

Un videojuego para salvar vidas

El simulador ha sido desarrollado por Grupo Femxa

Vigo, 22 de mayo de 2013. El "Simulador 3D de vida a bordo para formación en Prevención de Riesgos Laborales", reproduce la vida dentro de un barco arrastrero congelador, para ayudar a identificar peligros y actuar de la manera correcta, en caso de que se produzcan catástrofes dentro del buque.

El proyecto surge como una iniciativa de la Federación de Transportes, Comunicaciones y Mar de la Unión General de Trabajadores (TCM-UGT), la Federación de Servicios a la Ciudadanía de Comisiones Obreras (FSC-CC.OO.), la Asociación Nacional de Armadores de Buques de Pescas Varias (ANAVAR) y la Asociación Nacional de Armadores de Buques de Pesca de Merluza (ANAMER) y ha sido financiado por la Fundación para la Prevención de Riesgos Laborales. "Esta colaboración entre diferentes entidades ha resultado fundamental para elaborar un producto completo que permita formar a todo el personal implicado, directa o indirectamente, en el sector pesquero, desde los trabajadores de los buques hasta armadores, formadores en Prevención de Riesgos Laborales, miembros de entidades sindicales o empresarios", explica Patricia García, Socia Consultora de Grupo Femxa, una de las empresas líderes en formación en España, que ha sido la encargada de desarrollar el simulador.

El resultado final de este proyecto es una aplicación informática, que permite al usuario desplazarse libremente por la embarcación con la misión de identificar los distintos riesgos incluidos. "El entorno virtual mejora el aprendizaje, porque todo se hace de forma intuitiva, como en un videojuego. Así contribuye a superar las dificultades que existen para dar formación en Prevención de Riesgos a los trabajadores del sector de la pesca de gran altura, que se tienen que mover en unas condiciones muy duras en alta mar, donde cualquier problema se magnifica, ya que lo tienen que resolver teniendo en cuenta que si necesitan ayuda esta va a tardar en llegar", señala Patricia García.

Por este motivo, el programa introduce aleatoriamente situaciones de riesgo de distinta gravedad vinculadas al proceso productivo en que se encuentre la embarcación (embarque, pesca, manejo de carga, etc.). "Se trata de una herramienta que exige la participación activa por parte del usuario, lo que le permite entrenarse en la identificación de los diversos riesgos, tanto en exteriores (muelle y cubierta) como en interiores (parque de pesca, entrepuente, bodega, sala de máquinas...). Una vez identificados los peligros, el alumno-jugador deberá seleccionar las soluciones más adecuadas o enfrentarse a las consecuencias de sus errores y tratar de enmendarlas", comenta la Socia Consultora de Grupo Femxa.

FUEGO A BORDO

Los incendios a bordo son uno de los incidentes más peligrosos que pueden darse en un barco, por lo que es fundamental una actuación temprana en las tareas de extinción, para evitar daños de mayor magnitud.

“Es imprescindible que el trabajador sepa cómo actuar en caso de incendio y cómo coordinar sus tareas con el resto de la tripulación, pues de lo contrario la situación puede volverse desastrosa. En el simulador, el usuario se enfrenta a este escenario y se ve obligado a actuar en consecuencia. Al igual que ante otras situaciones de peligro, la recreación virtual favorece la adopción de conductas automáticas para determinadas situaciones, lo que le servirá para actuar rápida y correctamente en caso de un incendio real”, concluye Patricia García.
