

L U M B R E



Seguridad y prevención: reportar es ganar

Materia: Gestión de personas y organizaciones

03/10/2026

Antes de empezar

Seguridad es el módulo donde la gamificación mal hecha puede lastimar personas. La mecánica más popular del mundo —bono por «cero accidentes»— es exactamente la que paga no reportar. Aquí inviertes el juego: se gana al DETECTAR el riesgo, no al esconder el incidente. Con el almacén y las rutas de Robledo como laboratorio: montacargas, racks, repartidores y el incidente que casi cuesta una pierna.

QUÉ APRENDERÁS

- Diseñar sistemas gamificados de seguridad que premien la prevención y el reporte honesto (casi-accidentes, riesgos, simulacros) y nunca premien «cero accidentes reportados» ni ocultar indicadores.

El año que «no pasó nada»

VIDEO

Prevención personalizada: clave en PRL | Safety Simplified por Sabentis EP05

Video externo en YouTube. Lumbre no aloja ni controla el contenido enlazado.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=LGMFKoa98HA>



Un año sin accidentes reportados puede ser un año sin accidentes... o un año sin reportes.

El seguro de gastos médicos de Robledo renovó con prima baja: «año sin accidentes reportados», decía el expediente. Tres meses después, un muchacho de rutas se abrió la pantorrilla con la banda de una tarima mal asegurada en el camión 4. El reporte salió a la fuerza —urgencias, fractura, incapacidad— y con él la auditoría destapó el expediente real:

- **Los 11 meses «limpios» tenían 27 casi-accidentes** contados en pasillos: «casi me lleva la paca», «casi me atropella el montacargas».
- **Nunca se reportaron porque el bono de seguridad** (el mismo que se comía los 96 mil del bono de puntualidad) **se perdía al reportar**: «no digas nada, nos afectan el bono» era cultura oficial.
- La tarima del camión 4 ya había «casi» mordido a dos más. Nadie lo sabía porque saberlo costaba dinero.

Marisol hizo la única cosa decente en esa junta: quitar el bono por «cero accidentes» **ese día**. Y pidió diseñar lo contrario: un sistema donde reportar el riesgo fuera la jugada ganadora.

La línea roja de la gamificación de seguridad

NUNCA premies «cero accidentes reportados»: premios no reportar, y el siguiente accidente llega sin aviso y más caro. Se gamifica la **prevención observable**: reporte de condiciones inseguras y casi-accidentes, participación en simulacros, correcciones verificadas, conductas seguras auditadas. El resultado (accidentes) se MONITOREA con honestidad; jamás se PAGA. Un sistema que hace desaparecer reportes no mejoró la seguridad: mejoró el silencio.

El tablero invertido: seis conductas que sí se gamifican

Todas las mecánicas premian la conducta que produce seguridad; ninguna toca el número de accidentes, que sólo se observa.

Conducta	Cómo se gamifica	Por qué es segura de premiar	Trampa a cerrar
Reporte de condición insegura	Punto por reporte con foto + acción correctiva implementada	El reporte se verifica en el piso: la foto y la reparación existen	Reporte spam de «fuga» inventada: valide con costo de corrección real
Casi-accidente declarado	Punto y reconocimiento «el que avisó a tiempo»	Trae la información ANTES de la lesión	Ninguna sanción jamás por reportar: la regla inviolable
Simulacro participado en serio	Equipo que completa evacuación en estándar	Medida por observadores externos, no por el área	Simulacro coreografiado: fecha fija y roles rotados en sorpresa
Uso de EPP auditado	Racha de auditorías con observador por pares	Verificación independiente con lista simple	El observador ficha a sus amigos: rota el observador cada semana
Corrección verificada	Punto doble al que CORRIGE la condición reportada	Cierra el ciclo: reporte → acción → evidencia	Corrección de photo-op: re-auditoría a 30 días
Capacitación de seguridad aplicada	Demostración práctica (bloquear, cargar, revisar)	Se evalúa haciendo, no marcando	Firma de asistencia sin demo: el examen es en el piso

Las tres reglas constitucionales que Marisol mandó pegar junto al tablero:

1. Reportar jamás cuesta: ningún punto, nivel, bono ni evaluación se pierde por declarar un casi-accidente. Represaliar el reporte es el delito madre del sistema, sancionado más duro que el accidente mismo.

2. El accidente real no se gamifica, se investiga: causa raíz con la persona adentro, no con el expediente afuera. La cultura que castiga el accidente es la misma que lo escondió.

3. La métrica de resultado es de la dirección, no del piso: «días sin accidentes» es un tablero de gestión; mezclarlo con el bolsillo del trabajador convierte cada moretón en enemistad con la empresa.

El efecto en 90 días: los reportes de condición insegura pasaron de ~2 al mes a 31 — no porque la planta se volviera más peligrosa, sino porque por fin alguien estaba **ganando** algo por abrir la boca. De los 31, cuatro eran riesgos serios; uno, el del camión 4, ya estaba corregido antes de morder de nuevo.

1. ¿Cuál es el diseño CORRECTO para incentivar la seguridad en el almacén?

- ☐ Bono mensual de 500 pesos si el turno no reporta accidentes
- ☐ Puntos y reconocimiento por reportar condiciones inseguras y casi-accidentes verificados, más punto doble al que los corrige — con la regla de que reportar nunca cuesta nada
- ☐ Ranking de turnos por «días sin accidentes» publicado en el comedor
- ☐ Descuento de puntos a quien aparezca en un incidente

2. Un aumento fuerte en reportes de casi-accidentes después de lanzar el programa es señal de que la planta se volvió más peligrosa.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

3. Un supervisor, orgulloso, propone agregar al tablero: «bono de 300 al turno con menos multas de seguridad del mes». ¿Qué es lo MÁS probable que pase?

- ☐ Todos se ponen el casco para ganar el bono
- ☐ Se pervierte el canal: el que ficha infracciones de su propio turno «se roba el bono del equipo», y las inspecciones internas se vuelven diplomacia —las multas externas siguen llegando
- ☐ Las multas bajan porque ahora hay presión de grupo
- ☐ El bono se anula por presupuesto

4. Empareja cada situación de seguridad de Robledo con la mecánica correcta:

4.	El muchacho del camión 4 no reportó los «casi» porque afectaba el bono	_____
4.	Los simulacros se sabían de memoria y nadie apuraba el paso	_____
4.	La rampa húmeda llevaba meses «en reporte» sin corrección	_____
4.	Los choferes se jaloneaban el arnés de carga	_____
4.	El nuevo de dos semanas no sabe bloquear la banda	_____

Opciones: Regla constitucional: reportar jamás cuesta + punto por declarar casi-accidente · Simulacro sorpresa con observador externo y estándar medido · Punto doble al que corrige + re-auditoría a 30 días · Inventario de EPP gamificado por disponibilidad, no por escasez · Demostración práctica en el piso antes del primer solo

5. Clasifica cada propuesta para el programa de seguridad de Robledo:

Elementos:

- Punto por reporte de condición insegura con evidencia
- Bono trimestral por «cero accidentes reportados»
- Reconocimiento «el aviso del mes» con historia del riesgo ya corregido
- Tabla pública de lesionados «para escarmiento»
- Racha de auditorías EPP con observador rotado por pares
- Descuento de puntos por primera infracción

Gamifica prevención (segura de aplicar)	. . .
Compra silencio (peligrosa)	. . .

6. En seguridad se gamifica la _____ (reportar, corregir, participar), nunca el _____ de accidentes, que sólo se _____ con honestidad. La regla constitucional #1: reportar jamás _____. Y el aumento de reportes al inicio del programa es el efecto _____ : el medidor despertó.

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

7. Cómo armar el programa de prevención gamificado



ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

8. Plantilla 14 · Tablero de prevención gamificado



Errores frecuentes de este módulo

1) Bono por «cero accidentes»: el error más caro y más común del mundo, ya con víctima en Robledo. 2) Castigar al accidentado con descuento de puntos: entrenas esconder moretones. 3) Simulacro coreografiado con fecha fija. 4) Tabla de lesionados pública: escarmiento que fabrica silencio. 5) Gamificar sin presupuesto de corrección: el reporte que nadie atiende muere el programa en dos meses —peor: muere la próxima denuncia.

Actividad opcional con IA (asistente crítico)

Describe tu operación y pide: «Lista los 10 riesgos reales de este piso/ruta según la ley de probabilidad de Heinrich, y para cada uno la conducta de reporte gamificable con su verificación. Ahora haz el ejercicio inverso: diseña la mecánica que yo, como supervisor con bono por cero accidentes, usaría para que NADA se reporte —y destrozala con los candados correctos». Si tu diseño sobrevive a ese atacante, es defendible con personas, no sólo con números.

9. En tu empresa, cuando alguien reporta un riesgo, ¿qué le pasa? ¿Recibe un «gracias» tibio, un trámite, o un problema con su bono? Sé honesto: la respuesta ES tu programa de seguridad actual, funcionando. Ahora escribe la regla que te gustaría que existiera —«reportar jamás cuesta»— y pregúntate qué tendrías que dejar de premiar para que fuera creíble. El camión 4 de tu empresa ya existe; sólo no está en tu expediente.

La prueba de fuego: un nuevo debería poder reportar un riesgo de su jefe sin arriesgar nada. Si no puede, no tienes cultura de seguridad: tienes estadística.

1. Jamás premies «cero accidentes reportados»: premias el silencio y pagas el doble en la siguiente lesión.
2. Se gamifica la prevención observable: reportar, casi-accidentar, corregir, demostrar.
3. Reportar jamás cuesta — la regla que sostiene todo lo demás.
4. Verificación independiente y cierre visible (antes/después): la confianza es la mecánica madre.

Siguiente paso (Módulo 15 · Servicio al cliente): el almacén ya reporta sus riesgos; ahora el juego mira hacia la tiendita y hacia el teléfono: rapidez, resolución, satisfacción y seguimiento. El caso de Robledo trae su propia trampa de servicio —el cliente que «resuelve» su queja con la disculpa y la próxima la cuenta— y la pregunta que el área de servicio nunca se hizo: ¿gamificamos **resolver** o gamificamos **cerrar tickets**?

Referencia curricular

Materia:	Gestión de personas y organizaciones
-----------------	--------------------------------------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/ga-m14-oa01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat