

GUÍA

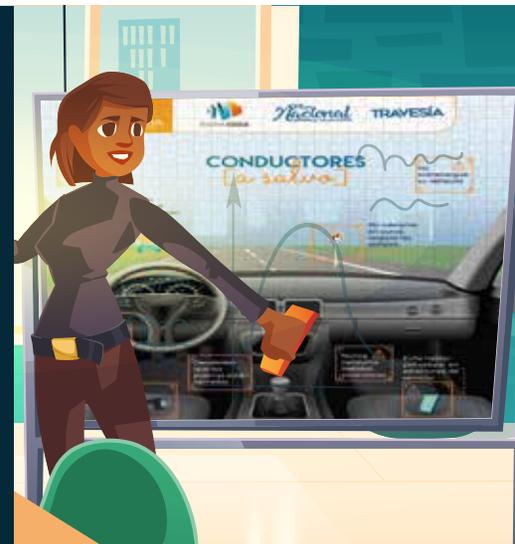
PRÁCTICA DE ACCIONES

LÚDICAS

EN S.S.T.



POSITIVA
COMPAÑÍA DE SEGUROS



PLAN NACIONAL
MULTIMODAL
DE EDUCACIÓN EN S.S.T.



El emprendimiento
es de todos

Minhacienda

POSITIVA JUGANDO

En Positiva Compañía de Seguros S.A. estamos comprometidos con el cumplimiento de asesorar y asistir técnicamente a las empresas afiliadas, ofreciendo soluciones de aseguramiento y prevención para la protección integral de la vida de las personas contribuyendo de manera determinante en su bienestar impactando también a las empresas y a la población colombiana.

Por ello, es para nosotros motivo de gran satisfacción presentarte esta guía práctica de acciones lúdicas en Seguridad y Salud en el Trabajo, la cual contiene el portafolio del Kit de juegos serios a gran escala, Ruta de felicidad empresarial y material P.O.P donde podrán recrear escenarios educativos para la prevención e innovación de riesgos laborales, un aspecto fundamental en el desarrollo de procesos que faciliten la gestión en promoción de la salud y en prevención de los accidentes y enfermedades laborales.

Invitamos a toda nuestra población afiliada a promover el uso correcto y responsable de las tecnologías de la información y comunicación, así como el aprovechamiento profesional y la educación continua de sus trabajadores.

Contenido



01

Kit de juegos serios



03

Ruta de felicidad empresarial

Kit de juegos serios

15 Lúdicas



Conoce el portafolio del Kit de juegos serios a gran escala, una guía práctica de implementación donde podrán recrear los juegos en escenarios educativos para la prevención e innovación de riesgos laborales, un aspecto fundamental en el desarrollo de procesos que faciliten la gestión ante la seguridad y salud en el trabajo.

POSITIVA JUGANDO es parte de una de las soluciones de la Línea de Acción POSITIVA EDUCA, a través de la cual se fortalecen habilidades en las personas con el objetivo de aportar felicidad y conciencia por la vida.

Apúntale al indicador



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 con la Resolución 0312 – Artículo 30. Campo de Aplicación.

- 5 -



Instrucciones

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.

Fin del juego: Gana el equipo que obtenga más puntos.

Reglas

1. Dardo lanzado, dardo contado. Tablero Arco y flecha.

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.



Ojo al peligro



de jugadores:
Indefinido



Materiales

- ▶ Tablero ilustrado
- ▶ 1 Marcador

Objetivo:

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

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.



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.

Terremoto en SST



de jugadores:
Indefinido



Materiales

- ▶ 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 con 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.

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.

Hora feliz



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.

Paso 5: Gana el equipo que logre organizar más rápida la imagen según guía.

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.

Contesta y ubica



de jugadores:
4 Jugadores



Materiales

- 1 Pendón
- 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.

Reglas

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



Escaleras y serpientes del saber



de jugadores:

4 Jugadores



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 con 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

Reglas

1. La Serpiente indica devolverse.

2. La escalera indica avanzar, no se permite retroceder.

3. Una casilla limpia indica pregunta, si no responde pregunta, cede el turno.



El mundo de estándares



de jugadores:
Indefinido



Materiales

- 2 Marcadores
- 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 3: Cada equipo debe resaltar la palabra completa con el marcador correspondiente.

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

Reglas

1. Se debe subrayar toda la palabra.
2. Tiene tiempo limite (2 minutos) para buscar las palabras.
3. Los 4 participantes juegan simultáneamente.

EL MUNDO DE ESTÁNDARES

Encuentra las palabras en el menor tiempo posible

- SISTEMA DE GESTIÓN
- CONVIVENCIA
- DOCUMENTACIÓN
- RECURSOS
- COMITE
- CONDICIONES DE SALUD
- SEGURIDAD SOCIAL
- CAPACITACIÓN
- MEDICINA LABORAL
- COPASST
- POLITICAS
- PREVENCIÓN
- ENTREGA EPP
- PLAN ANUAL

S	M	M	E	D	I	C	I	N	A	L	A	B	O	R	A	L	C
E	I	E	R	N	A	I	C	N	E	V	I	V	N	O	C	O	O
C	P	S	N	O	I	C	N	E	V	E	R	P	T	N	C	D	N
A	R	P	T	I	R	G	E	C	T	I	L	A	U	N	A	S	D
R	E	P	R	E	C	U	R	S	O	S	O	N	C	O	P	A	I
V	P	V	E	M	O	L	A	U	N	A	N	A	L	P	N	C	
E	E	G	E	V	A	M	S	E	C	V	S	A	L	U	C	I	
N	A	C	O	M	E	D	I	C	I	P	O	O	T	O			
T	C	G	E	P	P	S	N	E	T	A	U	O	V	P	L	I	N
A	I	E	I	T	E	B	A	P	G	E	N	C	A	E	C	A	E
C	O	R	P	R	E	C	U	R	S	E	S	A	G	N	S	S	
M	T	P	O	L	I	T	I	C	A	S	O	S	O	S	C	D	
N	M	E	D	I	C	I	N	T	A	T	A	I	O	N	E		
E	G	U	R	I	D	A	D	S	O	C	I	A	L	L	S		
E	G	U	R	O	I	O	L	A	I	C	O	S	E	A			
I	D	E	N	T	I	F	I	C	A	C	I	O	N	P	L		
R	E	P	O	S	I	T	I	V	A	A	O	L	P	U			
C	U	M	E	N	T	A	C	I	O	N	A	S	D				
E	N	I	B	I	L	I	D	A	D	U	N	O	E				

Caja de seguridad



de jugadores:
Indefinido

Sirve para
proteger la
cabeza



Materiales

- 1 Carta instructivo
- 20 Cartas (Elementos de Protección Personal)
- 1 Tapa ojos

Objetivo:

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

Instrucciones

Paso 1: Cubrir al participante los ojos.

Paso 2: El participante con los ojos tapados sacará al azar de 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 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.

Reglas

1. Debe haber una persona que será el encargado de manejar el cronómetro, este será quien delegaremos como árbitro.
2. El participante deberá tener cubiertos los ojos en el momento de adivinar el elemento.
3. El tiempo límite para adivinar los diferentes elementos será de 1 minuto.

Conductores a salvo



de jugadores:

6 Jugadores



Materiales

➤ 1 Rompecabezas de 64 fichas

Objetivo:

Afianzar conocimientos sobre la prevención de accidentes de Seguridad Vial.

Instrucciones

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

Paso 2: Iniciará 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.

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.

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.



Atínale a la SST



de jugadores:
12 Jugadores



Materiales

- Ábaco abierto
- 12 Aros
- 21 Cartas

Objetivo:

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

Instrucciones

Paso 1: Conformar dos equipos, cada uno con la misma cantidad de integrantes.

Paso 2: Un jugador por equipo podrá sacar una carta al azar para iniciar el juego.

Paso 3: El jugador deberá responder la pregunta de opción múltiple del SG-SST que está en la carta, lanzando un aro en la letra que cree correcta, si no responde o no atina no suma puntos.

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

Reglas

1. Para poder iniciar el juego un integrante de cada equipo elegirá a la suerte que equipo empieza.
2. Si el jugador responde y atina correctamente se le otorgará 5 puntos al equipo.

3. Responder en voz alta la pregunta no vale como punto si no acierta la respuesta.
4. Por cada pregunta solo hay 1 intento.



Búsqueda vial



de jugadores:
2 Jugadores



Materiales

- ▶ Tablero ilustrado
- ▶ 2 Marcadores

Objetivo:

Afianzar conocimientos sobre la prevención de accidentes de Seguridad Vial.

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.



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: Debe encerrar las diferencias en un círculo con un marcador.

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

CSI de la prevención

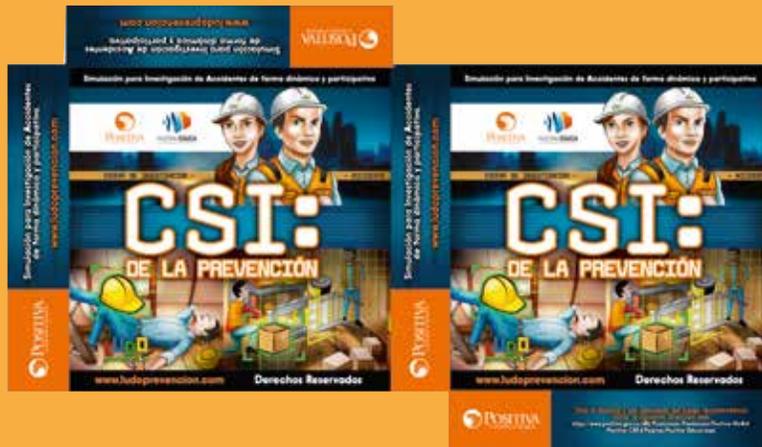


de jugadores:
4 a 6 Jugadores



Materiales

- Dado
- 12 Fichas
- Tablero cuadrado
- 20 tarjetas para preguntas reutilizables



Objetivo:

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

Instrucciones

Paso 1: El jugador tiene a su disposición varias herramientas:

- Fotos.
- Entrevistas.
- CV's.
- Procedimientos.
- Certificado de aptitud médica, etc.

Paso 2: Debe buscar las pistas, donde puede encontrar las causas inmediatas y causas básicas de 3 casos dispuestos en el juego.



Safe place



de jugadores:

2 Jugadores



Materiales

➤ Dado

➤ 12 Fichas

➤ Tablero cuadrado

➤ 20 tarjetas para preguntas reutilizables

Objetivo:

Evaluar la comprensión de la inducción y de las capacitaciones anuales de seguridad y salud en el trabajo, de una forma lúdica.

Instrucciones

Paso 1: Cada jugador debe ubicar la ficha seleccionada en el tablero.

Paso 2: Para poder iniciar la partida, el jugador debe seleccionar una tarjeta y responder la pregunta.

Paso 3: Si el jugador responde correctamente, lanza el dado y puede avanzar en el tablero.

Paso 4: El arbitro debe tomar nota en el excel.

Fin del juego: Gana el jugador que responda correctamente y llegue al centro del tablero.

Reglas

1. Debe haber una persona que será el encargado de manejar el cronómetro, este será quien delegaremos como árbitro.

2. El árbitro debe tomar nota en el excel, ante una inspección de una autoridad de la organización.



Búsqueda del tesoro



de jugadores:

4 Jugadores



Materiales

- 14 Cartas OSHA 18001
- Manual
- 143 Cartas ISO 45001
- Infografía
- 28 Cartas de eventos
- Lápices
- 50 Mapas desglosables

Objetivo:

Identificar los requisitos solicitados para la implementación de la norma ISO 45001.

Instrucciones

Paso 1: 4 jugadores reciben un mapa cada uno con su respectivo lápiz.

Paso 2: Se coloca el mazo mezclado al centro y se reparte 2 cartas ISO 450001 a cada jugador.

Paso 3: El jugador más joven (A) comienza la partida.

(A) tiene en sus manos 2 cartas ISO apartado 7, en su turno decide coger 2 cartas ISO apartado 7 del centro reemplazándolas inmediatamente por nuevas cartas del mazo, e intenta completar requisitos del apartado 7, entonces termina su turno y le toca al jugador (B).

Paso 4: El jugador (B), toma del centro de la mesa 1 carta comodín- consultor, la reemplaza inmediatamente con otra carta del mazo y le toca su turno; y le toca al jugador (C).

Paso 5: El jugador (C), toma 2 cartas del mazo, descubre que le ha tocado la carta evento para todos PELIGRO e inmediatamente la activa, entonces todos descartan la mitad de sus cartas, incluyendo la carta PELIGRO, luego le toca al jugador (D).

Paso 6: El jugador (D), coge 2 cartas directar del mazo y le tocan 2 cartas de CONFORMIDAD, que podrá activar una de ellas en su siguiente turno. La partida continúa hasta que uno de los jugadores complete todos los requisitos del mapa.

Fin del juego: El primero en marcar todos los cuadros de requisitos será el ganador de la partida. Cada vez que una persona deba copletar un requisito, deberá leer en voz alta todos los apartados del requisito en la carta.



Tu mesa

Tu mapa



Tu mano



Tú



Baraja Principal



Baraja Descarte



Cartas reveladas



Otros jugadores



Poker safety

de jugadores:
Indefinido



Materiales

➤ 2 mazos de cartas



Objetivo:

Identificar las condiciones inseguras y refuerzo de capacitaciones en prevención de accidentes y enfermedades ocupacionales.

Instrucciones

Paso 1: Un trabajador elije al azar una carta y junto con sus compañeros deben ejecutar lo que la carta indique.

<p>A POSITIVA</p> <p>Escoja 3 compañeros al azar y pregúntele: ¿Cuáles son las medidas de seguridad de la labor que realizarán hoy?</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>2 POSITIVA</p> <p>Pregúntele a la persona que esté más lejos de usted: ¿Cuál fue el último incidente/accidente en la empresa y qué medidas están tomando para que no se repita?</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>3 POSITIVA</p> <p>Coméntele a sus compañeros sobre algún incidente/accidente que usted haya sufrido, presenciado o escuchado.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>4 POSITIVA</p> <p>Pídale a la persona que está a su izquierda, que explique la diferencia entre incidente y Accidente, mencione un ejemplo de cada uno.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>5 POSITIVA</p> <p>Diga al menos 4 cosas que se deben hacer en caso de un sismo.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>6 POSITIVA</p> <p>Escoja al azar a un compañero y pregúntele ¿Quiénes son los representantes de los trabajadores en el Comité de SST y qué función desempeñan?</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>7 POSITIVA</p> <p>Explique la diferencia de Actos Inseguros y Condiciones Inseguras. De al menos un ejemplo de cada uno.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>8 POSITIVA</p> <p>Por favor diga: ¿Por qué es importante reportar los incidentes aunque no hayan generado lesiones? y cómo los puede evitar o controlar.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>9 POSITIVA</p> <p>Mencione los peligros o riesgos de las labores que va a realizar hoy y cómo los puede evitar o controlar.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>10 POSITIVA</p> <p>El trabajador con menos tiempo en la empresa debe decir al menos 3 cosas que se deben hacer en caso de una evacuación de la empresa por alguna emergencia.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>J POSITIVA</p> <p>Traiga el extintor más cercano y explique a sus compañeros cómo se usa.</p> <p>Derechos Reservados</p>
<p>Q POSITIVA</p> <p>Diga qué se debe hacer en caso de presenciar un accidente de trabajo.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>K POSITIVA</p> <p>Escoja a 5 personas al azar, cada uno debe decir un derecho y un deber de los trabajadores en temas de seguridad y salud en el trabajo.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>A POSITIVA</p> <p>Diga cuales son las principales rutas de evacuación que hay en la empresa y la ubicación del punto de encuentro.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>2 POSITIVA</p> <p>Escoja a una de las personas a su izquierda y una de su derecha y pídeles que mencionen al menos tres cosas que hayan aprendido en la última capacitación de SST a la que asistieron.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>3 POSITIVA</p> <p>Mencione dos peligros de su trabajo que le puedan ocasionar un accidente y otro dos que le puedan ocasionar una enfermedad ocupacional.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>4 POSITIVA</p> <p>Explique en qué consiste el Mapa de riesgos de la empresa, mencione ejemplos de los significados de los símbolos.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>5 POSITIVA</p> <p>Mencione los beneficios de cada EPP que usted usa.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>6 POSITIVA</p> <p>El más joven y el mayor del grupo deben mencionar cuál es su motivación para regresar salvos y sanos a su casa.</p> <p>Derechos Reservados</p>	<p>7 POSITIVA</p> <p>Escoja a 3 personas al azar. Uno debe mencionar 2 medidas de seguridad que realice en su casa. Otro debe decir 2 medidas de seguridad que realice en la calle y el tercero debe mencionar dos medidas de seguridad que realice en la empresa.</p> <p>Derechos Reservados</p>		

Estructura

Cada juego está compuesto de la siguiente manera:

Lista de las herramientas a utilizar

Materiales



Tula o caja

Contenedor del juego

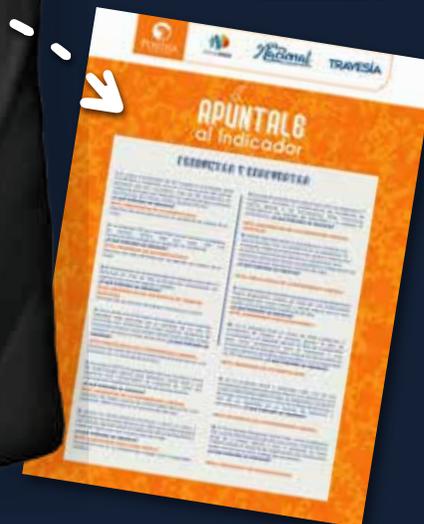
Instructivo

Guía y normas del juego



Respuestas

Tablero de ayuda con las respuestas





¿Cómo acceder a la cartilla de los juegos serios?

ingresa
al portal <https://posipedia.com.co/>

01

02

Ubícate
en la página de inicio, en la sección inferior
Portafolio juegos y da clic.

Dirígete a

“La cartilla Gran Escala” para conocer todos los
juegos educativos, da clic en descargar.

03

04

Nota: en esta cartilla podrás encontrar variedad de
juegos con sus instrucciones, objetivos, materiales y
reglas desarrollados para fortalecer el trabajo en equipo.



Material P.O.P Positiva Educa



10 Letreros Selfie

El letrero selfie es un material gráfico, cuya función es lanzar un mensaje al espectador con el propósito de que éste lo capte, lo recuerde y actúe en forma concordante a lo sugerido por el propio letrero.

Ruta de felicidad empresarial

Conoce el modelo de felicidad laboral de Positiva, que trabaja en tus capacidades y fortalezas individuales y/o colectivas, promoviendo el compromiso del autocuidado.



¡Ahora es tu turno de reconocer!

Conoce todo acerca de Medical Win, la herramienta creada por POSITIVA para las empresas del sector salud y otros sectores.



¿Qué es medica win?



Medical Win es una poderosa herramienta que consta de 30 diplomas para reconocer la labor de los equipos del sector salud y otros sectores.

Con estos galardones, tú y tu organización podrán reconocer el esfuerzo, el compromiso, dedicación y resultados de los equipos de trabajo impactando positivamente la salud mental y emocional, aportando a un bienestar colectivo y a un ambiente de trabajo enmarcado en la felicidad.

Estos diplomas listos para personalizar están diseñados para premiar cinco aspectos clave que caracterizan a las instituciones comprometidas con la construcción de un mejor país a través del cumplimiento de sus objetivos misionales y visionales.



- 24 -



Valores: se refiere a los principios que reflejan los estándares y la cultura del sector de la salud en el país. Los valores para reconocer por medio de Medical Win van en línea con los propuestos por el Ministerio de la salud: honestidad, respeto, compromiso, diligencia, justicia e inclusión. (6 unidades).



EL VALOR DE RECONOCER A LOS EQUIPOS

Sabemos lo valioso que es el aporte individual en la consecución de los resultados globales. Por ello, Medical Win es una herramienta de reconocimiento colectivo, orientada a agradecer, felicitar y destacar la labor de los equipos de trabajo al interior de las empresas.

Seguridad, Salud y Bienestar: hace alusión a las acciones orientadas a la creación de espacios seguros, saludables y armónicos a través de la identificación de riesgos y el aporte de soluciones que se traduzcan en ambientes de trabajo favorables y aumenten la calidad de vida de trabajadores y usuarios. (5 unidades).

Logros: se refiere al mejoramiento de indicadores, a la obtención de resultados sobresalientes en términos de prevención y acción en temas relacionados con seguridad, salud y bienestar. (5 unidades).

Regulación: hace referencia a cumplir con principios, procedimientos, normas, tiempos y protocolos con el fin de obtener resultados que garanticen la calidad de la atención de los usuarios del sistema de salud. (5 unidades).

Resiliencia y gestión del cambio: se refiere a la búsqueda de nuevas opciones, al espíritu de mejora y aprendizajes continuos, adaptación a las nuevas situaciones y apertura a nuevas posibilidades orientadas al crecimiento de la institución. (5 unidades).

¡BONUS!

Medical Win cuenta también con cuatro diplomas en blanco para reconocer otros aspectos que consideres relevantes para la institución. (4 unidades)

Cada una de las categorías está marcada con un código de color para su fácil identificación.



¿Cómo usar Medical Win?

Modo Escalonado

En esta modalidad, los reconocimientos se harán por temas, de acuerdo con la periodicidad que la institución defina.

Por ejemplo, una semana/mes/trimestre se reconocerá en valores, el período siguiente en resiliencia y gestión del cambio y así sucesivamente hasta cubrir todas las categorías.

Modo Libre

En este modo, se podrán realizar los reconocimientos sin seguir un orden específico, de acuerdo con la periodicidad que la entidad lo considere pertinente.

Modo Concurso

En esta modalidad, la institución expondrá las distinciones a otorgar y los colaboradores serán los encargados de votar por el o los equipos que mejor respondan al reconocimiento de acuerdo con sus actitudes, comportamientos, desempeño y resultados.

El concurso puede hacerse por temas, o puede hacerse tomando en cuenta todos los temas al tiempo.

Una vez definida la mecánica a utilizar, solo debes marcar cada diploma con el nombre del equipo que vas a reconocer y añadir la fecha y la forma de la persona o el área que lo otorga.

¿Qué lograrás con Medical Win?

- Impactar en la motivación de los equipos.
- Generar emociones positivas en el entorno de trabajo.
- Reforzar la conducta y/o el desempeño deseado.
- Fortalecer lazos de unión al interior de los equipos.
- Promover un ambiente de trabajo saludable.

Con este modelo tú y tu organización podrán impactar positivamente en la cultura de felicidad. Si quieres conocer más acerca del modelo de felicidad laboral y su impacto en los colaboradores, ingresa a:

<https://posipedia.com.co/>

<https://bit.ly/EncuestaMedicalWin>

Esperamos que esta información haya sido de utilidad para Positiva tener clientes complacidos o plenamente satisfechos es uno de los factores clave para alcanzar el éxito de la cultura de prevención.

Por ello hemos realizado un modelo de encuesta con el fin de conocer sus opiniones, percepciones reales y su experiencia acerca de esta solución educativa.



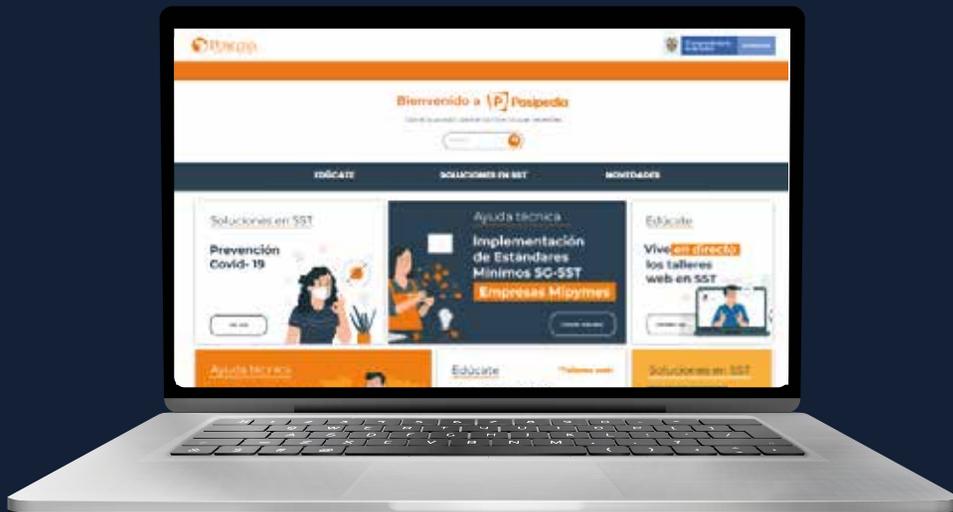
• RECUERDA •

QUE POSITIVA TIENE PARA TI



Nuestro **Centro Virtual de Educación en Seguridad y Salud en el Trabajo**, cuenta con más de 2.300 herramientas educativas para la prevención de riesgos laborales de diversos sectores y actividades económicas.

Ingresa y disfruta de contenidos dispuestos a través de:



▶ **Cursos Virtuales**



▶ **Artículos**



▶ **Audios**



▶ **Videos**



▶ **Guías**



▶ **Cartillas**



▶ **Documentos técnicos**



▶ **Presentaciones técnicas**



▶ **Enlaces de Interés**



▶ **Ludo prevención**

Positiva Compañía de Seguros S.A.

Francisco Salazar Gómez
Presidente

Camilo Eusebio Gómez Cristancho
Vicepresidente de Promoción y Prevención

Jorge Luis Ramirez Agudelo
Gerente de Investigación y Control del Riesgo

Equipo técnico y pedagógico

James Yonatan Yazo Castro
Líder Nacional de Positiva Educa

Jennifer Zabala
Lider operativa Positiva educa Presencial

Lina Maria Pataquiva
Lider operativa Positiva educa Presencial

Diseño Editorial

Elvia Yolima Guzmán Pérez
Lider edumarketing Positiva educa

Ángela Rincón Castillo
Gestora de creatividad y comunicaciones

Gina Marcela Garcia
Gestora de creatividad y comunicaciones





POSITIVA

COMPAÑÍA DE SEGUROS



Positiva Compañía de Seguros



@PositivaCol



Positiva Colombia



@positivacol



El emprendimiento es de todos

Minhacienda