



Programa Integral de Capacitación en Gestión de Riesgos 2025

Ciclo III

Psicosociología y ergonomía en el trabajo

Dinámicas grupales aplicadas a la Seguridad y Salud en el trabajo.

Ps. Miguel Ángel Rugel Martínez

Presidente de la Asociación Peruana de Psicología de la Seguridad y Salud en el Trabajo / Miembro del comité de Psicología de SST del CPsP – CDN/ Gerente General en Ingeniería & Conducta S.A.C

En el año 1991 inicia su labor como Psicólogo y es desde el año 2000 que se dedica exclusivamente al desarrollo de comportamientos seguros en industrias de alto riesgo.

Lic. Psicología	UIGV
Lic. Educación mención en Letras y Humanidades	USIL
Ing. Prevención de Riesgos y Medio Ambiente	UDELMAR
Maestría en Psicología Organizacional	URP
Maestría SGI Seguridad Salud y Medio Ambiente	UNMSM



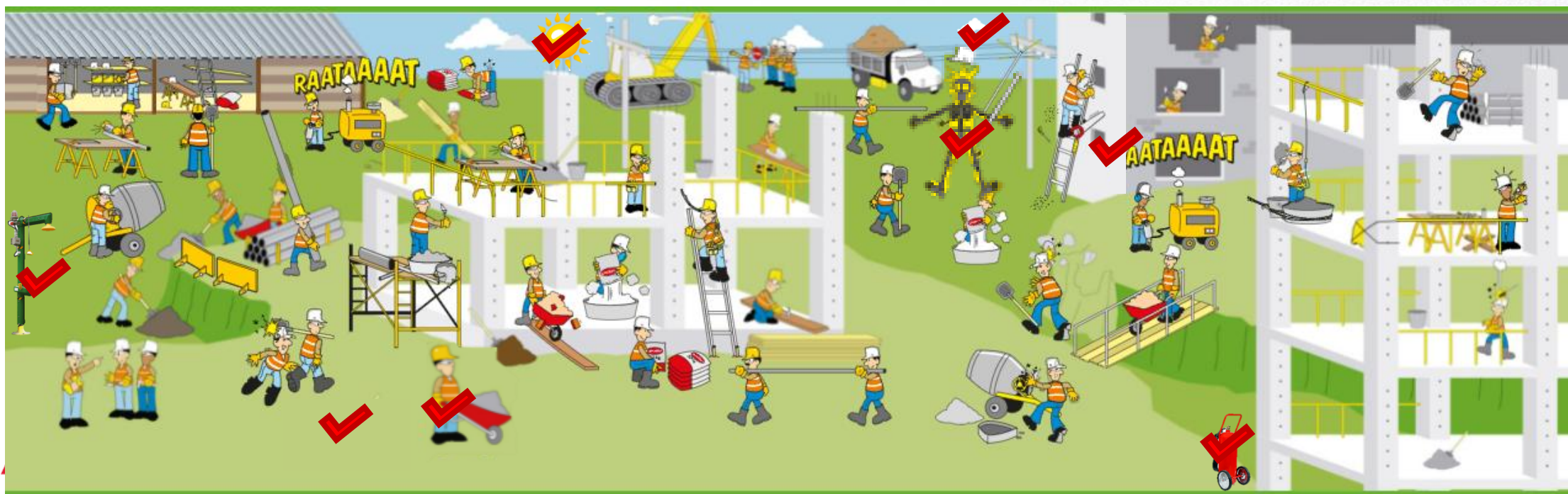
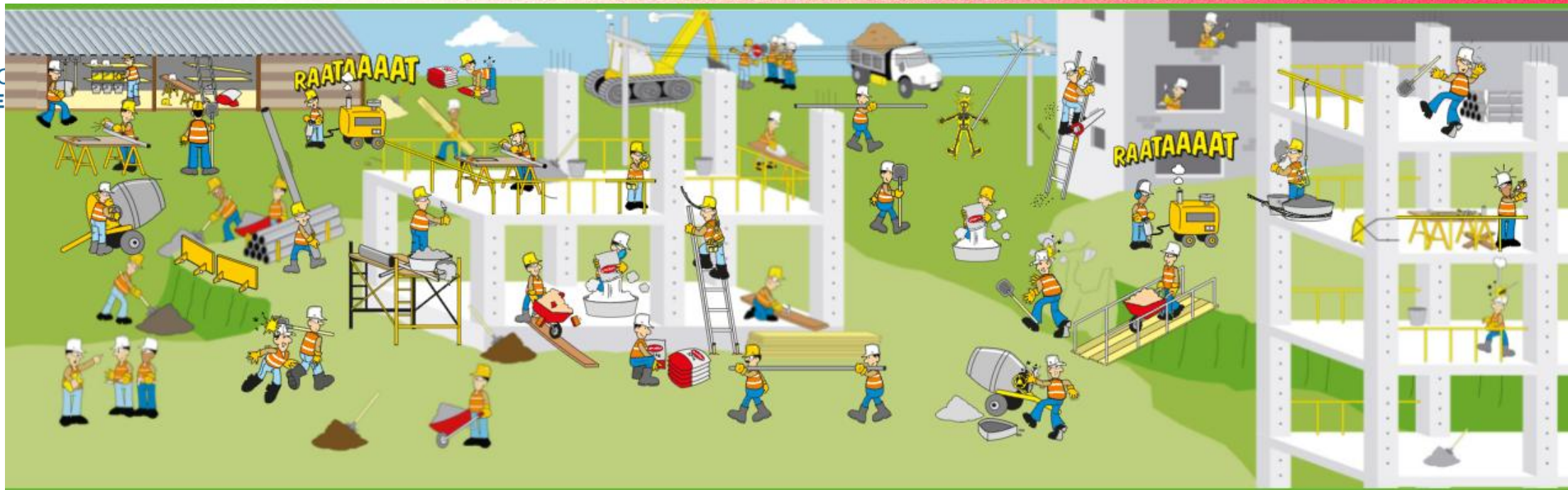
Objetivo:

Fomentar la integración y la cultura de la prevención a través de dinámicas grupales que fortalezcan la colaboración, liderazgo y el compromiso en la Seguridad y Salud en el Trabajo.



Asoc
DE

8 DIFERENCIAS



TEMARIO

Introducción

- I. Fundamentos de dinámicas grupales en SST
- II. Diseño de dinámicas grupales
- III. Aplicación de dinámicas grupales en prevención de riesgos
- IV. Evaluación de las dinámicas y retroalimentación.
- V. Conclusiones



Introducción

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL JOHN DEWEY

Este filósofo norteamericano planteó una serie de conceptos que han aportado a la idea del aprendizaje activo y experiencial, pues para Dewey:

Es importante que la educación respete la individualidad de cada alumno
Las experiencias educativas deben hacer sentir al estudiante como un ser valorado y respetado

La educación debe fomentar el trabajo en equipo y no la competitividad
Para Dewey la escolaridad debe usar las 4 potencialidades naturales que poseen todos los niños, estas son:

- El impulso de construir
- El impulso de indagar
- El impulso de comunicar
- El impulso de expresarse

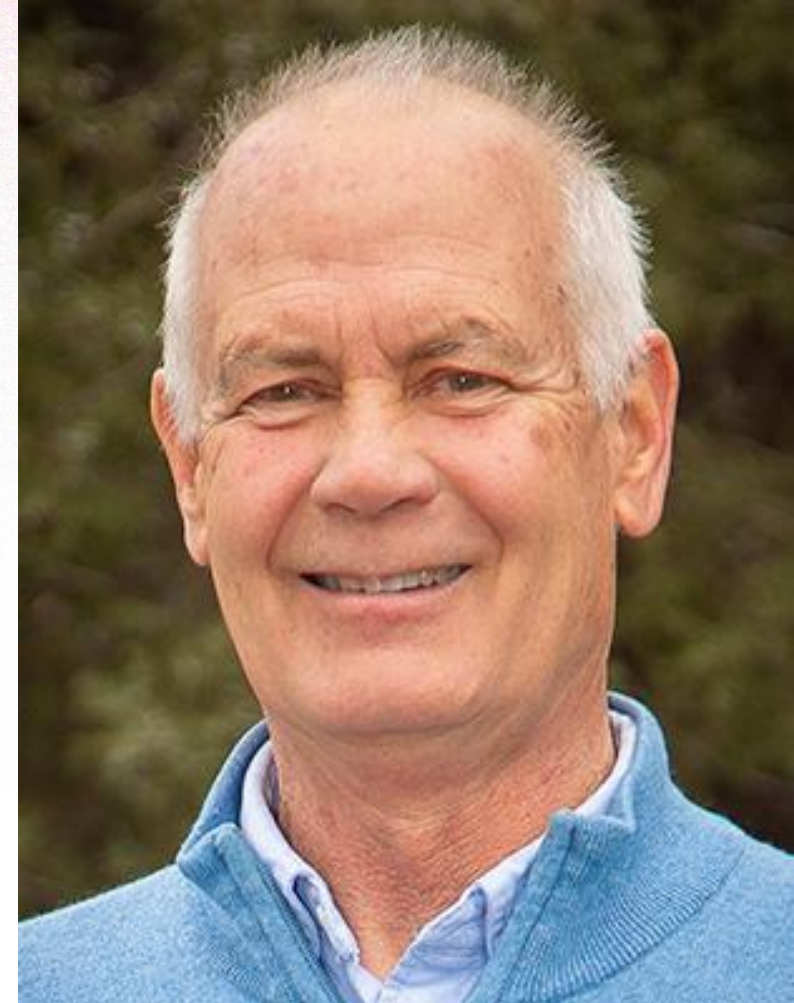


APRENDIZAJE EXPERIENCIAL DAVID KOLB

Psicólogo y teórico de la educación, conocido por su modelo de aprendizajes experienciales, el indica que para procesar la información que recibimos del ambiente externo, debemos partir de nuestras experiencias previas.

modelo ciclo de 4 del aprendizaje experiencial:

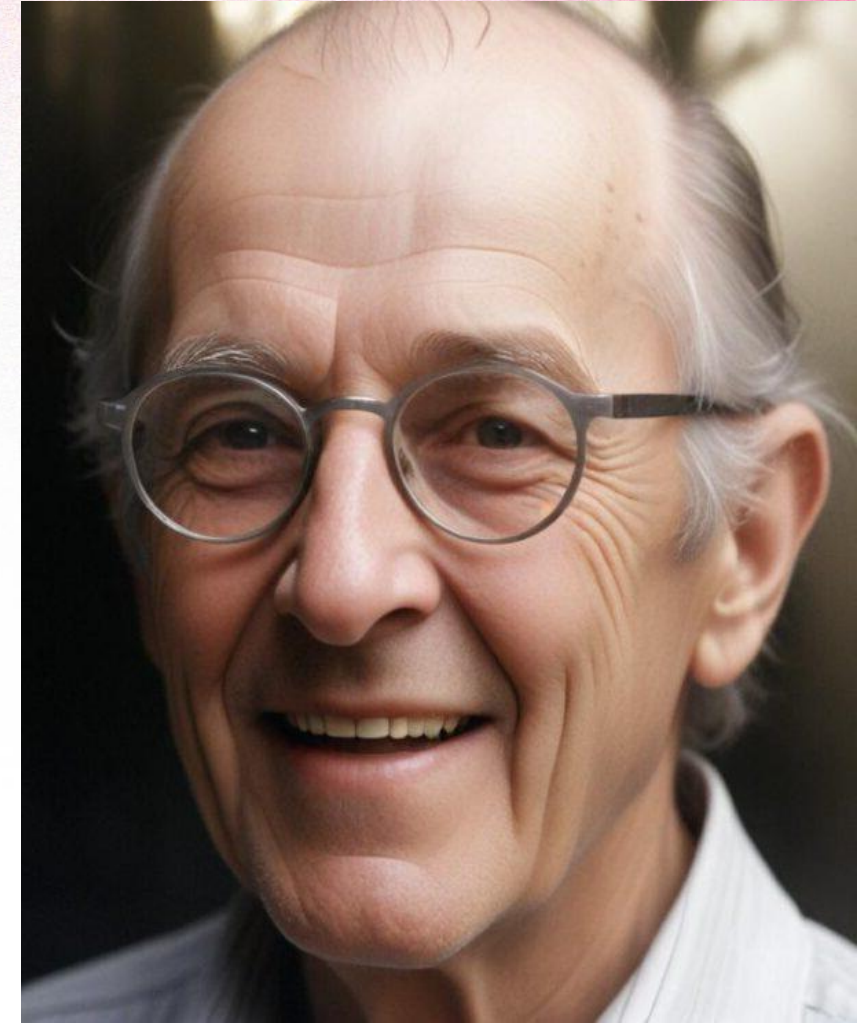
- La experiencia concreta o inmersión
- La observación y el análisis de dicha experiencia o reflexión
- La creación de conceptos abstractos o conceptualización
- La comprobación personal o experiencia



APRENDIZAJE EXPERIENCIAL CARL ROGERS

Psicólogo Norteamericano que plantea un aprendizaje experiencial desde el ámbito humanista, pues resalta las cualidades que hacen del ser humano un ser pensante y capaz de muchas cosas. El aprendizaje experiencial es íntimo e intransferible, pues cada uno va a vivir una situación de formas muy diferentes.

Para Rogers, el verdadero aprendizaje experiencial se da cuando la persona vive una situación que le resulta sumamente significativa. Esta experiencia se traduce en emociones, sensaciones y sentimientos que en la mayoría de veces suele ser muy difícil de explicar con palabras.



FACILITACIÓN EXPERIENCIAL



Otorgar las herramientas para que el colaborador logre ser el modelador de su propio aprendizaje, basado en la reflexión de su propia experiencia vivida.



I. Fundamentos de dinámicas grupales en SST

El facilitador y el uso de las dinámicas grupales
en el ámbito de la seguridad y salud en el
trabajo,



LAS DINAMICAS GRUPALES EN LA SST A TRAVÉS DE LA PRACTICA REFLEXIVA

Se refiere a la aplicación de la psicología y la andragógicas destacando el aprendizaje experiencial, para que a partir del uso de diferentes herramientas de la lúdica, gamificación, juego serio nos lleva a reflexionar sobre la importancia de la Prevención de riesgos laborales, además de desarrollar conocimientos necesarios para realizar trabajos operativos



Llevándonos a generar conocimientos, compromisos y hábitos entre quienes participan de estas intervenciones andragógicas.



Buscamos otorgar las herramientas para que el colaborador logre ser el modelador de su propio aprendizaje, basado en la reflexión de su propia experiencia vivida.



Desde el enfoque de la psicología desarrollamos técnicas cognitivas conductuales que están dirigidas a eliminar comportamientos subestándares y desarrollar, mantener o aumentar las conductas seguras, con el uso de reforzadores, que la persona adapte eficazmente a un trabajo seguro.



**ENFOQUE
COGNITIVO CONDUCTUAL**



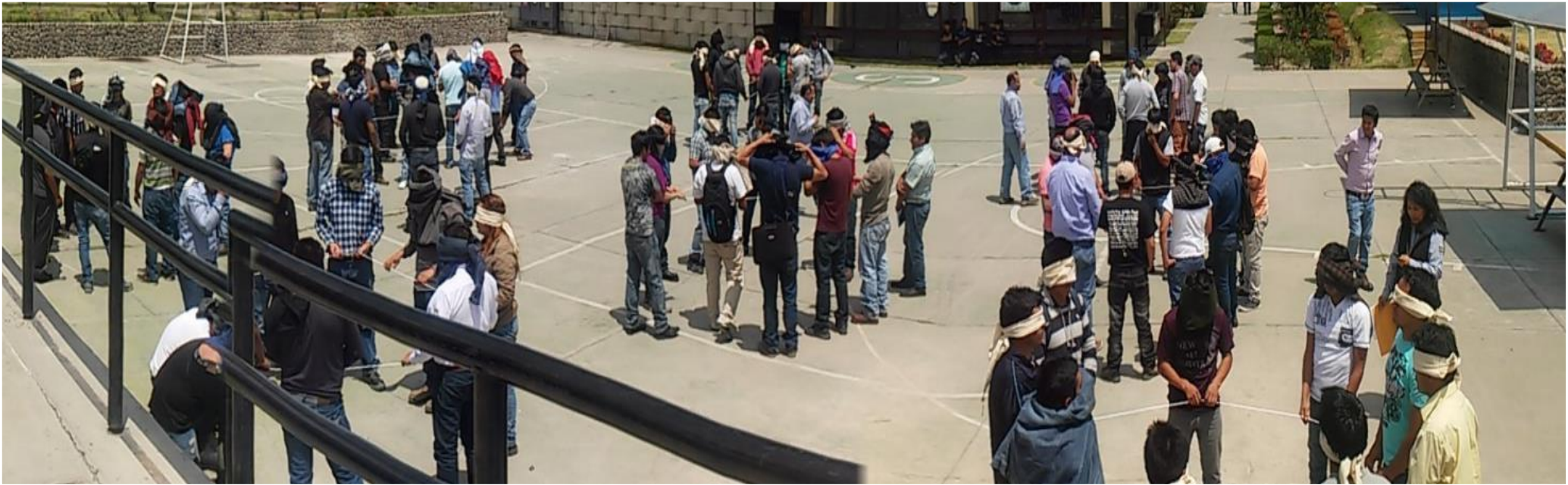
El Constructivismo es la base de esta forma de enseñanza, misma que está orientada a la acción. Proponemos un modelo donde la enseñanza se perciba como un proceso dinámico, participativo e interactivo para el sujeto, de modo que el conocimiento sea una construcción operada por la persona que aprende.



La importancia de la Andragogía radica en su aplicabilidad en cualquier ámbito formal y no formal.

En esta ciencia se presta mayor importancia al problema, que al contenido siendo una manera más flexible de llegar a la información. Por lo que diremos que la Andragogía permite la autorrealización del ser humano.





El adulto aprende de manera diferente a los niños, por lo tanto el facilitador del aprendizaje, utiliza herramientas adecuadas a la práctica de la ANDRAGOGÍA moderna donde los adultos son preparados para desarrollar una determinada actividad laboral con seguridad.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL



Mediante la metodología del aprendizaje experiencial compartimos una serie de experiencias concretas para que el participante pueda conceptualizarlas y llevarlas a su entorno laboral, especialmente enfocadas a la seguridad y salud en el trabajo. De esta manera aportamos al desarrollo de cogniciones como un elemento de sus actitudes.



El verdadero aprendizaje experiencial se da cuando la persona vive una situación que le resulta sumamente significativa.



Para procesar la información que recibimos del ambiente externo, debemos partir de nuestras experiencias previas.





II. Diseño de dinámicas grupales



Estudio de casos

Lecturas comentadas

Papiroflexia

Storytelling Rally

Gamificación

Juego serio

Dramatización

Brainstorming

Philips 66

Aula invertida

Debate dirigido

Team building

Títeres

Lúdica

Dinámicas

Proyecciones



**TÉCNICAS DESARROLLADAS DE
ACUERDO AL PERFIL DEL
PARTICIPANTE**



Asociación Peruana
DE PSICOLOGÍA SST

**SIEMPRE BUSCAMOS
NUEVAS TÉCNICAS**



**Y ADAPTAMOS O
CREAMOS OTRAS**



ADAPTACIÓN A TODO TIPO DE AMBIENTES

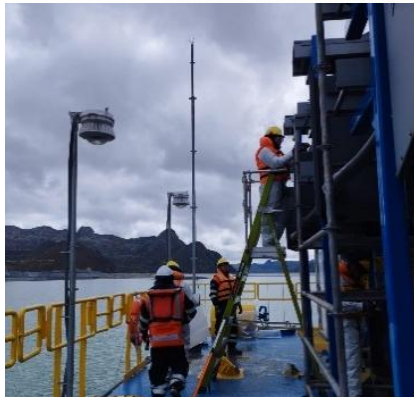
Intervengo en salas de capacitación que cuentan con todas las facilidades, sin embargo, las mejores experiencias las he tenido cuando llego a instalaciones inesperadas, ya que me obligan a crear ambientes innovadores generando oportunidades para trabajar en ambientes disruptivos.



**AMBIENTES
PARA LA CAPACITACIÓN**

CADA AMBIENTE SE COMBIERTE EN UN RETO LLENO DE POSIBILIDADES

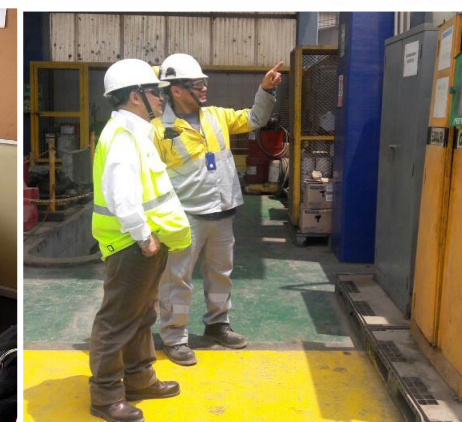




**LOS ESPACIOS SON IMPORTANTES,
PERO LA EXPERIENCIA ES LO ESENCIAL**



LA FACILITACIÓN DEBE FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO Y NO LA COMPETITIVIDAD





Nos adaptamos a los materiales y ambientes que determina el cliente, así como también preparamos materiales especiales para cada actividad propuesta

ELABORAR LOS PRODS QUE UTILIZAMOS



CREAR MATERIALES PROPIOS

- **Nombre del reto, desafío, técnica**
 - **Variable a trabajar**
 - **Objetivo de la actividad**
 - **Consigna**
 - **Numero mínimo y máximo de participantes**
 - **Historia alrededor de la actividad**
 - **Reglas de la actividad**
 - **Variantes**
 - **Materiales**
 - **Ambiente requerido**
 - **Esquemas (dibujos)**
 - **Procesamiento**
 - **Foto/ video (referencia)**
- 
- A photograph showing a table covered with various educational materials. There are several boxes, some with colorful designs, and papers with text and diagrams. The materials are arranged on the table, suggesting a workshop or activity setup.





III. Aplicación de dinámicas grupales en prevención de riesgos



SEIS SOMBREROS Para Pensar



I. INTRODUCCIÓN



La técnica que expondremos tiene como autor al prolífico escritor, Filósofo, Médico y Psicólogo Edward De Bono nacido en Malta el 19 de mayo de 1933 - 09 de junio de 2021, profesor de la Universidad de Oxford quien destaca por sus conocidos trabajos sobre el desarrollo del pensamiento y la creatividad en las organizaciones.

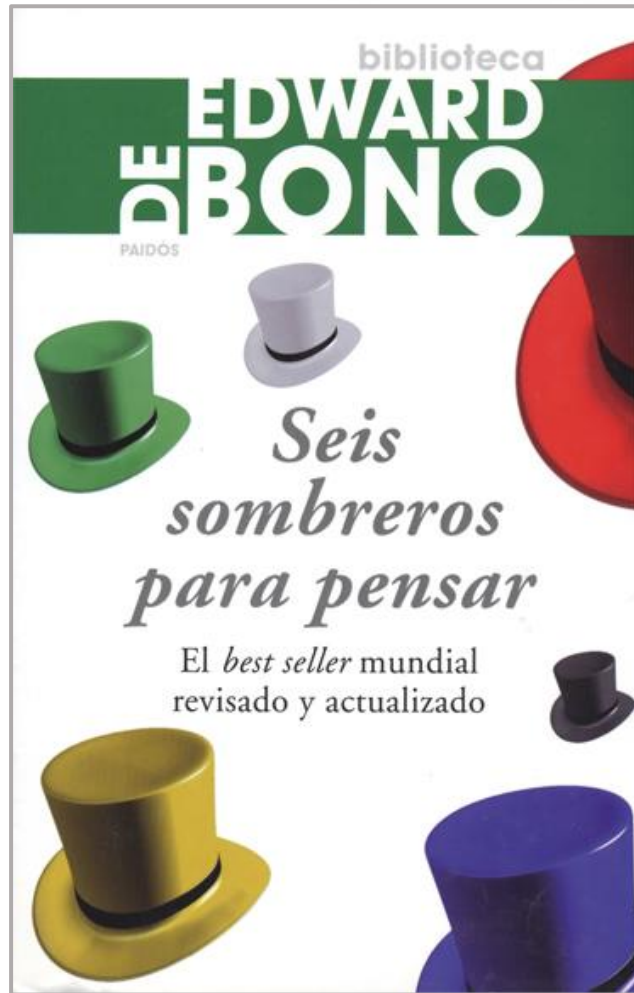
Ahora nos centraremos en su trabajo sobre los “seis sombreros para pensar” en donde nos expone una metodología para discusiones y toma de decisiones en grupo.

II. TOMA DE DECISIONES

La toma de decisiones es uno de los procesos cognitivos y en el comportamiento mas complejos para el ser humano, ya que este que nuestra vida esta superdotada en nuestras decisiones.

Muchos tienen problemas para tomar decisiones ya que sus consecuencias pueden afectar positiva o negativamente a la organización

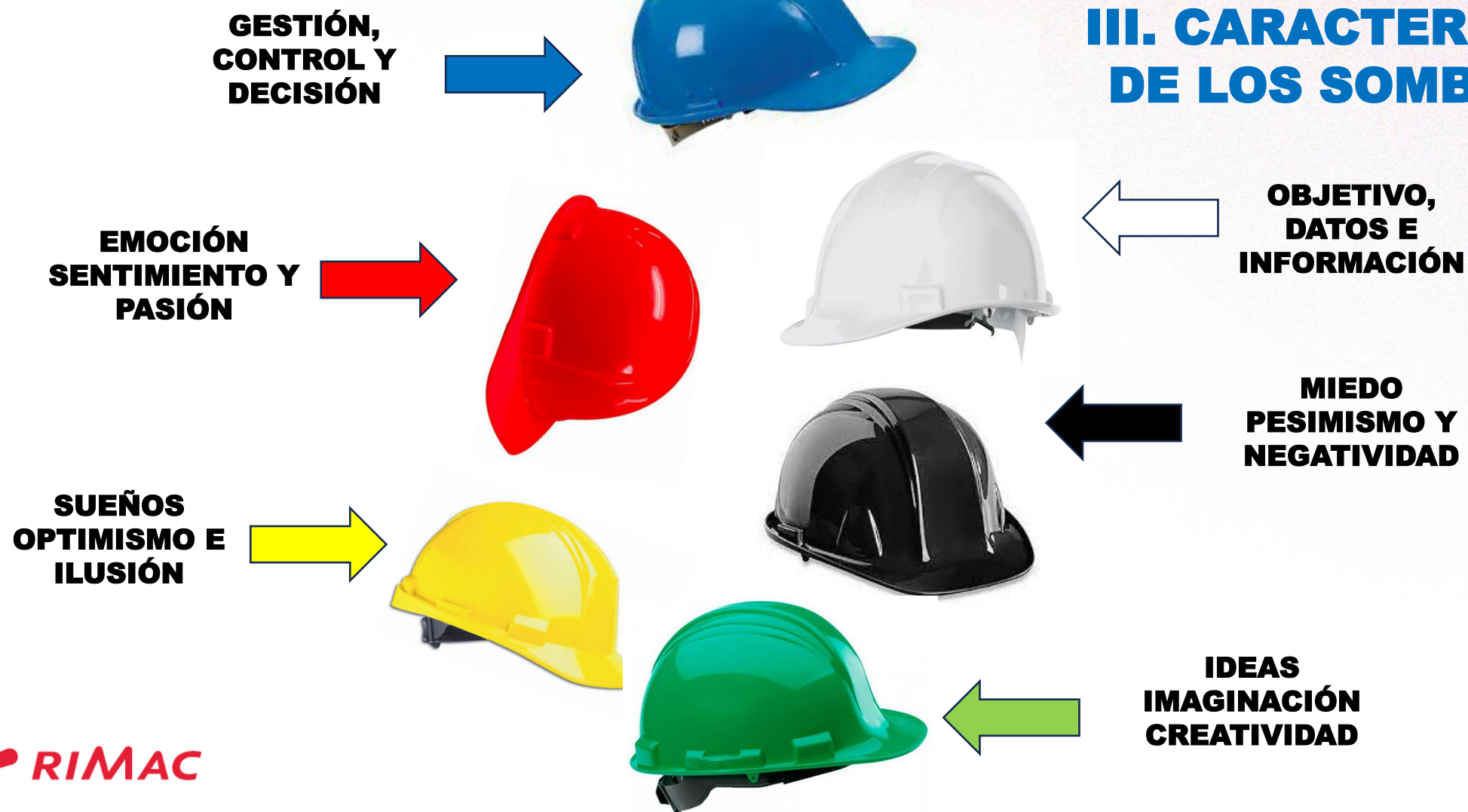
Pero es importante tomar decisiones y asumir los riesgos. Uno de los métodos considerados como mas efectivos es el uso de los Seis sombreros para pensar.



La técnica de los seis sombreros para pensar es una experiencia positiva y cargada de aprendizajes durante un debate en el que buscamos tomar una decisión.

Nos ayuda a abrirnos a diferentes perspectivas a otros enfoques, ayudándonos a ser más flexibles, reflexivos y originales en nuestro razonamiento, permitiéndonos no solo tomar mejores decisiones, sino que también mejoraría la calidad de nuestras relaciones y nuestra productividad.

III. CARACTERÍSTICAS DE LOS SOMBREROS





**SOMBRERO
AZUL**

ASUME EL ROL DE CONTROLAR AL RESTO DE LOS SOMBREROS.

- **Encargado de controlar a los demás sombreros en cuanto al tiempo y orden de intervención durante el debate.**
- **Dirige el principio y fin como moderador.**
- **Define los objetivos**
- **Realiza preguntas**
- **Mantiene al grupo enfocados en su objetivo**
- **Evaluar lo que se tiene y hacia donde se dirige.**
- **Resolverá los conflictos de acuerdo a las diferentes posturas.**
- **Evalúa los resultados**



**SOMBRERO
BLANCO**

ES QUIEN ASUME EL PAPEL DEL MIEMBRO MAS OBJETIVO Y
NEUTRAL POSIBLE.

- Postura neutral y objetiva
- Recabar, explica y organiza los hechos con cifras
- Identifica información ausente
- Presenta toda la información que pueda recabar sobre el tema en discusión
- Presenta puntos de vista de quienes no estén presentes.



SOMBRERO NEGRO

**SE CONVERTIRÁ EN UN SER CRITICO PERO DE UNA MANERA
NEGATIVA Y PENSARA ¿PORQUÉ ALGO NO PODRÁ SALIR BIEN?**

- Es el responsable de los puntos débiles.
- Lógico pero negativo
- Exhibe un juicio negativo pero constructivo del tema
- Visión racional y realista del tema
- Identifica barreras, peligros, riesgos y otras negativas necesarias que se deben tener presentes para la toma de una decisión.
- Tiene un pensamiento critico sin ser confrontacional,
- Busca mostrar la realidad des manera conciliatoria.
- Se enfoca en los inconvenientes.
- Cuando se de la solución tiene que analizar los posibles problemas que se den, mismos que deben ser lógicos.



**SOMBRERO
ROJO**

SERA AQUEL QUE EXPRESA SENTIMIENTOS SIN NECESIDAD DE JUSTIFICARLOS.

- **Puede expresar sentimientos y emociones incluso de forma irracional**
- **Representa instintos**
- **Abordar el problema desde las emociones**
- **Da opiniones desde los sentimientos**
- **Expresa lo que desea**
- **Expresa sensaciones sin necesidad de justificarse**
- **Solo podrías decir que pensamos sobre el tema o que impresión tenemos del mismo**
- **Puedes considerar las intuiciones y corazonadas.**



**SOMBRERO
VERDE**

**ABRE LAS POSIBILIDADES CREATIVAS YA QUE ESTA RELACIONADO
CON EL PENSAMIENTO LATERAL O DIVERGENTE.**

- **Es atrevido, creativo desde un pensamiento lateral o divergente.**
- **Es retorico**
- **Asume riesgos**
- **Creativo e ingenioso**
- **Confronta al lógico negativo (negro)**
- **Busca alternativas para los riesgos.**



**SOMBRERO
AZUL**

AL CONTRARIO DEL SOMBRERO NEGRO, BUSCA ENCONTRAR LO POSITIVO SOBRE DETERMINADOS ASPECTOS

- La persona que lo lleva consigo, lleva el color del optimismo.
- Es la persona responsable del Pensamiento Positivo
- Es lógico pero positivo de una situación
- Nos muestra las oportunidades desde la realidad.
- Plantea su opinión desde una óptica analítica.
- Presenta argumentos validos pero sin llegar al optimismo ciego.
- Busca los beneficios de una propuesta y de busca como ponerla en practica.

IV. VENTAJAS DEL MÉTODO

Productividad: Genera eficiencia del equipo, al reducir el tiempo y el esfuerzo.

Efectividad: mejora la calidad de las decisiones, considerando solo lo relevante.

Inclusividad: Todos los miembros del equipo participan.

Creatividad: estimula la generación de ideas innovadoras y originales.

Organización: ordena el pensamiento y enfocándose en un aspecto del problema.

Habilidades Sociales: comunicación, negociación, liderazgo y trabajo en equipo etc.



ASUMIENDO UN NUEVO ROL

Al reverso de esta tarjeta encontraras el rol y características que te tocan asumir.

Da lo mejor de ti para cumplir esta tarea en tu equipo de trabajo durante la actividad y estate atento a que todos cumplan su rol.



Iniciamos entregándole las tarjetas a cada uno de los miembros del equipo.

Hacemos mención al baile Puneño de la Diablada donde las personas salen a danzar emulando la lucha del bien contra el mal y todos asumen su papel sin que tengamos que saber de quien se trata.

V. APLICACIÓN DEL MÉTODO

Luego de nuestros ensayos proponemos la siguiente secuencia:

- **Se conforman los grupos de trabajo (seis miembros por equipo).**
- **Se le entregan las tarjetas de roles a cada miembro del equipo y estos las mantienen en un lugar visible.**
- **El facilitador explica la dinámica a seguir.**
- **Se asignan casos a los grupos de trabajo,**



De la misma forma que cuando nos colocamos la máscara de la diablada asumimos un papel, en el caso de las tarjetas, al recibir una de ellas asumimos el rol que nos toca, recalcando que todos debemos velar porque cada uno de los miembros del equipo cumplan con el papel indicado al reverso de cada tarjeta.

La diablada puneña es una danza originaria del departamento de Puno y representa la lucha entre el bien y el mal. Es una danza mestiza que exhibe los elementos de la religiosidad autóctona y cristiana.

- El sombrero azul inicia presentando el problema, establece las normas del debate y da inicio a la dinámica y verifica que cada miembro se mantenga en su rol.
- El sombrero Blanco inicia primero y muestra de manera objetiva y amplia toda la información para tener la misma visión de la materia a tratar.
- Cada sombrero podrá expresarse algunos minutos de acuerdo al orden que establezca el sombrero azul.
- El sombrero rojo sólo tendrá 30 segundos para expresarse, ya que su postura es intuitiva mas que un juicio.





De esta manera centraran sus esfuerzos de manera enfocada en los aspectos mas importantes.

- **Luego de escuchar las posturas, el sombrero azul hará preguntas a cada uno de los sombreros.**
- **Cuando el sombrero azul considere que se ha cumplido su propósito, tomará la decisión y dará por terminada la sesión.**



- Se usa para tomar decisiones individuales o colectivas
- La idea es tomar una decisión común para el problema.
- Pone de acuerdo a personas con posturas que pueden parecer irreconciliables.
- Hace visible aspectos ocultos
- Ayuda a tomar decisiones de forma empática
- Una opción interesante es la de poder rotar las tarjetas y así todos podrían expresar un punto de vista distinto.



VI. SEIS TARJETAS PARA PENSAR



NEGRO

Eres el abogado del diablo, críticas y buscas imperfecciones

- Das juicios negativos, ves lo que está mal o lo incorrecto.
- Te centras en los riesgos, peligros e imperfecciones.
- Confrontas ideas con el pasado para verificar si encajaría.
- Evitas usar tus emociones, como lo hace el color rojo.



AZUL

Te caracteriza la moderación y control, diriges al resto, posees un pensamiento analítico.

- Organizas el pensamientos del resto.
- Sintetizas la visión global y generas conclusiones.
- Te centras en el foco de la conversación.
- Estructuras las ideas y tus conclusiones siguen las reglas.



BLANCO

Te importan los hechos puros, números y datos.

- Actúas como una máquina neutral y objetiva.
- Evitas hacer interpretaciones y tampoco das opiniones sin datos.
- Conversas desde los hechos probados y verificados, hasta los que tienen un nivel bajo de probabilidad de certeza.



VERDE

Eres creativo, provocador, das propuestas, y tienes movimiento.

- Ves más allá de lo evidente y eres intuitivo.
- Buscas alternativas.
- No hace falta que haya razones para tus propuestas
- Utilizas restricciones y el azar.
- Pensamiento lateral (alternativo)
- Eres generador de conceptos y percepciones no convencionales



AMARILLO

Eres optimista, constructivo y positivo

- Eres el opuesto al rol del color negro.
- Tu pensamiento explora en busca de valor y beneficio.
- Darás propuestas y sugerencias concretas.
- Propones pasos a seguir.
- Puedes presentarte como especulativo y buscador de oportunidades



ROJO

Decides en base a tus emociones, sentimientos, presentimientos e intuiciones

- Legitimizas las emociones y los sentimientos, como parte importante del pensamiento.
- Puedes entrar y salir del modo emociones y explorar los sentimientos de los demás.
- Hablamos de emociones como el miedo, el disgusto, la sospecha o las intuiciones.

VII. PUESTA EN PRACTICA



El término pensamiento lateral fue propuesto para representar todos esos caminos alternativos que no estamos acostumbrados a usar.

Por ahora venimos utilizándolo en nuestra inducción general en Seguridad y Salud en el trabajo, para descubrir nuevas formas de encontrar respuestas a los problemas propuestos por nuestros instructores, lo que nos ha dado interesantes propuestas de trabajo, por lo que lo estaremos incorporando a otras actividades ...



CONTRIBUCIONES DE LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR?

Trabajo en equipo...

Pensamiento lateral...

Aumenta el rendimiento...

Empatía...

Toma de decisiones...

Genera objetivos...

Te acerca al problema...

Visión global...



Sistemático...

No es rígido...

Enfoques distintos...

Participación...

Sensación de libertad...

Método sencillo...

Evita confrontaciones...

Toma en cuenta a todos...

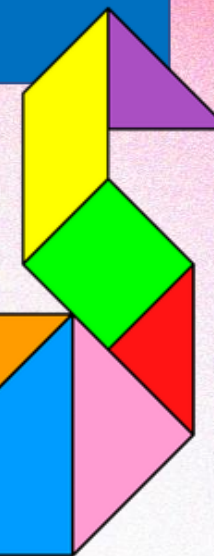
Ideas creativas...

Analítica...



USO DE LOS BLOQUES

INTRODUCCIÓN



HEMISFERIO IZQUIERDO

- Lógico.
- Secuencial.
- Lineal.
- Simbólico
- Basado en la realidad
- Verbal
- Temporal
- Abstracto
- Expresión oral
- Sigue directivas
- Escucha

HEMISFERIO DERECHO

- Intuitivo
- Al azar
- Holístico.
- Concreto
- Fantasioso
- No verbal
- Atemporal
- Analógico
- Relaciones espaciales
- Formas y patrones
- Expresión Artística
- Creatividad
- Visualiza
- Sentimientos y emociones



Trabajar con bloques requiere planificación, análisis, un sentido creativo... Por lo tanto:

ACTIVA LOS DOS HEMISFERIOS CEREBRALES...

BENEFICIOS DE TRABAJAR CON BLOQUES

Activa el hemisferio cerebral derecho, mismo que es responsable de la creatividad y el sentido artístico.

Acrecienta la autoestima y la sensación de estar haciendo algo productivo.



BENEFICIOS DE TRABAJAR CON BLOQUES

Relaja y tranquiliza.

**Fomenta la imaginación y ayuda a
cultivar la memoria.**

**Desarrolla las habilidades
manuales y fortalece la
coordinación.**

Desarrolla la paciencia





LOS BLOQUES Y LA CAPACITACIÓN

Además de los múltiples beneficios a nivel cognitivo, se convierte en una forma fácil y entretenida de facilitar la introducción a un tema, así como para el cierre de este.

Nos permite anclar conceptos e ideas acerca de diferentes temáticas, como pueden ser los trabajos de alto riesgo.



El reto para el equipo es la “Elaboración de Procedimientos de Trabajo Seguro – PETs” sobre la maqueta que se elabore con bloques de madera, pero al culminar se destruye la construcción.

Luego se intercambiarán los procedimientos para que intenten construir la misma maqueta con el nuevo procedimiento.

En la imagen se observan equipos de trabajo, que va a ejecutar una construcción con bloques de Jenga de colores y su reto es planificar su construcción.





TIPOS DE BLOQUES

Se pueden usar bloques tan elaborados como los ladrillos diseñados para armar de diferentes marcas, hasta tapas de colores de refrescos.

En este caso se aprecia el uso de las tapas para ingresar al tema sobre la protección ambiental, y como herramienta de facilitación se les pide que elaboren con las tapas un cuadro sobre la problemática ambiental.



USANDO PÍXELES “PUZZLE”

En este caso usamos este juego donde se usan bloques a manera de píxeles para poder dibujar.

Durante el curso de espacios confinados a manera de pausa activa mental les pedimos que dibujen un espacio confinado....

También venimos usándolo en el curso de bloqueo donde grafican un candado para dar inicio a una conversación sobre la importancia del candado.



TAMGRAMA

En la imagen, como parte de una pausa activa mental durante una clase de manejo de herramientas manuales y de poder.

Nos permite hacer un alto a las actividades de capacitación, generar un pequeño momento entretenido.

Oxigena nuestro cerebro y nos permite continuar la sesión con un mayor nivel de atención.

Sin embargo le hemos encontrado varias formas prácticas de usarlo en nuestras capacitaciones.



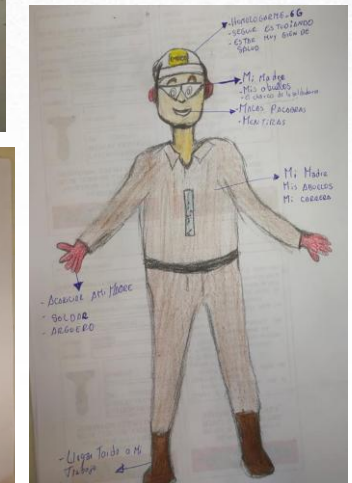
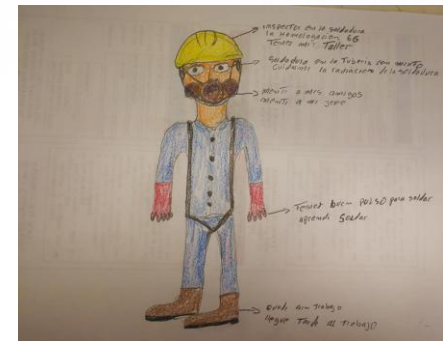
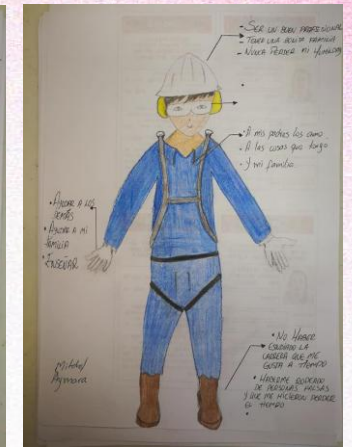
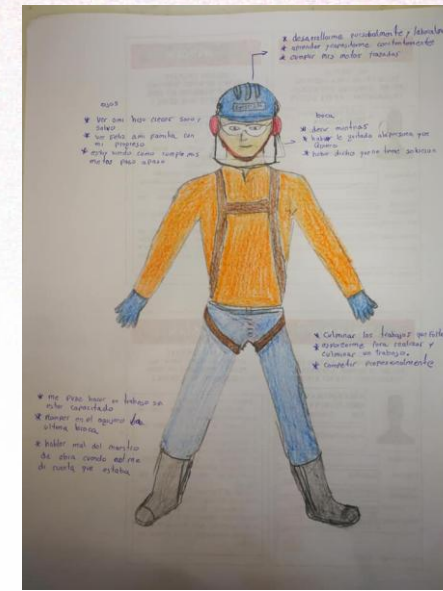
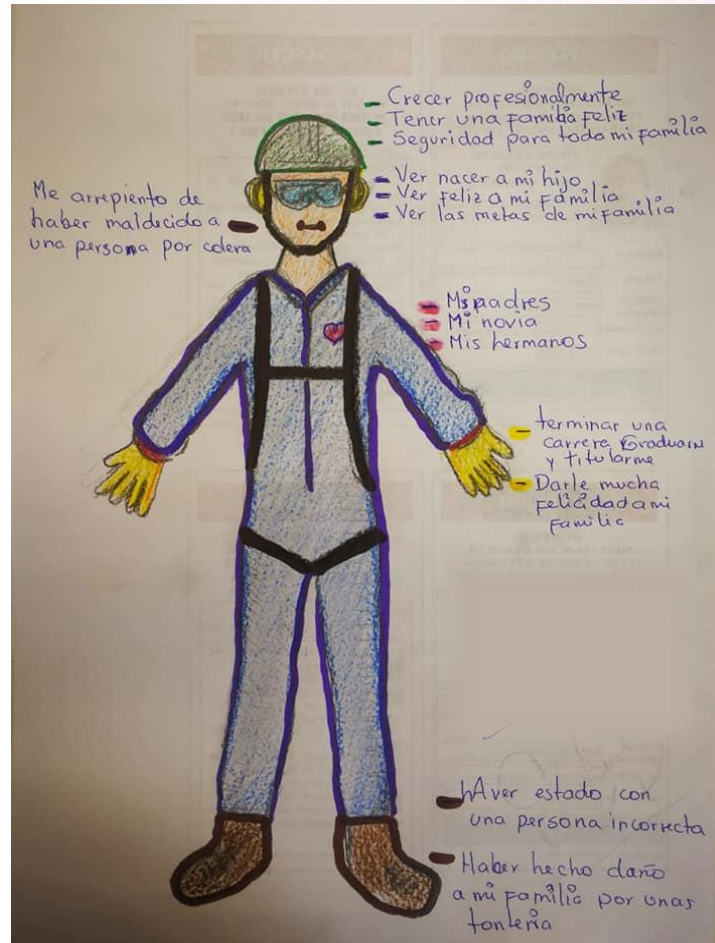
LADRILLOS PARA ARMAR

Juguete que ha demostrado ser un excelente instrumento para generar experiencias de aprendizaje, análisis y creatividad.

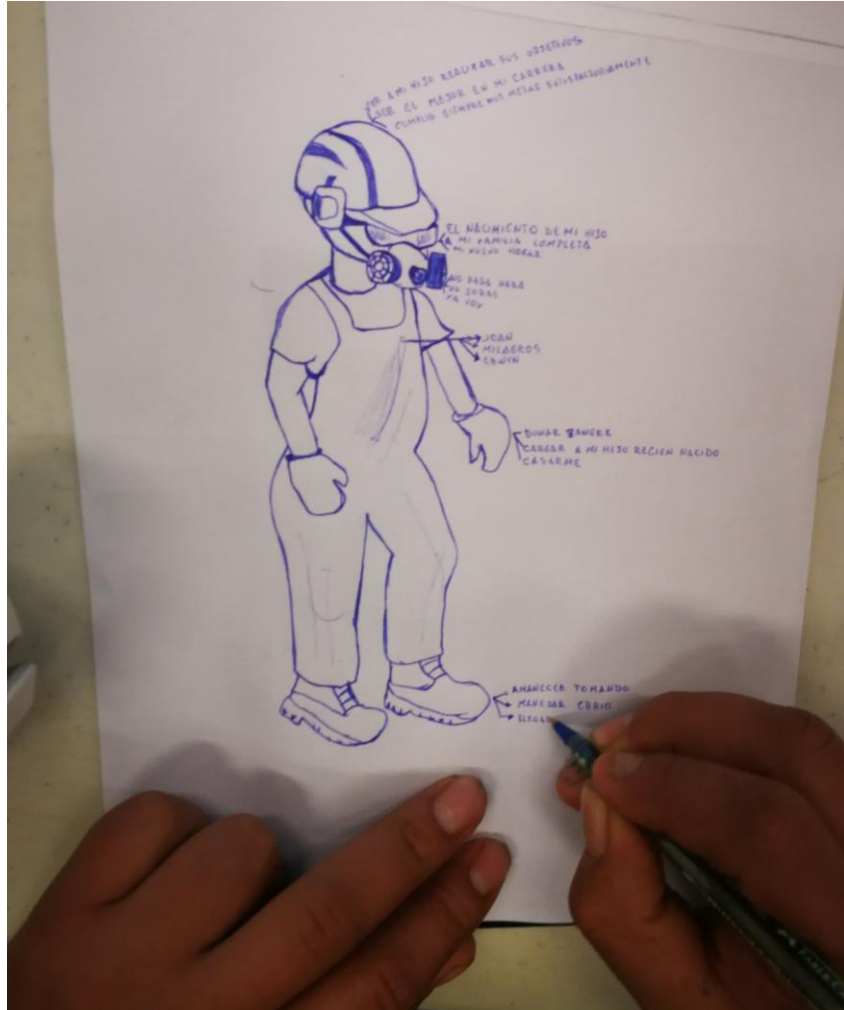
En estas tomas se muestra su potencia para desarrollar equipos de trabajo con personal nuevo, donde se le plantean retos individuales, y progresivamente se generan propuestas grupales hasta generar un gran equipo de trabajo.

Trabajo lúdico que agiliza el proceso de la formación de equipos y lo hace divertido.

INTRODUCCIÓN



Nombre de la Actividad preventiva: DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO



Objetivo:

Concientizar al trabajador sobre...

- Las cosas importantes que ha realizado y de las que tiene por realizar.
- Lo trascendente que es trabajar con seguridad para lograr cumplir con las actividades pendiente que tiene en la vida

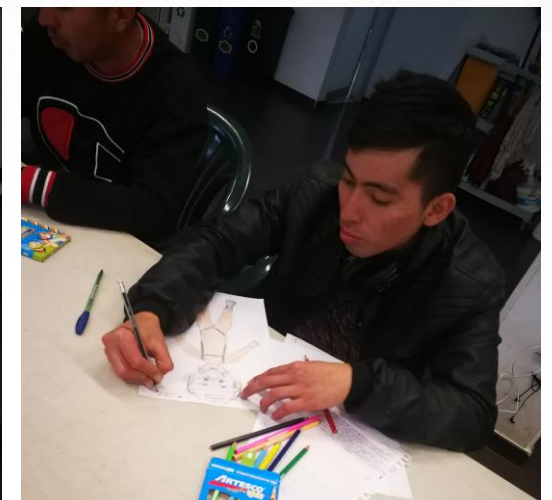
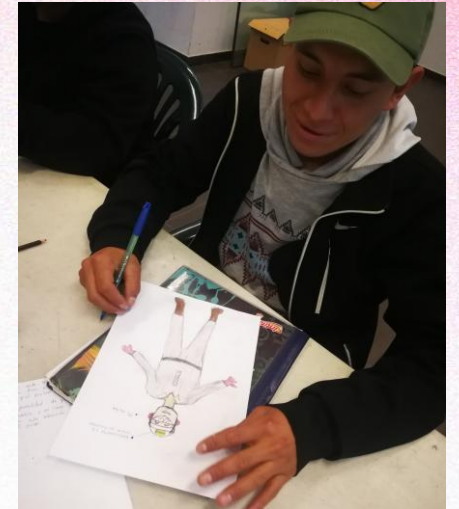
CONSIGNA

Ud. Elaborará una obra de arte, en 20 minutos, para lo cual requerimos su máximo esfuerzo, debe dibujar a un trabajador completo, con sus EPPs.

DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO

Materiales

- Hoja de papel bon A4
- Lápiz.
- Tarjador
- Borrador
- Lápices de colores
- Crayolas
- Plumones





PILARES QUE SUSTENTAN LA ACTIVIDAD

1. ARTE

Sin lugar a duda el rayar y pintar son actividades interesantes en el proceso de facilitación grupal e individual, haciendo mas activa y fluida la actividad puesto que nos ayuda a estimular la generación de nuevas ideas, favorece la comunicación interpersonal, exterioriza emociones y fomenta la creatividad, lo que hace que finalmente el participante se vea reflejado en su obra.

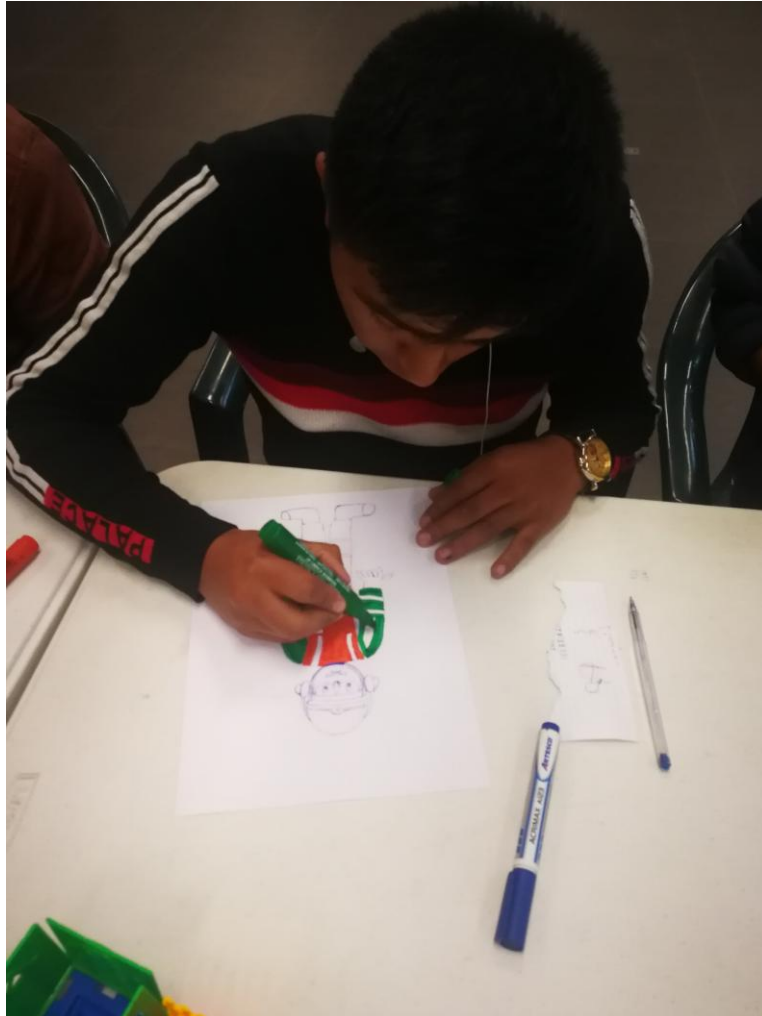
Por ello le pedimos a cada participante que ejecute su propia obra de arte.

PILARES QUE SUSTENTAN LA ACTIVIDAD

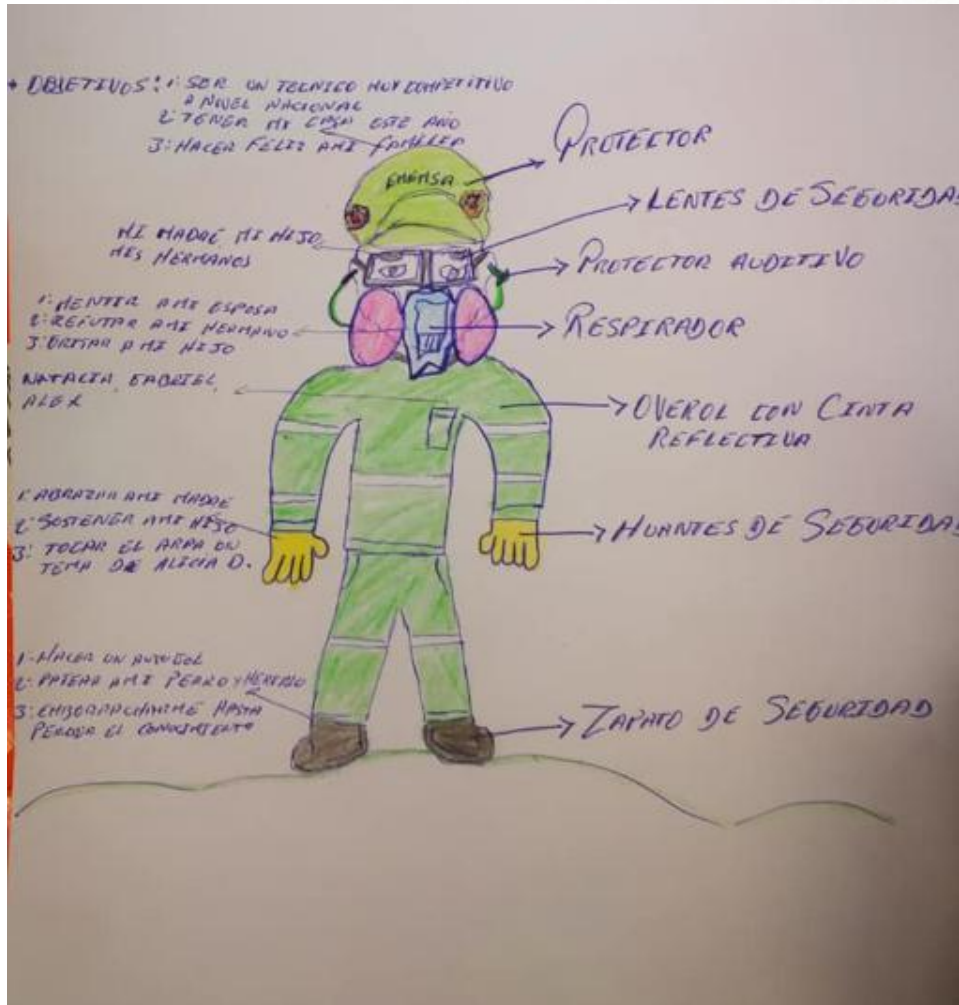
2. PROYECCIÓN:

Las técnicas proyectivas son usada por las personas como un mecanismo de defensa por el que el sujeto atribuye a un dibujo sus propias virtudes o defectos, incluso sus carencias.

Generalmente es utilizada para analizar las características de una persona, pero para esta actividad será para que cada persona pueda analizar su propia vida y como un accidente podría repercutir en la misma.



DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO



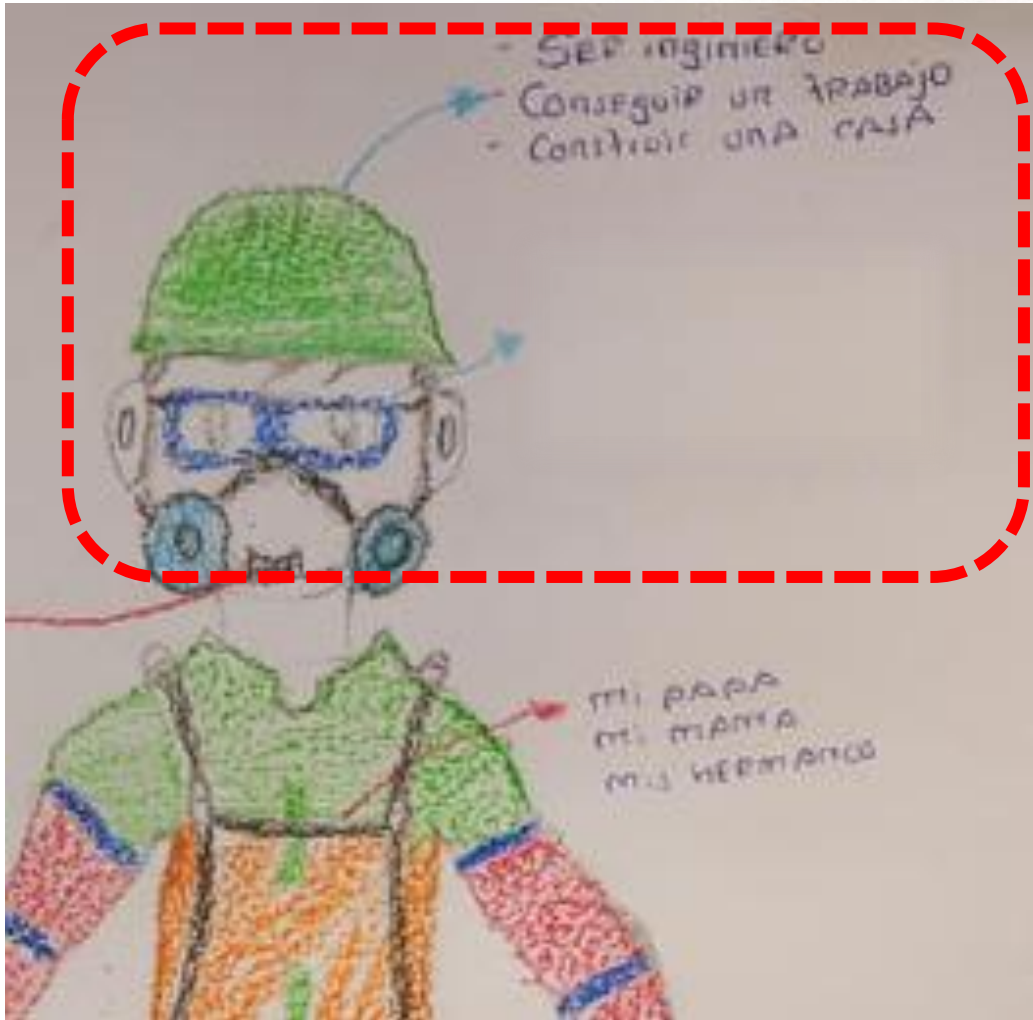
PILARES QUE SUSTENTAN LA ACTIVIDAD

3. GESTALT

Toda persona tiene en sí la capacidad para restablecer su equilibrio y bienestar permitiendo su sano desarrollo en una personalidad integrada, lo cual le permite enfrentar y superar situaciones adversas reestableciendo su homeostasis.

una vez que la persona acepta sus sentimientos, se hace responsable de ellos. Todas las personas buscamos cerrar actividades inconclusas, por ello esta actividad busca reforzar la idea de culminar temas que aun no están cerrados en nuestras vidas.

DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO



PARTE DEL CUERPO: “LA CABEZA”

SIGNIFICANCIA

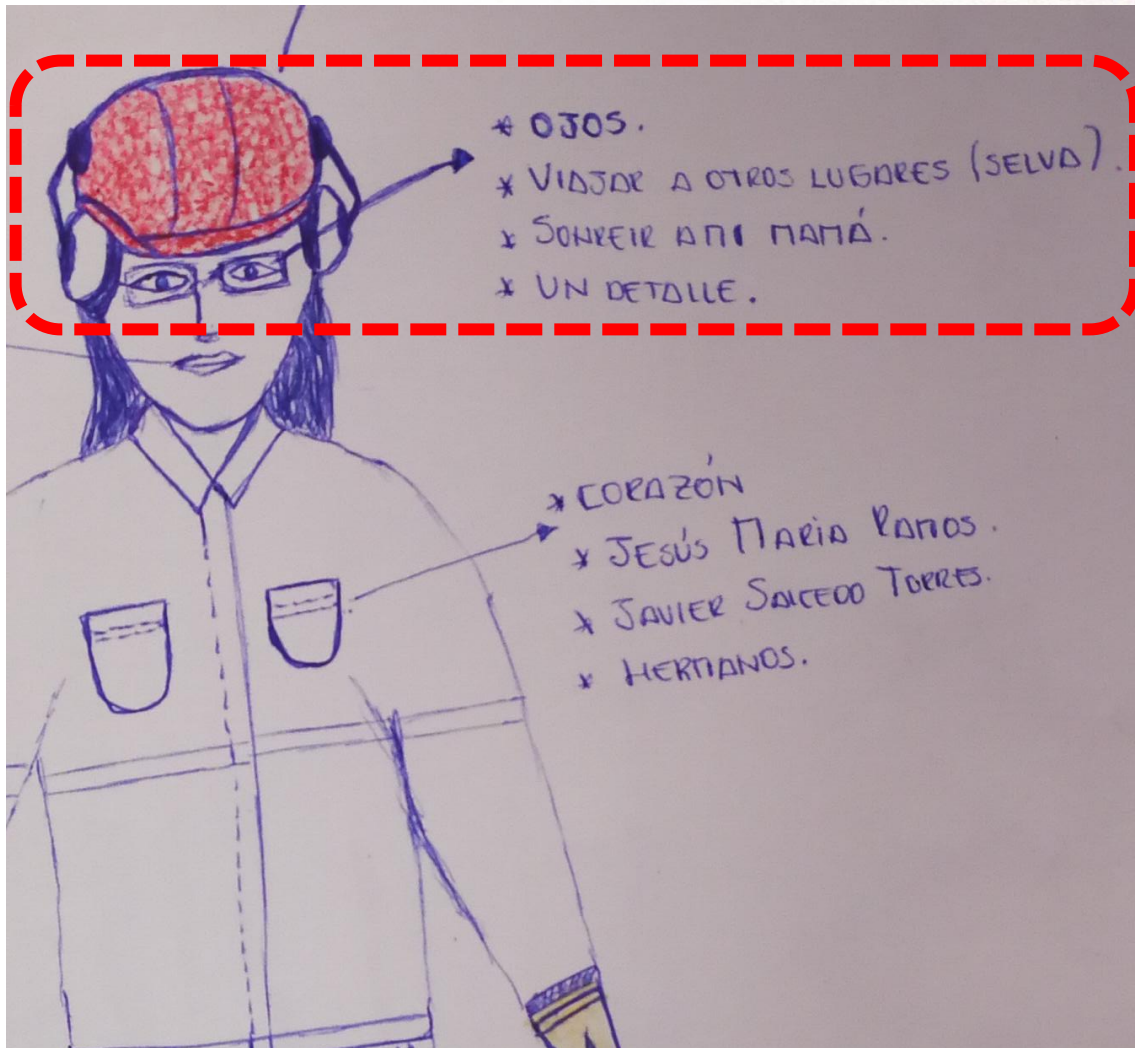
La cabeza es el centro más importante para la localización del propio «Yo». Además es el centro del poder intelectual, dominio social y control de los impulsos corporales. Y debido a que es la única parte del cuerpo que se halla consistentemente expuesta a la vista, está envuelta en la función de las relaciones sociales.

Para efectos de la actividad la interpretaremos como el centro de nuestros objetivos y anhelos.

CONSIGNA debes escribir:

Tres objetivos en la vida que aun no has cumplido.

DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO



PARTE DEL CUERPO: “LOS OJOS”

SIGNIFICANCIA

Los ojos traducen, el grado de evolución de las personas, su salud, su vida y su muerte y son también los órganos más expresivos del cuerpo. Nuestros sentimientos de agrado o desagrado los expresamos, con los ojos.

También esta relacionado con nuestros conocimientos, con nuestra cultura, nuestra sensibilidad para apreciar matices, tanto en las personas como en los objetos los que podemos calificar desde hermosos hasta desagradables.

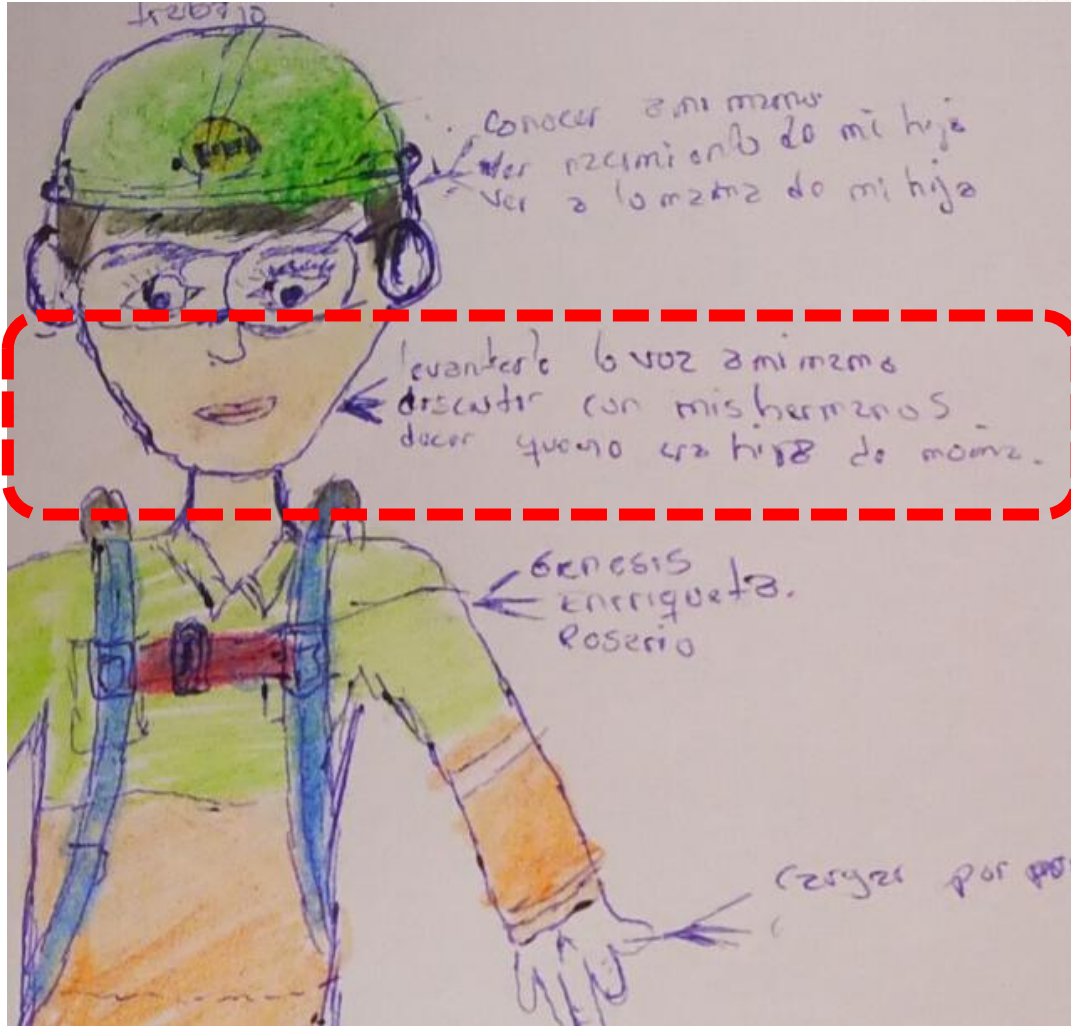
CONSIGNA debes escribir:

Las tres cosas que mas hermosas que has visto.



Asociación Peruana
DE PSICOLOGÍA SST

DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO



Programa Integral
de Capacitación

PARTE DEL CUERPO: “BOCA”

SIGNIFICANCIA

La boca se constituye en el primer soporte psicológico de las primeras necesidades fisiológicas y emocionales, con ella se disfruta del mundo que nos rodea. La boca provee las primeras sensaciones de seguridad, placer y satisfacción, llevándonos a las primeras percepciones de sí mismo.

La boca también puede constituirse como un evocador de nuestras agresiones, mismas que surgen como expresión de nuestras emociones que luego podríamos necesitar remediar.

MENSAJE debes escribir:

Tres objetivos que aun no has cumplido

DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO



PARTE DEL CUERPO: “CORAZÓN”

SIGNIFICANCIA

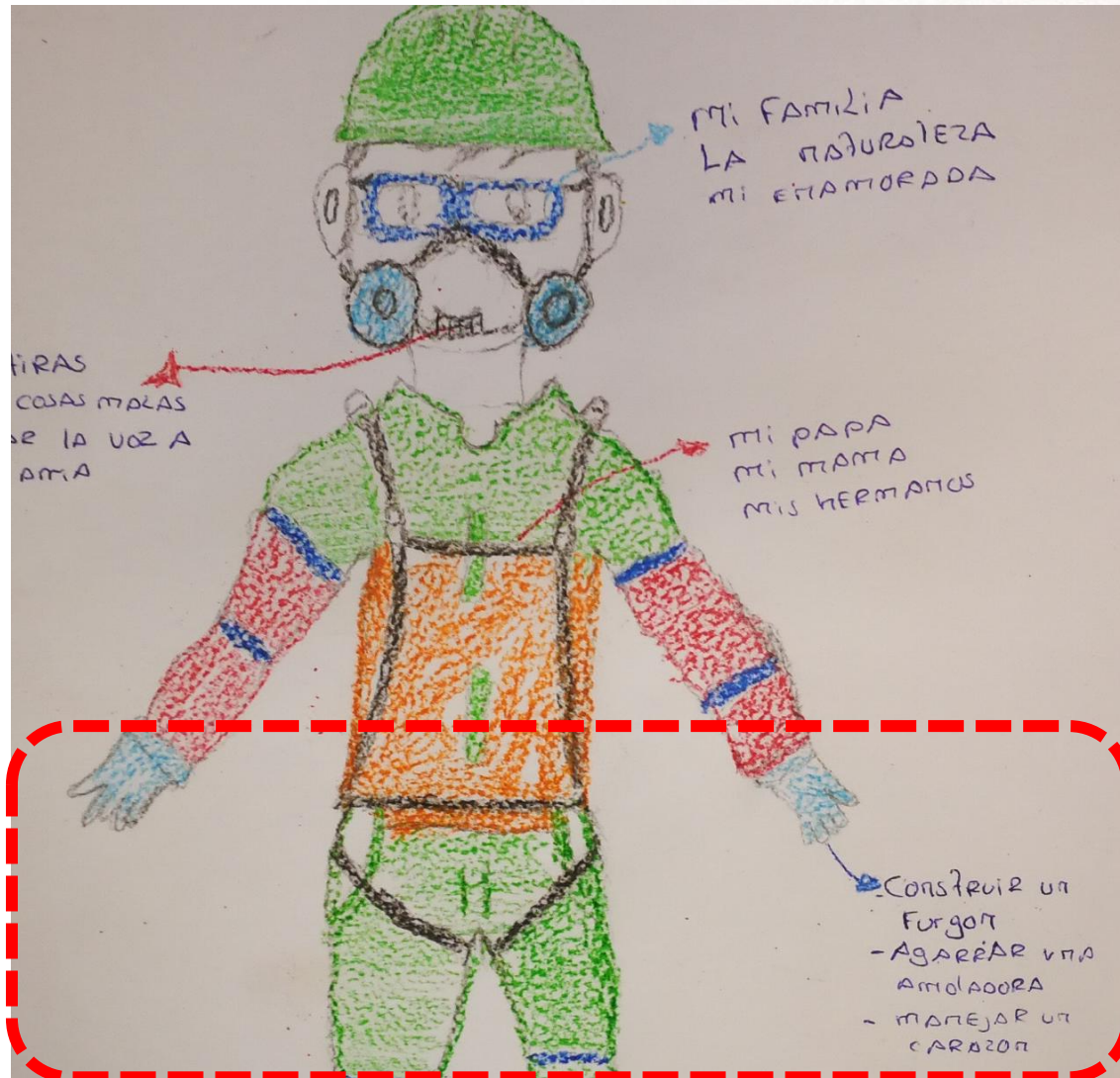
El corazón representa, el lugar donde residen los sentimientos como, por ejemplo, cuando se refiere a alguien que tiene un buen corazón, o sea, es una buena persona con buenos valores. La forma del corazón simboliza felicidad, plenitud y amor.

Es por esta razón que para esta actividad colocaremos al corazón como el depositario de los seres a los que más amamos.

MENSAJE debes escribir:

Colocar el nombre de las tres personas que mas amas en el mundo.

DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO



PARTE DEL CUERPO: “MANOS”

SIGNIFICANCIA

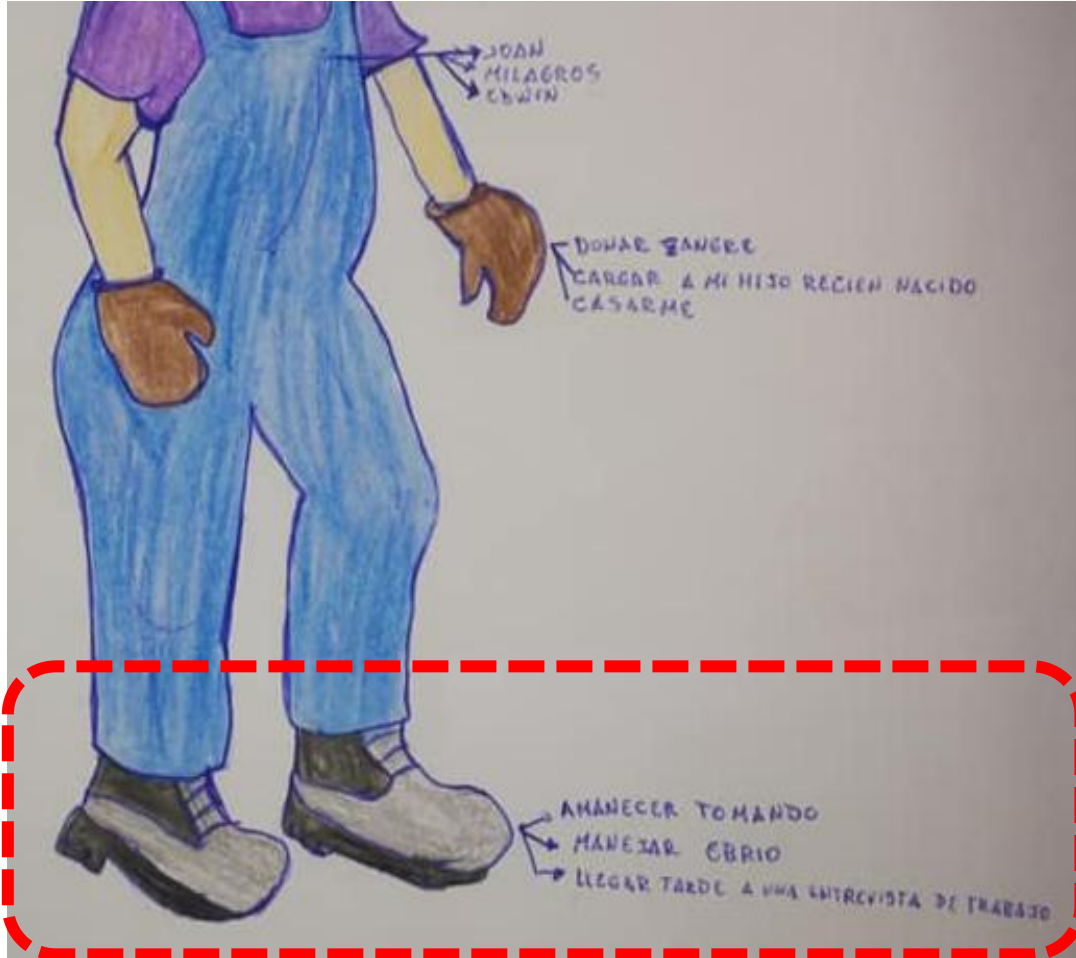
Nuestras manos son un archivo donde registramos todas nuestras vivencias. Son un emblema de nuestra existencia, ya que son los instrumentos de los que se vale nuestra mente para poder tomar contacto con el mundo y poder crear, constituyéndose en nuestras fieles servidoras y cumplen todas aquellas órdenes que les damos.

En este archivo podemos encontrar todo aquello que nos enorgullece de haber creado

MENSAJE debes escribir:

Tres cosas que te enorgullezcas de haber echo con tus manos.

DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO



PARTE DEL CUERPO: “LOS PIES”

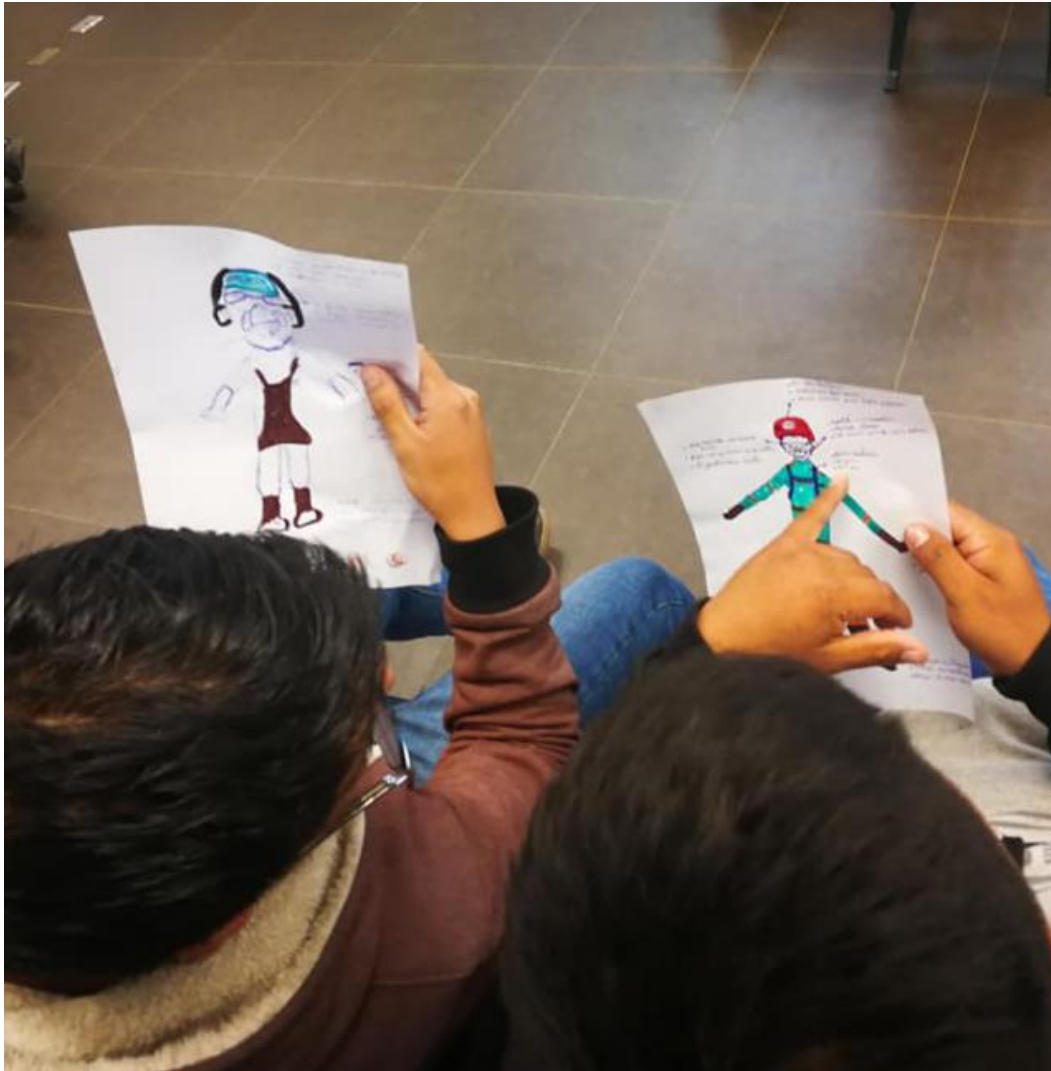
SIGNIFICANCIA

Seguridad al alcanzar las metas, misma que puede interpretarse como delicadeza y agilidad para moverse, también podemos interpretar sensibilidad, feminidad, Independencia y deseos sexuales.

Pero también puede interpretarse como expresión de agresividad y el deseo de aparentar virilidad y combatividad, tendencias dominantes y autoritarias o incluso refleja un instinto de dominio más brutal.

CONSIGNA debes escribir:

Tres cosas que te arrepientas de haberlas realizado.



RETROALIMENTACIÓN

Es importante asegurarnos que cada participante de la actividad se haga intelectual y emocionalmente consciente del contenido de su obra, para ello intercambiará sus ideas con un compañero.

Con ello lograremos que el participante logre alcanzar el insight que es la capacidad de tomar conciencia de una situación, conectando la situación ...

CONSIGNA debes escribir:

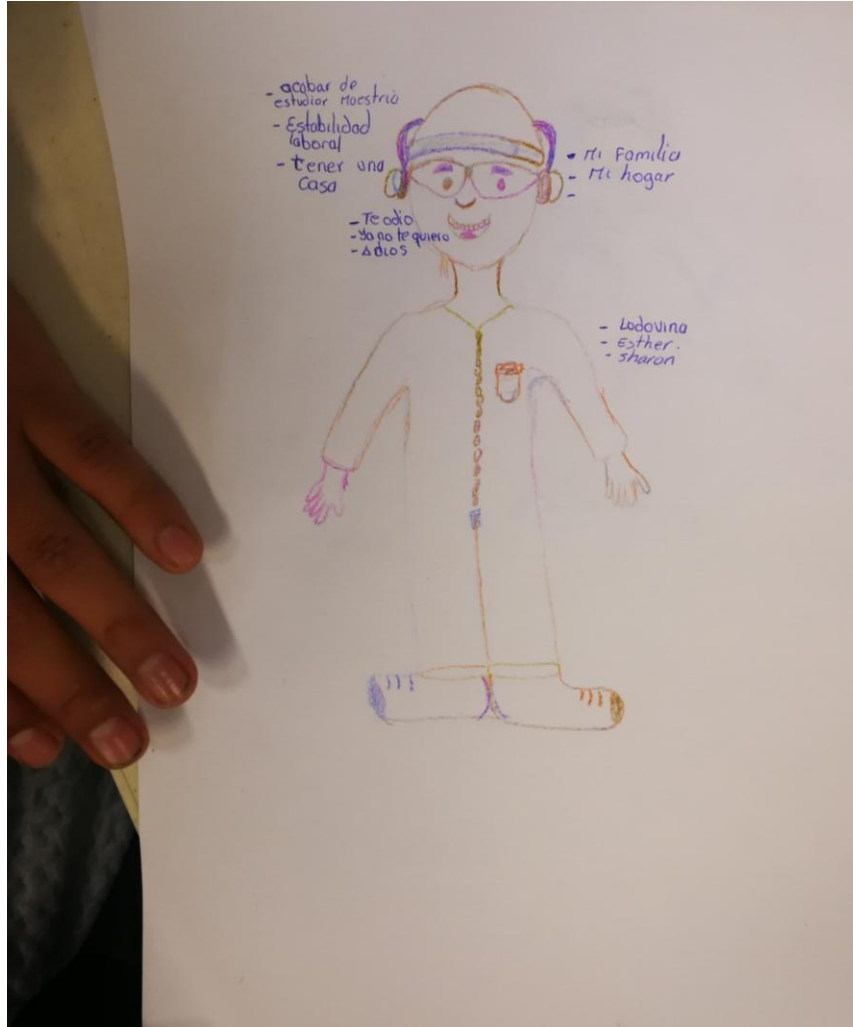
Elige a un compañero y en parejas tiene cinco minutos para que el compañero A explique su trabajo al compañero B. luego el compañero B hace lo mismo.

PROCESAMIENTO

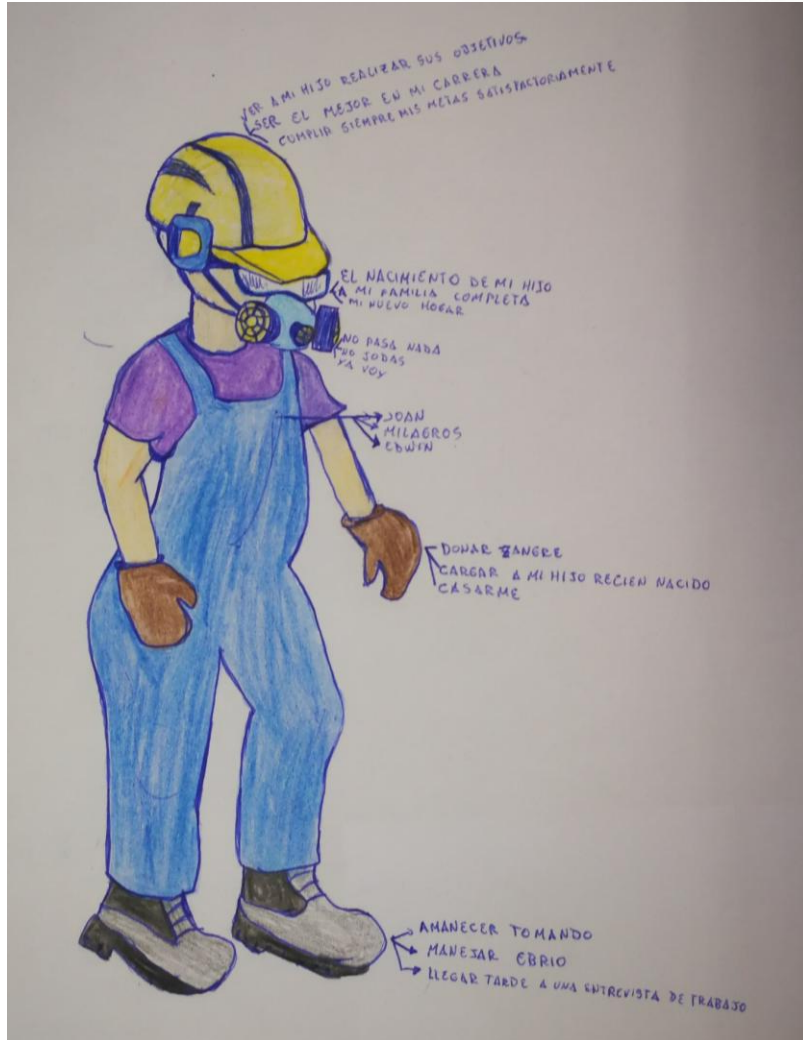
En esta etapa el facilitador puede usar una técnica de relajación y luego llevarlos a meditar sobre lo que pasaría si tuviesen un accidente.

- Objetivos que no se cumplirán
- Las cosas hermosas que no volverá a ver
- Personas con las que no se podrá retractar de haberle dicho cosas hirientes
- Personas amadas con la que ya no compartirá.
- Cosas que te gustaría hacer con tus manos y ya no podrás hacer.
- Cosas que te arrepientes de haber realizado y ya no podrás remediar.

Siempre se debe cerrar esta parte del mensaje con propuestas de lo que si harán ya que son personas sanas y vitales.



DIBUJO DEL TRABAJADOR SEGURO



FIJACIÓN

Pediremos al participante de cinco a diez minutos para retocar su obra con los materiales que se le han proporcionado.

Con ello buscamos fijar la actividad en la mente de cada uno de los participantes.

ANCLAJE

Finalmente podemos generar un panel de obras colocadas de forma que se vean visualmente atractivas y llamen la atención, o simplemente permitir que se lleven sus trabajos para tenerlos en sus hogares en un lugar que consideren adecuado. Se les puede dar una mica o enmicar cada trabajo para que se lo lleven.

Con ello buscamos que cada vez que vean su obra recuerden el aprendizaje que se tuvo en la sesión.



¿CUÁLES SON LAS CONTRIBUCIONES DE LA ACTIVIDAD “DIBUJO DEL HOMBRE TRABAJANDO SEGURO”?



Gimnasia mental...

Desarrolla el compromiso...

Potencia la creatividad...

Da tranquilidad...

Bienestar emocional...

Genera objetivos...

Te ayuda a reflexionar...

Atrae pendientes...

Activa tu mente...

Reduce el estrés...

Es divertido...

Anclajes Psicológicos...

Mejora la comunicación...

Pensar en lo importante...

Genera empatía...

Conocer al compañero...

Aceptar emociones...



PAPIROFLEXIA

INTRODUCCIÓN





EL ORIGAMI “UN RECURSO MAGICO”

Arte de formar figuras complejas plegando papel sin utilizar tijeras. Se origino en la China en el siglo I DC y llegó a Occidente en el Siglo XIII con Marco Polo y la ruta de la Seda, y finalmente a América con la llegada de los Españoles.

Su uso lo hemos puesto en práctica de forma experimental y los primeros resultados vienen siendo bastante alentadores para su uso en las actividades preventivas.

BENEFICIOS

- Desarrollar la destreza, exactitud y precisión manual, requiriendo atención y concentración.
- Motiva y desarrollar la creatividad midiendo el grado de coordinación entre lo real y lo abstracto.
- Incitar al colaborador a que sea capaz de crear sus propios modelos.
- Brindar momentos de esparcimiento y distracción.
- Fortalecimiento de la autoestima a través de la elaboración de sus propias creaciones.

OTROS BENEFICIOS PARA LA SALUD MENTAL

Por otro lado contribuye de forma especial al desarrollo de las habilidades motoras finas al generar una coordinación entre el ojo y los diez dedos de la mano, estimula la imaginación y fortalece la autoestima al satisfacer sus objetivos, desarrolla la memoria y fomenta el aprendizaje.



**Cuando esperas tus
estiramientos pero
rompen el esquema.**

**Tú cerebro activara
aquellas neuronas
dormidas,
estimulando tú
interés.**

**Esto se aprovecha
para generar anclajes
mentales.**





ANCLAJE

La técnica del anclaje es una de las técnicas de la Programación Neurolingüística que contribuye a situarse en un estado emocional en concreto.

En este caso cada Origami se constituye en un Anclaje a un estado Emocional, concretamente con el compromiso que se hace con la seguridad y que este se materializa en el mensaje escrito en la figura de papel y cada vez que esta figura se aprecia, evoca el compromiso (una suerte de recordatorio).

Se ven muy bien adornando las paredes y el periódico mural.

RECURSO ANDRAGÓGICO

El origami es ampliamente reconocido, como un recurso andragógico generando motivación, compromisos, atención y concentración.

Teniendo en cuenta que los adultos aprenden diferente a los niños, es importante buscar estrategias que nos ayuden a facilitar este aprendizaje y el origami ha demostrado ser útil en este sentido.

Su utilidad la hemos podido verificar al trabajarlo en la prevención de riesgos laborales.



PAUSA ACTIVA

Al experimentar con la Papiroflexia como parte de nuestras pausas activas hemos encontrado que es una actividad muy relajante, genera entusiasmo en los participantes, nos hace más pacientes y constantes, contribuye a tomar mejores decisiones al activar ambos hemisferios cerebrales.

Mejora la atención, concentración, oxigena nuestro cerebro y nos estimula a seguir instrucciones.



INVERTIR EN ORIGAMIS

Diez minutos invertidos en un origami, resulta provechoso para la producción y sobre todo para que las personas tomen decisiones adecuadas, manteniendo la atención en el trabajo.

Pero sobre todo se cumple con el fin supremo de mantener controlados los riesgos.



RECURSOS ESCASOS

Cuando llegamos a un lugar alejado, o simplemente no contamos con materiales para la facilitación, siempre podemos contar con un material económico como el papel, pudiendo trabajar habilidades individuales o en equipo... El papel de reciclaje también se puede convertir en una buena opción.

En esta oportunidad, se conto con retazos de papel lustre y papel bon de reciclaje que nuestros supervisores han habilitado para realizar la pausa activa.



Resulta muy interesante ver como nuestros compañeros preparan sus origamis, luego escriben sus compromisos en su propio origamis y finalmente los colocan en la pizarra.



La actividad resulta tan interesante, es fácil ver a nuestros colaboradores fotografiando sus trabajos y luego colgándolos en sus redes sociales.



Nos ayuda a generar empatías, en un entorno no verbal



¿EN QUÉ CONTRIBUYE LA PAPIROFLEXIA?



Activa tu mente...

Genera bienestar...

Estimula la exactitud...

Anclajes Psicológicos...

Genera constancia...

Favorece la autoestima...

Fácil de usar...

Activa las neuronas...

Esparcimiento...

Diversión...

Te ayuda a reflexionar...

Activa los hemisferios cerebrales...

Mejora el estado de animo...

Da tranquilidad...

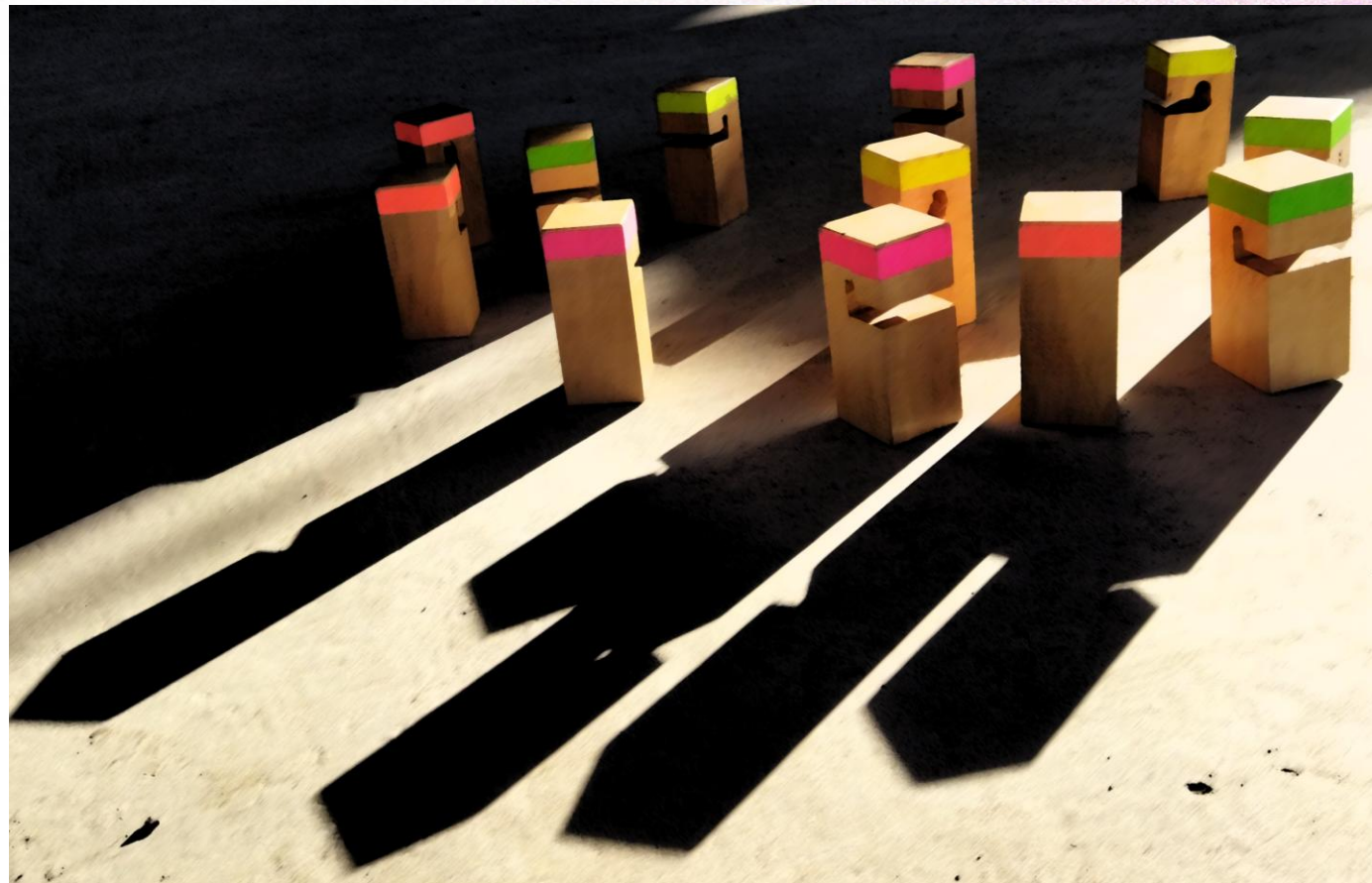
Relaja el estrés de la rutina...

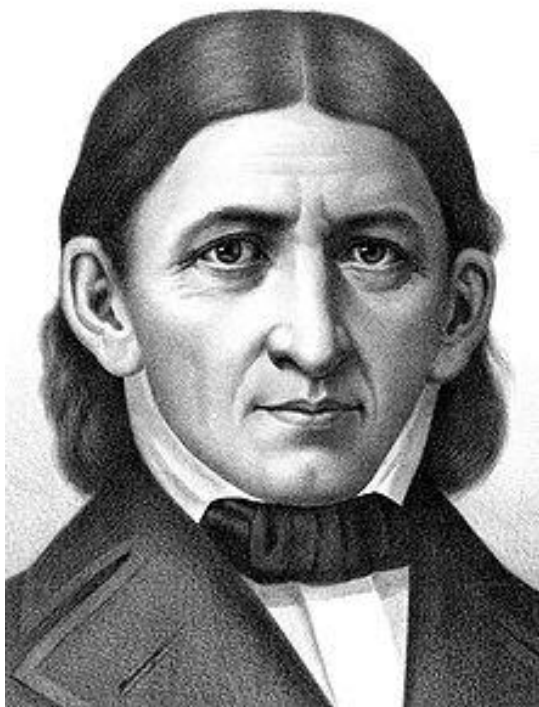
Desarrolla el compromiso...

Otorga paz...

LA GRÚA DE LA SEGURIDAD

INTRODUCCIÓN





Friedrich Fröbel, fue un pedagogo alemán, creador de la educación preescolar y del concepto de jardín de infancia, nacido el 21 de abril de 1782.

La gran visión de Friedrich Fröbel fue reconocer la importancia de la actividad del niño en sus procesos cognitivos de aprendizaje. Introdujo el concepto de "trabajo libre" en la pedagogía y estableció el “Juego” como la forma típica que la vida tiene en la infancia.



Los materiales y técnicas presentadas en el presente aporte están inspirados en sus aportes, y los usamos tanto en actividades pedagógicas como andragógicas, y en nuestro caso se usa básicamente para lograr objetivos de aprendizaje encaminado a temas de Seguridad Industrial aunque tienen muchas aplicaciones.



PARTES DE LA GRÚA

- Disco de madera con agujeros
- Drizas
- Aros para para pasar los dedos
- Arnés elevador de tacos
- Gancho para el arnés
- Tacos de madera ranurados

OPCIONALES

- Vendas negras
- Carga superior (muñeco, copas...)
- Tablero de madera
- Dado

**M
A
T
E
R
I
A
L
E
S**



Pero puedo generar muchas variantes con muchos mas objetivos.

ESTRUCTURA

Pare esta actividad uso 12 tacos con identificación por colores y lo trabajo en 5 momentos

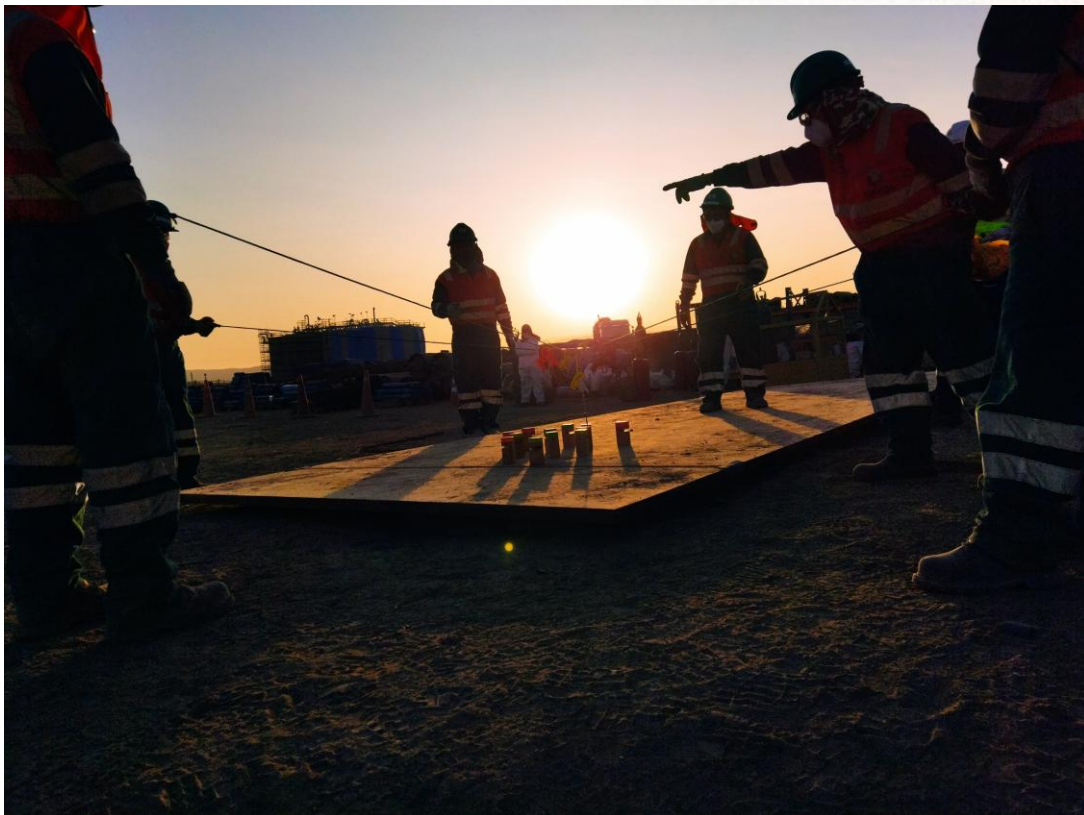
1. Explicación de la actividad y reglas
2. Ensayo (montar un taco sobre otro)
3. Reto: se les pide que armen dos torres, una de coles intercalados de 5 cuerpos y otra de un solo color de 3 cuerpos y se les pide que determinen un tiempo que les sea retador.
4. Realizamos la actividad
5. Concluimos con los aprendizajes a los que nos llevo la actividad.



TRABAJO EN EQUIPO

Permite al participante conocerse a fondo, controlar emociones y comprender los miembros de su equipo.

Genera el espíritu de pertenencia de cada miembro a su equipo, unificando valores y objetivos comunes. Promueve la integración y la confianza.



Es importante trabajar sobre una superficie estable, en esta oportunidad nos fue útil una plancha de acero sobre la que estaban trabajando

LIDERAZGO

La grúa de la seguridad genera un entorno ficticio, pero que desarrolla habilidades blandas reales como lo es el liderazgo logrando que el líder trabaje en aquellas características que requieren ser mejoradas y reforzar las que tienen que fortalecer y así lograr ser un mejor líder sobre todo en el campo de la seguridad.

El líder se ve en la necesidad de enrolar a todos en cumplir con el mismo objetivo cumpliendo las reglas.



Aquí nos el trabajo fue generar una grúa y cada uno cumple un papel en el que esta incluido el rigger que no hablara y guiará al equipo únicamente con el código de señales para izajes

COOPERACIÓN

Mejora la relación: consigue un vínculo más cercano con cada jugador, mejora la relación de los jugadores de equipo fuera de la escuela o el trabajo.

La actividad se presta para que todo el equipo de trabajo pueda participar incluso como observador activo.



Desarrollo de la actividad de manera rápida a manera de una PAUSA ACTIVA

CONFIANZA

Es la creencia en que una persona o grupo será capaz y deseará actuar de manera adecuada en una determinada situación. La confianza se verá reflejada en función de las acciones y de valores, y cuando esta es débil en equipo, esta es una forma adecuada de trabajarla.

En la actividad, se desarrolla la confianza del Líder en su equipo y viceversa, ya que la única forma de lograr el objetivo es siguiendo las directivas de su líder.



Actividad desarrollada durante el Rally desarrollado por el día mundial de la Seguridad y Salud en el Trabajo.

DIVERSIÓN

Es una actividad lúdica que invita al observador a participar y al participante a seguir haciéndolo tratando de superarse a si mismo.

Es importante detener la actividad cuando mas se están divirtiendo, de esta manera nunca agotar la posibilidad de seguir usando la herramienta para desarrollar otras habilidades blandas.

Es una actividad que genera Dopaminas, por lo que te motiva a seguir participando.



Aquí se introdujo un dado para generar retos al azar

INTERDEPENDENCIA

Dentro del desarrollo de una cultura de seguridad que propone Dupont en las organizaciones encontramos que esta se inicia con una seguridad reactiva, pasando por la dependiente, independiente y llegando hasta la interdependiente.

Pues esta es una actividad que desarrolla esta etapa interdependiente, en la que todos necesitan de los demás para poder alcanzar el objetivo “Construir una torre, sin incidentes.”



OBSERVACIONES

Quien dirige la actividad debe observar los diferentes comportamientos que se dan durante la misma, para poder retroalimentar al equipo y llevarlos a responder a la pregunta si eso también ocurre durante el trabajo. Observamos:

- ¿Quién se da por vencido?
- ¿Como actúan frente a...?
- ¿Quien no participa?
- Entusiasmo y desanimo
- Cumplimiento de las reglas.

Evitar intervenir y sólo observar, es una buena opción para evaluar como se dan las relaciones al interior del equipo.



Niños que participan en el programa de SST para niños, realizando las mismas actividades que realizan sus padres.

EDADES

Recordemos que el jardín de infantes fue creado para que los niños puedan desarrollar una serie de habilidades cognitivas, pero sobre todo para que pueda aprender a socializar y esta es una forma eficiente de hacerlo, así que la podemos trabajar desde personas de 5 años hasta adultos mayores.

Para el caso de las personas con habilidades motrices limitadas se pueden realizar con discos de menor peso y tacos livianos en ambientes amigables.



Invidentes (vendados) tratan de seguir
las ordenes del líder

COMUNICACIÓN:

Cuando la actividad se realiza sin un líder podemos lograr que todos traten de comunicar al mismo tiempo y eso genera ruidos en este proceso, sin embargo la presión del tiempo los obligará a organizarse y trabajar bajo la guía de una sola persona o llegar a acuerdos rápidos que los guíen y de no hacerlo, no podrán cumplir el objetivo.

Otra variante interesante, es la de tener a algunos compañeros vendados, al final ellos retroalimenten a sus compañeros sobre como se sintieron durante la actividad.



**Proponiéndose construir la torre más
alta en un tiempo récord**

SUPERANDOSE:

Buscamos constantemente superar nuestros objetivos, ya que si se logra el objetivo inicial, se le reta al equipo a superar sus propios objetivos y con ello se les demuestra que pueden lograr metas por encima de la propuesta inicialmente.

Se lanzan mensajes, como cual ha sido el récord anterior o simplemente se les reta a superar su propio récord en montar la estructura y superar sus tiempos.

Desarrollando la autoestima del equipo .



INSIGHT:

Capacidad que tiene que tenemos para darnos cuenta de algo que ocurre dentro de nosotros, pero de lo cual no nos habíamos dado cuenta ya que era inaccesible para nuestro consciente.

Pues esta actividad nos permite vivir como una novedad el descubrimiento de aquellas cosas de las que éramos conscientes y por lo tanto no las trabajábamos hasta este momento.

Es una actividad que se puede repetir muchas veces con el mismo equipo y siempre generará nuevas enseñanzas.



**Orientación vocacional para hijos de los
trabajadores**

RESILIENCIA:

Es el proceso de adaptarse bien a la adversidad, y tratamos de replicar estas cuando ponemos bayas altas con la intención de fallar, pero los incitamos a que el equipo se estimule a seguir adelante a pesar de saber que el objetivo no será logrado.

En la actividad cotidiana se podría trabajar luego de un evento no deseado, cuando la meta laboral no ha sido alcanzada ...

Siempre resulta emocionante ver a los participantes emocionarse por lograr cada uno de los objetivos resultantes de la actividad.

TRABAJO BAJO PRESIÓN

Muchas veces el trabajo implica desarrollar una actividad bajo presión, es decir bien realizado y en tiempos muy cortos, es el caso específico de las paradas de planta donde manejar esa presión implica desarrollar una labor de forma segura.

Tratamos de recrear esta situación al tener que montar cubos de forma adecuada, de lo contrario de caerán, a tranquilizarse cuando el tiempo esta en contra, por que podemos cometer errores. Para ello establecemos tiempos y los presionaremos informándoles constantemente cuanto tiempo nos falta para que termine la actividad.



Escolares aprenden la necesidad de todas las profesiones para desarrollar sus habilidades blandas.

NO SIEMPRE SE PUEDE GANAR

El no lograr el objetivo, potencialmente nos puede llevar a generar los mejores aprendizajes, como nos lo suelen comentar los participantes:

- Resiliencia
- Manejo del estrés
- Desarrollar la frustración
- Hacerse responsable de los resultados del equipo
- Desarrolla el insight
- Análisis de la causa del fracaso
- Aprender que no siempre se puede ganar
- A dar el mejor esfuerzo ante la adversidad
- Trabajo bajo presión



Durante campaña de
orientación vocacional
explicamos la función del
psicólogo.



Niños que participan en el programa Seguridad para niños en comunidades.

CUANDO SE LOGRA EL OBJETIVO

Al lograr el objetivo, los participantes encuentran una serie de enseñanzas como:

- Comunicación eficaz
- Liderazgo
- Escucha activa
- Trabajo en equipo
- Trabajo bajo presión
- Cumplir estándares
- Coordinación

Decanos de Colegios Profesionales de Lima
superando sus metas



CONCLUSIONES

- **Desarrolla el trabajo en Equipo**
- **Mejora las habilidades de Liderazgo**
- **Apta para cualquier edad**
- **Es versátil, pudiéndose adaptar a diferentes escenarios.**
- **Es divertido**
- **Se pueden trabajar varias habilidades blandas**
- **Es seguro que en el camino sigamos encontrando muchas mas variantes y objetivos que lograr con esta herramienta.**
- **Lo mas importante de la actividad es el procesamiento de lo que se puede aprender con la misma y sus implicancias en la vida real.**



JUEGO SERIO

INTRODUCCIÓN



EL JUEGO EN NUESTRA VIDA: Desde niños aprendemos jugando, pero a medida que la edad va aumentando, el juego es dejado de lado. Cuando nos volvemos a conectar con el juego, seguramente nos sentiremos bien, nos encontraremos relajados, a veces excitados, etc. Pero mas allá de ser el juego un anti - estresante, es un alimento para nuestro cerebro y un aliado de la Prevención.



Clase
temática.
FUTBOL



Rompe
cabezas
de
bombas

EL JUEGO: Es una actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas.

EL JUEGO SERIO: Es aquel juego que buscan alcanzar objetivos dentro de un contexto limitado, con reglas entre los participantes y donde la participación es obligatoria.



La importancia de los Juegos Serios radican en que además de ser divertido, tienen un propósito formativo explícito y cuidadosamente planeado.



Salvando una vida: Desarrolla el espíritu de compañerismo “Yo te cuido, tú me cuidas” ...

UTILIDAD DEL JUEGO SERIO: Están destinados a la educación, el entrenamiento en habilidades determinadas, la comprensión de procesos complejos como el aprendizaje de temas técnicos, desarrollo de habilidades blandas, o desarrollo de sinergias.

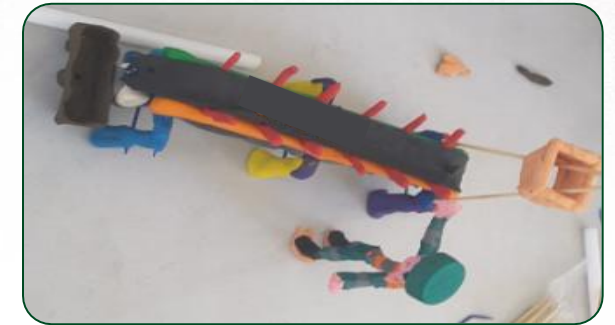
Uso de plastilina para representar las partes de los equipos a los que se refirió el curso técnico de molinos y fajas transportadoras.



 Molino SAG en Plastilina



Faja transportadora de bolas para el molino SAG



Faja transportadora hacia el Chute

BENEFICIOS DEL JUEGO SERIO A NIVEL PSICOSOCIAL

- **Fomenta la autoestima y las relaciones interpersonales.**
- **Potencia las habilidades sociales y emocionales, así como el control emocional.**
- **Promueve las competencias sociales.**
- **Ayuda en la resolución de problemas e incrementa la capacidad de análisis.**



Tarjetas de identificación de peligros y clasificación de sus riesgos, es un juego de equipos.

BENEFICIOS DEL JUEGO SERIO A NIVEL COGNITIVO

- Ayuda a la memoria, capta y desarrollar la atención y concentración.
- Favorece el pensamiento espacial y matemático.
- Desarrolla nueva conexiones neurales, generando un pensamiento más rápido, eficaz y creativo.
- Ayuda al lenguaje y la capacidad de comunicación a nivel verbal y no verbal.
- Previene el deterioro cognitivo, al obligarse a sí mismos a usar estrategias de razonamiento, memoria, atención, concentración y lógica.
- Ayuda a generar conciencia preventiva, a inducirnos en temas más complejos o explicar mejor un punto de vista.



Eliminando los peligros: Juego donde el peligro es representado por una pelotita roja y al que hay que eliminar lanzándola por un agujero del manto, sin dañar la vida de las demás pelotitas.

LOS JUEGOS DE MESA: Son una combinación entre lo lúdico y lo didáctico, y en este punto radica su importancia.

La elección de un juego de mesa es importante para ayudará a la formación personal. Además consideran que lo más importante es que los participantes, sepan aceptar las reglas del juego para poder disfrutarlo. Este último punto es clave para incorporar la seguridad como un valor.



Prevención de riesgos: Nos ayuda a tener siempre presente los riesgos laborales

Memori3n de la seguridad



Embajadores del agua



Clase de MAPEL



LOS JUEGOS DE MESA: Contribuyen al uso de zonas del cerebro que las demás personas no suelen usar, entrenando a nuestro cerebro en el desarrollo de decisiones intuitivas de forma rápida. Logrando mejores resultados, debido a que activan zonas relacionadas con los movimientos motrices, memoria y aprendizaje (núcleo caudado del cerebro).



El Reto de la Seguridad, es un juego para desafiar los conocimientos, sobre legislación en SSO, en nuestros supervisores, obligándolos a repasar y mantener vigentes sus conocimientos normativos.

Bloques de madera y Jenga



Ladrillos plásticos para armar



Tangram



LA EMPRESA Y EL JUEGO: En las organizaciones hemos experimentado que efectivamente el Juego es un generador de sinergias, facilitador de aprendizajes, la mejor herramienta para el análisis y sobre todo un gran catalizador de nuestra cultura de seguridad, ya que nos permite visualizar actitudes, generar análisis extrapolando el juego a los temas preventivos, pero sobre todo desarrollar el trabajo en equipo.

Por otro lado, pero igual de importante, nos permite conocernos mejor, genera empatía y desarrollar un espíritu fraterno entre compañeros.



MARKETENADO LA SEGURIDAD: Las actividades cuando son interesantes como es el caso del juego serio, generaran **Atención**, misma que nos llevan a desarrollar un **Interés** por la seguridad y por tanto el **Deseo** de hacer los cosas bien, esto se verá traducido en el cumplimiento de los objetivos conductuales “**Actos SEGUROS**”.

Armando torres con ladrillos de construcción, uso del Puzzle y chapas de gaseosa. Excelente para trabajar Procedimientos de Trabajo Seguro.

EL JUEGO FUERA DEL TRABAJO:

Generar actitudes positivas hacia la seguridad, implica conocer como se hará el trabajo, el haber desarrollado hábitos que se vean traducidos en comportamientos seguros.



Pero también que este involucrado emocionalmente, y que mejor que hacerlo a través de su familia. Es por ello que hemos diseñado una serie de actividades divertidas para involucrar a sus familias con la Prevención.



Por que el Juego Serio



Trasvasando materiales peligrosos: Desarrolla el liderazgo, trabajo en equipo, y permite al facilitador observar el desempeño.



Asociación Peruana
DE PSICOLOGÍA SST



Programa Integral
de Capacitación

**No dejes para
mañana el juego
que puedes
compartir hoy.**



Te relaja...

Agrada participar...

Fortalece los equipos...

Ayuda a conocer a los demás...

Mejoran el ánimo...

Favorece la autoestima...

Enriquecimiento Personal...

Activa tus neuronas...

Te hace sonreír...

Desarrolla competencias...

Aprendes sin buscarlo...

Relaja el estrés de la rutina...

Se aprende mejor...

Mejora el estado de ánimo...

Genera competencias sociales...

Te ayuda a reflexionar...

Da confianza...



RIMAC



RALLY



CIRCUITO DEL RALLY





IV. Evaluación de Dinámicas y Retroalimentación.



Los juegos pueden ser usados también para potenciar el aprendizaje de conductas y actitudes necesarias para el eficiente desempeño de la prevención de riesgos en el trabajo.

ANTES Y DESPUÉS DE LAS DINAMICAS CON PROPOSITO





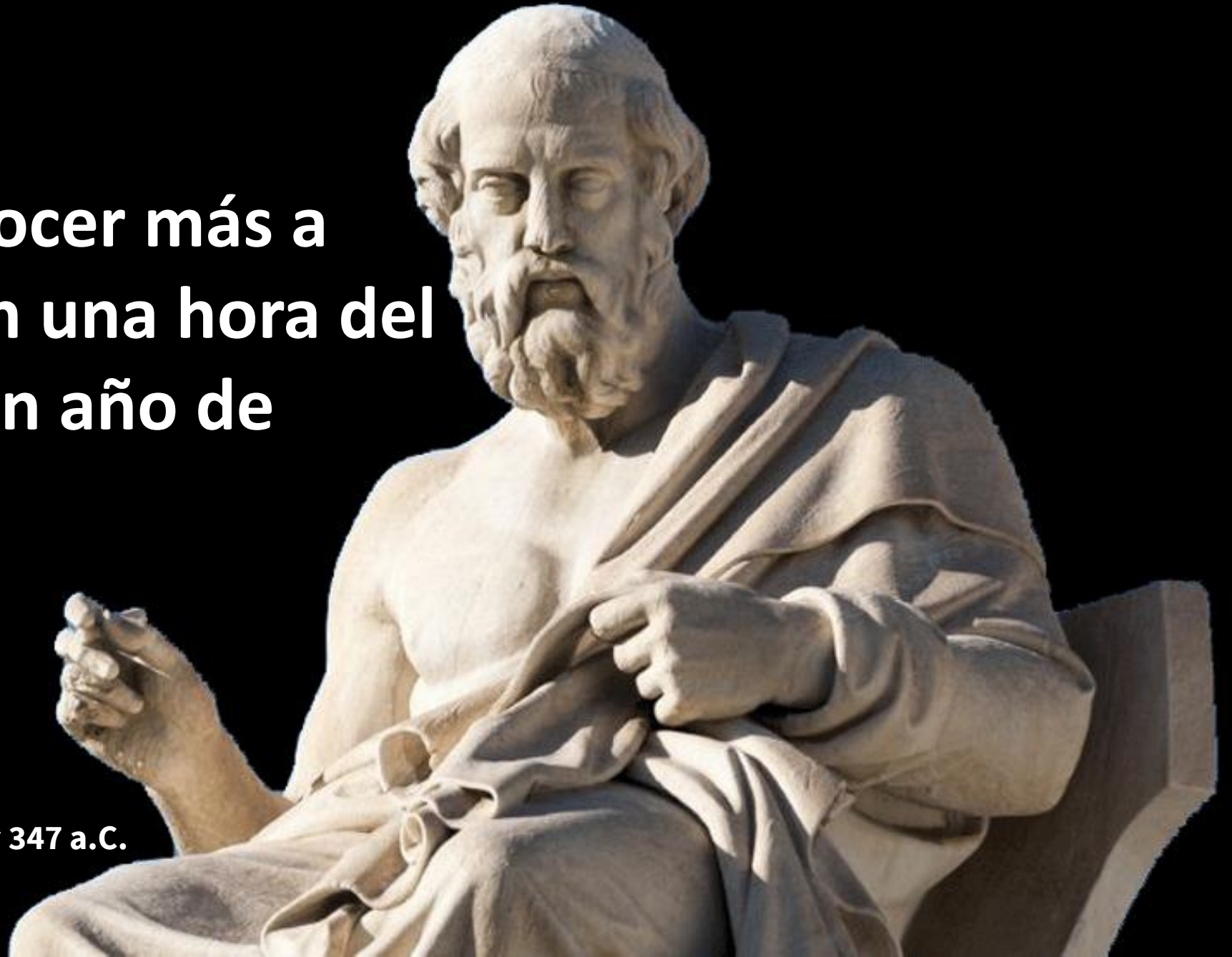




V. Conclusiones.

**“Se puede conocer más a
una persona en una hora del
juego que en un año de
conversación”**

Platón 426 y 347 a.C.





- Contribuye al aprendizaje del adulto (Andragogía).
- Para desarrollarlo se requiere entrenamiento.
- Las dinámicas que proponemos deben tener un objetivo claro.
- Todo trabajo planificado tiene mayor probabilidad de éxito.
- Las emociones contribuyen de forma trascendente en el aprendizaje y al procesamiento de cada actividad.

LAS DINAMICAS PUEDEN IMPACTAR PROFUNDAMENTE A LOS PARTICIPANTES



¡Gracias!