

5S

juego sobre organización



01

el
origen

La metodología de las 5S debe su nombre a que los 5 pasos o etapas de la misma comienzan por esta letra en el idioma japonés. Tiene su origen en la década de los 60, cuando la compañía japonesa Toyota la utilizó para aumentar su productividad, partiendo de la premisa de que la mejora se produce cuando el lugar de trabajo es un sitio organizado, ordenado y limpio.

02

los
beneficios

fomenta la estandarización de procesos, por lo que aumentas tu eficiencia y productividad.

el orden de los materiales elimina errores y los equipos limpios siempre operan sin defectos.

reduces costes, al eliminar tiempos muertos, espacio de almacenamiento, materiales inútiles y minimizar el stock.

disminuyes el tiempo de entrega del producto o servicio, al deshacerte de tareas innecesarias.

aumentas tu satisfacción personal, al eliminar el riesgo de accidente y mejorar las condiciones de trabajo.

mejoras la calidad de tu producto o servicio.

03

la
metodología

5 pasos:

- *Seiri*. Eliminar lo innecesario.
- *Seiton*. Clasificar y organizar lo útil.
- *Seiso*. Limpiar y evitar ensuciar.
- *Seiketsu*. Estandarizar el trabajo.
- *Shitsuke*. Mantener la disciplina.

04 el juego

A continuación te proponemos 3 ejercicios. Para llevarlos a cabo necesitas un lápiz y un cronómetro.

Apunta el tiempo que tardas en completar cada uno de ellos para poder compararlos después.

Recuerda imprimir solo las páginas que necesitas, el medio ambiente te lo agradecerá.

ejercicio 1

Debes localizar las 5S en esta sopa de letras, cuando estés listo, pon en marcha el cronómetro, tienes justo 5 minutos ¿preparado?

- Seiri
- Seiton
- Seiso
- Seiketsu
- Shitsuke

social media
marketing

V	I	N	A	G	R	E	T	A	C	E	S	P	E	R	A	N	Z	A	D
A	C	F	G	Q	W	Y	I	H	U	K	D	H	I	J	T	Ñ	U	Z	T
D	E	J	U	I	F	R	I	S	O	R	I	F	I	C	O	X	S	C	D
P	S	Ñ	A	D	H	S	X	A	R	D	H	N	F	Z	H	U	E	V	O
J	E	X	B	E	V	Q	U	I	S	O	P	J	D	V	S	B	I	I	F
A	Z	W	C	D	I	G	L	K	S	I	A	Ñ	K	S	D	X	S	M	L
O	H	D	Z	P	B	E	Y	E	Y	E	R	B	U	T	C	O	O	F	S
L	C	M	A	R	C	S	E	T	I	E	M	U	H	V	O	S	W	T	N
W	J	C	F	Ñ	M	O	M	S	L	Y	T	W	J	Q	M	O	N	O	U
Z	S	N	Y	L	N	Z	J	U	O	V	Ñ	S	R	N	H	G	B	R	O
H	R	E	O	M	O	L	A	C	H	A	R	Ñ	U	D	K	P	R	N	L
U	F	S	T	E	T	M	Q	Z	A	I	C	F	D	B	E	A	M	R	O
S	C	O	V	W	I	B	A	H	B	F	A	V	D	B	E	T	I	D	P
R	B	Y	F	M	E	I	T	L	W	B	F	X	Z	A	P	A	T	O	R
K	M	N	T	I	S	E	I	R	I	O	F	A	D	E	J	T	B	L	E
B	E	R	E	N	J	E	N	A	N	V	C	H	E	D	Z	A	B	R	T
H	X	T	Ñ	C	L	G	M	K	H	L	N	M	A	N	A	D	A	E	A
Y	F	J	Y	I	C	A	C	A	O	Q	O	W	I	W	M	G	J	Ñ	W
U	G	R	H	T	F	T	G	T	F	E	B	S	H	I	T	S	U	K	E
Q	E	F	X	I	L	O	H	O	N	O	O	A	G	E	A	C	G	Y	Q

ejercicio 2

Encuentra las 5S en esta tabla, cuando estés preparado, pon en marcha el cronómetro, a ver cuánto tardas.

- Seiri
- Seiton
- Seiso
- Seiketsu
- Shitsuke

Remolacha	Seiso	Uva
Dedo	Xilófono	Seiketsu
Noche	Tornado	Kilo
Huevo		
Zapato	Patata	Queso
Limón	Iglesia	Cacao
Octubre	Seiri	Yeso
Esperanza	Jamón	Waterpolo
Gato	Agua	Berenjena
Seiton	Vinagreta	Ñu
Manada	Shitsuke	Frigorífico

ejercicio 3

Ahora, repite la operación con esta lista, las palabras son las mismas, pero están ordenadas alfabéticamente. Calcula cuánto tardas en localizarlas.

- Seiri
- Seiton
- Seiso
- Seiketsu
- Shitsuke

Agua	Queso
Berenjena	Remolacha
Cacao	Seiri
Dedo	Seiton
Esperanza	Seiso
Frigorífico	Seiketsu
Gato	Shitsuke
Huevo	Tornado
Iglesia	Uva
Jamón	Vinagreta
Kilo	Waterpolo
Limón	Xilófono
Manada	Yeso
Noche	Zapato
Ñu	
Octubre	
Patata	

**Extrae tus conclusiones, ¿en qué actividad has tardado menos?
¿Por qué crees que ha sido?**

05

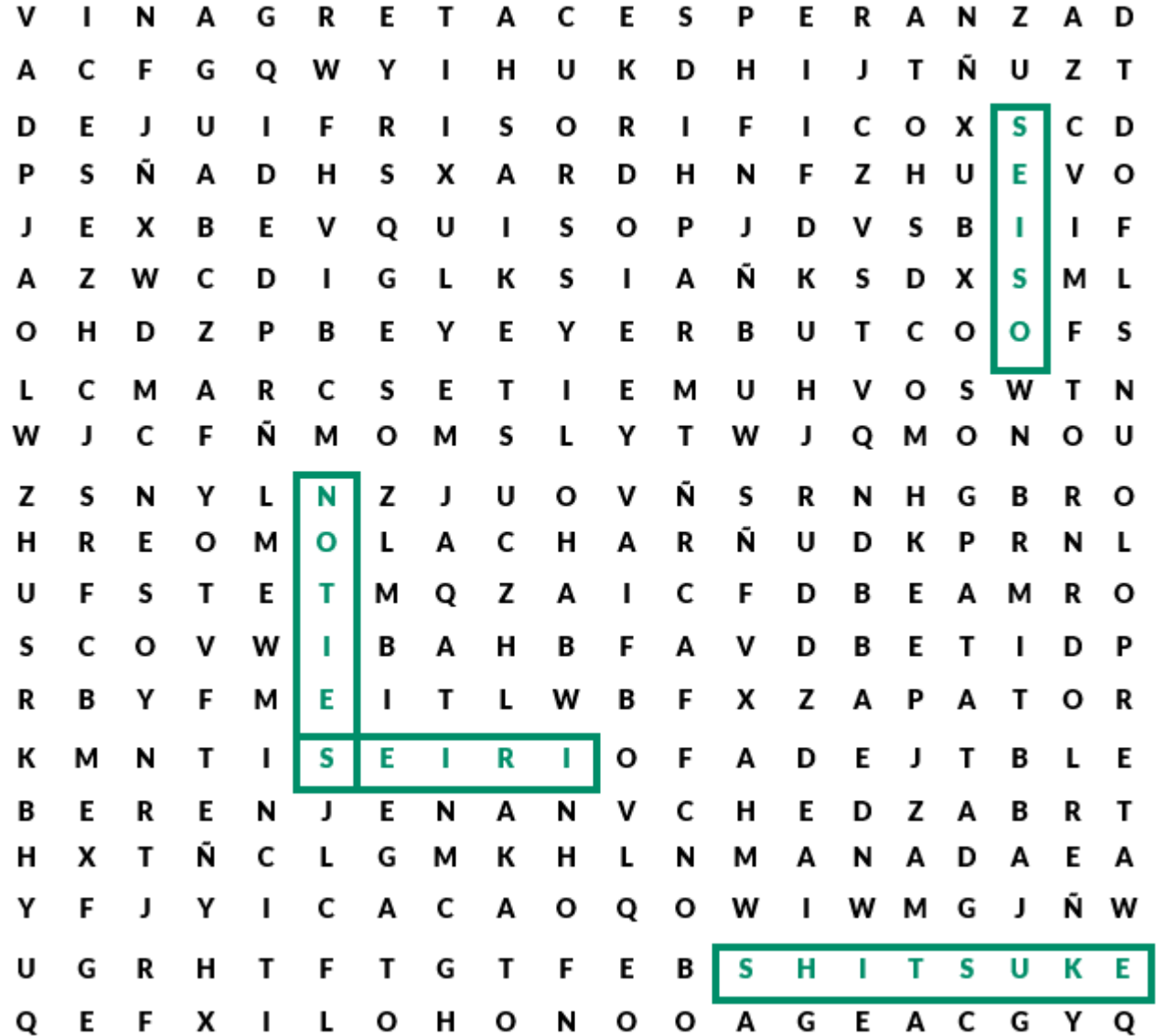
**las
soluciones**

ejercicio 1

La palabra **Seiketsu** no existe en esta sopa de letras. Sí hay una parecida, Saiketsu, que no daremos por válida.

Si los alumnos no son capaces de detectarlo en los 5 minutos previstos pasaremos al siguiente ejercicio.

Con esto hacemos ver al alumno que el caos no nos permite verificar que disponemos de todo el material para realizar la tarea.



ejercicio 2

Realizaremos el análisis de los tiempos efectuados al final de los 3 ejercicios.

Anota los tiempos en una pizarra, para que todos vayan percibiendo la sensación de progreso.

Se puede jugar a título individual o formando equipos. No hay que fomentar la competición entre los participantes, para que no pierdan el foco en el proceso.

Remolacha	Selso	Uva
Dedo	Xilófono	Selketsu
Noche	Tornado	Kilo
Huevo		
Zapato	Patata	Queso
Limón	Iglesia	Cacao
Octubre	Seiri	Yeso
Esperanza	Jamón	Waterpolo
Gato	Agua	Berenjena
Selton	Vinagreta	Ñu
Manada	Shitsuke	Frigorífico

ejercicio 3

Este ejercicio está diseñado para fomentar el debate y que los alumnos expongan por sí mismos sus conclusiones, básicamente la idea de que el orden y la organización nos hacen trabajar mejor, de manera más segura y obtener mejores resultados. Por eso es interesante disponer de una pizarra donde exponer todas las ideas de los participantes.

Agua	Queso
Berenjena	Remolacha
Cacao	Seiri
Dedo	Seiton
Esperanza	Seiso
Frigorífico	Seiketsu
Gato	Shitsuke
Huevo	Tornado
Iglesia	Uva
Jamón	Vinagreta
Kilo	Waterpolo
Limón	Xilófono
Manada	Yeso
Noche	Zapato
Ñu	
Octubre	
Patata	

Mas y juegos y dinámicas en Recursos para formadores

