

# 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



## 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



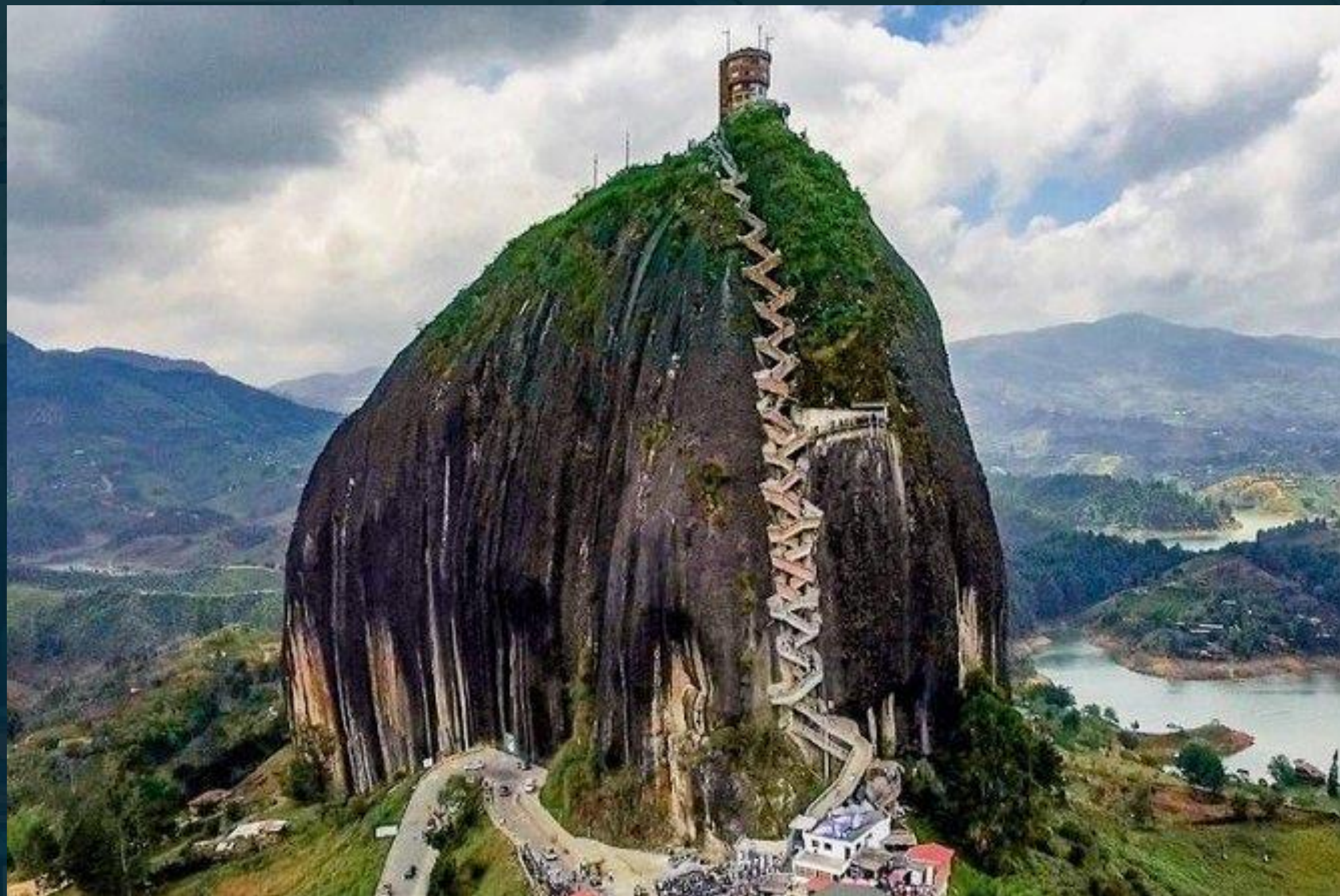
No hay interacción, ausente - nula

### 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



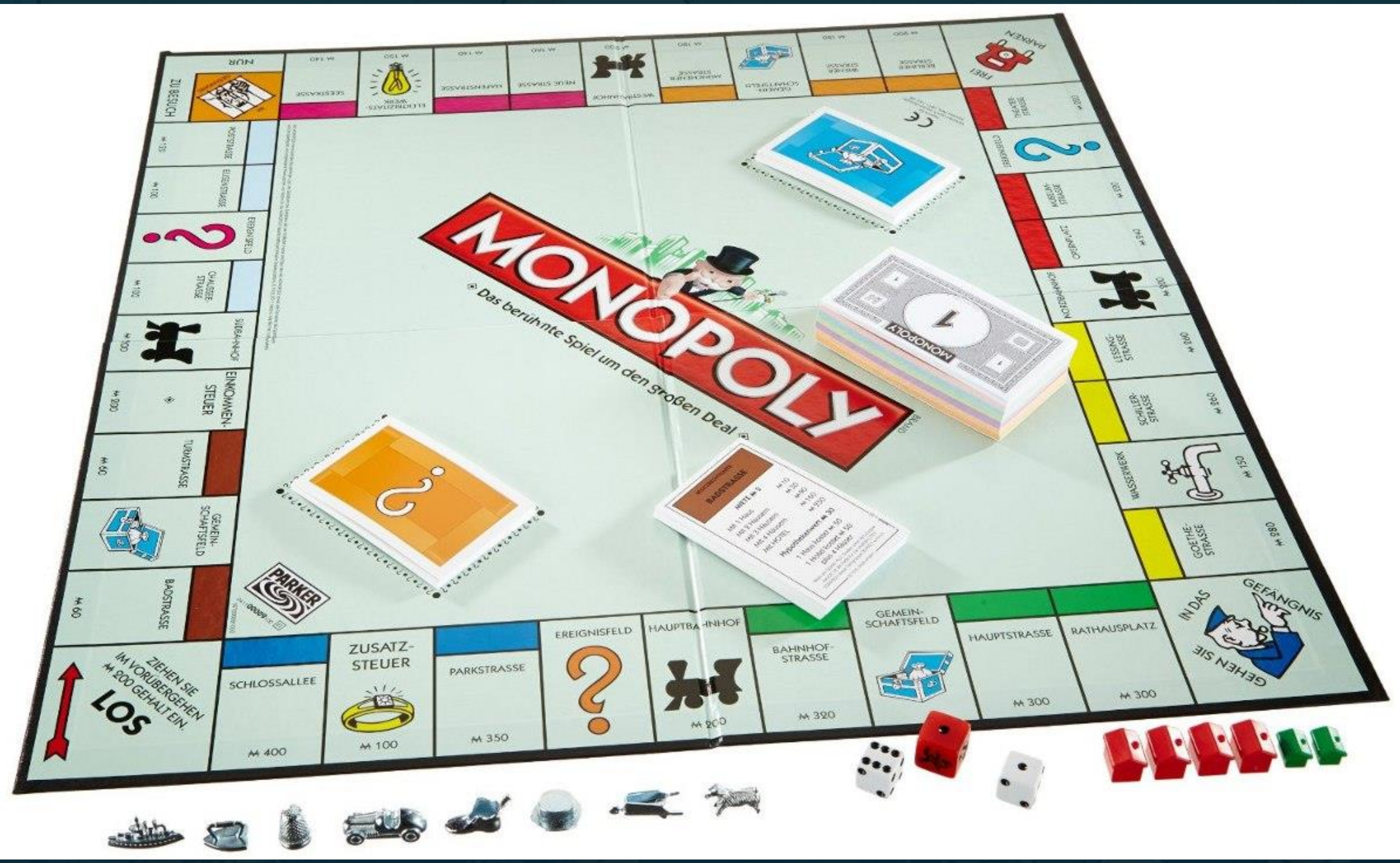


5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9



# Individuales





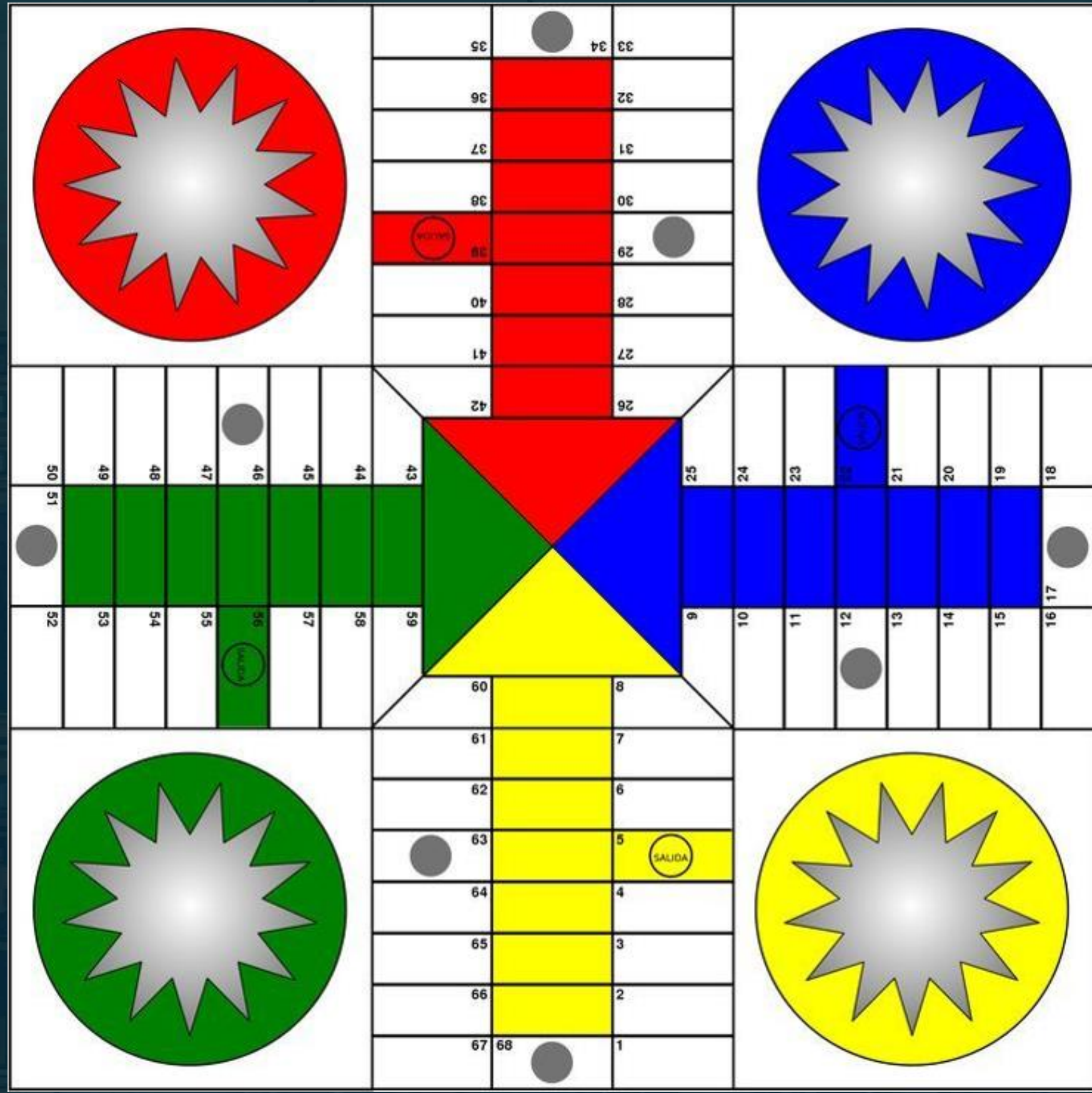
**LOS**  
ZIEHEN SIE  
IM VORBERGEHEN  
M 200 GEHALTEN

# MONOPOLY

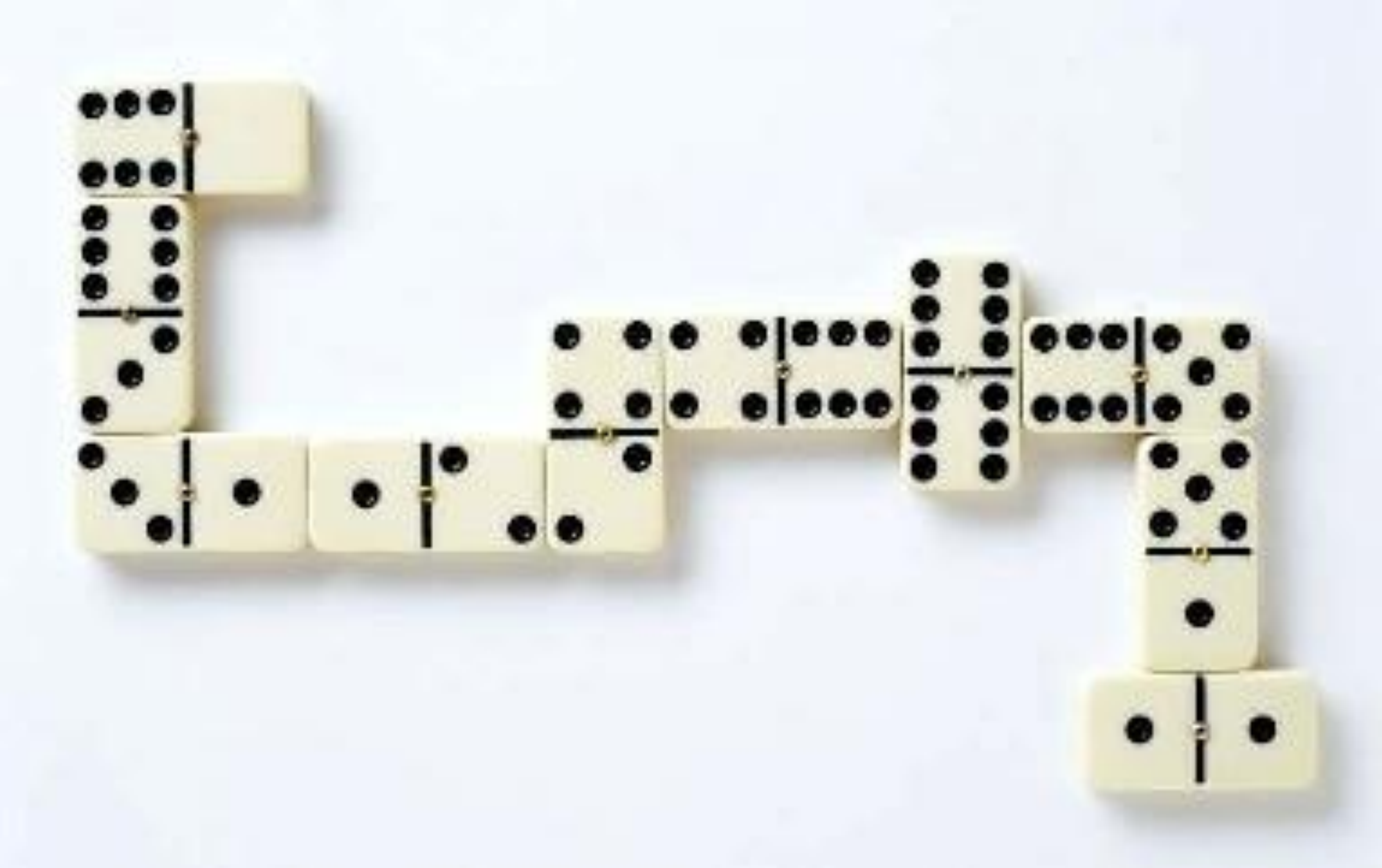
Das berühmte Spiel um den großen Deal

**BADSTRASSE**  
Miete M 100  
M 200  
M 300  
M 400  
M 500  
M 600  
M 700  
M 800  
M 900  
M 1000  
M 1100  
M 1200  
M 1300  
M 1400  
M 1500  
M 1600  
M 1700  
M 1800  
M 1900  
M 2000  
M 2100  
M 2200  
M 2300  
M 2400  
M 2500  
M 2600  
M 2700  
M 2800  
M 2900  
M 3000  
M 3100  
M 3200  
M 3300  
M 3400  
M 3500  
M 3600  
M 3700  
M 3800  
M 3900  
M 4000  
M 4100  
M 4200  
M 4300  
M 4400  
M 4500  
M 4600  
M 4700  
M 4800  
M 4900  
M 5000  
M 5100  
M 5200  
M 5300  
M 5400  
M 5500  
M 5600  
M 5700  
M 5800  
M 5900  
M 6000  
M 6100  
M 6200  
M 6300  
M 6400  
M 6500  
M 6600  
M 6700  
M 6800  
M 6900  
M 7000  
M 7100  
M 7200  
M 7300  
M 7400  
M 7500  
M 7600  
M 7700  
M 7800  
M 7900  
M 8000  
M 8100  
M 8200  
M 8300  
M 8400  
M 8500  
M 8600  
M 8700  
M 8800  
M 8900  
M 9000  
M 9100  
M 9200  
M 9300  
M 9400  
M 9500  
M 9600  
M 9700  
M 9800  
M 9900  
M 10000





The board game consists of a 68x68 grid. A central path is formed by a red vertical strip (rows 27-41), a blue horizontal strip (columns 11-21), a green horizontal strip (columns 49-51), and a yellow vertical strip (rows 1-7). The central star is divided into four quadrants: red (top), blue (right), green (left), and yellow (bottom). Four circular icons with star patterns are placed in the corners: red (top-left), blue (top-right), green (bottom-left), and yellow (bottom-right). A central path leads from the top to the bottom, passing through the star's center. A 'SALIDA' (EXIT) circle is located at row 5, column 5. Gray circles are placed at various grid intersections: (34, 33), (34, 35), (29, 29), (46, 46), (51, 51), (63, 63), (68, 68), (18, 71), and (71, 16). The grid is numbered 1 to 68 in both directions.

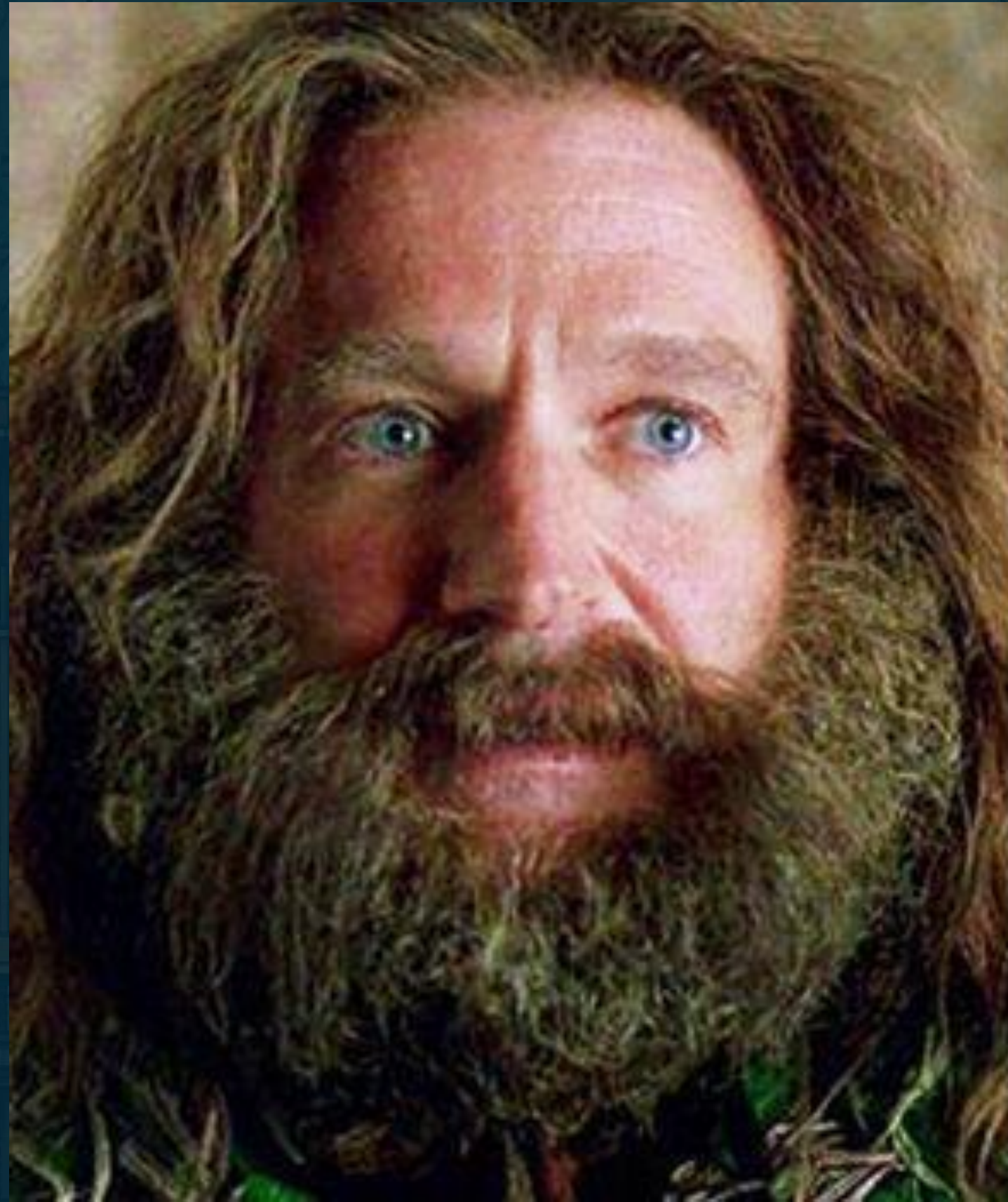




# Competitivos









# 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  $30 \times 17$ ?

-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

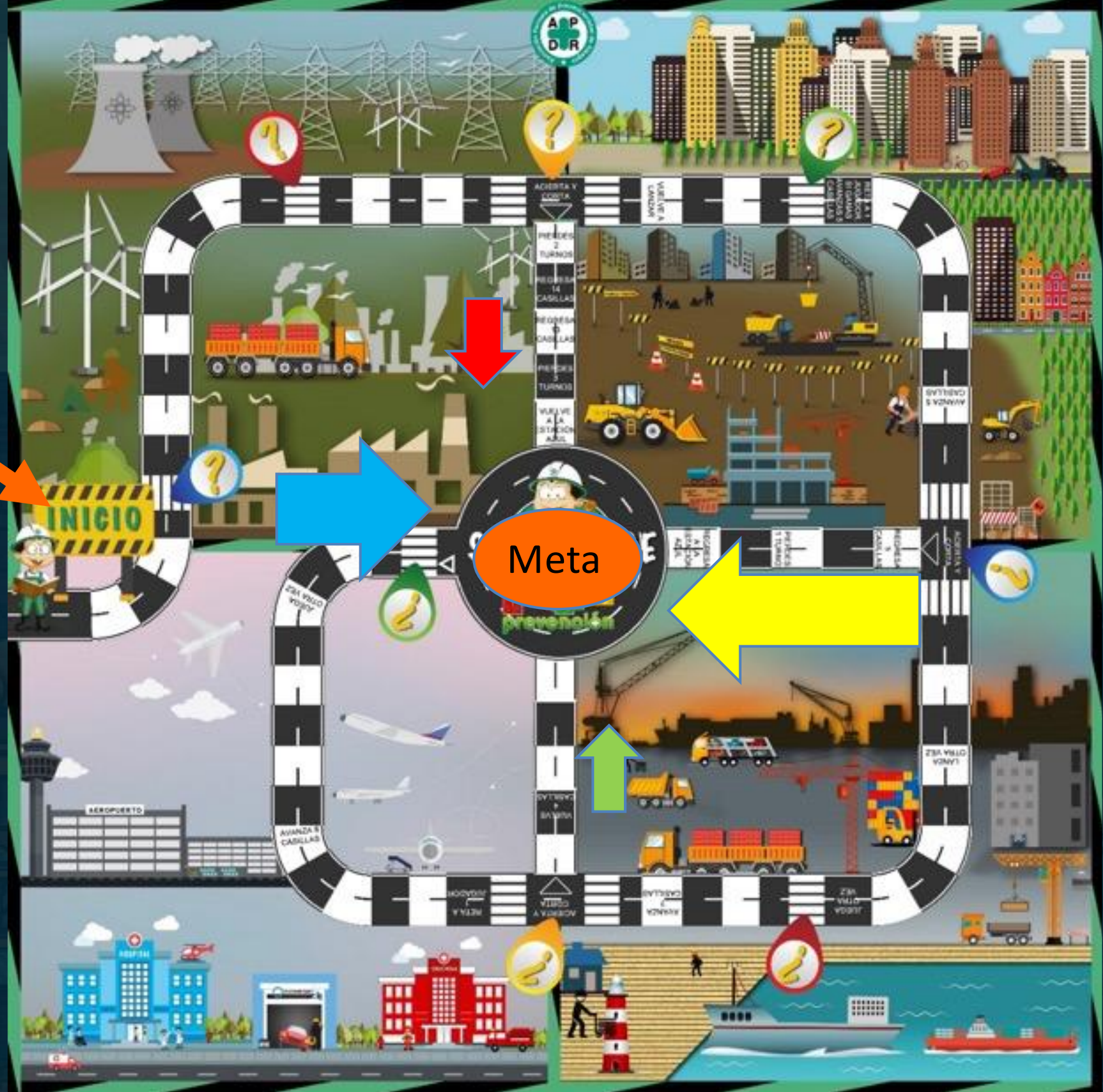
# Aprendizaje Lúdico:

**c+r+i**

C: Contenido

R: Reto

I: Interacción



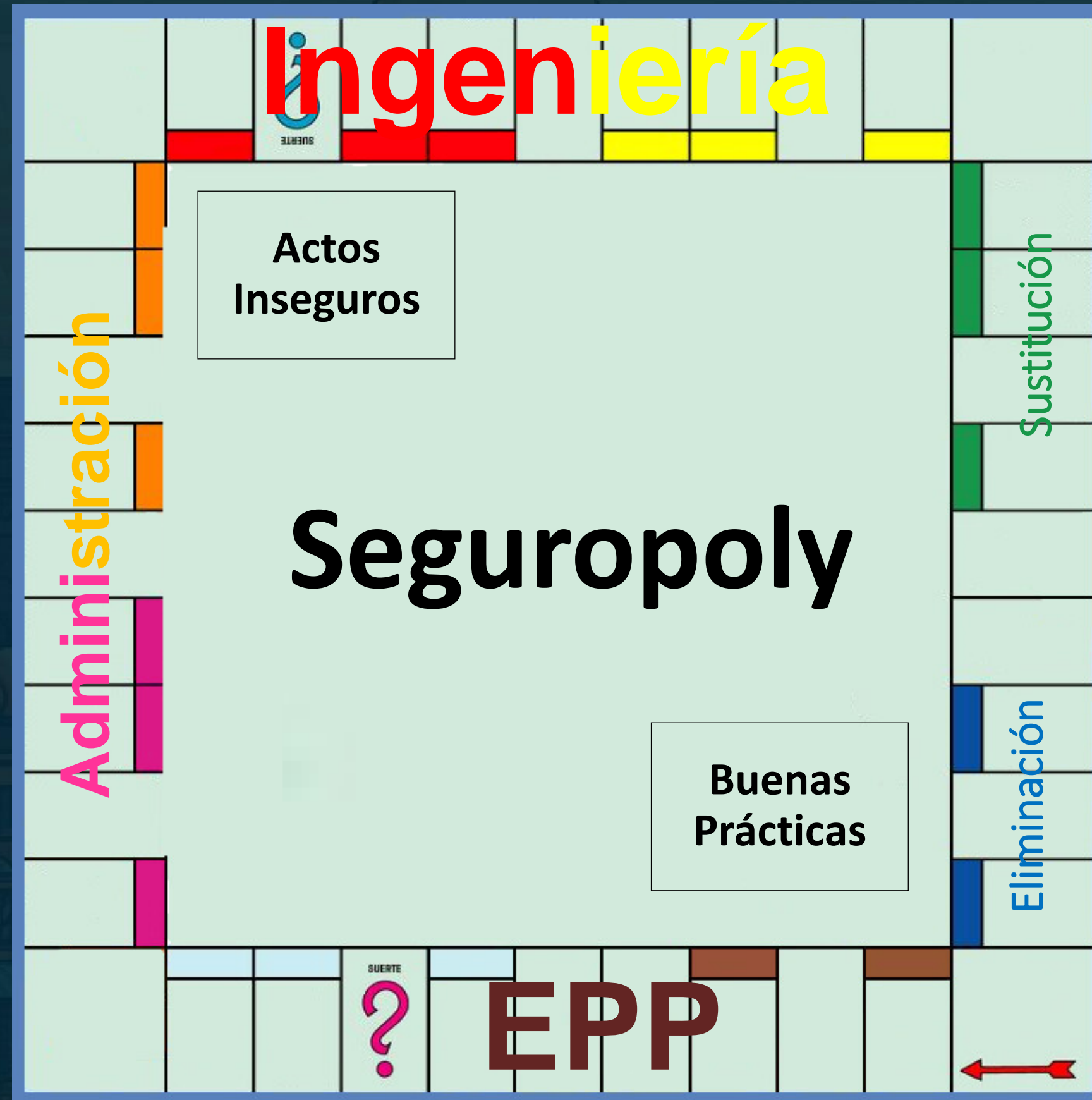
# Aprendizaje Lúdico:

**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	
HAZARD/PRECAUTIONARY INFO	SIGNAL WORD
	<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.

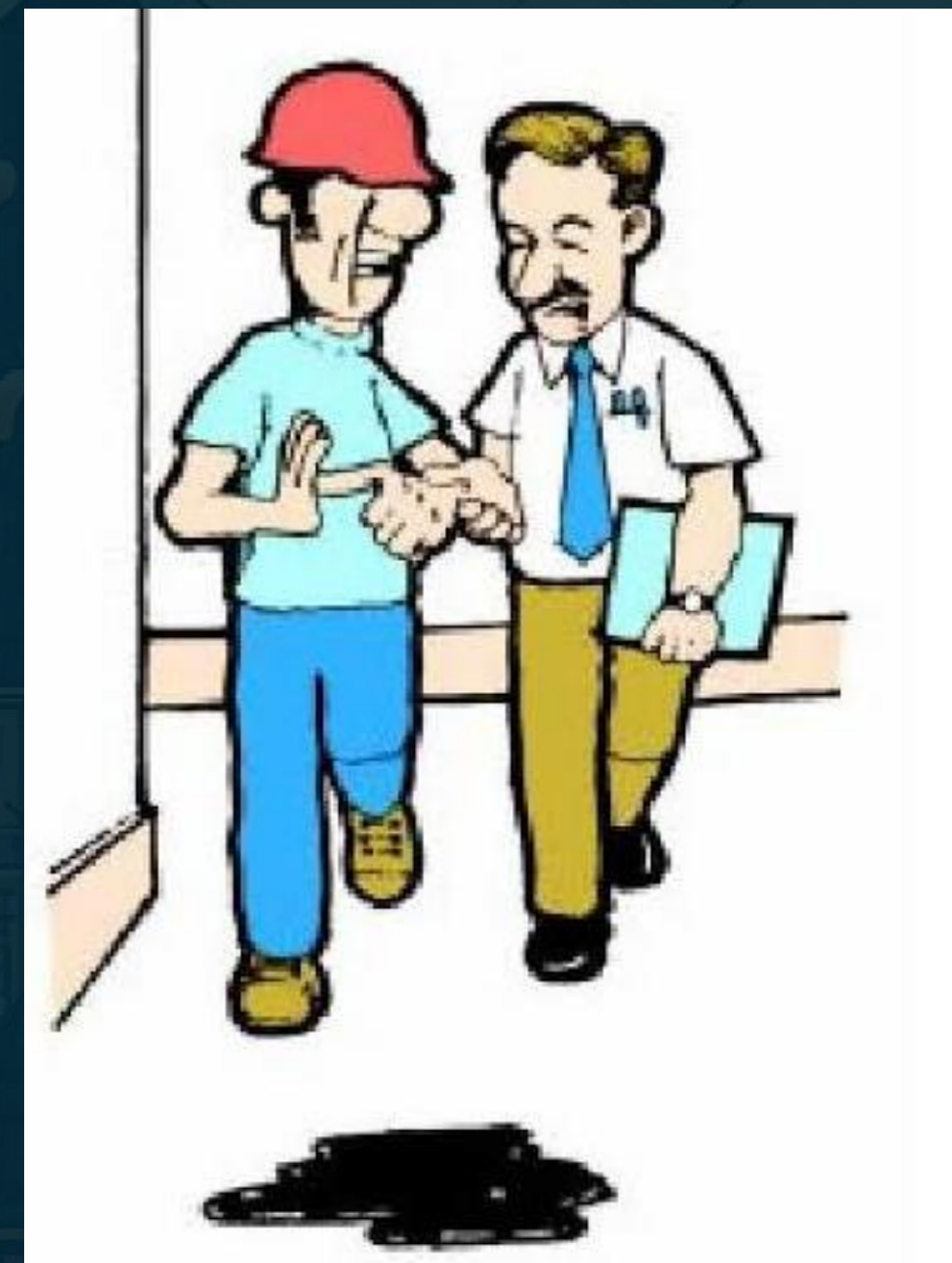
Pierdes 150 EficaciaDólares



# 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





**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

# POR MUCHAS CONEXIONES MÁS

## Andrés

Despierta todos los días seguro y feliz, porque permanece informado de las noticias y actividades nuevas en SST con su comunidad educativa Positiva Educa en WhatsApp.



1

Escanea el Código QR con tu celular.



2

Síguenos y entérate de todas las actualizaciones de nuestro Plan Nacional de Educación.



3

## ¡Recuerda!

El canal lo encuentras en la pestaña de Novedades de tu Whatsapp



# *¡SÍGUENOS EN NUESTRA COMUNIDAD EDUCATIVA!*



Escanea el código  
QR con tu celular