POSITIVA COMPAÑÍA DE SEGUROS | suma 5.0 | educa

EL FUTURO ES HUMANO

PLAN NACIONAL

Multimodal 2025

Fórmulas para la vida

Valores + Emociones + Competencias

Respeto + Alegría + Aprendizaje

VIGILADO SUPERINTENDENCIA FINANCIERA DE COLOMBIA

25

POSITIVA COMPAÑÍA DE SEGUROS | suma 5.0 | educa | comunica

EL FUTURO ES HUMANO

Comunidad Nacional de Conocimiento

Formador de Formadores Aplicado en Prevención

Fórmulas para la vida

Valores + Emociones + Competencias

Sabiduría + Alegría + Aprendizaje

VIGILADO SUPERINTENDENCIA FINANCIERA DE COLOMBIA

CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL COMO ENTRENADOR LÚDICO NIVEL 2

PABLO JOSE PINTO ARIZA

COMUNIDAD NACIONAL DE CONOCIMIENTO FORMADOR DE FORMADORES APLICADO EN PREVENCIÓN

pablojpinto@gmail.com

+51999302680

INGENIERO AMBIENTAL, MASTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA, MASTER EN SEGURIDAD E HIGIENE EN EL TRABAJO, AUTOR DEL LIBRO: MANUAL DEL ENTRENADOR LÚDICO EN SST

POSITIVA COMPAÑÍA DE SEGUROS | suma 5.0 | educa

CERTIFICACIÓN NIVEL 2

Entrenador Lúdico en Seguridad y Salud en el Trabajo

Aprendizaje COOPERATIVO

El docente:

Organiza

Establece criterios 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

Suman

LOGROS PERSONALES

JOHNSON Y JOHNSON 1999

OBJETIVO

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

NIVELES DE COOPERACIÓN

Puede limitarse a algunos grupos o extenderse a todos

ESQUEMA DE INTERACCIÓN

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

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

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

Aprendizaje COMPETITIVO

Somos competitivos por naturaleza

Negocios

Política

Educación

Competir es una constante en las relaciones interpersonales en nuestra sociedad.

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

Mejor desempeño

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

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

Para alcanzar

Criterios preestablecidos

JOHNSON Y JOHNSON 1999

OBJETIVO

El alumno trabaja de forma independiente para alcanzar determinamos criterios

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

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				

Test sobre preferencias de Estructuras Didácticas

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

Formas de Interacción

Interacción Nula/ausente	Interacción Negativa	Interacción Positiva
Individualista	Competitivo	Colaboración o Cooperación

-En tu currículum dice que eres muy rápido en matemáticas.

-Sí.

-¿Cuánto es 30 x 17?

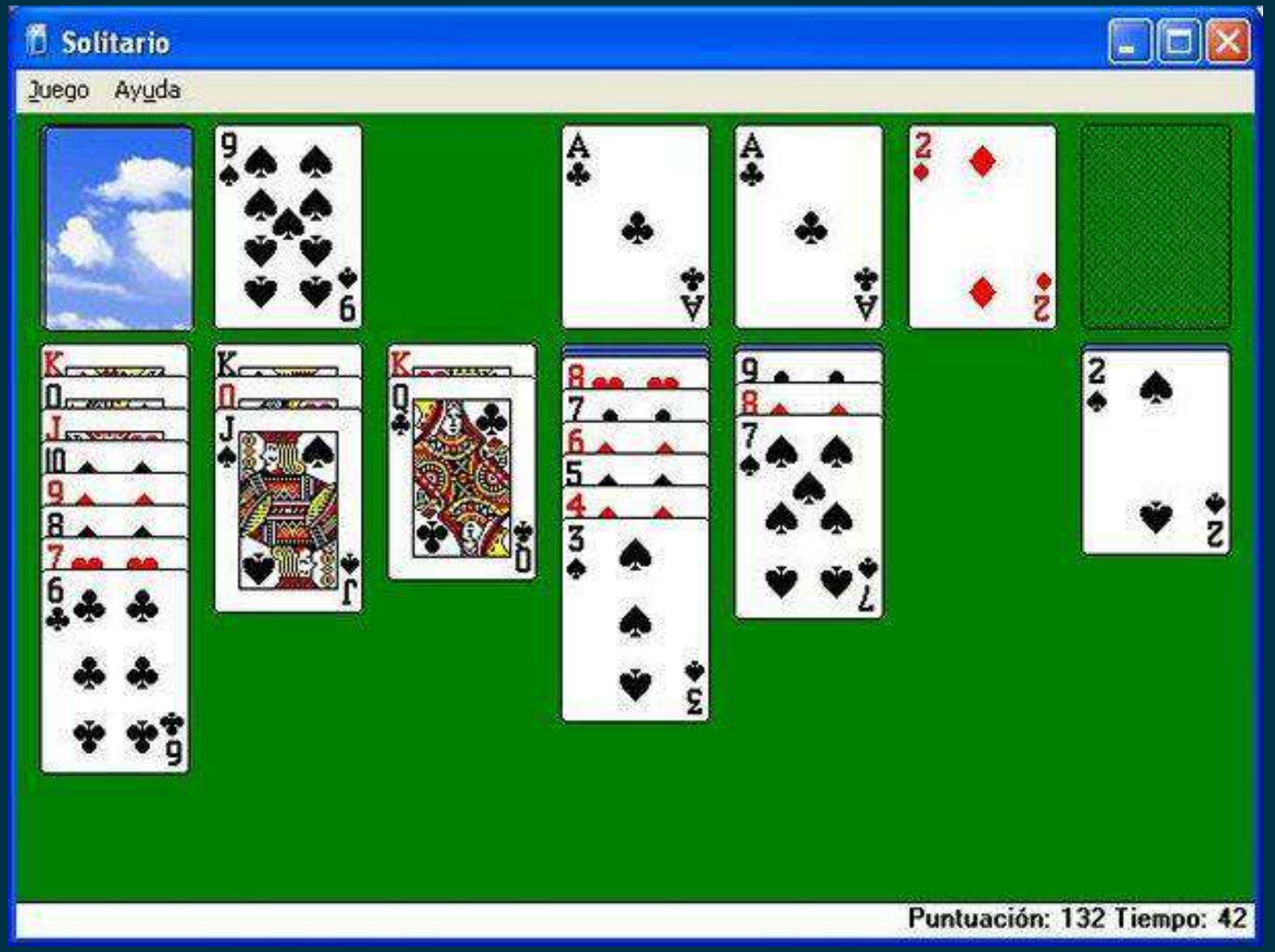
-47.

-Eso no está ni cerca del resultado.

-Pero fue rápido.

Civil and Safety War
TEAM DE PRODUCCIÓN
VS
TEAM DE SST
LUDO prevención

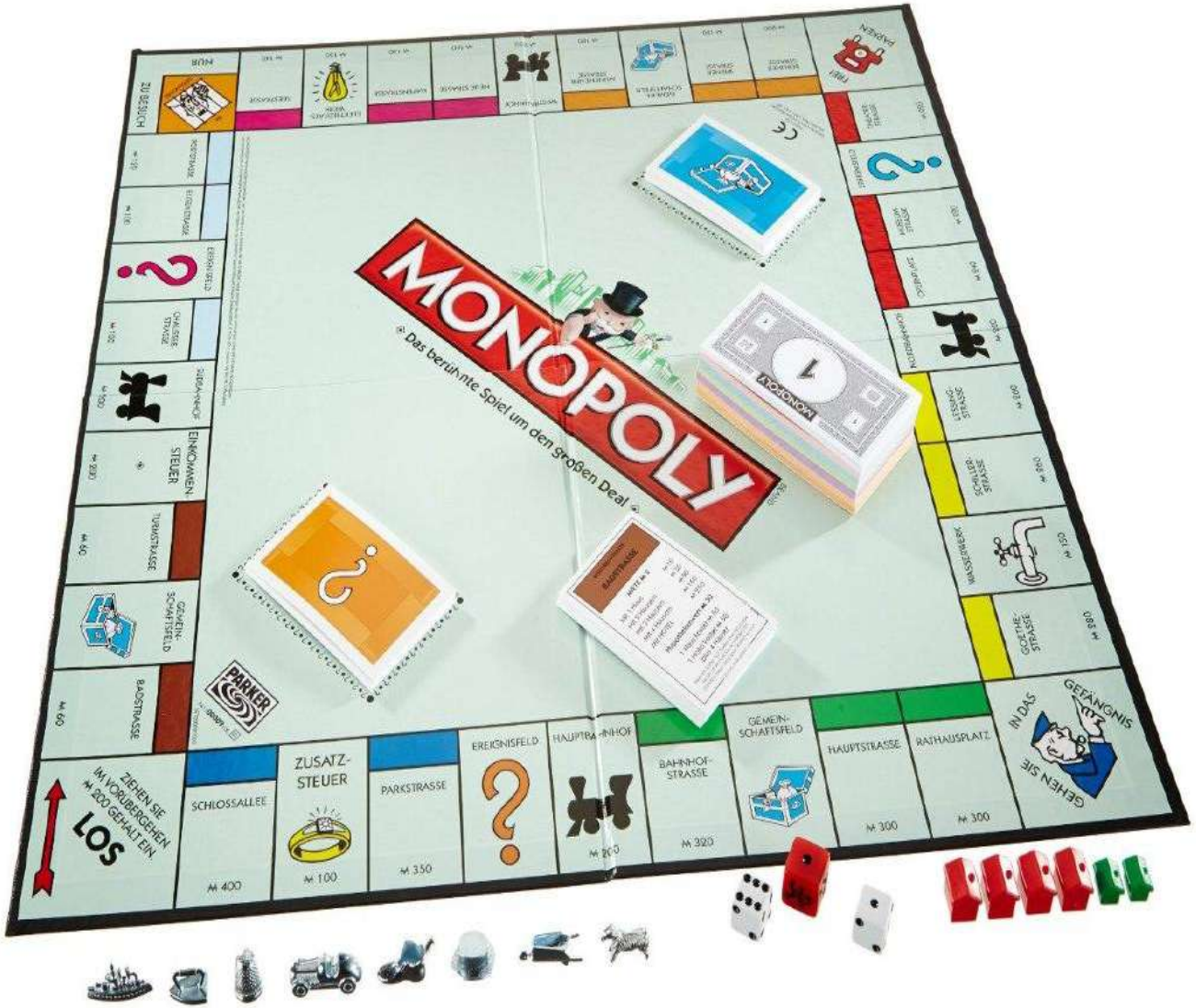
Haz una *Lista* de los Juegos que has jugado


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

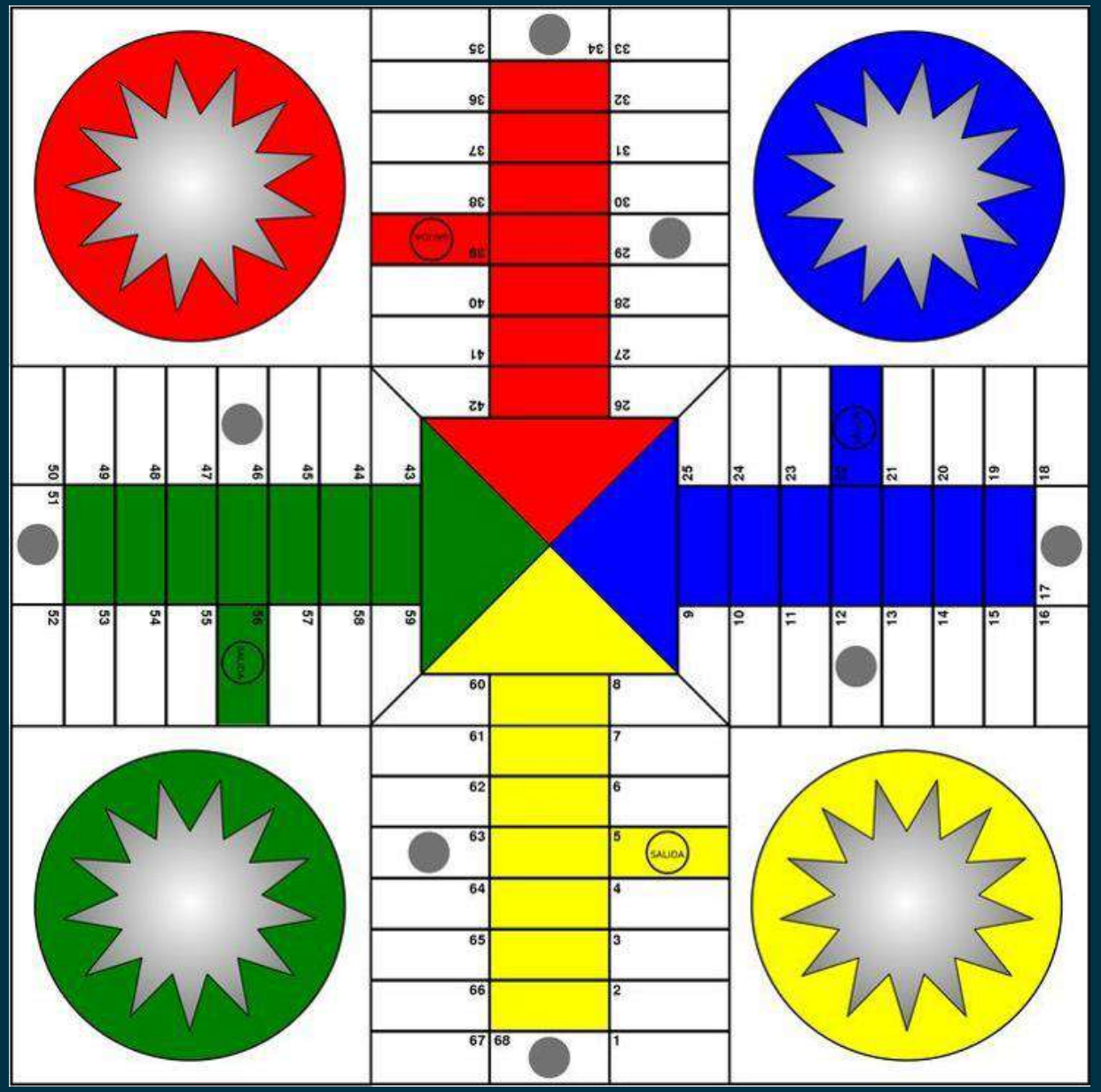
0190
17
SNAKE

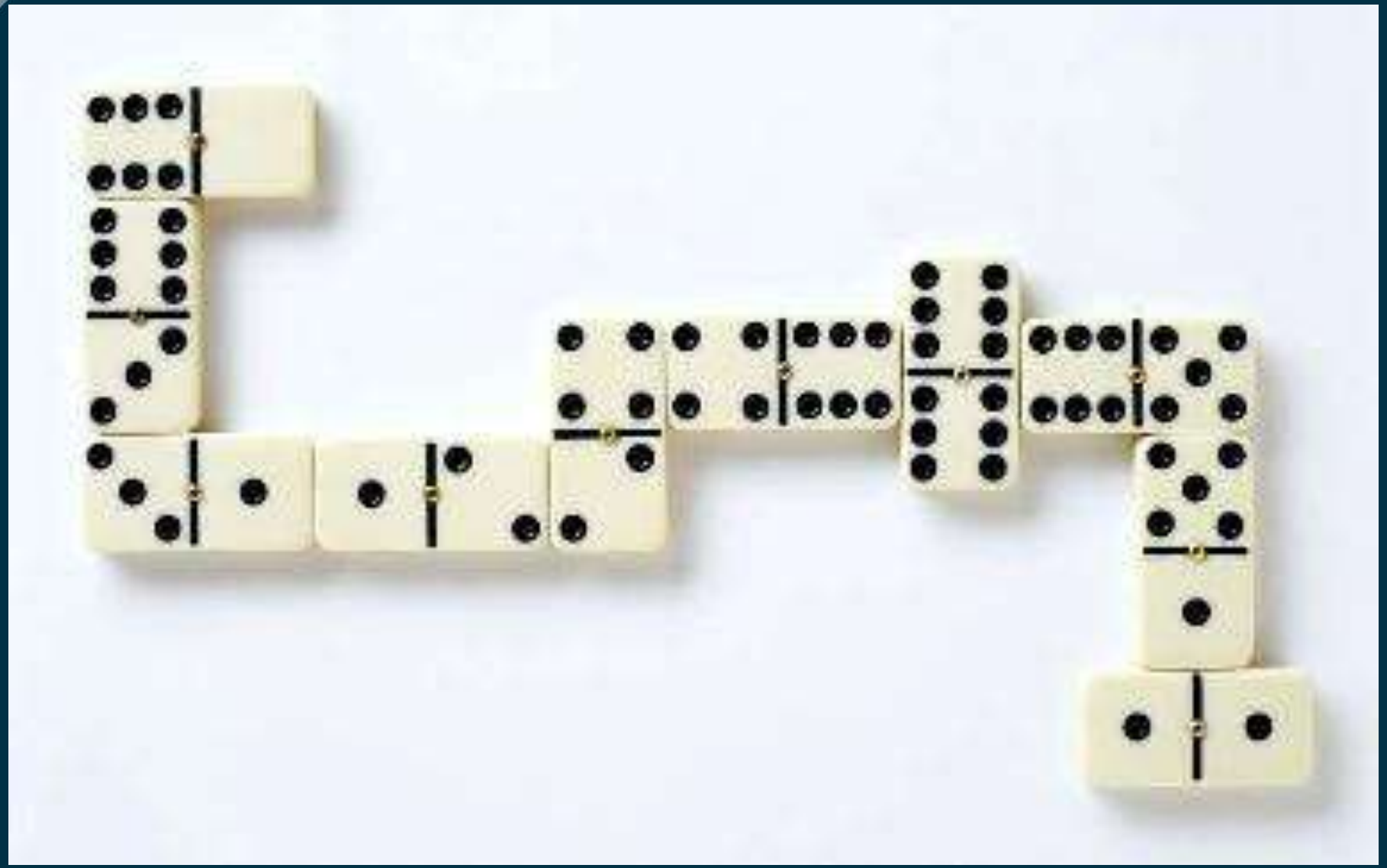
Individuales

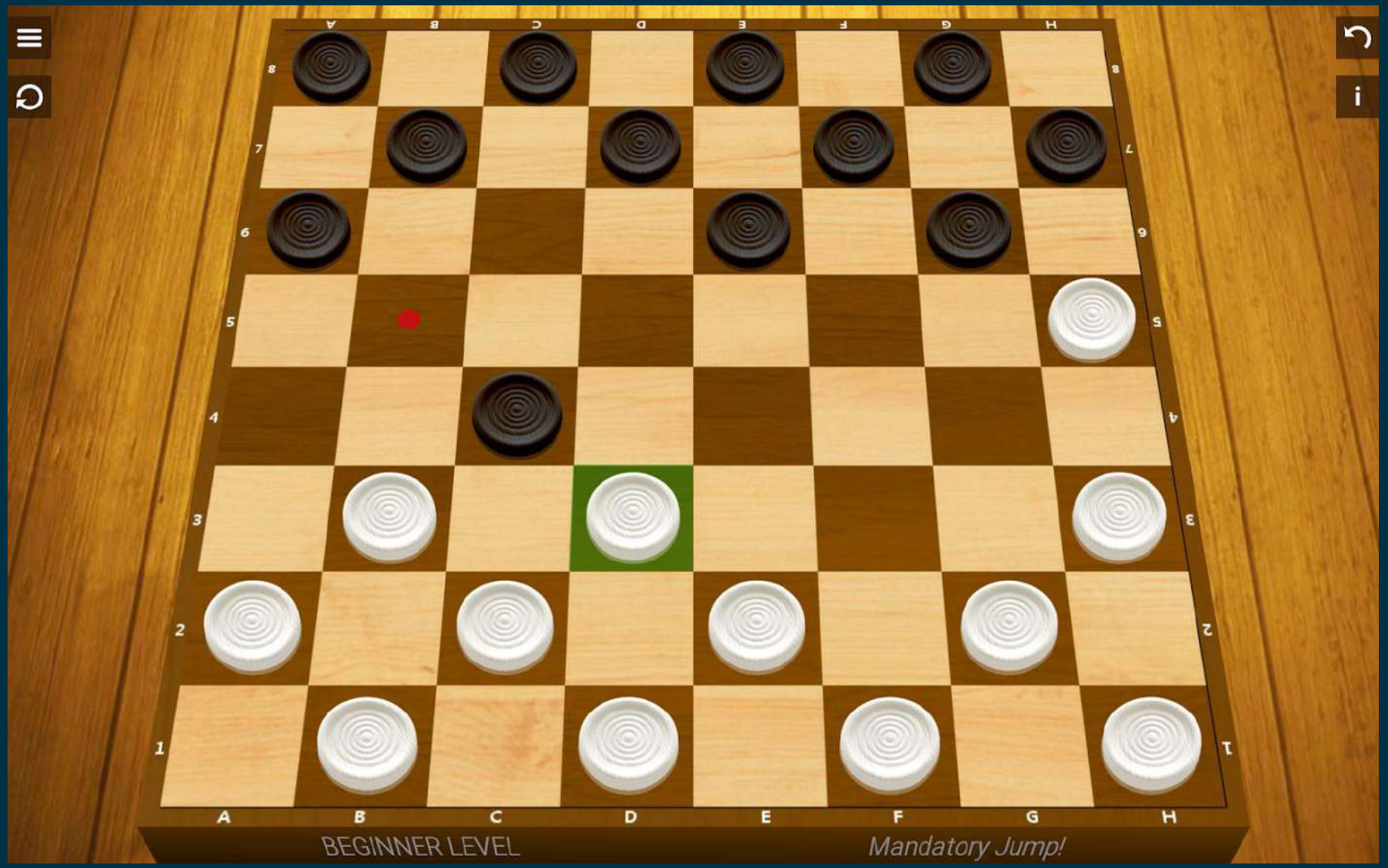

MONOPOLY
Das berühmte Spiel um den großen Deal
LOS
ZIEHEN SIE AN VORÜBERGEHEN M 200 GEHALT EIN
SCHLOSSALLEE
M 400
ZUSATZ-STEUER
M 100
PARKSTRASSE
M 350
EREIGNISFELD
HAUPTBAHNHOF
M 200
BAHNHOF-STRASSE
M 320
GEMEIN-SCHAFTSFELD
HAUPTSTRASSE
M 300
RATHAUSPLATZ
M 300
GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS
GOETHE STRASSE
M 800
WASSERWERK
M 150
SCHILLER STRASSE
M 1000
EINKOMMEN STEUER
M 200
TURMSTRASSE
M 90
GEMEIN-SCHAFTSFELD
BAUSTRASSE
M 60
PARKER

Tío Rico McPato
Entra al mundo de los negocios con:
Tío Rico McPato
OBJETIVO:
Ser rico, muy rico, tanto y más que Tío Rico. Con propiedades, casas y castillos; buena renta y muchos pesos en efectivo!

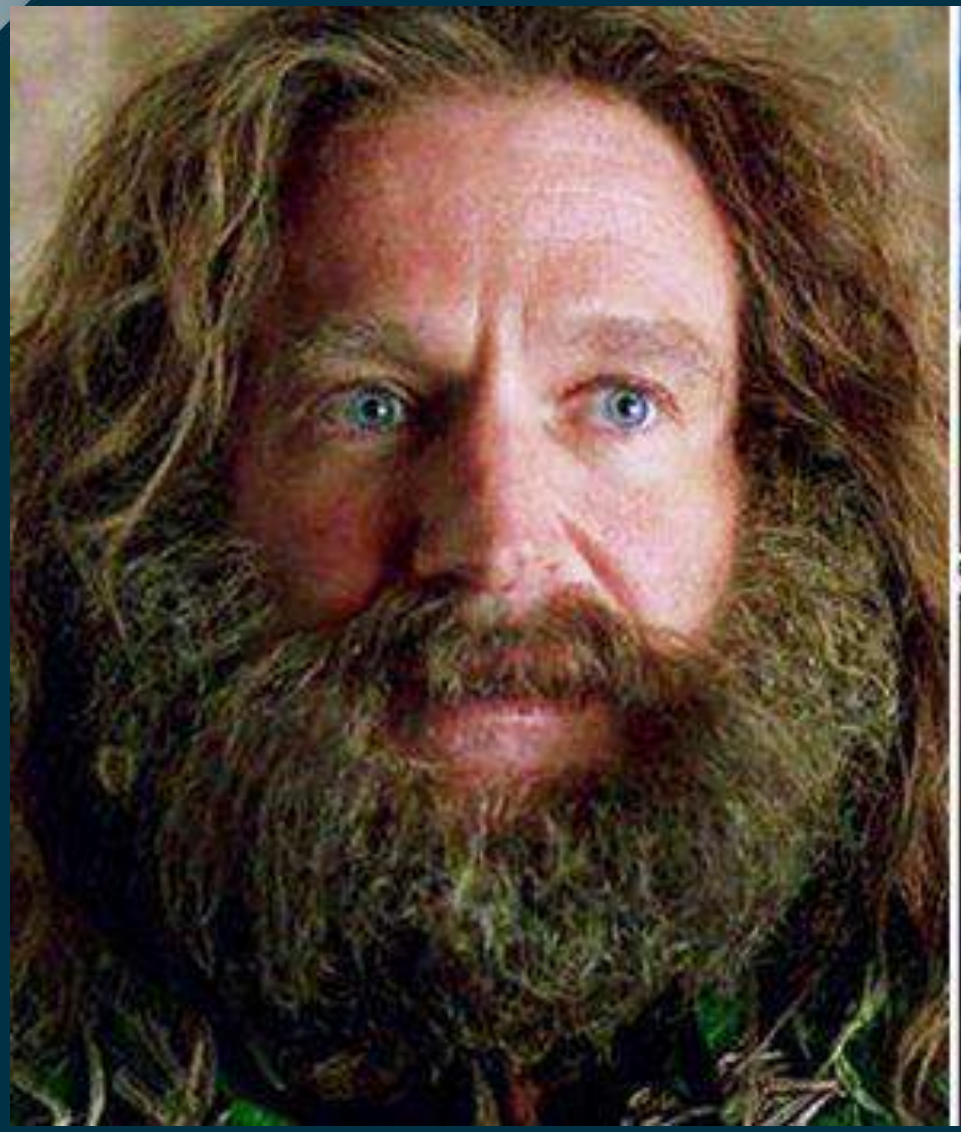
Tío Rico McPato


SALIDA
SALIDA




BEGINNER LEVEL
Mandatory Jump!

Competitivos



JUMANJI
JUMANJI
ROLL THE DICE AND UNLEASH THE EXCITEMENT!

POSITIVA COMPAÑÍA DE SEGUROS | suma 5.0 | educa

Cooperativos

Matt Leacock
PANDEMIA
El mundo te necesita
PANDEMIA
PANDEMIA
EL MUNDO TE NECESITA

ESCAPE ROOM
THE GAME
EXIT
60
4 EMOCIONANTES ESCAPE ROOMS
PRISON BREAK
VIRUS
CRONO DECODIFICADOR INCLUIDO
Diset
00:59
CRONO DECODIFICADOR
PARTE 1
PARTE 2
VIRUS
VIRUS PARTE 1
VIRUS PARTE 2
CARTA-PISTA

LAS 5 S

LAS 5 S

prevención

POSITIVA COMPAÑÍA DE SEGUROS | suma 5.0 | educa

SEIRI (CLASIFICAR)

SEISO (LIMPIAR)

LUPO prevención

SEISO (LIMPIAR)

LAS 5 S

LUPO prevención

LAS 5 S

LAS 5 S

LUPO prevención

LAS 5 S

LUPO prevención

SHITSUKE (DISCIPLINAR)

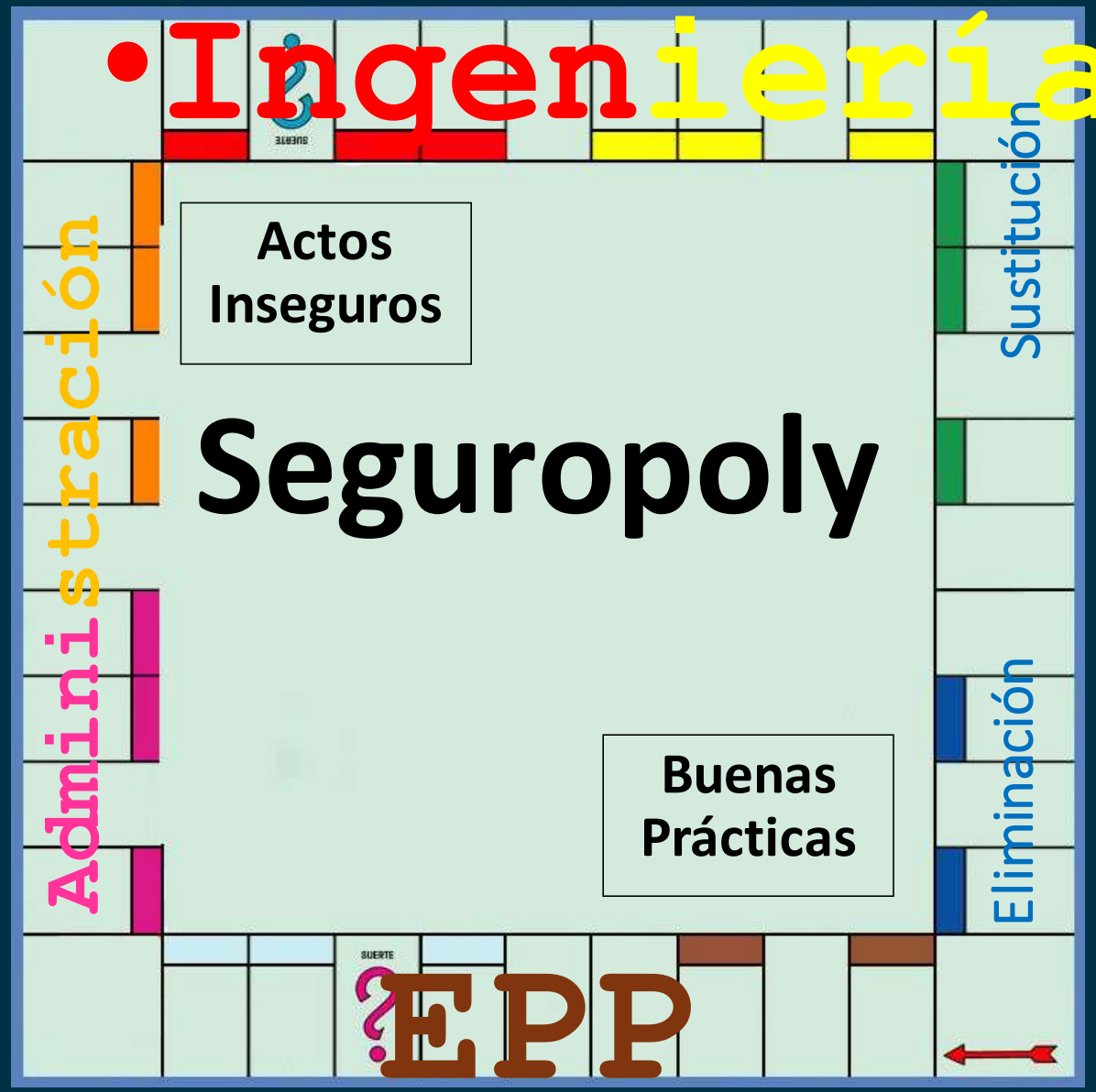
SHITSUKE (DISCIPLINAR)

LUPO prevención

SEIKETSU (ESTANDARIZAR)

UNO
UNO
UNO
WILD
UNO

UNO
+4
+4
+4
6
4
2
3
1
UNO
5
8
2
0
1
1
1


Ingeniería
Actos Inseguros
Seguropoly
Buenas Prácticas
EPP
Administración
Sustitución
Eliminación
SUERTE

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

Solitario

GAME
OVER

PREGUNTAS

POSITIVA COMPAÑÍA DE SEGUROS | suma 5.0 | educa | comunica

Recuerda que POSITIVA tiene para ti:

Posipedia

https://posipedia.com.co/

- Cursos virtuales
- Artículos
- Audios
- Juegos digitales
- OVAS
- Guías
- Mailings
- Videos

POSITIVA COMPAÑÍA DE SEGUROS | suma 5.0 | educa | comunica

¿Quieres profundizar tus conocimientos y potenciar tus competencias en SST?

¡Capacítate y fortalece
la seguridad de tu empresa!

VIGILADO SUPERINTENDENCIA FINANCIERA DE COLOMBIA

CURSOS

VIRTUALES SG-SST DE 50 Y 20 HORAS

Escanea e inscríbete

Para trabajadores de todas las empresas, áreas y sectores.

¡TE ESPERAMOS!

Positiva Prevención

Hacienda

POSITIVA Compañía de Seguros | suma 5.0 | educa | comunica

Síguenos 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

POSITIVA COMPAÑÍA DE SEGUROS | suma 5.0 | educa | comunica

¡Síguenos en nuestra

COMUNIDAD EDUCATIVA!

Escanea el código QR para entrar a nuestro Canal de Whatsapp