

PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**

NIVEL 2

Certificación Internacional Entrenador Lúdico

Comunidad Nacional de Conocimiento en:

**Formador de Formadores
Aplicado en Prevención**





Experto Líder

*de la comunidad, formador de
formadores aplicado en prevención*

Pablo José Pinto Ariza

Correo: pablojpinto@gmail.com

Contacto: **+51999302680**

“ La educación es el arma más poderosa que puede usar para cambiar el mundo. ”

Nelson Mandela



CERTIFICACIÓN NIVEL 2

PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**



Entrenador Lúdico en Seguridad y Salud en el Trabajo

PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**



Aprendizaje COOPERATIVO



El docente:

Organiza



Establece criterio de superación



EN EDUCACIÓN

Los alumnos trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás



Se busca resultados positivos para sí mismos y para el equipo

LOS LOGROS DEL GRUPO



LOGROS PERSONALES

JOHNSON Y JOHNSON 1999

OBJETIVO



Todos los integrantes deben aprender los materiales asignados y asegurarse de que todos hagan lo mismo

ESQUEMA DE INTERACCIÓN



Los estudiantes estimulan el éxito de los demás, se proporcionan ayuda y contención

NIVELES DE COOPERACIÓN



Puede limitarse a algunos grupos o extenderse a todos

EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Basado en criterio según el aprendizaje y progreso académico individual, se puede incluir al grupal

Aprendizaje COMPETITIVO



EN EDUCACIÓN

La competencia es igual a trabajo para alcanzar las metas



El individuo busca resultados positivos para sí antes que para los demás.



CONCENTRACIÓN DEL ESFUERZO



JOHNSON Y JOHNSON 1999

OBJETIVO



Todos los integrantes deben hacer lo mismo

ESQUEMA DE INTERACCIÓN



Los estudiantes obstruyen el éxito de los demás, trabajan solos, no se apoyan

NIVELES DE COOPERACIÓN



La competencia se centra en el grupo, en ser el mejor

EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Basado en criterio según el desempeño de los alumnos, del mejor al peor

Aprendizaje INDIVIDUALISTA



Los esfuerzos individuales a veces son necesarios



Planificación



Reflexión



Memorización



Escritura

Son actividades fructíferas cuando se realizan en soledad



EN EDUCACIÓN

Trabajar solo para alcanzar objetivos no relacionados con los de los demás



El logro de objetivos personales no influye sobre los demás

TRABAJAR EN UNO MISMO



Criterio preestablecido

Para alcanzar

JOHNSON Y JOHNSON 1999

OBJETIVO



El alumno trabaja de forma independiente para alcanzar determinado criterio

ESQUEMA DE INTERACCIÓN



No hay interacción, ausente - nula

NIVELES DE COOPERACIÓN



El esfuerzo se centra en que el alumno alcance un criterio establecido de desempeño

EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Basado en criterio según el desempeño académico del estudiante al alcanzar un criterio

Pros, contras y usos de las 3 Estructuras Didácticas

Estructura Didáctica	Ventajas	Desventajas	Ideal para usar en estas situaciones	Se debe evitar usar en estas situaciones
Individual				
Competitivo				
Cooperativo				



PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**



PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**



PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**



PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**

Test sobre preferencias de Estructuras Didácticas

<i>Cuando se trata de aprender bien algo es mejor hacerlo solo y en silencio</i>	<i>Se aprende más cuando hay que demostrar que se es mejor que otros en algo</i>	<i>Generalmente se aprende más y mejor con otros al complementarnos</i>
<i>Cada cual debe ser responsable de su propio aprendizaje y sus objetivos</i>	<i>El aprendizaje competitivo es esencial para sacar lo mejor de uno mismo y aprender más</i>	<i>Las personas aprenden más y mejor en equipo porque todos se enseñan e influyen</i>
<i>A la hora de aprender es mejor hacerlo cada cual a su propio ritmo y posibilidades</i>	<i>La competitividad estimula el deseo por aprender y por ser mejor cada día</i>	<i>El aprendizaje junto a otros estimula la motivación y la calidad de lo que se aprende</i>
Total	Total	Total

Formas de Interacción

**Interacción
Nula/ausente**

Individualista

**Interacción
Negativa**

Competitivo

**Interacción
Positiva**

**Colaboración
o
Cooperación**

-En tu currículum dice que eres muy rápido en matemáticas.
-Sí.
-¿Cuánto es 30×17 ?
-47.
-Eso no está ni cerca del resultado.
-Pero fue rápido.

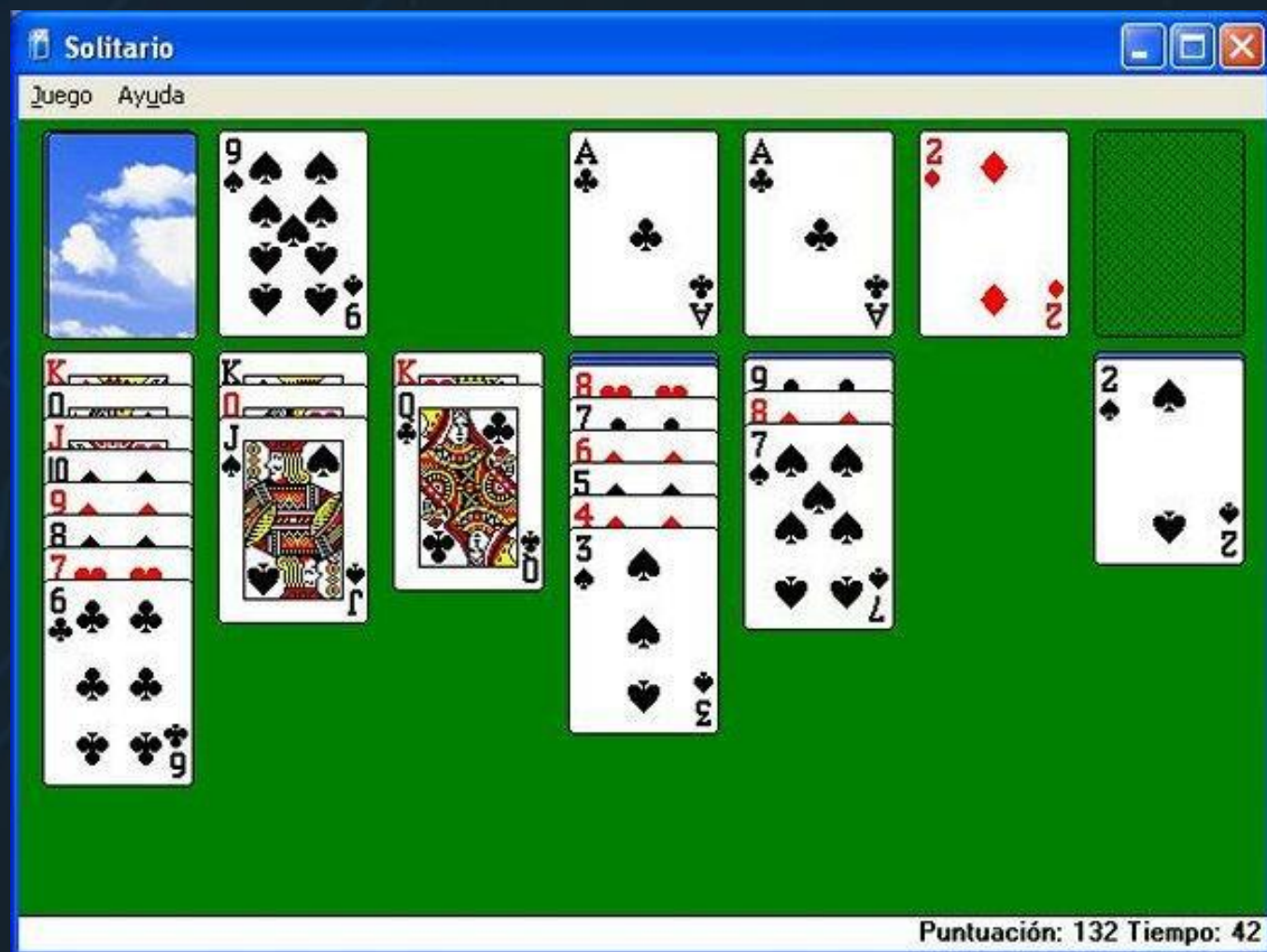


Civil and Safety War



Haz una *Lista* de los **Juegos que has jugado**







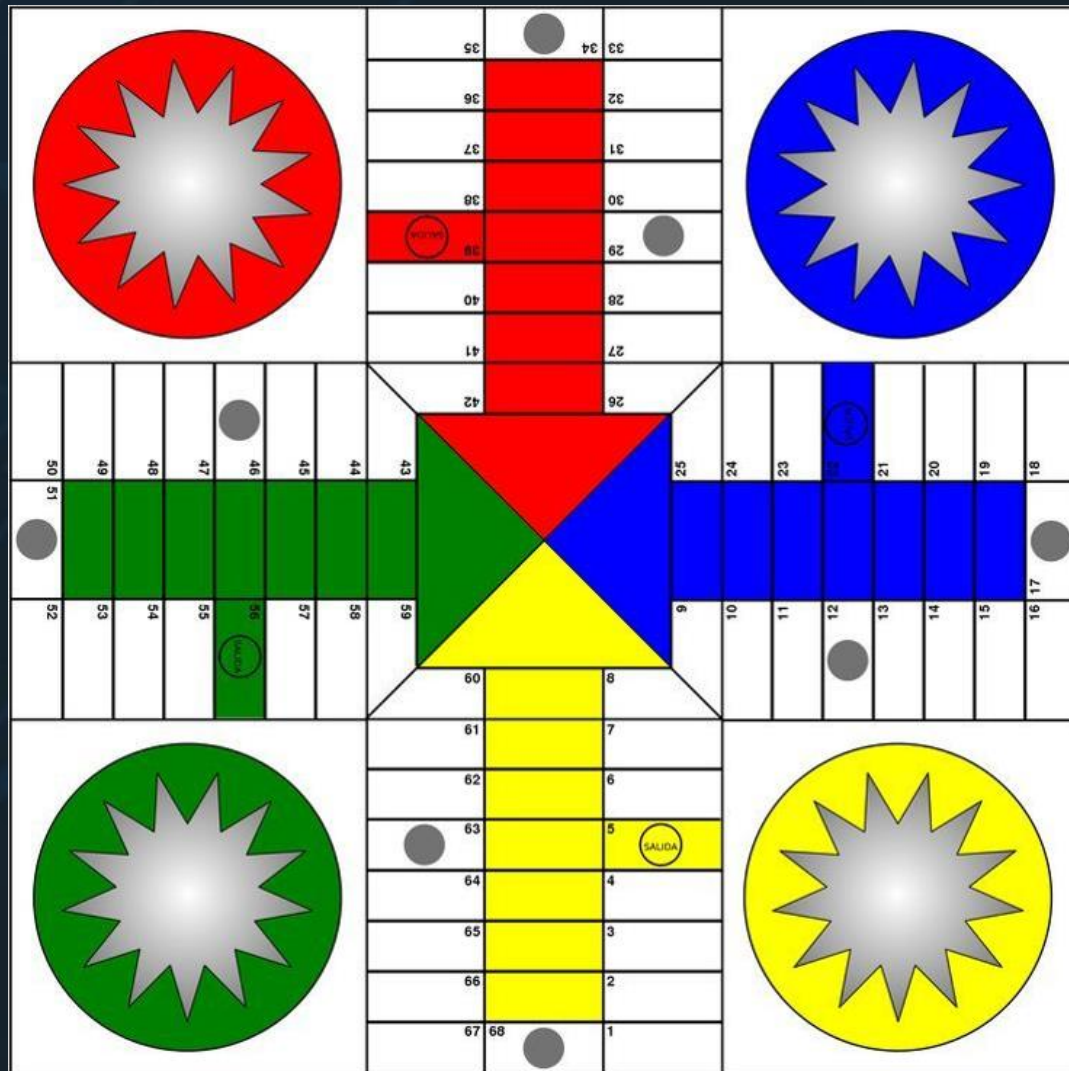
5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

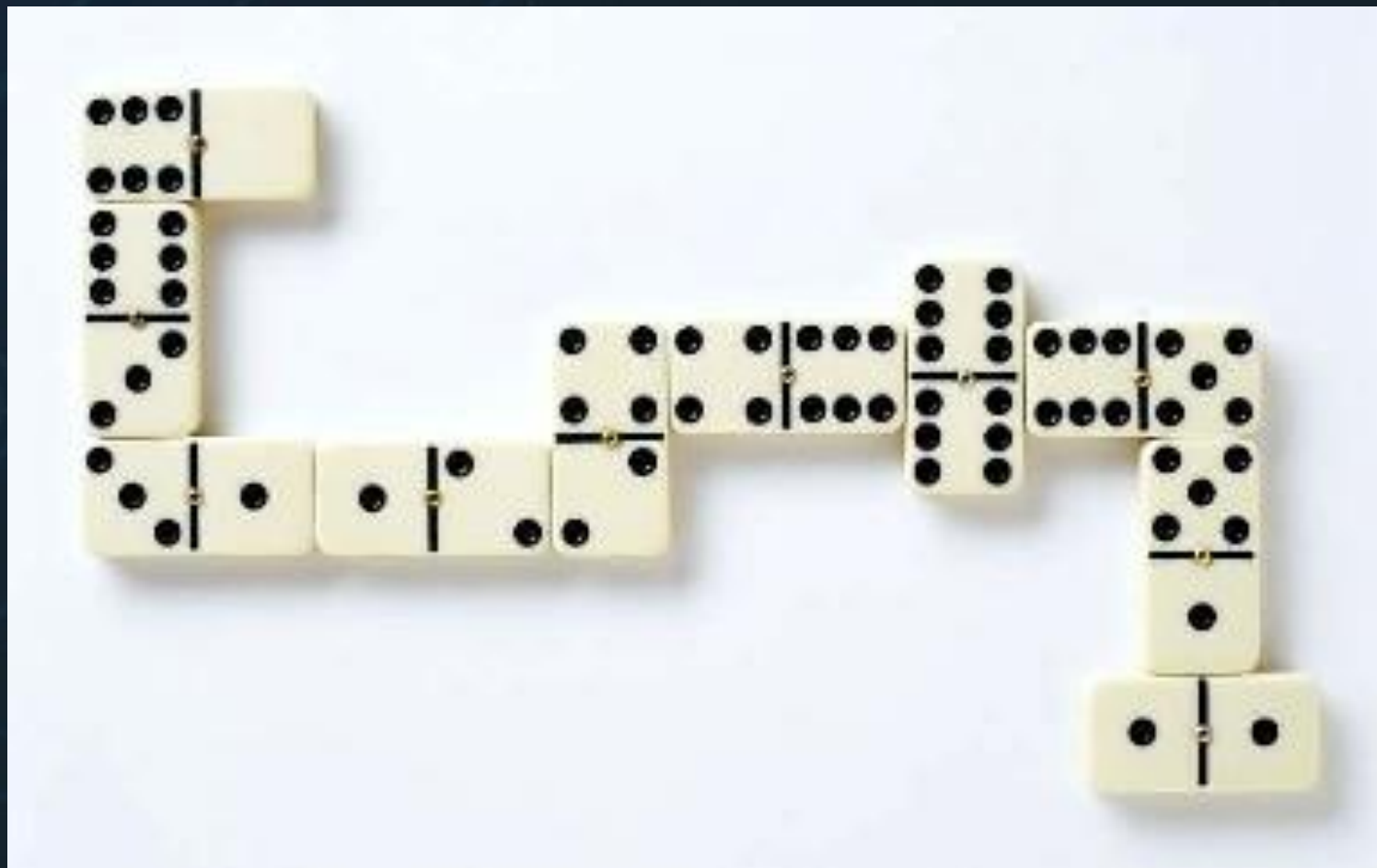


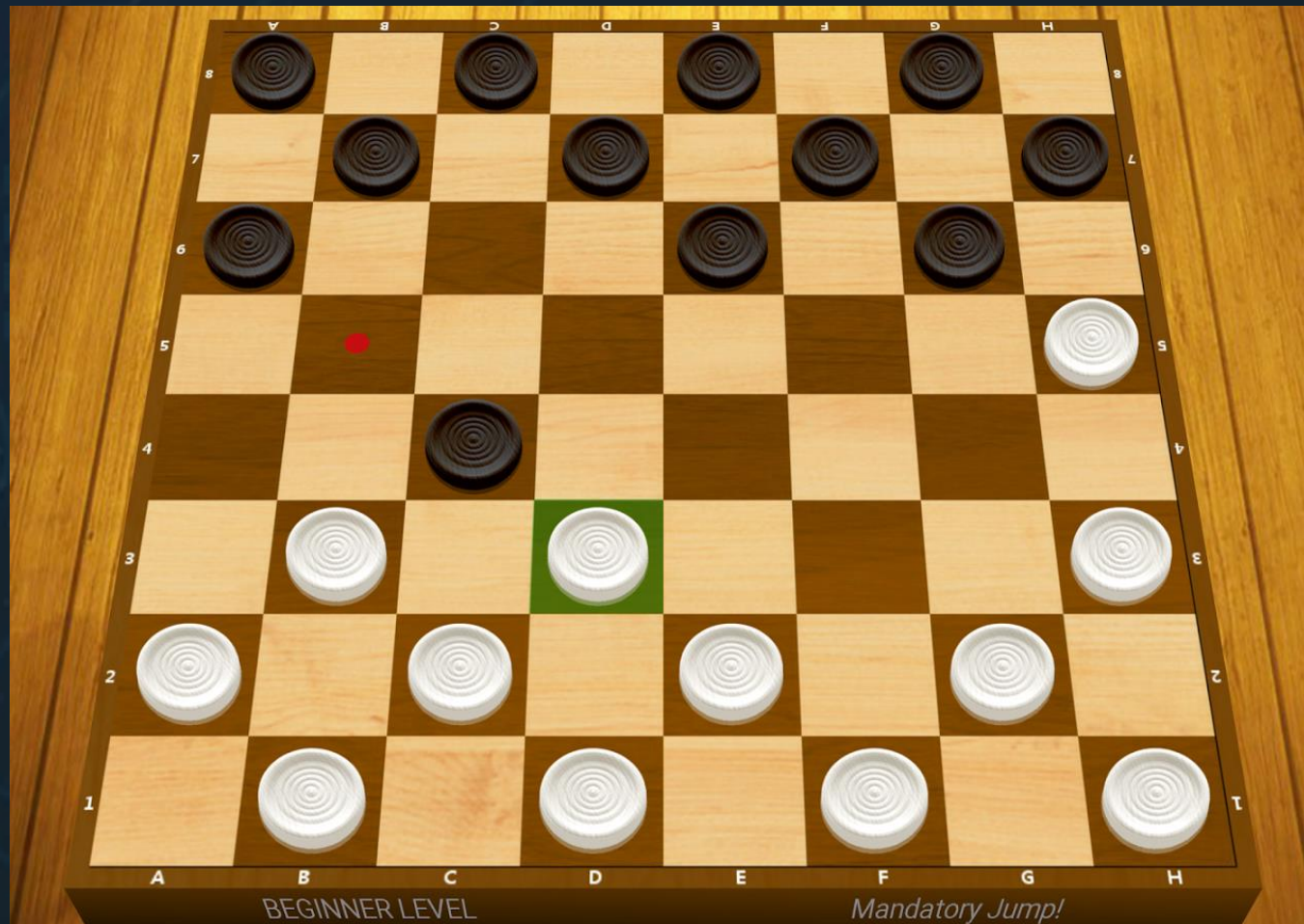
Individuales





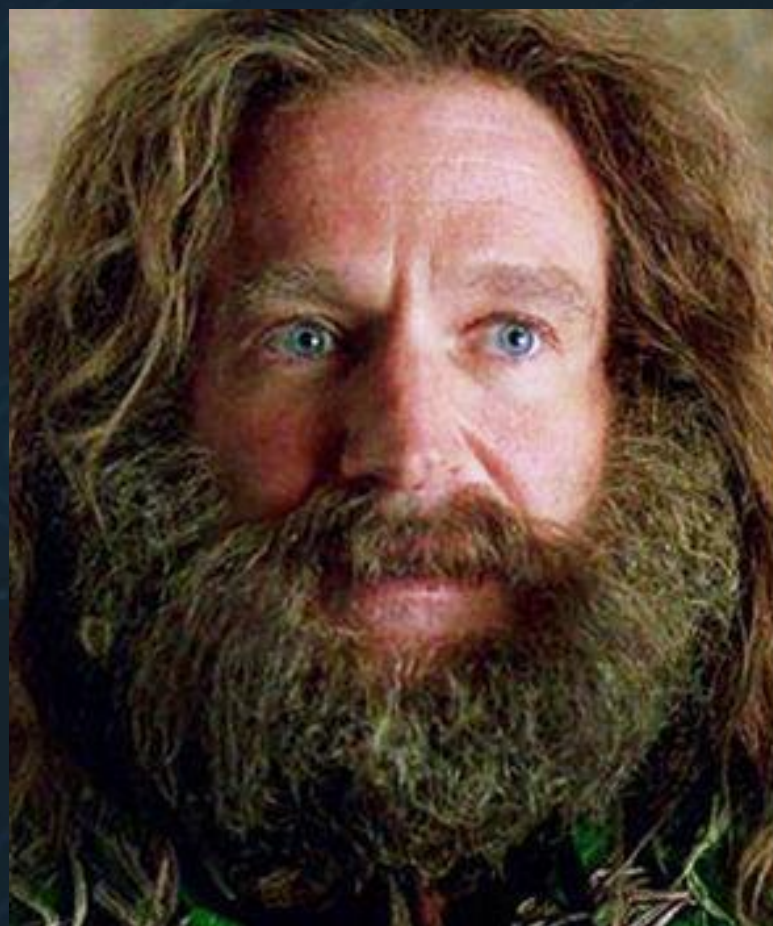






Competitivos



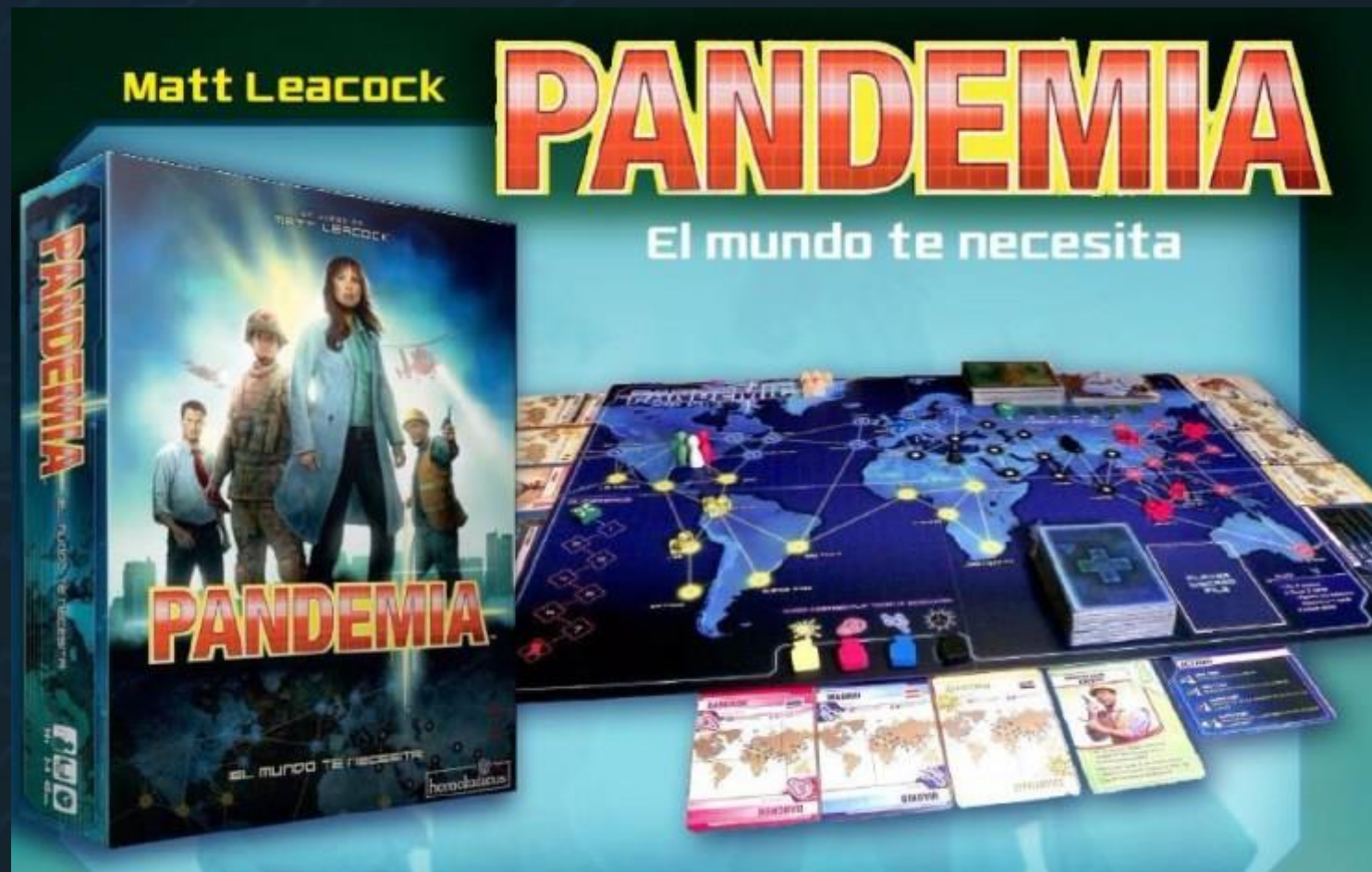




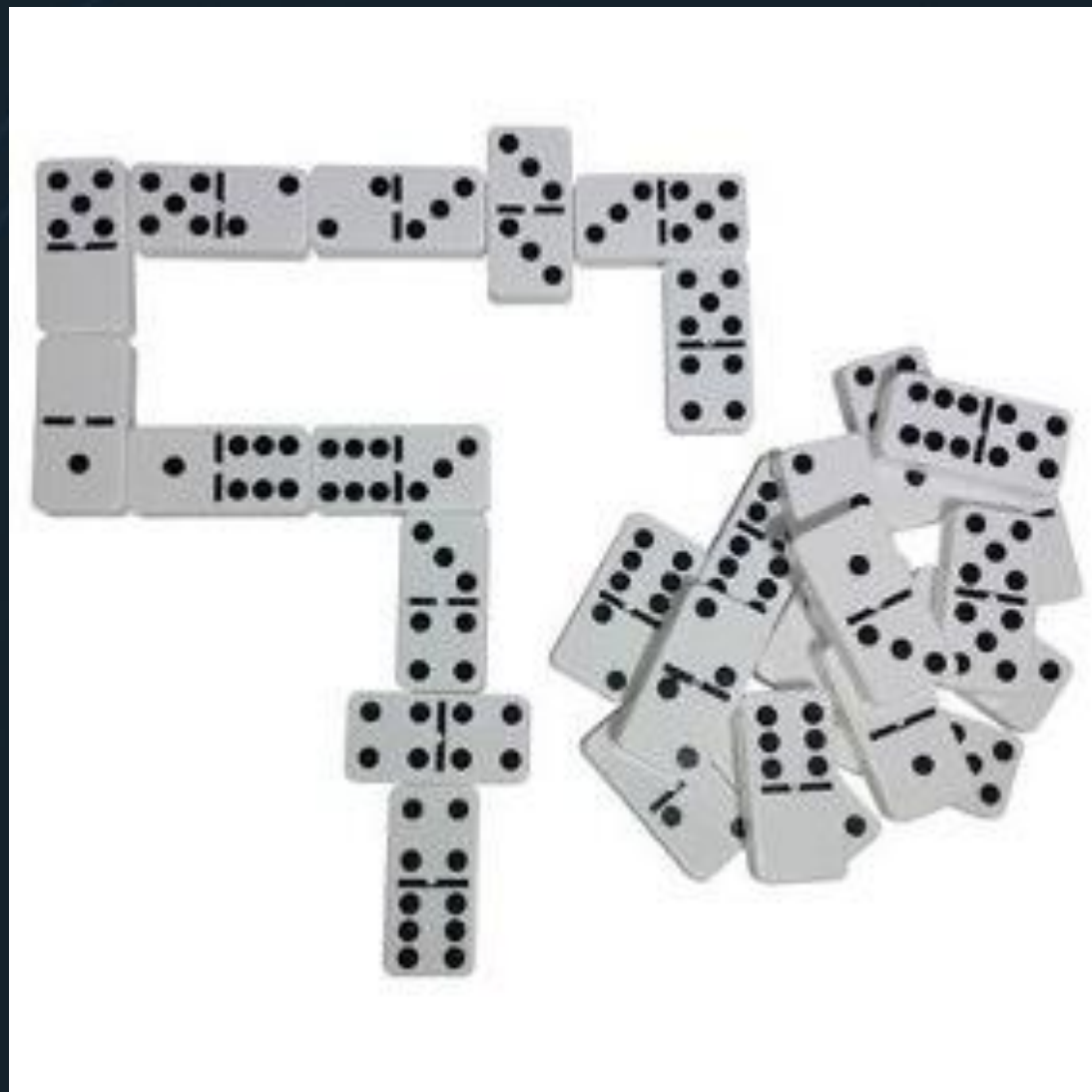
Cooperativos



designed by freepik.com







LAS 5 S

LAS 5 S



SEIKETSU
(ESTANDARIZAR)

SHITSUKE
(DISCIPLINAR)



SHITSUKE
(DISCIPLINAR)

LAS 5 S



LAS 5 S

LAS 5 S



LAS 5 S



SEISO
(LIMPIAR)

SEISO
(LIMPIAR)



SEIRI
(CLASIFICAR)





Ingeniería

Actos
Inseguros

Seguropoly

Buenas
Prácticas

Administración

Sustitución

Eliminación

SUERTE

?

EPP

Diseña un juego para
Enseñar un tema de SSTA
a trabajadores que no
saben nada del tema

Solitario



pablojpinto@gmail.com
+519999302680

GAME OVER

PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**

PREGUNTAS

PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**



Disponemos para ti los
canales de atención del:

PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN SST **2023**



Educación virtual
+1.000 cursos virtuales y
Curso obligatorio cumplimiento

educavirtual@positiva.gov.co



**Educación presencial y
talleres web**
Congresos Nacionales

Positiva.educa@positiva.gov.co

Positiva siempre contigo

La magia comienza aquí

<https://posipedia.com.co/>



Audios



Videos



Mailings



Todo lo tienes con Positiva

Entra aquí, y descubre lo

<https://posipedia.com.co/>



Presentaciones
Técnicas



Juegos
Digitales



Ludo
Prevención