

Plan Nacional MULTIMODAL 2024

Comunidad Nacional de Conocimiento:

FORMADOR DE FORMADORES APLICADO EN PREVENCIÓN

El cuidado de sí
suma a tu vida



Comunidad Nacional de Conocimiento

Formador de Formadores Aplicado en Prevención

Nivel 2: Certificación Internacional de Entrenador Lúdico en SST

Experto líder:

Pablo Pinto

Perfil Profesional:

Creador de la metodología LudoPrevención, Coautor del Libro: Manual del Entrenador Lúdico en SST. Magister en Docencia Unuversitaria y Master en Seguridad e Higiene en el Trabajo.



pablojpinto@gmail.com



+51999302680

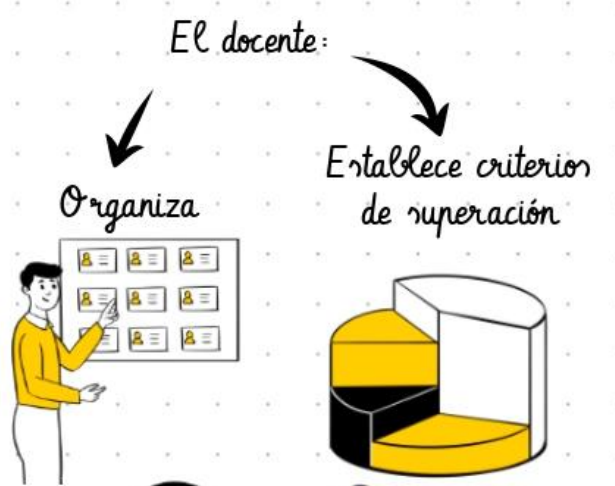


Certificación Internacional

Entrenador Lúdico



Aprendizaje COOPERATIVO



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



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 criterios según el aprendizaje y progreso académico individual, se puede incluir al grupal

Aprendizaje COMPETITIVO



EN EDUCACIÓN



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

NIVELES DE COOPERACIÓN



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

ESQUEMA DE INTERACCIÓN



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

EVALUACIÓN DE RESULTADOS



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

Aprendizaje INDIVIDUALISTA



Los esfuerzos individuales a veces son necesarios



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



Para alcanzar

Criterios preestablecidos

JOHNSON Y JOHNSON 1999

OBJETIVO



El alumno trabaja de forma independiente para alcanzar determinado criterio

NIVELES DE COOPERACIÓN



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

ESQUEMA DE INTERACCIÓN



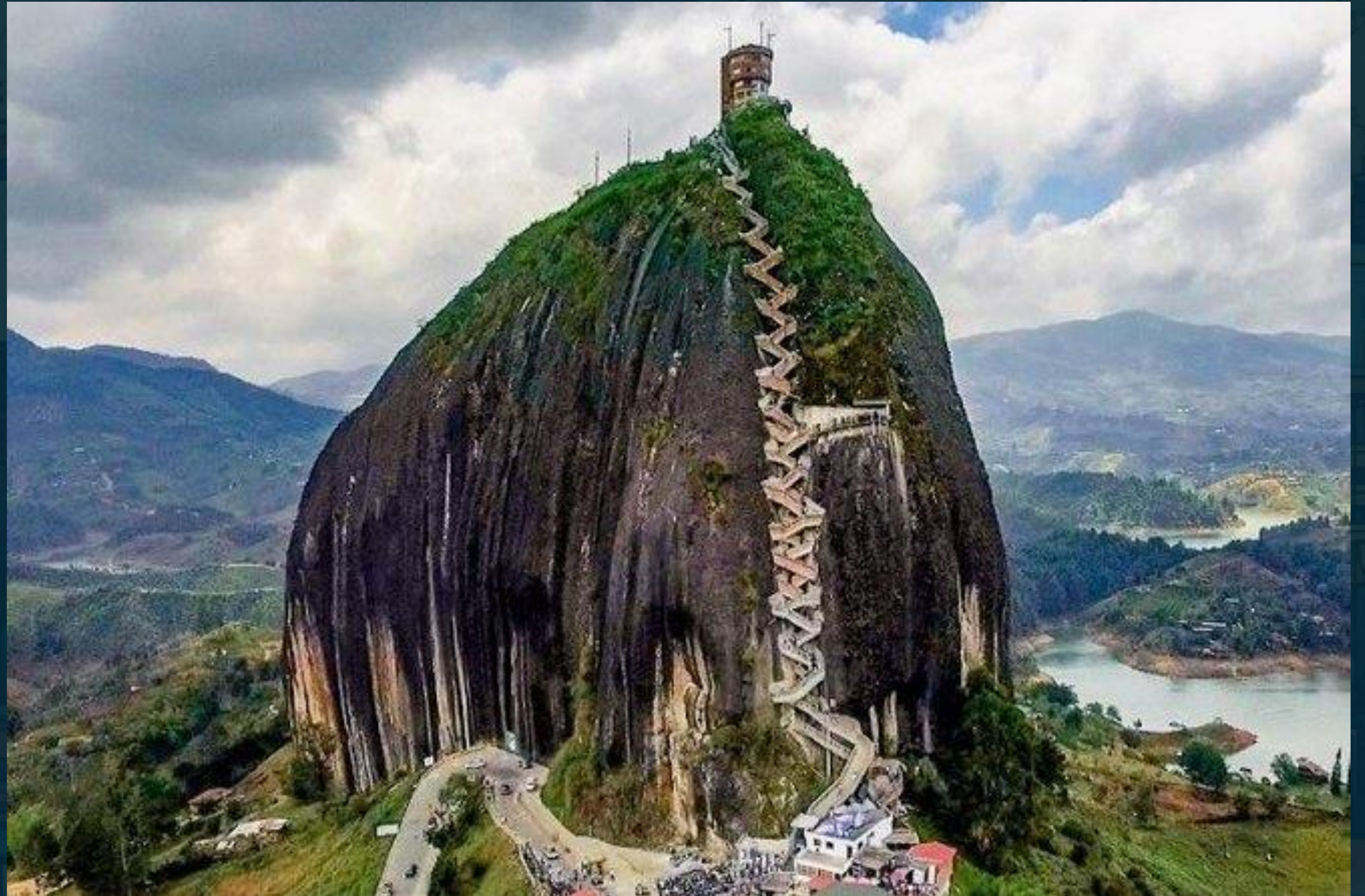
No hay interacción, ausente - nula

EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Basado en criterios según el desempeño académico del estudiante al alcanzar esos criterios

El aprendizaje
es como subir
una montaña.









Haz una *Lista* de los Juegos que has jugado



Solitario

Juego Ayuda

Puntuación: 132 Tiempo: 42

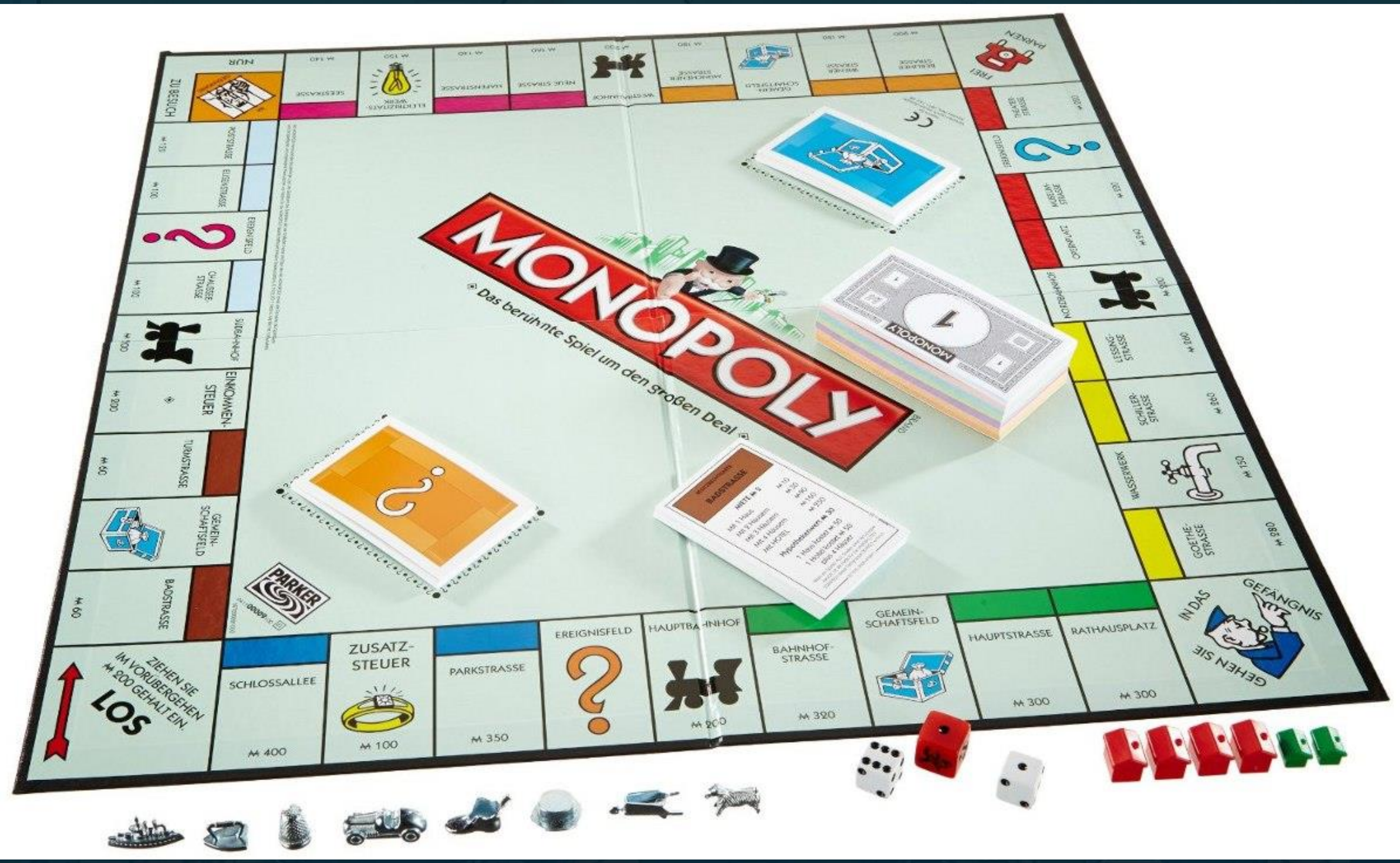


5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9



Individuales





The grid is a 68-square board with a central geometric pattern. The pattern consists of a red triangle pointing up, a blue triangle pointing down, a yellow triangle pointing left, and a green triangle pointing right, all meeting at a central point. The grid is numbered 1 to 68. The numbers are arranged as follows:

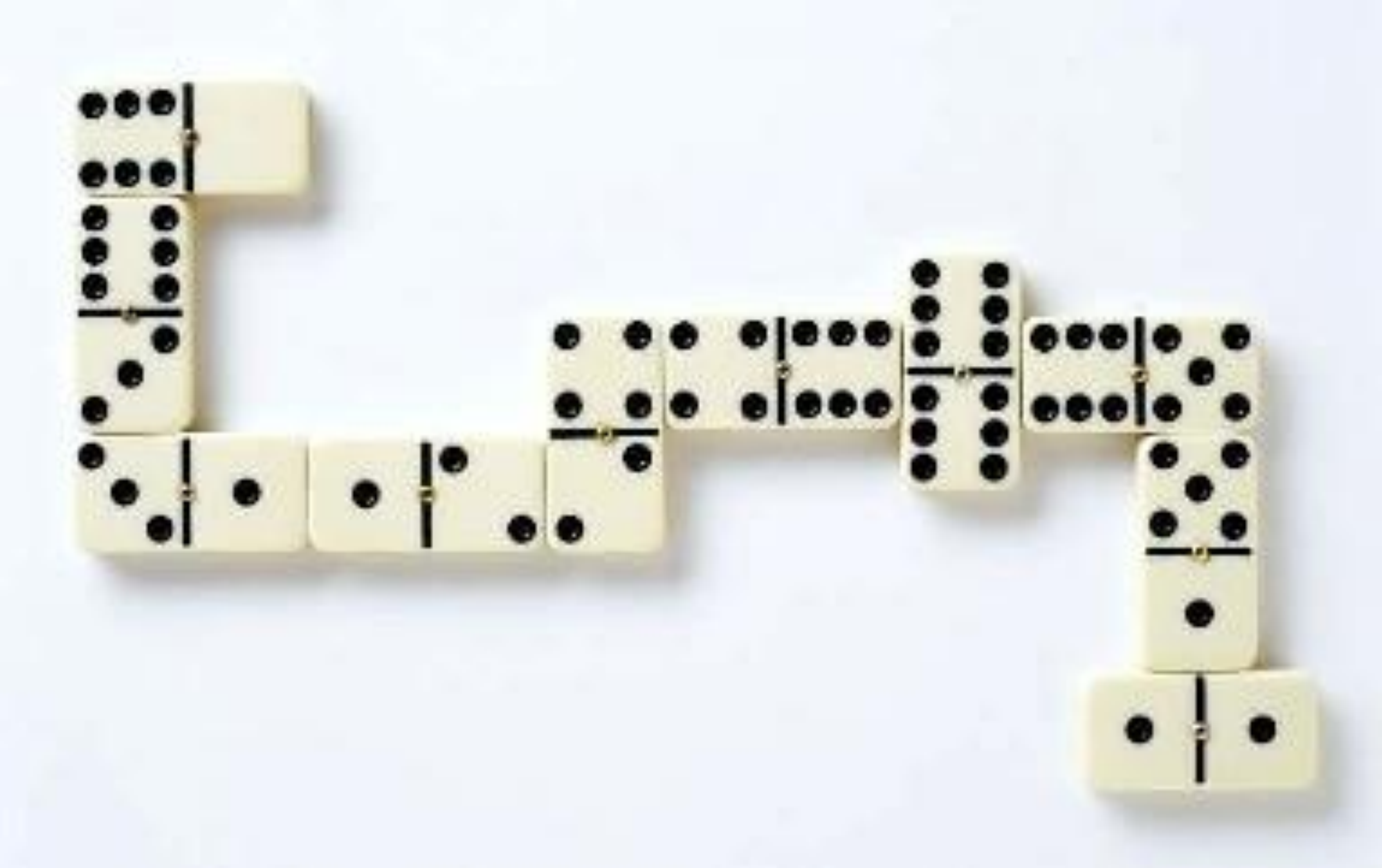
- Row 1: 68, 67, 66, 65, 64, 63, 62, 61, 60, 59, 58, 57, 56, 55, 54, 53, 52
- Row 2: 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8
- Row 3: 35, 34, 33, 32, 31, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19
- Row 4: 45, 44, 43, 42, 41, 40, 39, 38, 37, 36, 35, 34, 33, 32, 31, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19
- Row 5: 50, 49, 48, 47, 46, 45, 44, 43, 42, 41, 40, 39, 38, 37, 36, 35, 34, 33, 32, 31, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Key features of the grid include:

- Red Path:** A vertical path of red squares from square 34 to 41, and a horizontal path from 38 to 42.
- Blue Path:** A horizontal path of blue squares from 10 to 16, and a vertical path from 12 to 18.
- Green Path:** A horizontal path of green squares from 43 to 50, and a vertical path from 56 to 62.
- Yellow Path:** A vertical path of yellow squares from 63 to 68.
- Markers:** Grey circles are located at squares 34, 29, 46, 51, 63, and 68. A circle with the word "SALIDA" is at square 5.

The four corners of the grid contain circular icons with a 12-pointed star:

- Top-left: Red circle with a white star.
- Top-right: Blue circle with a white star.
- Bottom-left: Green circle with a white star.
- Bottom-right: Yellow circle with a white star.





Competitivos







Cooperativos



Matt Leacock

PANDEMIA

El mundo te necesita





Característica	INDIVIDUALISTA	COMPETITIVO	COOPERATIVO
Metas	1. Propio aprendizaje 2. Agrado social	Quedar el mejor	1. Conseguir algo 2. Logro ajeno
Estructura de las metas	Alcanzar metas al margen de compañ.	Alcanzar metas él y no compañeros	Alcanzar metas él y los compañeros
Atribuciones de éxito	1. Esfuerzo propio 2. Habilidad personal	Habilidad supera a los demás	1. Esfuerzo propio 2. Esfuerzo grupo
Compañeros	No interacción	Interacción negativa	Interacción positiva
Cómo son para mí	Indiferentes	Rivales	Colaboradores
Correlación mi meta y grupo	Sin correlación	Correlación negativa	Correlación positiva
Recompensa	Solo individual	Individual y no grupal	Individual y grupal



-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







PELÉ



MARADONA



RONALDINHO



MESSI



**CRISTIANO
RONALDO**



MBAPPÉ



Percepción del Riesgo

Proceso cognitivo en el que la interpretación del riesgo está dada por estimaciones o valoraciones subjetivas en la que influyen:

- Nivel de formación
- Creencias en cuanto a la definición del riesgo
- Aspectos sociales
- Presión social
- Edad
- Experiencia personal

Aprendizaje Lúdico:

c+r+i

C: Contenido

R: Reto

I: Interacción



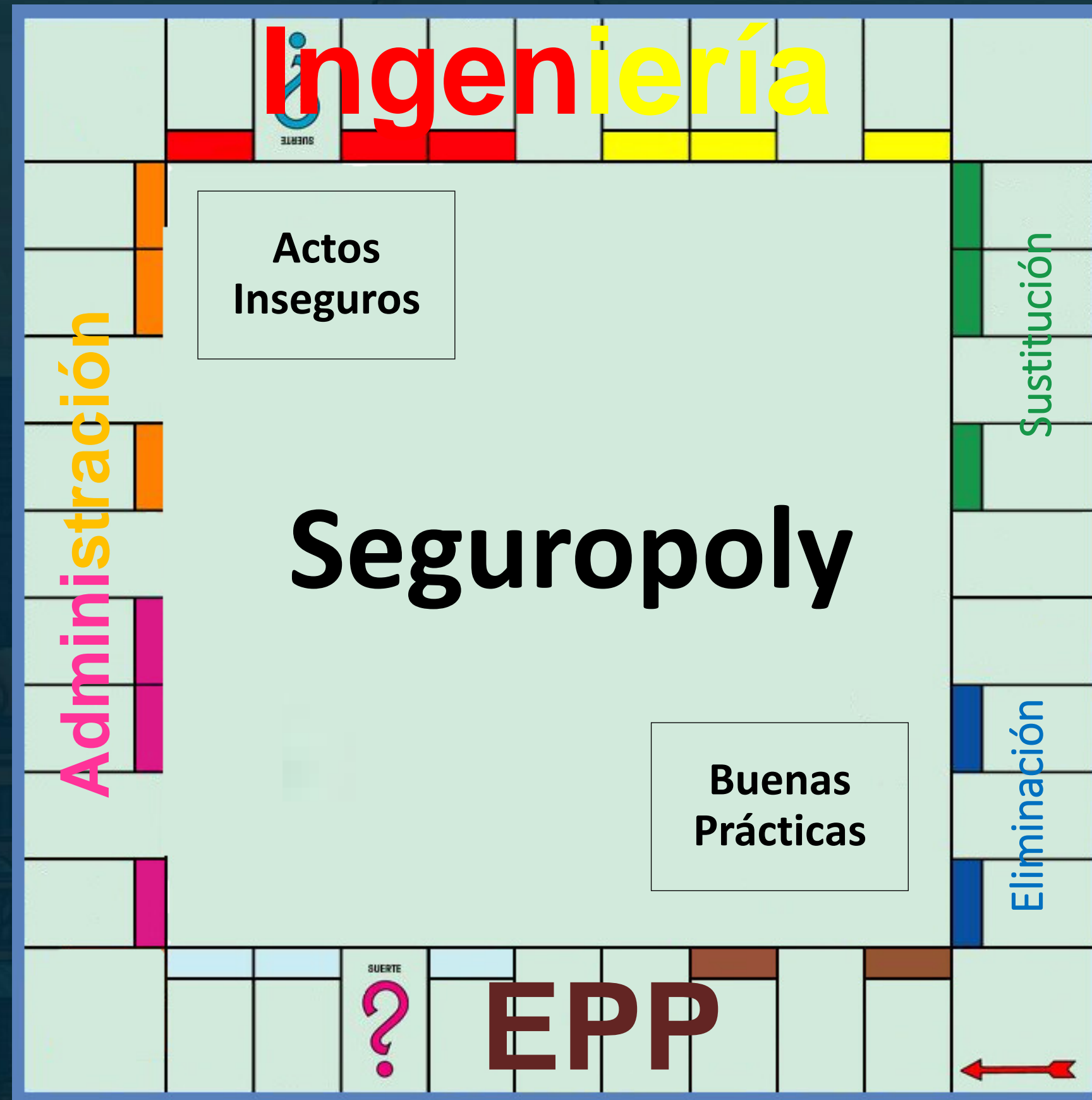
Aprendizaje Lúdico:

c+r+i

C: Contenido

R: Reto

I: Interacción





EPP

Es la última barrera a elegir a la hora de controlar los riesgos. Es la más baja en eficiencia y para que funcione bien es necesario que el EPP sea:

- Seleccionado en función del riesgo para el trabajador.
- Ajustado correctamente, y algunos necesitan ser reacondicionados periódicamente (ej., los respiradores);
- Usado de manera concienzuda y correcta;
- Mantenido con regularidad y reemplazado en conformidad con las especificaciones del fabricante;
- Si es reutilizable, quitárselo, limpiarlo y guardarlo en la forma debida.

Costo: 20 Eficacia dólares
Renta: 2 Eficacia dólares

EPP



Ejemplo: Uso de protectores para evitar que la sustancia entre en contacto con el trabajador. Ojos: gafas, Nariz: Mascarilla, Piel: guantes, etc.

Costo: 50 Eficacia dólares
Renta: 5 Eficacia dólares

Controles Administrativos



PRODUCTO	SIGNAL WORD
HAZARD/PRECAUTIONARY INFO	<input type="checkbox"/> DANGER
	<input type="checkbox"/> WARNING
	HMIS
	HEALTH <input type="checkbox"/>
	FLAMMABILITY <input type="checkbox"/>
	REACTIVITY <input type="checkbox"/>
	PERSONAL PROTECTIVE <input type="checkbox"/>



Ejemplo: Señales de advertencia, uso de SDS, Procedimientos de Trabajo Seguro con HAZMAT, Capacitación en riesgo químico.

Costo: 200 Eficaciadólares
Renta: 20 Eficaciadólares

Controles Administrativos

Si los controles de ingeniería no se pueden implementar o no inmediatamente, entonces los controles administrativos deben ser considerados. Los controles administrativos toman en cuenta la política y los procedimientos del lugar de trabajo, e incluyen (entre otros métodos):

- Procedimientos para trabajo seguro
- Capacitación
- Rotación de trabajadores
- Avisos (señales, alarmas, sonidos, etiquetas).

Costo: 300 Eficaciadólares
Renta: 30 Eficaciadólares

Controles de Ingeniería

Si el peligro no se puede eliminar, o no se puede sustituir por uno más seguro, el próximo paso será usar controles de ingeniería. Son los que requieren hacer cambios al lugar de trabajo con el fin de reducir los riesgos inherentes al mismo. Hacen cambios permanentes que reducen la exposición a los riesgos y no dependen del comportamiento del trabajador.

Costo: 400 eficaciadólares
Renta: 40 eficaciadólares

Controles de Ingeniería



Ejemplo: Implementar un sistema de aislamiento y extracción que no permita que la sustancia química a manipular entrase en contacto con alguna ruta de exposición del trabajador.

Costo: 500 Eficaciadólares
Renta: 50 Eficaciadólares

Sustitución

Si no podemos eliminar el peligro, debemos lograr una reducción del nivel de riesgo. La segunda opción de controlar un peligro es sustituirlo por algo diferente que no sea tan peligroso para los trabajadores. Esto supondría por ejemplo la sustitución por otro material menos peligroso o una reducción de la energía. Se trata de una medida en la fuente del peligro, combatir los riesgos en su origen; adaptarse al progreso técnico.

Costo: 800 eficaciasdólares
Renta: 80 eficaciasdólares

Sustitución



Ejemplo: Reemplazar un químico peligroso por uno a base de plantas naturales o reemplazar pintura en base disolvente por pintura en base agua.

Costo: 800 eficaciasdólares
Renta: 80 eficaciasdólares

Eliminación

Este primer control se refiere a la eliminación del peligro mediante el retiro de dicho agente. Implica el cambio en el propio diseño para eliminar de raíz el peligro. Es el método más efectivo porque va directo en la fuente del peligro. Para esto es necesario adaptar el trabajo a los trabajadores, integrar salud, seguridad y ergonomía al planificar nuevos lugares de trabajo.

Costo: 1.000 Eficacia dólares
Renta: 100 Eficacia dólares

Eliminación



Ejemplo: mediante cambios en el proceso productivo que eviten la presencia de la sustancia peligrosa.

Costo: 1.000 Eficacia dólares
Renta: 100 Eficacia dólares

Actos Inseguros

No utilizaste tu casco al entrar en una zona donde puede ocurrir caída de objetos.

Pierdes 10 EficaciaDólares



Actos Inseguros

Quitaste la guarda de una amoladora.

Pierdes 50 EficaciaDólares



Actos Inseguros

Viniste a trabajar estando bajo los efectos del Alcohol.

Pierdes 150 EficaciaDólares



Actos Inseguros

Usaste el celular mientras conducías.

Pierdes 150 EficaciaDólares



Buenas Prácticas

Reportaste una Condición Insegura.

Ganas 10 EficaciaDólares



Buenas Prácticas

Estuviste atento en las capacitaciones de SST.

Ganas 50 EficaciaDólares



Aprendizaje Lúdico: c+r+i

C: Contenido

R: Reto

I: Interacción



LAS 5 S

LAS 5 S

 LUDDO[®]
prevención



SEIKETSU
(ESTANDARIZAR)

SHITSUKE
(DISCIPLINAR)



SHITSUKE
(DISCIPLINAR)

LAS 5 S



LAS 5 S

LAS 5 S



LAS 5 S



SEISO
(LIMPIAR)

SEISO
(LIMPIAR)



SEIRI
(CLASIFICAR)

Aprendizaje Lúdico:

c+r+i


C: Contenido

R: Reto


I: Interacción

Solitario







Biomecánicos




Derechos Reservados
©LudoPrevencion




Físicos



Derechos Reservados
©LudoPrevencion



Biológicos



Derechos Reservados
©LudoPrevencion



Químicos



Derechos Reservados
©LudoPrevencion



Psicosociales



Derechos Reservados
©LudoPrevencion

Pictograma Son Ejemplo



Derechos Reservados
©LudoPrevencion



Derechos Reservados
©LudoPrevencion



Derechos Reservados
©LudoPrevencion



Derechos Reservados
©LudoPrevencion



Derechos Reservados
©LudoPrevencion

Son Materia

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

**Son formas de
Energía**

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

**Son Seres
Vivos**

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

Son Factores

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

**Son formas de
la organización
del trabajo**

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

**Ejemplo:
Bacterias**

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

**Ejemplo: Fibra
de Vidrio**

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

**Ejemplo:
Radiación**

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

**Ejemplo:
Manipulación
manual de
carga**

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

**Ejemplo: Trabajo
bajo presión
mental**

Derechos Reservados
©LudoPrevencion

Diseña un juego para
Enseñar un tema de
SST a trabajadores de
diferentes áreas que
no se la llevan bien
entre ellos.

BARROE OLVERA



¿Preguntas?

Recuerda que POSITIVA tiene para ti:

Posipedia

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



Cursos virtuales



Artículos



Audios



Juegos digitales



OVAS



Guías



Mailings



Videos