

# Ficha Técnica



*Extinción de incendios*



Producto de Ludus orientado al **entrenamiento en el manejo de extintores** para extinguir pequeños incendios.



## Extinción de incendios

---

- Tiene como objetivo formar en **la extinción de pequeños fuegos mediante extintores**. Esta herramienta formativa puede ser utilizada tanto por alumnos/as con conocimientos previos como por alumnos/as sin conocimientos previos.
- El/la alumno/a deberá seguir los pasos **del protocolo de seguridad** en función del contexto en el que se desarrolla el fuego y seleccionar el agente extintor correcto en función del tipo de fuego.
- **Extintor físico adaptado.** Los mandos de VR se adaptan al aparato para darle mayorrealismo a la simulación.

# 01

---

Contenido  
de la simulación

---



## Contenido de la simulación

# Extinción de un fuego

En la simulación el/la alumno/a debe extinguir un fuego de pequeñas dimensiones utilizando un extintor. Para completar el entrenamiento correctamente, el/la alumno/a deberá seguir **los pasos del protocolo de uso de extintores y las normas de seguridad**.

**El tiempo medio de realización de un ejercicio es de 2 minutos.**

### ¿Qué se puede configurar en la simulación?:

- > Clase de fuego
- > Tipo de extintor
- > Escenario formativo
- > Modo Guiado/Modo no Guiado

### Accidentes:

- > Cuando el alumno se acerca al fuego superando la distancia de seguridad, y entrando en contacto con las llamas, se le mostrarán las **consecuencias** que hubiese tenido el error en la realidad.

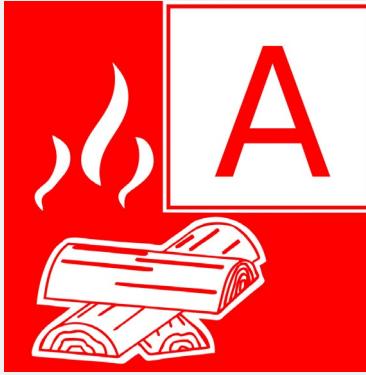


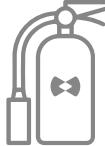


Contenido de la simulación

## Clases de fuego

- > Fuego Clase A
- > Fuego Clase B
- > Fuego Clase C
- > Fuego Clase D
- > Fuego Clase F
- > Componente eléctrico





## Contenido de la simulación

# Agentes extintores

- > Extintor de polvo ABC
- > Extintor de agua
- > Extintor de agua pulverizada con aditivos AFFF
- > Extintor de espuma AFFF
- > Extintor de anhídrido carbónico CO2
- > Extintor para metales combustibles

The screenshot shows a VR training interface titled "ENTRENAMIENTO VR PARA EL USO DE EXTINTORES". A large green arrow points from the left side of the slide towards the interface. The interface includes:

- SELECCIONA UN ESCENARIO:** Options include ALMACÉN INDUSTRIAL, VIVIENDA, OFICINA, and EXTERIOR.
- ELIGE LA CLASE DE FUEGO DEL ESCENARIO:** Options include CLASE A (fire), CLASE B (oil), CLASE C (gas), CLASE D (metal), and CLASE F (electrical component).
- AÑADIR COMPONENTE ELÉCTRICO:** Shows an icon of a plug on fire.
- SELECCIONA TIPO DE EXTINTOR:** Options include POLVO ABC, AGUA, AGUA PULVERIZADA + ADITIVOS, ESPUMA AFFF, ANHIDRO CARBÓNICO CO2, and METALES COMBUSTIBLES.

In the background of the interface, several red fire extinguishers are displayed, each with different labels and instructions. One extinguisher has the text "EXTINTOR DE INCENDIOS 6 KG POLVO ABC" and "43A 233B C". Another has "EXTINTOR DE INCENDIOS 6 L ESPUMA AFFF" and "21A 144B". Instructions like "1. RETIRAR PASADOR DE SEGURIDAD", "2. APUNTAR A LA BASE DE LAS LLAMAS", and "3. PRESIONAR LA MANETA DEL EXTINTOR" are visible. There are also icons for different fire classes (A, B, C, D, F) and a "COMPONENTE ELÉCTRICO".

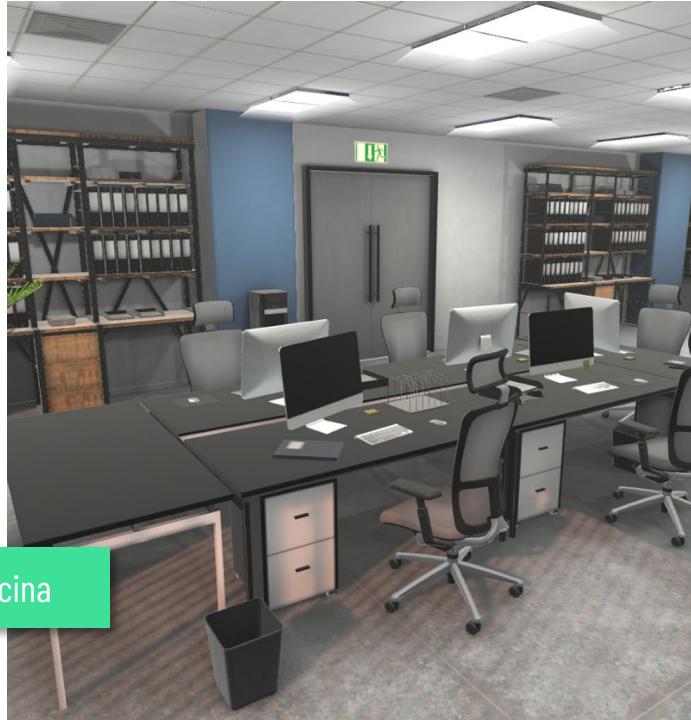
Siguiente →



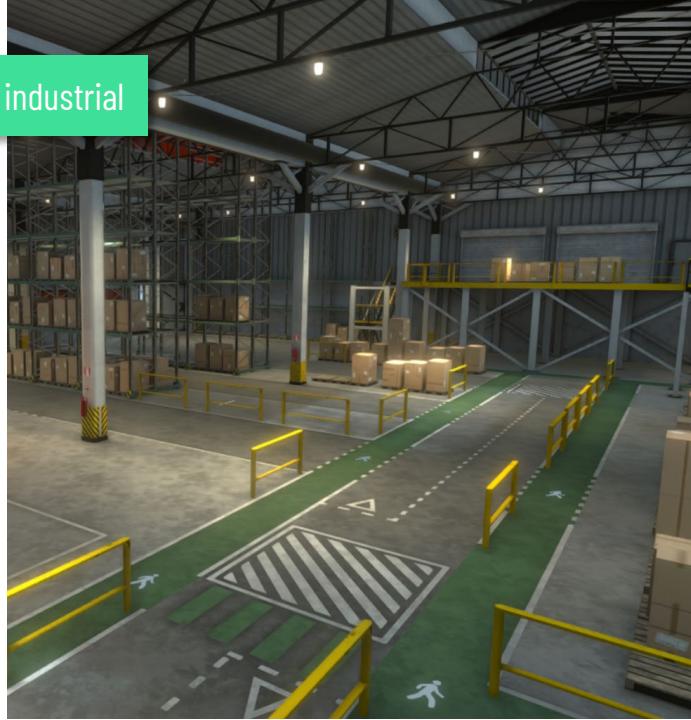
## Contenido de la simulación Escenarios formativos

---

Oficina



Almacén industrial



Espacio exterior



Vivienda



## Contenido de la simulación

### Protocolo de uso de extintor

El/la alumno/a debe completar las siguientes acciones para cumplir con el protocolo de seguridad en el uso de extintores:

- Asegurarse que el agente extintor es adecuado para el tipo de fuego.
- Retirar el precinto y el pasador.
- Revisar el manómetro y asegurarse que el extintor tiene presión y está listo para su uso.
- Agitar el extintor/golpear contra el suelo.
- Realizar un disparo de prueba.
- Situarse en dirección del viento para atacar el fuego.
- Proyectar el agente extintor a la base de las llamas mediante barridos en zigzag.
- Apartarse del fuego manteniendo el contacto visual con el mismo.

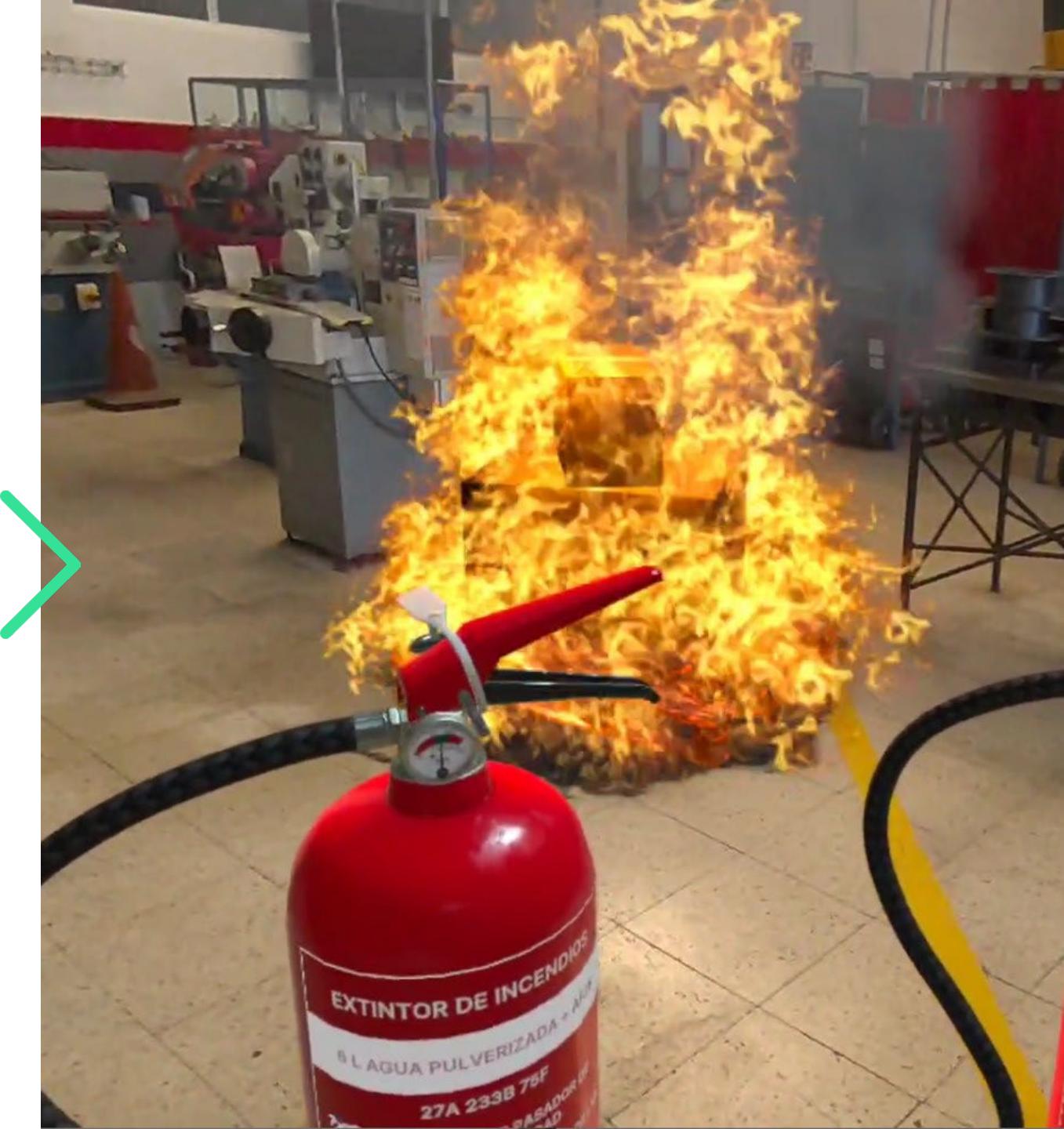


## Contenido de la simulación

### Escenario de **entorno real**

Este escenario utiliza las propias cámaras de las gafas de realidad virtual para integrar un fuego virtual en **cualquier espacio de trabajo**:

- Mantiene el mismo protocolo que el resto de los ejercicios.
- Se puede utilizar en cualquier entorno.
- El fuego virtual se comporta de forma realista.
- Configuración del espacio sencilla y rápida, no lleva más de 10 segundos.





## Estadísticas básicas Sistema de estadísticas

Estadísticas básicas mostradas al usuario al finalizar la simulación

- > Tiempo de duración del ejercicio
- > Paso del protocolo completados
- > Lista de errores cometidos
- > En caso de accidente, información adicional sobre los daños recibidos y evitados

The image shows a VR training interface for fire extinguisher use. At the top, it says "ENTRENAMIENTO VR PARA EL USO DE EXTINTORES". Below that, it says "EJERCICIO COMPLETADO CON ERRORES". A large green arrow points from the left side of the slide towards this screen. The main screen displays a "PROGRESO DEL EJERCICIO" table with the following items:

|  | OBSERVACIONES |
|--|---------------|
| Revisar presión del extintor                         |               |
| Realizar un disparo de prueba                        |               |
| Atacar a la base del fuego con movimientos en zigzag |               |
| Extinguir el fuego                                   |               |
| Apartarse manteniendo el contacto visual             |               |
| X Apartarse manteniendo el contacto visual           |               |
| Uso del agente extintor correcto                     |               |

Below the table, there is a note: "Asegúrate siempre de comprobar que el extintor tiene presión y está preparado para ser utilizado. En caso de incendio no debes actuar rápidamente, intenta planificar tu tiempo de intervención." At the bottom of the screen are buttons for "Reiniciar ejercicio" and "Salir del ejercicio".

At the bottom of the slide, there is another screenshot of the VR interface with a green header bar that says "EJERCICIO COMPLETADO CORRECTAMENTE". The "PROGRESO DEL EJERCICIO" table shows all tasks completed with green checkmarks. The "OBSERVACIONES" section contains the message: "Enhorabuena has completado el ejercicio siguiendo todos los pasos del protocolo de seguridad. Tus compañeros y compañeras se beneficiarán de tus buenas prácticas." At the bottom are buttons for "Reiniciar ejercicio" and "Salir del ejercicio".





02

---

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.



Formador



- › 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 BIE
- › 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.  
Videotutoriales.  
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**



## Los que aprenden en VR son...



**Más rápidos** aprendiendo  
que en una clase  
convencional



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



**Más conectados** con el  
contenido que los alumnos en  
e-learnings



**Más concentrados y  
enfocados**



Learn by Living

[ludusglobal.com](http://ludusglobal.com)