



# LUDIFICACION!

Ideas que importan!

**QUE ES EN SÍNTESIS...**

**Desde el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental en todos los niveles y hoy especialmente aplica en todas las organizaciones para ideación en cualquier área de la empresa de forma estructurada o sugerida.**

# SIMULACIÓN

---

**Reproducen, bajo una forma simplificada y didáctica la naturaleza compleja de las situaciones o procesos de la organización que se quieran abordar y tratar en el grupo.**



## QUE APORTA

- **Progresión**
- **Elección**
- **Expectación**
- **Diversión**



## METODOLOGÍA

- **Presencial**
- **Interactiva**
- **Grupal en mesa**
- **Juegos de mesa**



## INFORMACIÓN GENERAL

- **Mecánica: Comparativa y de clasificaciones**
- **Dinámica: Feedback**
- **Duración: 1 hora**
- **Cantidad: 10 personas máximo**

# BRAIN MATCH

---

**Mejorar la memoria, la atención y el rendimiento cognitivo. sumando un alto conocimiento de cultura general y profundización en áreas específicas de la empresa.**



## QUE APORTA

- **Motivación**
- **Maestría**
- **Auto descubrimiento**
- **Diversión**



## METODOLOGÍA

- **Presencial**
- **Virtual**
- **Grupal en mesa o puestos de trabajo**
- **Dispositivos Moviles o PC**



## INFORMACIÓN GENERAL

- **Mecánica: Puntos**
- **Dinámica: Diversión**
- **Duración: 1 hora**
- **Cantidad: 100 personas máximo**

# SCAPE ROOM

---

**Consiste en enfrentar a un grupo de participantes a la solución de enigmas y acertijos de todo tipo para, escapar o solucionar antes de que finalice el tiempo disponible.**



## QUE APORTA

- **Exploración**
- **Imaginación**
- **Reconocimiento**
- **Diversión**



## METODOLOGÍA

- **Presencial**
- **Interactivo**
- **Grupal**
- **Exteriores**



## INFORMACIÓN GENERAL

- **Mecánica: Reacciones**
- **Dinámica: Diversión**
- **Duración: 1 a 2 horas**
- **Cantidad: 10 personas máximo**