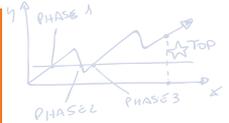




VIO L.L.O.O. SUPERINTENDENCIA FINANCIERA DE COLOMBIA

CATÁLOGO

DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LA PREVENCIÓN A GRAN ESCALA



Francisco Manuel Salazar Gómez
Presidente

Camilo Eusebio Gómez Cristancho
Vicepresidente de Promoción y Prevención

Jorge Mauricio Contreras
Gerente de Administración del Riesgo

James Yonatan Yazo Castro
Lider Nacional de Positiva Educa

Jennifer Andrea Zabala Guzmán
Lider Operativa de Positiva Educa

Agradecimiento a sus aportes técnicos al:

Equipo de trabajo de Proyecto Plan Nacional de Educación Positiva Educa

Diseño Editorial

Elvia Yolima Guzmán Pérez y Ángela Rincón
Gestoras de Creatividad y Comunicación

www.positivatruvia.com



INTRODUCCIÓN



JUGAR debe hacernos más grandes, debe permitirnos conocer y ser más sensibles ante el mundo en el cual vivimos.

JUGAR debe hacernos más responsables, debe permitir divertirnos manteniendo nuestro corazón feliz y la mente en calma, para así contribuir al logro de tener una vida saludable.

JUGAR tiene que ver con educar, ser felices, crecer, ser mejores, compartir, innovar, ganar y aprender.

**POR LO ANTERIOR POSITIVA CREÓ:
"POSITIVA JUGANDO"**

Estrategia educativa mediante en la que vivirás una experiencia lúdica a gran escala, estimulando y desarrollando facultades activas de los trabajadores en su entorno laboral a través de vivencias del juego.





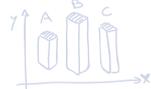
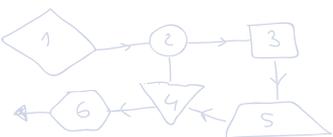
POSITIVA
COMPANIA DE SEGUROS



POSITIVA EDUCA
Pensando en ti



Con 
POSITIVA EDUCA
vivirás experiencias
QUE TRANSFORMAN
el aprendizaje.



JUEGOS GRAN ESCALA

Actividad

Créditos

Inducción

Búsqueda vial

Hora feliz - Rompecabezas 2D

Ojo al peligro

No caigas en el Peligro

Atínale a la SST

Apúntale al trabajo Seguro

Caja de Seguridad

Escaleras y serpientes del saber

Picto parejas

Adivina quien soy

Mínimos

Fut 10

Girando, girando, la norma se va aplicando

Fases del Triángulo

Apúntale al indicador

Pág.

6-7

8-9

10-11

12-13

14-15

16-17

18-19

20-21

22-23

24-25

26-27

28-29

30-31

32-33

34-35

Actividad

El mundo de los estándares

Contesta y Ubica

Rule riesgos

Identifica la falla

Vísteme

En los zapatos de

Armando Conocimientos

Quien quiere ser seguro

Domina tu salud

Educa de la prevención

Laberinto

Rompecabezas

Pág.

36-37

38-39

40-41

42-43

44-45

46-47

48-49

50-51

52-53

54-55

56-57

58

Búsqueda Vial

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

- 1 Tablero Ilustrado (Búsqueda Vial)
- 1 Marcador

Objetivo:

Afianzar conocimientos sobre la prevención de accidentes de Seguridad Vial.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: El jugador o los jugadores deben ubicarse frente al tablero con 1 marcador.

Paso 2: El jugador tiene que identificar las 15 diferencias de peligros y/o riesgos cotidianos de Seguridad vial.

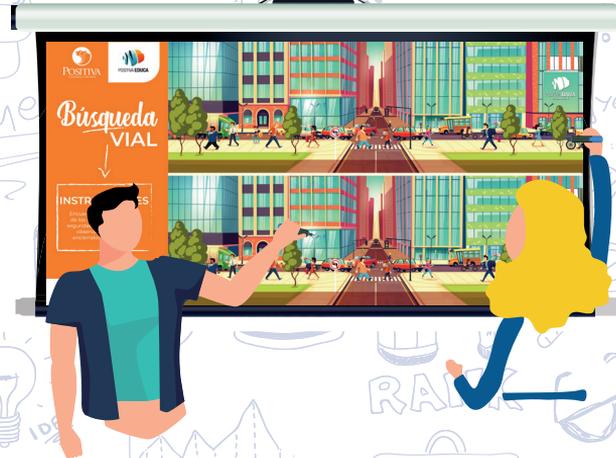
Paso 3: Deben estar encerrados en un círculo con un marcador.

Fin del juego: Gana el jugador que tenga mayor número de peligros identificados y que los haya identificado en el menor tiempo.

Hora Feliz - Rompecabezas 2D

REGLAS:

1. Todas las 15 diferencias deben estar encerradas.
2. El jugador deberá encerrar en círculos los peligros y/o riesgos identificados en las dos imágenes.



Tablero

Marcadores

Hora Feliz - Rompecabezas 2D

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

Rompecabezas 2d

Objetivo:

Fortalecer los lazos del trabajo en equipo a través de la comunicación.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Deben hacer 2 equipos de 4 personas.

Paso 2: Cada equipo se turnará el juego, al lanzar una moneda al aire se decidirá quien iniciará el juego, el equipo que no se encuentra jugando deberá tomar tiempo del equipo contrincante.

Paso 3: El jugador en conjunto con sus compañeros de trabajo, deberán ubicar el rompecabezas 2D sobre la mesa.

Paso 4: Un jugador es quien podrá mover las fichas y seguirá las indicaciones de sus compañeros para lograr organizar el rompecabezas.

Fin del juego: Gana el equipo que logre organizar más rápida la imagen según guía.

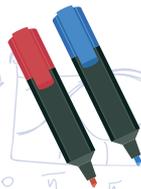
Hora Feliz - Rompecabezas 2D

REGLAS:

1. El equipo contrario que se encuentra jugando deberá tomar el tiempo.
2. No podrá terminar el tiempo hasta que la imagen no quede igual que la imagen guía.
3. Todo el equipo puede participar pero solo un integrante puede mover las fichas.



Rompecabezas 2d



Marcadores



Ojo al peligro

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

- 1 Tablero Ilustrado (Ojo al peligro)
- 1 Marcador



Objetivo:

Identificar y afianzar conocimientos sobre la prevención de accidentes laborales en los diferentes sectores económicos.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: El jugador o jugadores deben ubicarse frente al tablero con el marcador.

Paso 2: El jugador tendrá 1 minuto para identificar el mayor número de peligros y/o riesgos siguiendo las pistas.

Paso 3: Una vez identificadas debe encerrar en un círculo con un marcador el peligro identificado.

Paso 4: Mencionar la prevención a realizar para evitar dicho accidente de Trabajo.

Paso 5: Si el jugador responde correctamente obtendrá 1 punto.

Fin del juego: Gana el jugador que identifique el mayor número de peligros y que mencione correctamente la prevención.

Ojo al peligro

REGLAS:

1. El jugador debe seguir las pistas para identificar cada riesgo.
2. El jugador deberá encerrar en círculos los peligros y/o riesgos identificados.
3. Se tiene un (1) minuto de tiempo para identificar el mayor número de peligros.
4. Si el jugador identifica el peligro y no responde correctamente, no gana punto.



Tablero Ilustrado



Instructivo



Marcadores



No caigas en el peligro

DE JUGADORES:

Máximo 6 persona

Materiales

- 1 Tapete didáctico con círculos de colores, tamaño de 1,5 m x 1,7 m
- 1 Tablero miniruleta e instructivo de 24x33cm



Objetivo:

Identificar los factores de riesgo que existen en los diferentes ambientes laborales, generando así criterio en el trabajador para que proponga y adopte estrategias de prevención del bienestar y seguridad laboral.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Coloca el tapete en una superficie plana, si es en espacios exteriores, asegurate que no haya piedras, palos ni nada debajo que pueda hacer daño al pisar.

Paso 2: Debe haber una persona que será el encargado de manejar el tablero que delegaremos como árbitro.

Paso 3: Los oponentes deben ubicarse en extremos opuestos y el árbitro dará inicio al juego al girar la manesilla del tablero.

Paso 4: Para dar inicio al juego el árbitro hace el primer giro y da a conocer la primera pregunta.

Paso 5: Cada jugador deberá moverse con la extremidad del cuerpo indicada acercandose al icono del peligro entendido por la pregunta.

Fin del juego: Gana la persona que acierte el mayor número de peligros y mantenga el equilibrio en el tapete.

No caigas en el peligro

REGLAS:

1. Si la parte del cuerpo mencionada ya está en un círculo de ese peligro deberá quedarse ahí.
 2. Las manos y los pies no pueden levantarse una vez que se asignan a un círculo.
 3. Los jugadores que se caigan y/o toquen el tapete con otra parte del cuerpo serán eliminados.
- 2: Si acierta la pista el jugador continúa de lo contrario será eliminado.



Tablero tiro



Tablero retiro



Tapete

Asegura la cancha en SST

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

- 1 Cancha de Juego mini soccer
- 1 Tapete de Lona para colgar
- 1 Balón
- 21 Cartas



Objetivo:

Concientizar sobre la importancia del autocuidado y dar a conocer las herramientas de los elementos de protección que favorecen en caso de una emergencia sea en el ámbito laboral, social, familiar etc.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Se realiza una pregunta al participante relacionada al SG-SST.

Paso 2: Si el participante responde correctamente la pregunta seguirá en el juego, si no responde o no acierta no continuará.

Paso 3: Al responder correctamente el participante podrá realizar un lanzamiento con el balón a uno de los cinco orificios dispuestos en la cancha, cada orificio contará con un puntaje.

Fin del juego: Gana la persona que acierte el mayor número de preguntas y obtenga el mayor puntaje.

Asegura la cancha en SST

REGLAS:

1. Para poder lanzar la pelota debe estar a más de 2 metros de distancia.
2. Si no responde la pregunta no podrá realizar su lanzamiento en la cancha.
3. Debe haber una persona que será el encargado de manejar las cartas, este será quien delegaremos como árbitro.
4. Las cartas blancas tienen las preguntas que realizará el árbitro.



Tapete



Cartas

Apúntale al Trabajo Seguro

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

- 1 Tablero con 5 tuneles
- 1 Canica grande
- 1 Brochure informativo con preguntas



Objetivo:

Mejorar las competencias conceptuales de las profesiones de alto riesgo, con el fin de identificar los diferentes riesgos de cada una, ya que, por ser actividades que implican mayor exposición o intensidad, pueden causar accidentes laborales severos o mortales.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Se realiza una pregunta al participante relacionada a las diferentes profesiones de alto riesgo.

Paso 2: El participante responderá lanzando la canica al túnel con la profesión que cree ser la acertada, estas están dispuesta en el tablero.

Paso 3: Si el participante acierta correctamente la pregunta y atina al túnel correcto ganará 2 puntos.

Fin del juego: Gana la persona que obtenga el mayor número de puntaje.

Apúntale al Trabajo Seguro



REGLAS:

1. Para poder lanzar la canica grande debe estar a más de 2 metros de distancia.
2. Si no responde la pregunta no podrá realizar su lanzamiento en el tablero.
3. Debe haber una persona que será el encargado de manejar el brochure, este será quien delegaremos como árbitro.
4. El árbitro es autónomo para definir el puntaje máximo a competir.



Tablero



Instructivo



Balón

Caja de Seguridad

INSTRUCCIONES:

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

1 Tula
20 Cartas (Elementos de Protección Personal)

- 4 Sector Eléctrico
- 4 Sector Minero
- 4 Sector Salud
- 4 Sector Alimentos
- 4 Sector Construcción

1 Carta instructivo
1 Tapa ojos

Objetivo:

Identificar y relacionar los elementos de protección en seguridad y salud en el trabajo correspondientes a cada sector económico pertenecen.

Paso 1: Al primer participante se le pondrá el tapa ojos

Paso 2: El participante con los ojos tapados sacará al azar una Tula una de las cartas dispuestas, la cual contienen imágenes de distintos EPP correspondiente al sector económico.

- 4 Sector Eléctrico
- 4 Sector Minero
- 4 Sector Salud
- 4 Sector Alimentos
- 4 Sector Construcción

Paso 3: El equipo dará pistas sobre el elemento para que responda lo más pronto, pero no podrá decir el nombre del elemento sino sus características.

Paso 4: El árbitro indicará el tiempo límite del minuto para que responda el mayor número de elementos correctamente.

Fin del juego: Gana la persona que responda correctamente el mayor número de elementos en el menor tiempo posible.

Caja de Seguridad

REGLAS:

- 1: Debe haber una persona que será el encargado de manejar el cronómetro, este será quien delegaremos como árbitro
- 2: El participante deberá estar vendado al momento de adivinar el elemento.
- 2: El tiempo para adivinar los diferentes elementos será de 1 minuto.



Tula



Tapa ojos



Cartas

Escaleras y serpientes del Saber

DE JUGADORES:

4 Participantes

Materiales

- 1 Dado gigante
- 1 Tapete escalera Positiva Educa.

Objetivo:

Lograr agilidad y conocimiento sobre términos en seguridad y salud en el trabajo.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Coloca el tapete en una superficie plana, si es en espacios exteriores, asegúrate que no haya piedras, palos ni nada debajo que pueda hacer daño al pisar.

Paso 2: Todos los jugadores deben ubicarse en la casilla start. Antes de iniciar el juego cada jugador deberá lanzar el dado.

Paso 3: El jugador que dará inicio será quien saque mayor puntaje del dado.

Paso 4: El jugador con mayor puntaje volverá a lanzar el dado avanzando el número de casillas correspondientes al número del dado.

Paso 5: De acuerdo a la casilla en la que cae el jugador deberá realizar la acción correspondiente: La Serpiente indica devolverse, la escalera indica avanzar, y una casilla limpia indica pregunta.

Fin del juego: Gana la persona que responda correctamente y quien llegue en primer lugar.

Escaleras y serpientes del Saber

REGLAS:

1. Coloca el tapete en una superficie plana, si es en espacios exteriores, asegúrate que no haya piedras, palos ni nada debajo que pueda hacer daño al pisar.
2. Todos los jugadores deben ubicarse en la casilla start. Antes de iniciar el juego, cada jugador deberá lanzar el dado.
3. El jugador que dará inicio será quien saque mayor puntaje del dado.
4. El jugador con mayor puntaje volverá a lanzar el dado avanzando el número de casillas correspondientes al número del dado.
5. De acuerdo a la casilla en la que cae el jugador deberá realizar la acción correspondiente: La Serpiente indica adelantar o devolverse, la escalera indica avanzar, y otras casilla con pregunta.

Fin del juego: Gana la persona que responda correctamente y quien llegue en primer lugar.



Tablero



Instructivo



Dado



Picto Parejas

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

- 9 Rompecabezas (por 2 grupos)
- 2 Mesas



Objetivo:

Generar recordación y asociación gráfica del conjunto de los pictogramas utilizados en SST, además de identificar su uso y manejo adecuado.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Ubicar por equipo el rompecabezas desarmado en dos mesas.

Paso 2: Los participantes deben dividirse por dos equipos.

Paso 3: A cada integrante se le asignará 1 minuto para armar el rompecabezas de manera individual.

Paso 4: Al terminar el minuto el árbitro dirá PICTO-TIEMPO dando paso al siguiente jugador.

Fin del juego: El primer equipo que logre armar todos los 9 pictogramas ganan.

Picto Parejas

REGLAS:

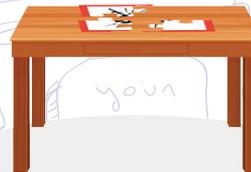
1. Cada jugador tendrá 1 minuto para intentar armar el rompecabezas.
2. Debe haber una persona que será el encargado de manejar el cronometro, este será quien delegaremos como árbitro.
3. El árbitro será quien controle el tiempo, y con la palabra PICTO-TIEMPO indicará el cambio de jugador de un minuto a otro.
4. El juego termina hasta que se armen los 9 pictogramas (rompecabezas), en dado caso de no haber terminado se continúa con el mismo orden de turnos



Rompecabezas



Mesa



Adivina que Soy

INSTRUCCIONES:

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

- 6 bandas con velcro
- 30 Mini tableros de Tela
- 2 Marcadores

Objetivo:

Reconocer y generar recordación de las temáticas relacionadas con promoción y prevención en Seguridad y Salud en el Trabajo.

Paso 1: Varios participantes deberán situarse en círculo, el árbitro asignará un tema.

Paso 2: Cada uno de los participantes debe escribir en un mini tablero el nombre de un personaje, profesión y/o Eppdispuesto por el árbitro.

Paso 3: Cuando todos tengan escrito el personaje deberán pegarlo en la frente del compañero que tengan situado a su derecha.

Paso 4: Entre todos deberán elegir a uno para que empiece a formular preguntas para intentar descubrir el personaje que tiene en la frente.

Paso 5: Las respuestas tienen que ser del tipo 'Sí-No', por ejemplo: ¿soy un personaje de dibujos animados? Si la respuesta es 'Sí' el jugador formulará otra pregunta y así hasta que falle, cediendo el turno al compañero de su derecha.

Fin del juego: El juego finaliza cuando todos los participantes hayan participado.

Adivina que Soy

REGLAS:

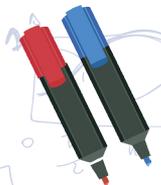
1. El jugador que vea la anotación de su compañero será penalizado por 10 minutos.
2. Cada participante tendrá 1 minuto para adivinar la palabra.
3. Se designará un persona llamada árbitro para que lleve el tiempo.



Mini tablero



Bandas



Marcadores

Mínimos

DE JUGADORES:

3 a 6 Participantes

Materiales

- 1 Baraja de 62 cartas
- 6 Criterio
- 6 Valoración
- 14 Acción
- 6 Devolución
- 6 Bloque
- 6 (-2)
- 6 (+3)



Objetivo:

Identificar las diferentes variables del plan de mejora de la Resolución 0312 de acuerdo a los resultados de la autoevaluación de los estándares mínimos, según artículo 28.

INSTRUCCIONES:

CRITERIO	VALORACIÓN	ACCIÓN
Si el puntaje obtenido es menor al 60%.	CRÍTICO	<ul style="list-style-type: none"> Realizar y tener a disposición del Ministerio del Trabajo un Plan de Mejoramiento de inmediato. Enviar a la respectiva Administradora de Riesgos Laborales a la que se encuentre afiliada la empresa o contratante, un reporte de avances en el término máximo de tres (3) meses después de realizada la autoevaluación de estándares mínimos. Seguimiento anual y plan de visita a la empresa con valoración crítica, por parte del Ministerio del Trabajo.
Si el puntaje obtenido está entre el 61% y 85%.	MODERADAMENTE ACEPTABLE	<ul style="list-style-type: none"> Realizar y tener a disposición del Ministerio del Trabajo un Plan de Mejoramiento. Enviar a la Administradora de Riesgos Laborales un reporte de avances en el término máximo de seis (6) meses después de realizada la autoevaluación de estándares mínimos. Plan de visita por parte del Ministerio del Trabajo.
Si el puntaje obtenido es mayor o igual al 86%.	ACEPTABLE	<ul style="list-style-type: none"> Mantener la calificación y evidencias a disposición del Ministerio del Trabajo, e incluir en el Plan de Anual de Trabajo las mejoras detectadas.

Paso 1: El árbitro seleccionara la temática

Paso 2: Los participantes deben dividirse por dos equipos. A cada integrante se le asignará 1 minuto para armar el rompecabezas de manera individual.

Paso 3: A cada integrante se le asignará 1 minuto para armar el rompecabezas de manera individual

Paso 4: Al terminar el minuto el árbitro dirá PICTO-TIEMPO dando paso al siguiente jugador.

Fin del juego: El primer equipo que logre armar todos los 9 pictogramas ganan.

Mínimos

REGLAS:

1. Las cartas que se lanzan para continuar el juego deben corresponder a la misma línea del plan de mejora, si no se sigue la instrucción se penaliza con 2 cartas de más para ese jugador.
2. Quién pone una carta incorrecta, debe reanudarla y además, recibe una carta de pena.
3. Carta devolución, con esta carta se cambia la dirección del juego. Si se ha jugado por la izquierda, ahora se juega por la derecha y por la inversa. La carta sólo se puede superponer en una carta con color correspondiente o en una otra carta de retorno.
4. Carta de bloqueo, después de poner esta carta, el siguiente jugador será "saltado". La carta sólo se puede superponer en una carta

con color correspondiente o en una otra carta de intermisión Mínimos

5. Carta toma tres, cuando se pone esta carta, el siguiente jugador debe tomar tres cartas y no puede poner ninguna carta en esta ronda.
6. Carta menos dos, cuando se pone esta carta, el jugador debe lanzar dos cartas de su baraja que se relacionen con la última carta.



Cartas



FUT10

INSTRUCCIONES:

DE JUGADORES:

6 Jugadores

Materiales

- 1 Cancha de Minifutbol de 80cm x 50cm
- 1 Pelota de goma
- 1 Tablero de instrucciones y preguntas.

Objetivo:

Aprender como implementar el artículo 3 de la Resolución 0312 de 2019 para empresas con en clasificación del riesgo I, II o III que cuenta con 10 o menos trabajadores.

Paso 1: Encuentra tu pareja.

Paso 2: Antes de comenzar el juego se tira una moneda al aire. El equipo ganador elige el lado de la mesa o el primer servicio.

Paso 3: Cada jugador debe ubicarse detrás de los arcos del Fut10 que le correspondió.

Paso 4: El juego comienza oficialmente cuando el árbitro pone la bola en el campo.

Paso 5: Debes mover las manijas con el objetivo de no dejar que te marquen gol, tú debes ser más ágil y buscar el arco contrario para anotar.

Paso 6: El jugador que anote un gol, deberá responder una pregunta demostrando los conocimientos que tiene de los Estándares Mínimos Fut10.

Fin del juego: El jugador que responda correctamente dos preguntas será el ganador.

FUT 10

REGLAS:

1. Si la pelota sale de la cancha y toca el suelo, el árbitro botará el balón al azar sobre la cancha y donde éste caiga se reanudará.
2. Cuando el juego está en marcha se prohíbe utilizar las manos dentro del campo de juego.
3. El partido tendrá una duración de 5 minutos, el equipo que anote dos goles y responda las respectivas preguntas será el ganador, en caso que el partido llegue a empate culminado los 5 minutos se darán por ganadores a los dos participantes.



Pelota Goma



Mini cancha Futbol



Tablero

Girando, girando la norma se va aplicando

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

1 Pirinola
21 Cartas

Objetivo:

Fortalecer los conocimientos sobre los estándares mínimos para empresas de más de 50 trabajadores clasificados con riesgo I, II, III, IV o V y de 50 o menos trabajadores con riesgo IV o V, constituidos en la Resolución 0312 – según el Artículo 16.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Los jugadores se organizan por turnos.

Paso 2: Un participante del juego dará inicio girando la pirinola.

Paso 3: El jugador debe realizar la acción indicada en la cara superior de la pirinola.

Paso 4: En caso de caer en las caras #2 (todos toman carta) o #3 (toma una carta) debe escoger una carta de la baraja.

Paso 5: El participante deberá responder las preguntas.

Fin del juego: El juego finaliza cuando todos los participantes hayan jugado.

Girando, girando la norma se va aplicando

REGLAS:

1. El orden para empezar y girar la pirnola se define haciendo una dinámica organizada por la persona que conduce el juego.
2. El jugador deberá responder correctamente la pregunta, de lo contrario perderá.
3. En dado caso que la pirnola pare en la opción “Ejecutar el reto” la persona deberá dirigir la pausa activa.



Fases del triángulo

DE JUGADORES:

6 Jugadores

Materiales

Tablero Cuadrado de 1 metro por 70 en cartón
Tres Metros de Velcro
20 Triángulos de Cartón de 20 cm por 20
2 Mesas



Objetivo:

Fortalecer la integración y los conocimientos de la Resolución 0312 del 2019 artículo 25, con respecto a las fases de adecuación, transición y aplicación para la implementación del SG – SST con estándares mínimos.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: El árbitro dispondrá de las preguntas, figuras y del tablero.

Paso 2: Se dividirán en dos equipos de X cantidad de personas y se entregará 10 fichas por equipo.

Paso 3: Un jugador de cada equipo debe estar atento a la pregunta indicada por el árbitro.

Paso 4: El árbitro leerá la pregunta dando inicio al juego, donde un jugador buscará la respuesta que cree correcta y la llevará lo más pronto posible al tablero, esta debe ser pegada.

Paso 5: Cuando llegue el jugador dará paso al siguiente participante de su equipo, continuando así con la misma dinámica.

Fin del juego: Gana el equipo que acierte el mayor número de respuestas.

Fases del triángulo

REGLAS:

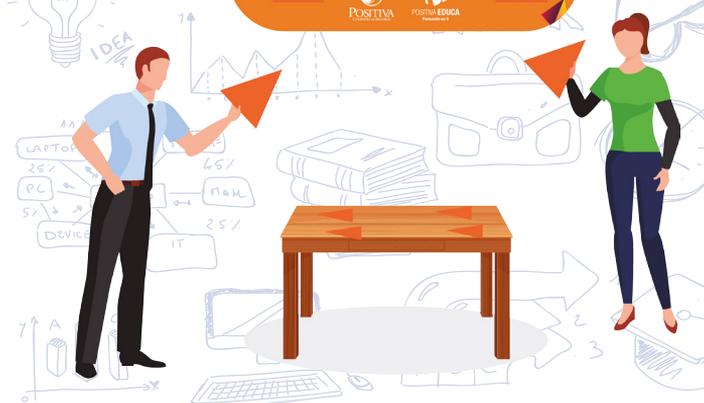
1. Deberán ubicar las fichas triangulares encima de una mesa.
2. Para que cada jugador inicie su juego el jugador anterior debe haber llegado al punto de inicio.
3. Las mesas deben estar ubicadas a 3 metros de distancia del tablero.
4. Debe haber una persona que será el encargado de manejar el tablero de preguntas, este será quien delegaremos como árbitro.
5. El equipo no podrá pasar el punto de inicio para ayudar a su compañero.
6. El árbitro será quien escoja las preguntas.
• ¿Identifique la ficha correspondiente a la fase # (1,2,3,4 o 5)?
• ¿Identifique la fecha de implementación correspondiente a la fase # (1,2,3,4 o 5)?



Tablero



Fichas



Apúntale al Indicador

INSTRUCCIONES:

DE JUGADORES:

6 Jugadores

Materiales

Tablero.
12 Dardos

Objetivo:

Establecer y entender la importancia del registro de los hechos que ocurren y afectan la salud y el bienestar de los trabajadores teniendo en cuenta la relación entre una situación planteada y un indicador del SST, de acuerdo a la Resolución 312 – Artículo 30.
Campo de Aplicación.

Paso 1: Realizar dos grupos de X cantidad de Personas.

Paso 2: Un integrante del grupo leerá la tabla de los casos (cada equipo tendrá 3 casos).

Paso 3: Con el equipo definirán cual es la respuesta a la pregunta o situación.

Paso 4: El jugador se ubicará en el punto de tiro a mínimo 2 metros de distancia.

Paso 5: Con el dardo lanzará al tablero, apuntándole a la respuesta que cree correcta.

El tablero tiene las siguientes opciones:

- Frecuencia de la Accidentalidad
- Severidad de Accidentalidad
- Proporción de Accidentes de trabajo mortales
- Prevalencia de la Enfermedad Laboral
- Incidencia de la Enfermedad Laboral
- Ausentismo por causa medica
- Cada indicador tiene el valor de: 10 PUNTOS

Fin del juego: Gana el equipo que obtenga más puntos

Apúntale al Indicador

REGLAS:

1. Dardo lanzado, dardo contado.
2. No se pueden retirar los dardos hasta haber finalizado el tercer lanzamiento.
3. Sólo cuentan los dardos que permanecen estables hasta el final de los lanzamientos.
4. El jugador tendrá 40 segundos para dar su respuesta haciendo el lanzamiento.
5. Si la respuesta del jugador es acertada y le apunta al Indicador correcto tendrá los puntos que indica la diana.
6. Si la respuesta del jugador no es correcta solo no ganará puntos.



Tablero



Arco y flecha



El mundo de estándares

DE JUGADORES:

2 Jugadores

Materiales

- 2 Marcadores de diferente color
- 1 Borrador de tablero
- 1 Tablero de 1,30m x 1,10m



Objetivo:

Identificar las diferentes palabras claves sobre el artículo 9° de la Resolución 0312 de 2019, con la finalidad de que las personas se familiaricen con los estándares mínimos para empresas de 11 a 50 trabajadores.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Formar dos equipos con integrantes de 2 personas.

Paso 2: Cada equipo tendrá un resaltador de diferente color.

Paso 3: Los grupo tendrán 2 minutos máximo para buscar las palabras dispuestas en el tablero.

Paso 4: Cada equipo debe resaltar la palabra completa con el marcador correspondiente.

Fin del juego: Gana el jugador que acumule el mayor número de puntos.

Contesta y Ubica

DE JUGADORES:

4 Jugadores

Materiales

1 Pendón bolsillo.
32 Monedas con los indicadores del ciclo PHVA.



Objetivo:

Evaluar los conocimientos de los ciclos de implementación del SG-SST, según la Resolución 0312 – Artículo 27 y los ítems correspondientes a cada uno de los estándares.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Formar dos equipos en cantidades iguales de personas.

Paso 2: A cada equipo se le entregarán 16 monedas correspondiente a los indicadores del ciclo PHVA.

Paso 3: Cada equipo tiene 3 minutos para ubicar según su criterio las monedas en los bolsillos correspondiente a cada componente del ciclo PHVA.

Fin del juego: Gana el equipo que obtenga el mayor número de monedas acertadas.

Contesta y Ubica

REGLAS:

- 1. Si el participante inserta una moneda pasado los 3 minutos no será contada.



Monedas



Tablero



Rule riesgo

DE JUGADORES:

4 Participantes (Equipos de 2)

Materiales

- 1 Ruleta
- 6 cartas de color azul (Prevención)
- 6 cartas de color rojo (Riesgo)

Objetivo:

Identificar los riesgos en situaciones específicas, asociadas a las labores de la ganadería y sus acciones preventivas.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: El arbitro dará inicio al juego, por medio de una moneda a la suerte.

Paso 2: El jugador numero #1 de grupo 1 deberá girar la ruleta.

Paso 3: El jugador #2 del grupo 1, deberá buscar la cartas que identifique el riesgo ó la acción preventiva de acuerdo a la situación que indique la ruleta.

Fin del juego: Gana el equipo que relacione el mayor número de situaciones correctas en tres rondas.

Rule riesgo

REGLAS:

1. Si el jugador selecciona la carta equivocada del riesgo o de la acción preventiva perderá 1 punto.
2. El jugador deberá elegir la carta de acuerdo a la situación que indique la ruleta, ya sea riesgo ó prevención.
3. Se tiene un (1) minuto de tiempo para asociar las cartas con la situación respectiva.
4. Si el jugador elige la carta correcta, según la situación de la ruleta y en el tiempo establecido, gana 5 puntos



Cartas



Tablero

Identifica la falla

DE JUGADORES:

2 Jugadores

Materiales

1 Pendón 2mx1,10m
14 imanes de elementos de protección

Objetivo:

Identificar los riesgos que se presentan en el sector construcción y de acuerdo a cada riesgo ubicar el EPP adecuado.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Los EPPs deben estar ubicados en un lugar visible para los jugadores.

Paso 2: El arbitro dará inicio al juego, dándoles un minuto a los participantes simultáneamente para ubicar los elementos de protección en el tablero.

Paso 3: Cada jugador deberá ubicar la mayor cantidad de elementos de protección en las situaciones de riesgo en la obra en los 60 segundos.

Fin del juego: Gana la persona que acierte el mayor número de elementos de protección en el tiempo establecido.

Identifica la falla

REGLAS:

1. Si el jugador se equivoca ubicando el elemento perderá un punto.
2. Por cada EPP acertado el jugador obtendrá 5 puntos



IDENTIFICANDO LA FALLA



Tablero Ilustrado



Instructivo

DE JUGADORES:

Mínimo 2 jugadores

Materiales

2 muñecos magneticos de madera.
30 piezas de ropa magnetica
(6 uniformes)

Objetivo:

Reconocer la importancia del uso adecuado de la ropa de trabajo y EPP.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Disponer de 2 muñecos y 30 fichas, las cuales estarán mezcladas en un tablero con el fin de vestir a cada

Paso 2: El arbitro decide que uniforme debe vestir el muñeco de cada jugador.

Paso 3: Cada participante tendrá simultáneamente 1 minuto para lograr vestir completo su personaje (uniforme y EPP)

Fin del juego: Gana el participante que vista correctamente y en el menor tiempo al personaje.

Vísteme

REGLAS:

1. Cada participante tendrá 1 minuto para vestir a su personaje con el uniforme completo que le corresponda.
2. Si confunde las piezas de los uniformes, pierde.
3. Si lo arma fuera del tiempo establecido, pierde.



Tablero Ilustrado



Muñeco



Instructivo

En los zapatos de

REGLAS:

1. Si el jugador no representa la situación de la carta seleccionada, perderá.
2. El equipo que esta haciendo la representación deberá estar en silencio, si dice algo será descalificado.
3. Se tiene (2) minutos para representar la situación de carta.



Cartas

Instructivo

Armando conocimientos

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Ubicar las fichas boca abajo para revolverlas y armar la torre.

Paso 2: Se sorteará el inicio del del juego con una moneda.

Paso 3: El jugador #1 tomará la primera ficha de arriba hacia abajo de la torre.

Paso 4: El jugador tendrá 5 segundos para responder correctamente verdadero o falso acerca a la situación representada en la ficha.

Paso 5: Si el jugador responde correctamente se quedará con la ficha como punto para armar su torre y da paso al siguiente jugador.

Paso 6: Si el jugador responde incorrectamente le seederá la ficha al contrincante para darle oportunidad de responder.

Paso 7: El jugador #2 tomará la siguiente ficha, en el mismo orden(de arriba hacia abajo).

Fin del juego: Gana el jugador que tengas mas fichas en su torre armada.

DE JUGADORES:

2 Participantes

Materiales

30 tablas cubo con situaciones planteadas para la prevención de accidentes en el sector minero.

Objetivo:

Afianzar sus conocimientos sobre la prevención de accidentes laborales en el sector minero.

Armando conocimientos

REGLAS:

1. El jugador tendrá 5 segundos para dar la respuesta correcta, de lo contrario cederá turno al contrincante para que de la respuesta.
2. El jugador no podrá pedir ayudar.
3. Si derrumba la torre principal pierde.
4. Si el jugador responde incorrectamente, cederá su ficha al otro jugador y este seguirá con su turno.



Armando Conocimientos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Tablas

Armando Conocimientos

Reglas

Objetivo

Material

Preparación

Desarrollo

Finalización

Instructivo

Quien quiere ser seguro

DE JUGADORES:

2 Participantes

Materiales

- 1 Campana
- Dinero didáctico de positiva
- 11 Preguntas y respuestas.



Objetivo:

Fortalecer términos y temas con el fin de prevenir las enfermedades laborales en el sector de la administración pública y defensa.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Los participantes deberán ubicarse en el lugar que les corresponda en la mesa.

Paso 2: El arbitro sorteará al azar el comienzo del juego.

Paso 3: El arbitro proyectará las preguntas en una pantalla y explicará cuanto dinero da por pregunta. Cada pregunta tiene un valor de dinero distinto

- 1 - 2 se les entrega \$20.000
- 3 - 6 se les entrega \$50.000
- 7 - 8 se les entrega \$200.000
- 9 - 10 se les entrega \$500.000
- 11 se les entrega \$1.000.000

Paso 4: El jugador que sepa la respuesta, tendrá que tocar la campana para que tome la palabra.

Paso 5: El jugador tendrá 3 segundos para responder la pregunta de lo contrario, le seederá el turno al otro jugador.

Fin del juego: Gana el jugador que tenga más dinero.

Quien quiere ser seguro



REGLAS:

1. Los participantes deben tener las manos debajo de la mesa o atrás en dado caso que no haya mesa.
2. Solo podrán tocar la campana cuando el presentador haya terminado la pregunta.
3. Cuando el participante toca la campana debe responder en máximo 3 segundos, en caso de que no responda cederá el turno al otro participante para que responda de manera correcta.
4. Cada participante tendrá dos ayudas que podrá utilizar únicamente en dos oportunidades, esta ayuda consiste en eliminar una de las 2 opciones de respuestas incorrectas.
5. Una vez leída la pregunta por el presentador se mostrará la imagen con las preguntas y opciones de respuesta.



Billetes



Preguntas



Campana

Domina tu salud

INSTRUCCIONES:

DE JUGADORES:

Mínimo 5 jugadores

Materiales

53 fichas de dominó.

Objetivo:

Identificar el grupo alimenticio con sus características correspondientes relacionandolas de manera lúdica.

Paso 1: Los jugadores deberán colocar todas las fichas boca abajo y mezclarlas con las manos para que queden bien repartidas.

Paso 2: Cada jugador debe coger 5 fichas, siendo el que mezcló las fichas el último en coger. Las que sobren deben dejarse a un lado de la mesa, boca abajo, ya que se irán cogiendo más adelante.

Paso 3: Comienza la partida el jugador que tiene el mayor doble es decir el de pasta de energía, de no se así sera por Orden de mayor a menor (energía pasta, vitamina fresa o brocoli, proteína carne o carne, y grasa/azúcares helado)

Paso 4: Al lado de esa primera ficha debe colocarse una de valor similar, es decir, si la primera es el pasta/pasta, a ambos lados debe colocarse una ficha que en uno de sus lados tenga la ilustración de pasta o correspondiente a lo que proporciona ese grupo alimenticio es decir energía. Los valores deben tocarse y coincidir siempre.

Paso 5: Cuando le toca el turno a un jugador que no tiene ninguna ficha que coincida con las ilustraciones o palabras que hay disponibles en las fichas abiertas para colocar a su lado, entonces debe coger una ficha de las que habían sobrado al

repartir. Debe coger fichas una por una hasta que le toque una que pueda poner en la mesa.

6. Si ya no quedan fichas para coger y no puedes poner, simplemente tu turno salta al siguiente jugador. Y así hasta que puedas poner.

Fin del juego: La primera persona que ha conseguido colocar todas sus fichas en la mesa.

REGLAS:

- 1.** Cada jugador recibe 5 fichas para empezar la ronda, Si en la partida hay menos de 4 jugadores, las fichas restantes se guardan en donde están las sobrantes.
- 2.** Inicia el jugador que tenga el par de energía. Orden de mayor a menor (energía, vitamina, proteína y grasa)
- 3.** Apartir de ese momento, empieza el juego y cada participante colocara su ficha por turno.
- 4.** Sera expulsado el participante que tenga más fichas de las que se le dieron.
- 5.** Es indispensable que los jugadores mantengan las fichas ocultas.



Instructivo



Fichas



Educa de la prevención

DE JUGADORES:

8 Jugadores

Materiales

50 Balotas
8 Cartones
Balotera
Marcador borrable



Objetivo:

Incentivar las diferentes formas de prevención, en los recursos que se utilizan como electricidad, agua y gas.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: El bingo consta de una balotera con las 50 bolas que contienen la letra (E,D,U,C,A) y la situación de riesgo que pueden ocurrir con el agua, el gas y la electricidad, si no se previene.

Paso 2: El cartón del bingo se conforma de 25 situaciones, el cual estan en 5 columnas y 5 filas.

Paso 3: El participante tendrá que ir tachando la situación que salga en la balotera.

Paso 4: La partida comienza con todos los jugadores con su cartón y un bolígrafo o marcador en mano para ir tachando.

Paso 5: Una persona se encargará de girar la balotera y sacará una balota identificando en voz alta la letra y la situación.

Paso 6: Los jugadores que tengan la situación identificada por la balotera, deberán tacharla en su cartón.

Paso 7: El jugador que tache las cinco situaciones de una línea debe decir "Línea" en voz alta y será premiado.

Educa de la prevención

Paso 8: Una vez se ha cantado “Línea” el juego continuará. El jugador que vuelva a completar una fila de las cinco que tiene puede decir en voz alta “Línea”.

Fin del juego: El jugador que logre tachar todas las situaciones en su cartón, tendrá q

REGLAS:

1. En el bingo se extraen al azar una a una las bolotas, el cual tienen la letra (E,D,U,C,A) y la situación de riesgo que pueden ocurrir con el agua, el gas y la electricidad, si no se preven.

Paso 2: Cada cartón contiene 25 situaciones.

Paso 3: Conforme se van extrayendo las bolotas al azar, los jugadores debén tachar las situaciones coincidentes de su cartón



Bolotas



Cartones



Bolera



Instructivo

Laberinto SST

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

- 1 Tablero Ilustrado
- 1 Pelota de goma

Objetivo:

Afianzar conocimientos sobre la prevención de como actuar frente a fenómenos naturales.

INSTRUCCIONES:

Paso 1: El jugador cogerá el tablero e iniciará el recorrido con una pelota de goma.

Paso 2: El jugador deberá dirigir el curso de la pelota de goma de acuerdo a las indicaciones que arroja el tablero.

Paso 3: Siguiendo las indicaciones podrá llegar a la meta esquivando los obstáculos.

Fin del juego: Gana el jugador que llegue a la meta en menor tiempo.

Laberinto SST

REGLAS:

1. Una vez la pelota salga del tablero, el jugador perderá su única oportunidad de participar.
2. Si la pelota de goma del jugador cae dentro de algún hueco perderá turno, volviendo a empezar la partida.
3. La pelota de goma no podrá ser manipulada directamente con la mano.



Tablero Ilustrado



Pelota de Goma



Rompecabezas

DE JUGADORES:

Indefinido

Materiales

1 Rompecabezas de 64 fichas



Objetivo:

Afianzar conocimientos sobre la prevención de accidentes de Seguridad Vía

INSTRUCCIONES:

Paso 1: Formar dos equipos con integrantes de 3 personas.

Paso 2: Iniciar el equipo que acierte al lanzar una moneda.

Paso 3: Cada equipo tendrá 5 minutos máximo para ubicar las piezas correctas, formando el rompecabezas según la imagen guía.

Fin del juego: Gana el equipo que arme en menor tiempo el rompecabezas.

Reglas

1. Cada equipo tendrá tiempo límite de 5 minutos para armar el rompecabezas.

2. El rompecabezas debe tener la totalidad de 64 fichas para poder jugar.



LÍNEAS DE ATENCIÓN



COMUNÍCATE A NIVEL NACIONAL

01-8000-111-170 o EN BOGOTÁ AL: 330-7000

WWW.POSITIVA.GOV.CO - WWW.POSIPEDIA.CO