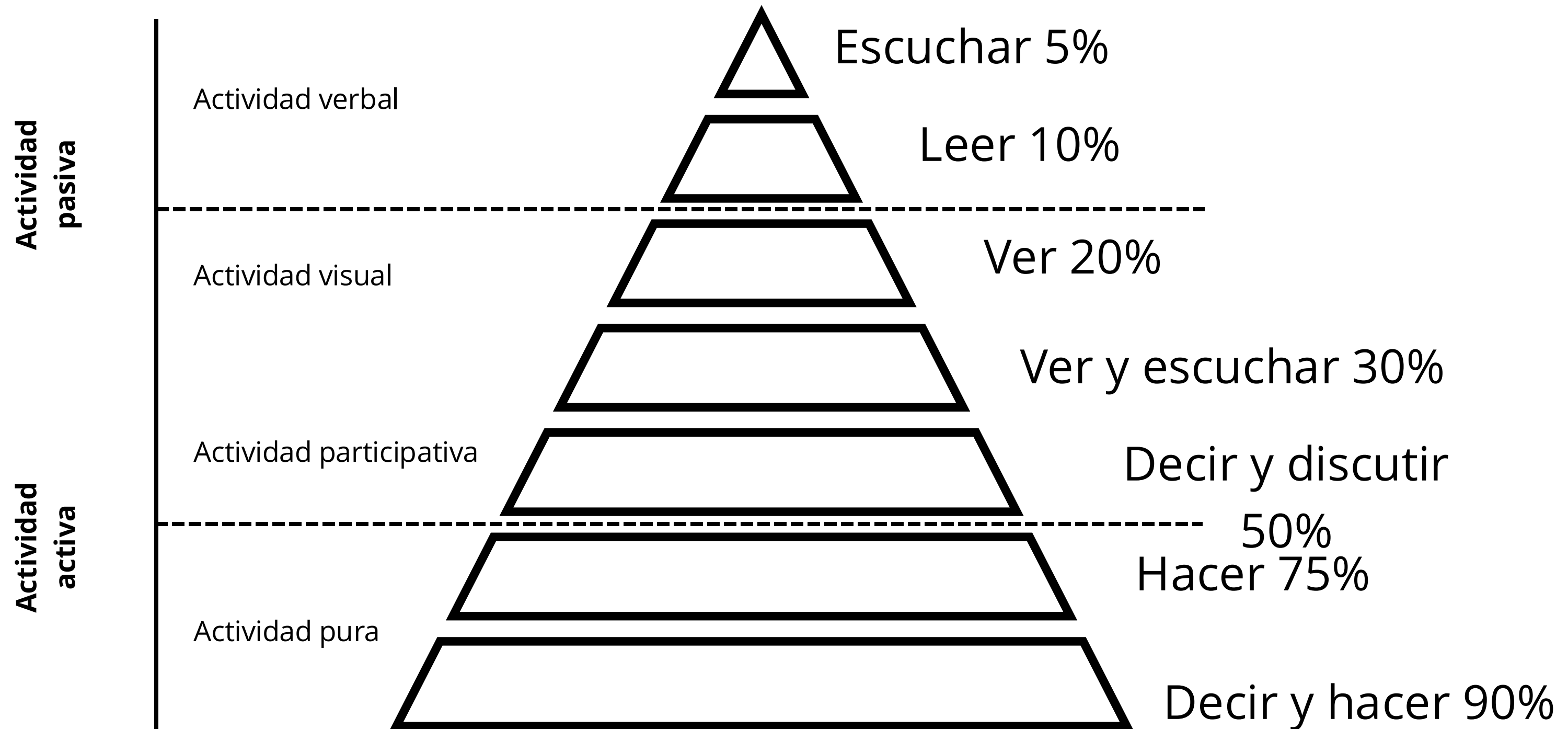
Cuando hablamos de riesgos psicosociales sin hablar de personas

El contenido...

- Exceso de teoría y normativa.
- Casi sin espacio para la experiencia de las personas.
- Poca transferencia al día a día.
- No conecta con emociones.
- No involucra a mandos ni dirección.
- Se centra solo en “resiliencia individual”, no en organización.
- No se evalúa su impacto real.

CONE OF EXPERIENCE

Cómo aprendemos las personas: del escuchar al experimentar




Dale, E. Audio-visual methods in

teaching



Traducción y adaptación de Roy Campos Retana: Dale, E. (1969). Audiovisual methods in teaching.

A black and white photograph of a sandy beach with several sets of footprints leading away from the viewer towards the top right. The footprints are arranged in a line, with each set consisting of a larger front foot and a smaller back foot. The sand is textured and shows some ripples.

**Cuanto más activa, concreta y
experiencial es la actividad, más profunda
y duradera es la huella de aprendizaje**

Si el riesgo es psicosocial, la formación también debe ser psicosocial

DIÁLOGO

EXPERIENCIA

EMOCIÓN

ACCIÓN





LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA FORMATIVA EN MATERIA DE RIESGOS PSICOSOCIALES

”

“EL JUEGO ES UN INVENTO PODEROSO DE LA NATURALEZA... EL INSTRUMENTO DEL JUEGO, COMBINACIÓN DE CURIOSIDAD Y PLACER, ES EL ARMA MÁS PODEROSA DEL APRENDIZAJE.”

FRANCISCO MORA

La gamificación es una estrategia que utiliza elementos y principios de los juegos en contextos no lúdicos para motivar y aumentar la participación, el compromiso y el rendimiento de las personas.

Estos contextos pueden incluir la educación, el marketing, la salud y, particularmente, el entorno laboral.



POR QUÉ USAR LA GAMIFICACIÓN

AUMENTA EL COMPROMISO Y LA MOTIVACIÓN

El juego tiene la capacidad de **incrementar el compromiso de los participantes** al hacer las tareas más entretenidas y desafiantes. La motivación intrínseca, aquella que proviene de la satisfacción personal de realizar una actividad, se potencia cuando se introducen elementos lúdicos que hacen que las tareas parezcan menos rutinarias y más significativas.

MEJORA DEL APRENDIZAJE Y LA RETENCIÓN

La gamificación **facilita el aprendizaje al crear entornos interactivos** que fomentan la participación. Esto no solo mejora la comprensión de los conceptos, sino que también aumenta la retención de la información a largo plazo.

FOMENTO DE LA COMPETENCIA SANA

Las dinámicas de juego promueven la competencia sana. Los sistemas de puntuaciones, rankings y recompensas **incentivan a los individuos a esforzarse más y un aprendizaje más significativo.**

MONITOREO Y RETROALIMENTACIÓN

La gamificación permite un **seguimiento del progreso de los participantes** a través de métricas claras y *feedback* inmediato. Esto ayuda a identificar áreas de mejora y proporciona una base objetiva para la evaluación del rendimiento.

AUTONOMÍA Y CONTROL

La gamificación ofrece a los participantes **un mayor sentido de autonomía y control sobre su aprendizaje y desarrollo.**

FAVORECE CAMBIOS DE COMPORTAMIENTO

La gamificación puede influir positivamente en los comportamientos diarios relacionados con la seguridad y salud laboral, promoviendo prácticas más seguras y saludables en el lugar de trabajo e incluso fuera de él.

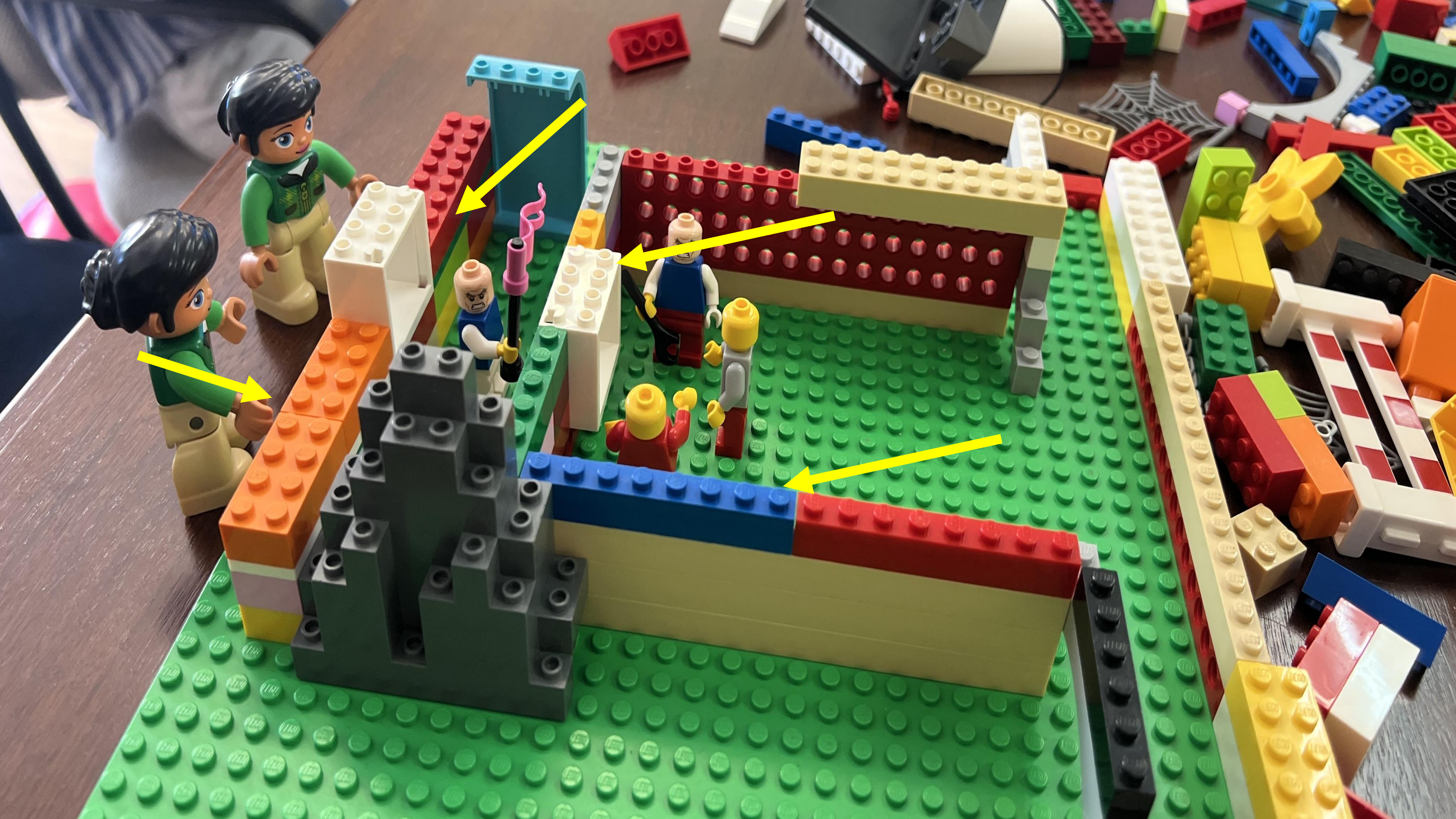
FOMENTA LA CULTURA DE SEGURIDAD

Fomentar una cultura organizacional donde la seguridad es prioritaria y todos los empleados están comprometidos con ella. Favorece la corresponsabilidad y una cultura de seguridad compartida.



LEGO® SERIOUS PLAY®









No hablábamos de piezas.

Hablábamos de personas, emociones, relaciones, de cómo la comunicación, la confianza, la seguridad psicológica, son factores moduladores de los factores de riesgo psicosocial.





La gestión psicosocial y la formación en materia de riesgos psicosociales necesita herramientas que nos permitan hablar de lo que cuesta decir.

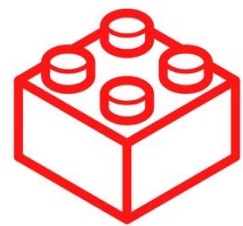


Es una técnica que facilita la reflexión, la comunicación y la resolución de retos o desafíos en equipos y organizaciones.

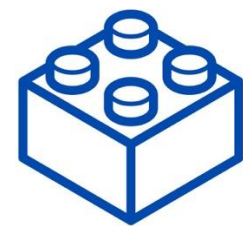


Lego® Serious Play® es una técnica de facilitación y pensamiento constructivo que utiliza los ladrillos de Lego® como herramientas para la comunicación, el aprendizaje y la resolución de problemas, retos o desafíos que enfrentan las organizaciones y/o los equipos.

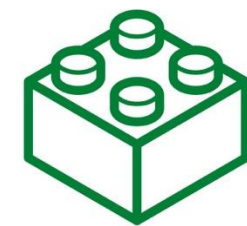
Esta metodología se basa en varios fundamentos teóricos clave:



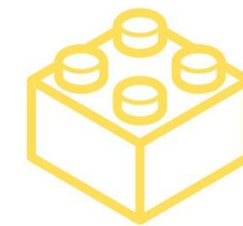
CONSTRUCCIONISMO



PENSAMIENTO
VISUAL Y ESPACIAL



APRENDIZAJE
EXPERIENCIAL



CONSTRUCCIÓN DE
SIGNIFICADO
COMPARTIDO



PENSAMIENTO
SISTÉMICO



¿POR QUÉ LEGO® SERIOUS PLAY®?

- **Participación del 100% de las personas asistentes, el 100% del tiempo y con el 100% de atención.** Cuando participamos de algo, **genera mayor motivación y compromiso**
- Parte de que las **personas son fuente de solución y nos gusta participar de algo más grande**
- Se fundamenta en que **los líderes no tienen todas las respuestas**
- **Nivela el campo de juego**
- Genera **empatía y escucha**. Una escucha para comprender y entender. Una escucha activa, afectiva y efectiva.
- Es **aprendizaje “Learning by doing”**. Las personas asistentes se convierten en sujetos activos de su propia formación y aprendizaje.
- Es **experiencial** y genera un recuerdo duradero y sostenido en el tiempo.
- Genera **emoción y disfrute**

A group of people are gathered around a table, building with a large pile of colorful LEGO bricks. The table is covered with a white cloth and is filled with various LEGO pieces in shades of red, blue, yellow, green, and black. Some people are wearing black wristbands. In the foreground, a person's hands are visible, holding a blue brick. In the background, another person is holding a small green piece. The scene is brightly lit, and the focus is on the hands and the colorful bricks. The text "El conocimiento de las manos" is overlaid in the center of the image.

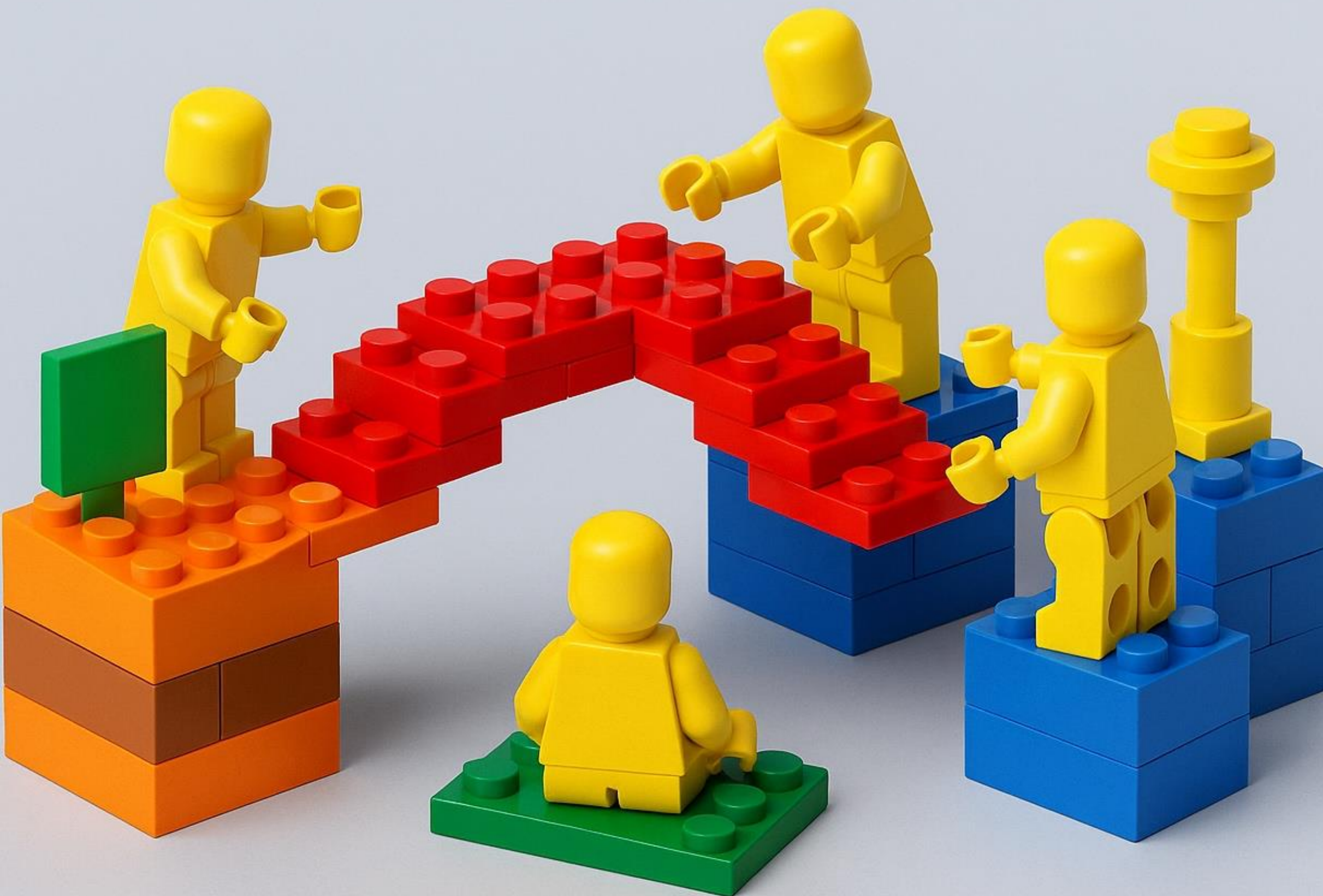
El conocimiento de las manos

Modelos clásicos:

Karasek y Theorell, demandas, control y apoyo social son determinantes del bienestar psicológico en el trabajo. Con Lego® Serious Play® abrimos **espacios para aumentar control percibido, refuerza apoyo social...**

Demandas–Recursos de Bakker y Demerouti, esta metodología funcionan como un **recurso personal y organizacional** al fomentar la participación, creatividad, comunicación positiva y la empatía. Recursos que **equilibran las demandas y previenen** la fatiga emocional, el conflicto o el burnout.





Las organizaciones cambian cuando las personas construyen juntas.

Esta estrategia busca **tender puentes**, generar confianza, **desde la comunicación, reflexión, escucha, atención y empatía.**

El cambio organizacional no nace (sólo) del dato, **nace del diálogo.**



Indicaciones terapéuticas:

- Fomenta el diálogo
- Fortalece la confianza
- Promueve la participación

Modo de administración:

- En talleres, con facilitación guiada
- En entornos colaborativos

Efectos secundarios

- Autocrítica
- Aprendizaje colectivo
- Liderazgo empático

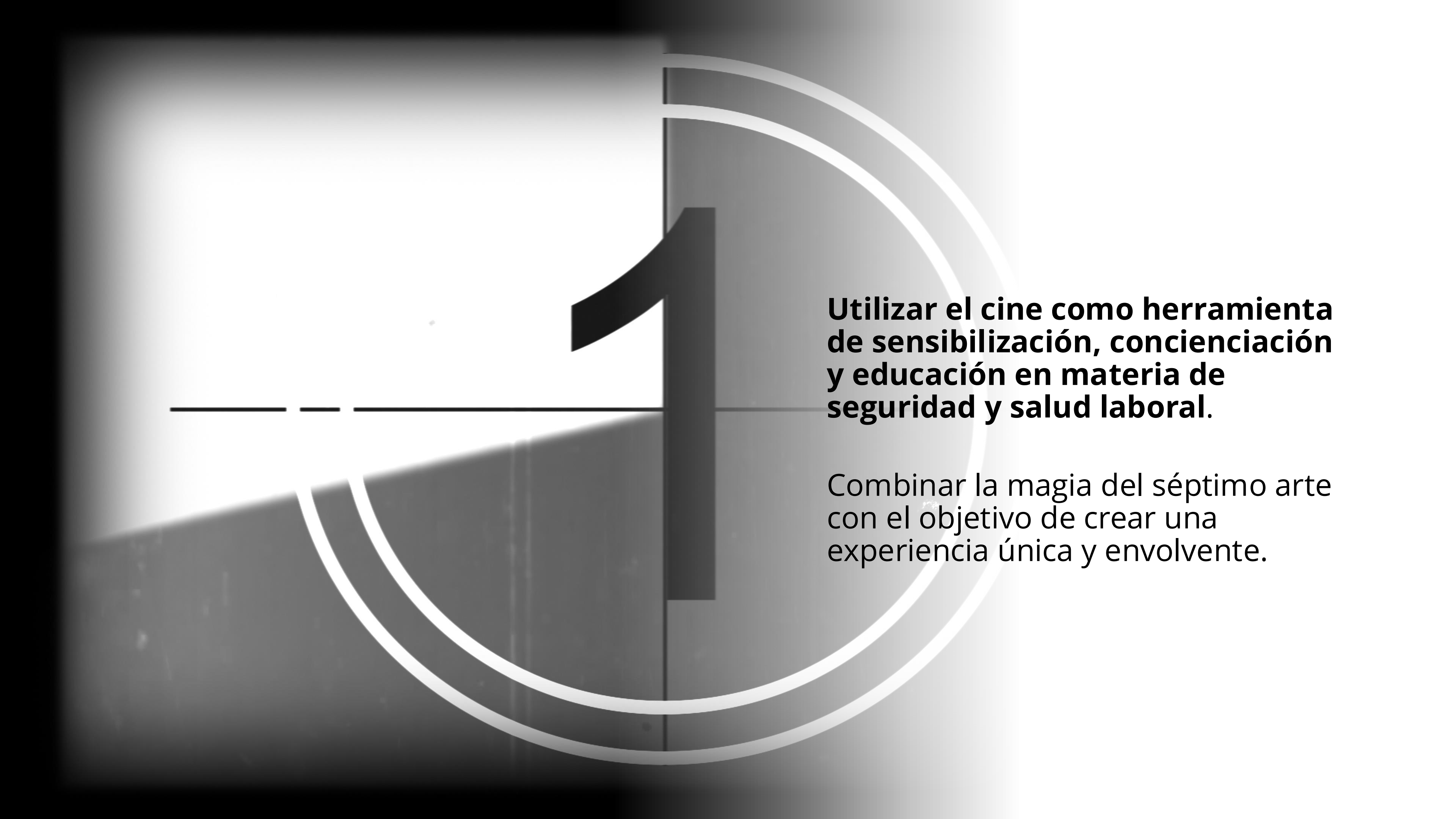
No está recomendado si la organización:

- no está dispuesta a escuchar.
- no acepta otras visiones.
- no reconoce a los líderes o directivos de no tener todas las respuestas.
- no acepta que las personas son fuente de solución.

Medicina para la gestión y la formación psicosocial

RECURSOS AUDIOVISUALES Y NARRATIVOS PARA LA FORMACIÓN PSICOSOCIAL





Utilizar el cine como herramienta de sensibilización, concienciación y educación en materia de seguridad y salud laboral.

Combinar la magia del séptimo arte con el objetivo de crear una experiencia única y envolvente.



Comunicar en prevención de forma original y positiva a través de las emociones que evoca el cine no sólo pensando en organizaciones, sino también para centros educativos y la sociedad en general



Fomentar la cultura preventiva en organizaciones, centros educativos y en la sociedad.



Analizar cómo se ha tratado en el cine la Seguridad y Salud Laboral.



Compartir filmografía que permita aprovechar a las organizaciones este recurso para ponerla en valor la Seguridad y Salud Laboral.



Ofrecer materiales y recursos a las organizaciones, Responsables de Seguridad, Delegados de Prevención, mandos intermedios, trabajadores, centros educativos, etc., **originales y más amables para generar debate y/o reflexión en torno a la Seguridad y Salud Laboral, generar cambios de actitud, concienciación, etc.**



DESARROLLO DE LA INICIATIVA

Proceso de participación

Invitación a los lectores/as a ampliar la propuesta de películas en SST del artículo. Para favorecer la participación, se sortea una suscripción a una plataforma de cine.

Publicación de artículo

Publicación en el blog de la Fundación e-coordina con ocasión de los premios Óscar 2024. Propuesta de TOP 5 DE PELÍCULAS para concienciar en SST.

01

02

03

Webinar

Se organiza el *webinar* "Riesgos Psicosociales. La Punta del Iceberg" con David Cánovas (director de la película) y el Dr. Javier Llaneza (psicólogo forense).

04

Publicación de artículo

Publicación en el blog de la Fundación e-coordina con las conclusiones del *webinar*. Posibilidad de ver en diferido.

05

Recopilación de películas y votación

De cada película se realiza una ficha con los principales datos y aspectos de SST que aborda. Se invita a votar por las tres más relevantes.

06

Publicación e-book

Con prólogo del Dr. Javier Llaneza. Con cuidadosa selección de películas relevantes para la SST, acompañadas de fichas descriptivas y propuesta de actividades a realizar. Disponible en línea y descargable.

DESARROLLO DE LA INICIATIVA:

publicación del *e-book*.

El *e-book* es el **resultado final** de la iniciativa “Una Seguridad y Salud en el Trabajo de Película” que pone **el foco en el cine como recurso en favor de la Seguridad y Salud Laboral** por su potencial educativo, de concienciación y reflexión.



DESARROLLO DE LA INICIATIVA:

publicación del *e-book*.

El **cine ha capturado desde sus inicios la esencia de la humanidad**, con toda su paleta de emociones, con todas sus luces y sus sombras.

Con una capacidad única para generar emociones y cambios de actitud y comportamiento en el espectador, esta poderosa herramienta se basa en una serie de **elementos que, combinados, crean una experiencia profunda e inmersiva**.

“ Las películas tocan nuestros corazones, despiertan nuestra visión, y cambian nuestra forma de ver las cosas. Nos llevan a otros lugares. Nos abren las puertas y las mentes. Las películas son los recuerdos de nuestra vida. Tenemos que seguir con vida. ”



Martin Scorsese

DESARROLLO DE LA INICIATIVA: publicación del *e-book*.

El *e-book* recoge una selección de 37 películas que abordan la Seguridad y Salud en el Trabajo tanto en lo que se refiere a temáticas como a sectores de actividad.

Temáticas principales:

- ❖ Seguridad en instalaciones.
- ❖ Condiciones de trabajo y seguridad.
- ❖ **Riesgos Psicosociales.**
- ❖ Sustancias químicas.
- ❖ Perspectiva de género y seguridad y salud laboral.

También propone **actividades para reflexionar y sensibilizar en SST utilizando el cine.**

NUDO



ESCENA 6. UNA PROPUESTA DE FILMOGRAFÍA EN SEGURIDAD Y SALUD LABORAL

La iniciativa “Una Seguridad y Salud en el Trabajo de Película” ha recopilado una selección de películas que abordan la Seguridad y Salud en el Trabajo tanto en lo que se refiere a temáticas como a sectores de actividad.

Una selección conformada por **37 películas** en la que han participado profesionales de la seguridad y salud en el trabajo con su aportación y que hemos categorizado por la temática principal relacionada con la prevención que aborda el film.

SEGURIDAD EN
INSTALACIONES

CONDICIONES
DE TRABAJO Y
SEGURIDAD

RIESGOS
PSICOSOCIALES

SUSTANCIAS
QUÍMICAS

PERSPECTIVA
DE GÉNERO Y
SEGURIDAD Y
SALUD LABORAL



La punta del Iceberg



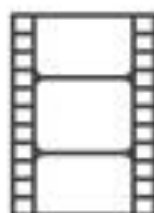
DIRECTOR

David Cánovas (2015)



ACTORES Y ACTRICES

Maribel Verdú, Carmelo Gómez



SINOPSIS

Una gran empresa multinacional se ve sacudida por el suicidio de tres de sus empleados. Sofía Cuevas (Maribel Verdú), alto cargo de la compañía es la encargada de realizar un informe interno para esclarecer los hechos. A través de sus entrevistas con los empleados irá descubriendo abusos de poder, mentiras y la existencia de un ambiente laboral tóxico y enfermizo.

Aspectos relacionados con la Seguridad y Salud en el Trabajo

Riesgos psicosociales | Suicidio en el trabajo | Salud mental | Liderazgo | Comunicación |
Ambiente laboral tóxico |



PROPUESTAS PARA LA FORMACIÓN EN MATERIA DE RIESGOS PSICOSOCIALES A TRAVÉS DEL CINE

- Organizar un “*CINE FORUM*” dinamizado por un técnico experto
- Utilizar escenas para mostrar buenas y malas prácticas
- Crear presentaciones multimedia con secuencias que combinen estadísticas y casos reales
- Talleres y dinámicas grupales para debate y reflexión; identificación de riesgos, propuesta de medidas preventivas, etc.



Escanea y descarga





Piel Fina. Un cortometraje producido por manodeSanto y promovido por el Observatorio Vasco del Acoso y Discriminación.

Esta obra aborda el complejo tema del acoso laboral y sus devastadoras consecuencias.



Webserie de Factores De Riesgo Psicosocial en clave de humor e ironía, una iniciativa de CEBEK que cuenta con el apoyo de Osalan y el Gobierno Vasco.

<https://ondoizan.es>

El cine, a través de su **capacidad para generar emociones y empatía**, ha servido, sirve y servirá como herramienta para la reflexión y la concienciación en materia de seguridad y salud laboral.

A través de esa **conexión con el público a nivel emocional y racional** lo convierte en un instrumento único para la promoción de valores positivos, y la construcción de un mundo mejor, más seguro, saludable y sostenible.



RETOS DE FUTURO Y CONDICIONES DE ÉXITO



¿Cuándo NO tiene sentido usar gamificación/juego serio recursos como el cine en la formación psicosocial?

- Si la organización no está dispuesta a escuchar los resultados.
- Si no va a haber seguimiento ni medidas tras las dinámicas.
- Si se quiere “lavado de cara” y no cambio real.



Condiciones deseables

- Compromiso de la dirección.
- Integración con la evaluación/intervención psicosocial, no como actividad aislada.
- Devolver resultados a las personas y activar planes de acción.



Retos de futuro

- Combinar narrativa, datos y tecnología sin perder el foco humano.
- Que las herramientas inmersivas no sustituyan la reflexión ni el diálogo.
- Conectar gamificación con indicadores preventivos reales (rotación, absentismo, incidentes, etc.).



“La verdadera innovación en la formación psicosocial no está en la herramienta, sino en cómo la usamos para que las personas se sientan escuchadas, comprendidas y protagonistas del cambio. El juego serio, el cine o la realidad inmersiva solo son excusas para volver al centro: las personas y su bienestar en el trabajo.”





The
End!

Dolores Rico García

Consultora y Promotora de Seguridad, Salud y Bienestar Laboral

Técnico Sup. Prevención. Auditora y perito judicial en PRL. Experta en Empresa Saludable. Trainer Vision Zero

Facilitadora Metodología Lego® Serious Play®

667 570 339

loliricog@gmail.com



Contacto

