

Ficha Técnica



Primeros auxilios



Producto de Ludus orientado a la atención inmediata en situaciones de emergencia.

Primeros auxilios

- > El principal objetivo es utilizar la realidad virtual para mostrar **diferentes situaciones de emergencia de forma realista**, y poner a prueba la toma de decisiones del/la alumno/a.
- > El/la alumno/a deberá observar la emergencia y tratar de activar la **conducta PAS** de forma correcta según el caso.
- > Este producto también está orientado familiarizar al/la alumno/a con una situación de estrés para evitar el **bloqueo psicológico**.



01

Contenido
de la simulación

Descripción del Producto

Objetivo formativo en el puesto de trabajo

Esta simulación ofrece **situaciones de emergencia** en las que el/la alumno/a debe:

Observar la situación y el entorno para **detectar rápidamente** la causa del incidente



Tomar las **primeras decisiones** de emergencia para socorrer a la víctima



Afrontar la posibilidad de cometer errores **bajo presión** en una situación realista





Descripción del Producto Dinámica

Este producto está preparado para ser utilizado siguiendo esta **dinámica**:

1

El/la formador/a selecciona la **situación** que quiere trabajar en el aula

2

El/la alumno/a se coloca las gafas de realidad virtual y **observa a la víctima** para tomar decisiones

3

Al tomar decisiones, la situación evolucionará hasta **concluir en un rescate correcto o un error**

4

EL formador puede utilizar estas conclusiones para **reflexionar** sobre el riesgo y/o abrir un debate grupal



Duración del ejercicio

- El tiempo de realización de una formación por alumno/a, utilizando el producto de Primeros auxilios, depende de la configuración inicial de la situación
- El tiempo medio que puede requerir un/a alumno/a para completar una situación es de **2-3 minutos**
- Como cada situación tiene diferentes variantes, al acabar un ejercicio se puede volver a realizar en distintas circunstancias



Descripción de situación

Atragantamiento

Esta simulación plantea una situación de atragantamiento con **diferentes variantes** a resolver.

Variantes

- > Obstrucción parcial.
- > Obstrucción total.
- > Pérdida de consciencia.

Expulsión del objeto

- > Control automático.
- > Control manual.

Servicio de emergencia

- > Simulación de llamada al servicio de emergencia.
- > Explicaciones sobre cómo proceder.





Descripción de situación

Atragantamiento

- > La persona se encuentra en el comedor de una oficina y, mientras está comiendo, sufre un **atragantamiento**.
- > El/la alumno/a está presenciando la situación y deberá tomar las **decisiones correctas** para ayudarle. Podrá valorar si está respirando, pedirle que trate de toser, dar palmadas en la espalda e incluso realizar la **maniobra de Heimlich**.
- > También puede ocurrir que la persona caiga **inconsciente**. En ese caso, deberá comprobar si está respirando y proceder de la manera correcta. Para ello, podrá ponerle en posición lateral de seguridad o comenzar la RCP, dependiendo de la situación.



Situación de atragantamiento Evaluación

El/la alumno/a aprobará el ejercicio si consigue resolver la situación. Es decir, que se expulse el objeto o que no cometa ningún error hasta la llegada de sanitarios.

Ejemplos de errores contemplados:

- > Dar agua a la víctima.
- > Abandonar a la víctima.
- > Hacer otras acciones contraindicadas según la situación.

EJERCICIO COMPLETADO CORRECTAMENTE 05:40

PROGRESO DEL EJERCICIO PROGRESO DEL EJERCICIO ← n/N →

ENHORABUENA

Has completado el ejercicio siguiendo todos los pasos del protocolo de seguridad. Tus compañeros y compañeras se beneficiarán de tus buenas prácticas. Has completado el ejercicio siguiendo todos los pasos del protocolo de seguridad. Tus compañeros y compañeras se beneficiarán de tus buenas prácticas.

❌ Cuando el fuego está muy avanzado, y no puedas hacer nada por controlarlo, debes abandonar con seguridad el lugar del incendio

✅ ¡Bien hecho! Cuando el fuego está muy avanzado, y no puedas hacer nada por controlarlo, debes abandonar con seguridad el lugar del incendio

❌ Cuando ataques el fuego debes hacerlo desde los extremos hacia el centro

Reiniciar ejercicio Cerrar pantalla de formador Finalizar ejercicio

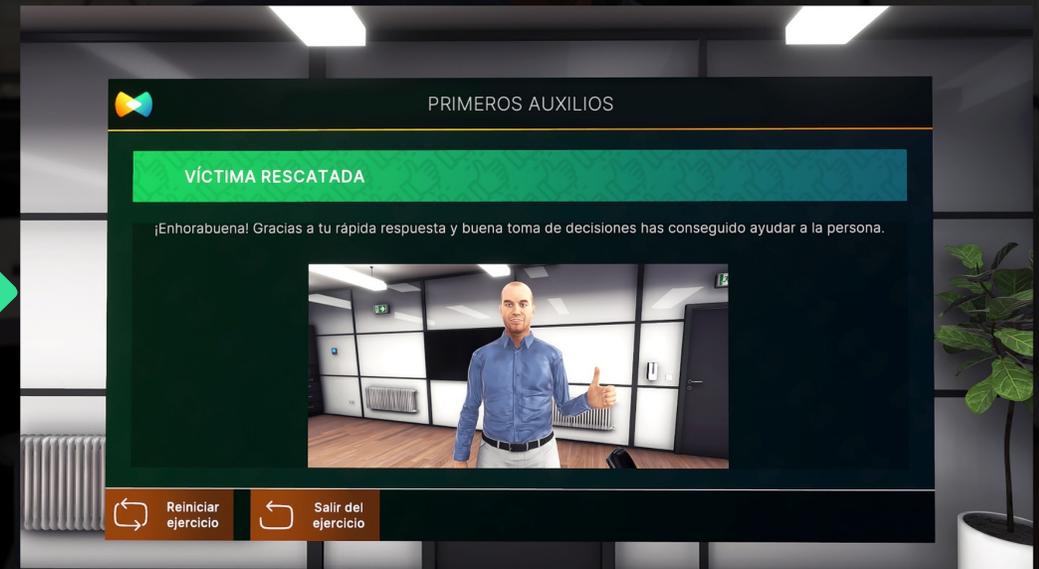


Estadísticas básicas

Sistema de estadísticas

Estadísticas básicas mostradas al usuario al finalizar la simulación

- Tiempo de duración del ejercicio.
- Errores cometidos.





02

Futuras
actualizaciones



Futuras actualizaciones

Quemaduras

Esta simulación plantea una situación de quemaduras con diferentes variantes a resolver.

Variantes

- > Quemadura leve en mano.
- > Quemadura de segundo grado en mano.
- > Quemadura de segundo grado en todo el brazo.
- > Pérdida de consciencia.

Servicio de emergencia

- > Simulación de llamada al servicio de emergencia.
- > Explicaciones sobre cómo proceder.

Conducta PAS

- > Fuego activo, si no se retira se incendia la vivienda.



Futuras actualizaciones

Quemaduras

En este caso, la persona está cocinando en su vivienda. Mientras utiliza una sartén, se produce un accidente que puede provocar diferentes quemaduras:

- > Quemadura leve en la mano.
- > Quemadura grave la mano (mostrando ampollas visibles).
- > Quemadura grande en la mano y parte del brazo (cubriendo también parte de la ropa).
- > El/la alumno/a debe **identificar el tipo de quemadura** y actuar de forma correcta. Podrá realizar acciones como refrescar la quemadura, aplicar crema, hielo o apósitos. Dependiendo de la quemadura, estas acciones podrán ser correctas o incorrectas.
- > Si la quemadura es **grave**, puede derivar en mareos y desvanecimiento de la persona.



Situación de quemaduras Evaluación

El/la alumno/a aprobará el ejercicio si consigue **resolver la situación**. Es decir, que se atienda correctamente o que no cometa ningún error hasta la llegada de sanitarios.
Ejemplos de errores contemplados:

- Reventar ampollas.
- Aplicar hielo.
- Hacer otras acciones contraindicadas según la situación.



EJERCICIO COMPLETADO CORRECTAMENTE 05:40

PROGRESO DEL EJERCICIO PROGRESO DEL EJERCICIO ← n/N →

ENHORABUENA

Has completado el ejercicio siguiendo todos los pasos del protocolo de seguridad. Tus compañeros y compañeras se beneficiarán de tus buenas prácticas. Has completado el ejercicio siguiendo todos los pasos del protocolo de seguridad. Tus compañeros y compañeras se beneficiarán de tus buenas prácticas.

Reiniciar ejercicio Cerrar pantalla de formador Finalizar ejercicio



Futuras actualizaciones

Heridas

Esta situación plantea una situación de heridas **con diferentes variantes** a resolver.

Variantes

- > Herida abierta leve.
- > Herida con hemorragia roja y líquida.
- > Herida con hemorragia de sangre oscura y densa.

Servicio de emergencia

- > Simulación de llamada al servicio de emergencia.
- > Explicaciones sobre cómo proceder.

Conducta PAS

- > Apartar el elemento cortante.



Futuras actualizaciones

Heridas

En este caso, la persona se encontrará en un entorno de construcción realizando un trabajo con una radial. De forma repentina, unos listones de madera caerán, provocando un accidente.

Existen diferentes variantes del accidente, provocando cada una un **tipo de herida distinto**:

- > Herida abierta leve.
- > Laceración con hemorragia de sangre roja y líquida.
- > Laceración con hemorragia de sangre oscura y densa.

El/la alumno/a **deberá examinar a la persona y detectar el tipo de herida**, procediendo de la forma más correcta según el caso.



Situación de heridas

Evaluación

El/la alumno/a aprobará el ejercicio si consigue resolver la situación. Es decir, que se atienda correctamente o que no cometa ningún error hasta la llegada de sanitarios. Ejemplos de errores contemplados:

- Cambiar el apósito.
- Abandonar a la víctima.
- Hacer otras acciones contraindicadas según la situación.

EJERCICIO COMPLETADO CORRECTAMENTE 05:40

PROGRESO DEL EJERCICIO PROGRESO DEL EJERCICIO ← n/N →

ENHORABUENA

Has completado el ejercicio siguiendo todos los pasos del protocolo de seguridad. Tus compañeros y compañeras se beneficiarán de tus buenas prácticas. Has completado el ejercicio siguiendo todos los pasos del protocolo de seguridad. Tus compañeros y compañeras se beneficiarán de tus buenas prácticas.

Reiniciar ejercicio Cerrar pantalla de formación Finalizar ejercicio



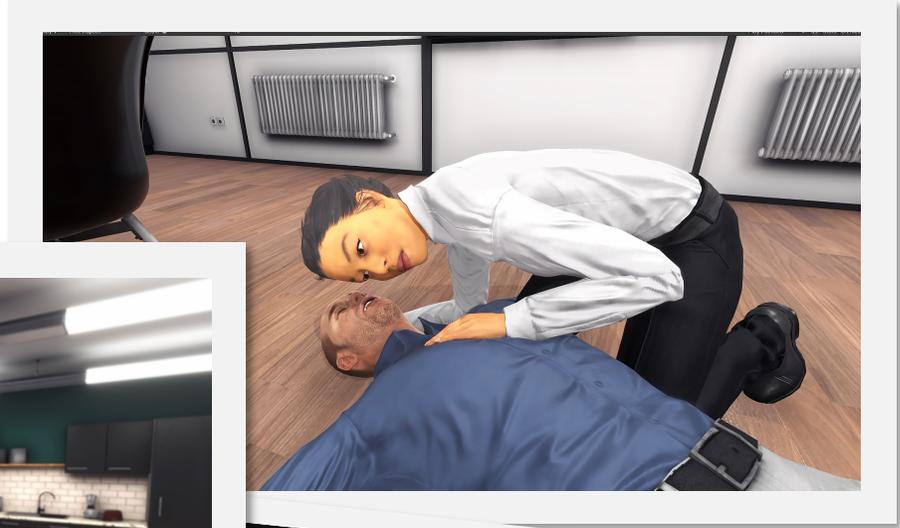
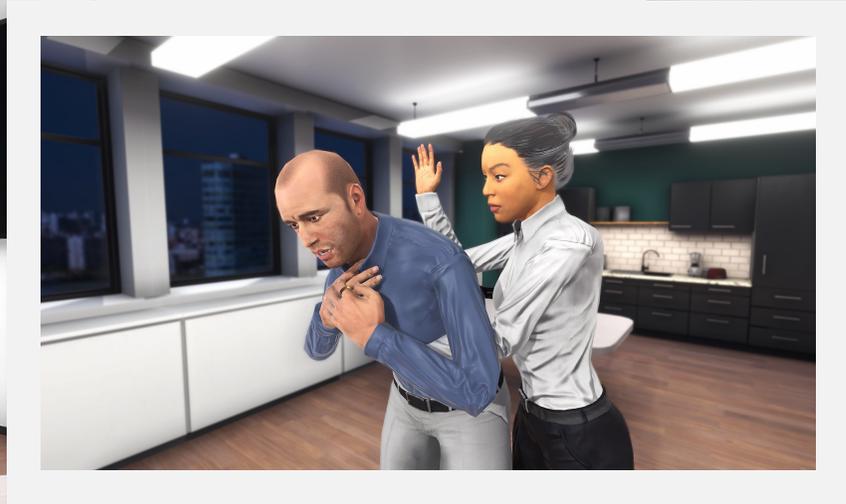
Futuras actualizaciones

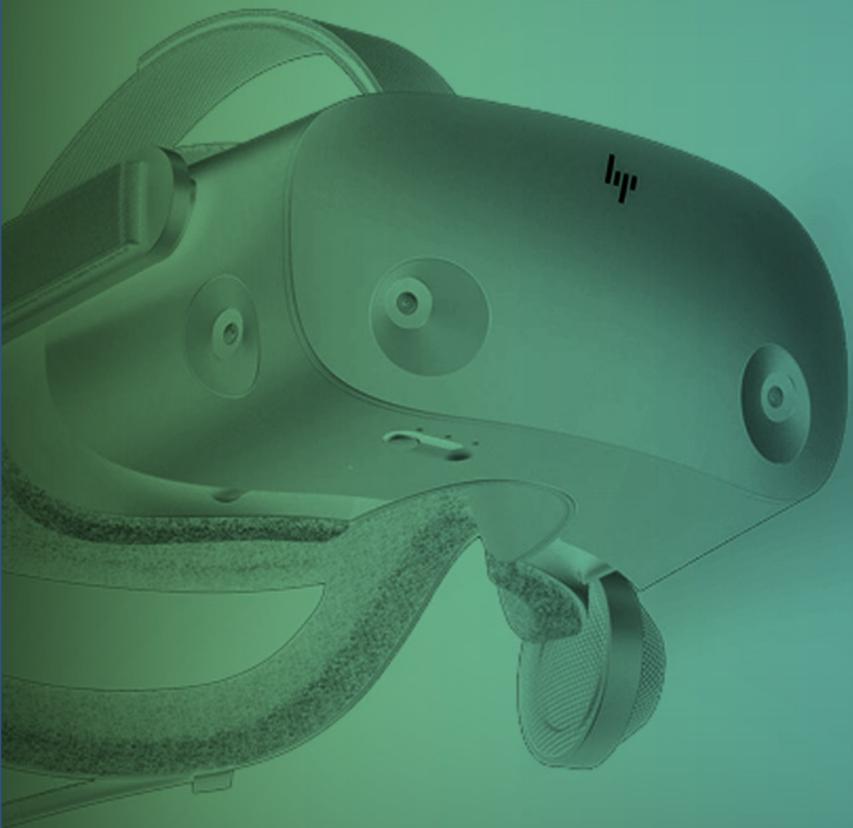
Nuevas situaciones

Se incluirán en el producto nuevas situaciones:

- > Ictus.
- > Atragantamiento en infante.
- > Rescate en descarga eléctrica.







03

Todas las formaciones,
una sola plataforma

Primera plataforma europea

de formación realista en **seguridad laboral y salud**
con Realidad Virtual

Ventajas de la Plataforma



Acceso a contenidos

Productos vivos en
permanente mejora
continua



Formación al profesorado

Acompañamiento
pedagógico a los profesores
en el uso de la VR



Hardware
**a precio
de coste**

Learn by Living

**Dinamiza tus clases sobre
seguridad y salud,**
añadiendo un componente
inmersivo a las formaciones



20 productos completos
con más de 500 ejercicios.



- > Seguridad vial
- > Prevención de riesgos en planta
- > Trabajos en altura
- > Recurso preventivo en altura
- > RCP
- > Puente grúa
- > EPIs. Equipo de protección individual
- > Riesgos logísticos
- > Detección de riesgos en planta
- > Riesgos eléctricos
- > LOTO
- > Extinción de incendios
- > Espacios confinados
- > Seguridad en construcción
- > Plataformas elevadoras
- > Ergonomía postural
- > Riesgos carretillas elevadoras
- > Prevención de accidentes en manos
- > Uso y Manejo de BIEs
- > **Primeros auxilios**

Continuamente vamos sumando **nuevas actualizaciones** y contenidos a la plataforma



Calendario

de incorporación a Ludus

01

Demo

Demostración producto.
Presentación propuesta económica.

02

Suscripción

Contratación de la plataforma.
Recepción del material.

03

Onboarding

Welcome pack.
Argumentarios comerciales.
Recursos gráficos.
Fichas de marketing.
Video tutoriales.
Formación a formadores.

04

VR training

Uso ilimitado de los recursos de formación disponibles en la plataforma.
Mantenimiento y actualización de la plataforma.

¿Por qué VR?

El impacto que la realidad virtual tiene en el aprendizaje es **notable**



Aprendizaje activo

Basado en la pirámide de aprendizaje de Edgar Dale

Los que aprenden en VR son...

 **4x**

Más rápidos aprendiendo
que en una clase
convencional

 **3.7x**

Más conectados con el
contenido que los alumnos en
un salón de clase

 **2.3x**

Más conectados con el
contenido que los alumnos en
e-learning

 **4x**

**Más concentrados y
enfocados**



Learn by Living

ludusglobal.com