

	PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE	Código: CB-SST-PG-01
	Versión: 02-2024	
	SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO	Fecha: 10/08/2024

I.- INTRODUCCIÓN

Los cambios en el mercado de trabajo, la inestabilidad en el empleo, la utilización de las nuevas tecnologías, las nuevas formas de organizar el trabajo, la precariedad, en definitiva la mayor insatisfacción laboral, el retroceso en los derechos laborales unido a una pérdida de derechos sociales y a un incremento de las desigualdades, está generando en algunas ocasiones e incrementando en otras muchas los riesgos, que pueden desembocar en problemas muy relacionados con el uso y los efectos de las drogas y adicciones en el ámbito laboral.

Se analiza insatisfacción en el trabajo, riesgos psicosociales, riesgos de seguridad, condiciones de empleo y daños para la salud. En términos generales, el porcentaje de consumidores de sustancias psicoactivas es mayor entre los que afirman estar expuestos a ciertos riesgos laborales. Así, por ejemplo, para el consumo de cocaína se registran prevalencias más altas entre los que tienen jornadas prolongadas o con escaso tiempo de descanso o en los trabajos que exigen rendimiento muy alto. Igualmente, los porcentajes más elevados de consumidores de hipnosedantes se observan entre los que sienten estrés o tensión en el trabajo o se sienten agotados tras el mismo. Por último, es entre los que dicen tener un trabajo peligroso o en condiciones de calor o frío donde se identifica la mayor proporción de consumidores de alcohol y juegos de azar.

Las drogodependencias y adicciones en el ámbito laboral son un problema que requiere de la actuación de todos (Alta gerencia, Dirección, Jefatura, Coordinación, Supervisión, área operativa y clientes), partiendo de una idea clara, y es que estamos ante una enfermedad y como tal debe ser tratada. Este problema se debe atajar actuando siempre desde la prevención y no a través de medidas coercitivas y disciplinarias. El punto de partida pasa por la prevención, la implantación de protocolos de actuación, en los que se considere al trabajador que consume como un enfermo, y como tal debe ser tratado. Debemos promover y fomentar protocolos que orienten como afrontar estas situaciones, abordando la problemática desde la prevención hasta la rehabilitación y reinserción del trabajador.

La OMS y la OIT de que “es necesario actuar frente al problema, implementando en las empresas programas de prevención que deben respetar la dignidad del trabajador, garantizar la total confidencialidad y, además, proteger la seguridad en el empleo y los ingresos del trabajador durante el período de tratamiento, igual que ocurre con el resto de los problemas de salud”.

Con el desarrollo de este programa se busca facilitar a los representantes de los trabajadores de una herramienta útil y eficaz para poder actuar en la prevención de las drogodependencias y adicciones en el ámbito laboral, llevando su diseño e implantación a los Comités de Seguridad, a través de la negociación colectiva.

la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19, impidió que buena parte de las medidas previstas para el último año de vigencia del Programa, fueran llevadas a cabo. Para diseñar una estrategia a futuro en este ámbito y que se traduce en un nuevo Programa de Prevención para la Ludopatía.

La formación ha constituido igualmente una pieza esencial. La oferta de juego y apuestas, las limitaciones y restricciones para su práctica o la promoción de hábitos saludables ya se han integrado dentro de la formación de comités de Seguridad, al igual que la inclusión del contenido “adicciones comportamentales: la ludopatía”.

Adicionalmente, con la expedición de la RESOLUCIÓN 20244000022654 DE 2024

	PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE	Código: CB-SST-PG-01
	Versión: 02-2024	
	SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO	Fecha: 10/08/2024

2. DEFINICIONES

Autocuidado:

El conjunto de acciones intencionadas que realiza una persona para controlar los factores internos o externos, que pueden comprometer su salud y desarrollo posterior, por tanto, es una conducta que realiza o debería realizar la persona para sí misma en ejercicio de la autonomía de la voluntad.

Autoexclusión:

Proceso voluntario en el que la persona decide por un periodo específico excluirse de la posibilidad de jugar.

Créditos para la Participación:

Son el instrumento a disposición del jugador, depositados en su cuenta de juego constituidos por los adquiridos por el jugador y los premios obtenidos en la actividad de juego.

Consumo de Sustancias Psicoactivas

Se entiende a la sustancia Psicoactiva o droga a toda sustancia que, introducida en el organismo, por cualquier vía de administración, produce una alteración del funcionamiento del sistema nervioso central y es susceptible de crear dependencia, ya sea psicológica, física o ambas. Además, las sustancias psicoactivas, tienen la capacidad de modificar la conciencia, el estado de ánimo o los procesos de pensamiento de la persona que las consume. (Observatorio de Drogas de Colombia, 2021)

El consumo de sustancias psicoactivas no controlado puede llegar a desencadenar afectaciones en la cotidianidad de la persona, lo que resulta un factor determinante para el deterioro de la capacidad física, productiva y social de la persona.

Formato de Autoexclusión:

Es una herramienta dispuesta por los operadores de juegos de suerte y azar en la modalidad de novedosos con canal de comercialización por internet y de tipo operados por internet, que permite al jugador excluirse de la plataforma o de uno o varios juegos en particular. Este mecanismo de autoayuda permite al jugador tomarse un periodo para evaluar las posibles consecuencias derivadas de sus patrones de comportamiento frente al juego. Al diligenciar el formato de autoexclusión a través de la plataforma web, el jugador informa al operador sobre su decisión personal y voluntaria de autoexcluirse y de hacer parte del registro autoexcluidos.

Juego Responsable:

Comprende una serie de prácticas y recomendaciones que tienen por objetivo entender los juegos de suerte y azar como una alternativa de esparcimiento sano y de entretenimiento, y promover la práctica del juego de forma racional y consciente.

Implica una decisión informada y educada por parte de los jugadores, evitando que se ponga en riesgo su salud mental.

	PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE	Código: CB-SST-PG-01
	Versión: 02-2024	
	SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO	Fecha: 10/08/2024

Jugador:

Persona natural mayor de edad, que realiza apuestas o paga por el derecho a participar en un juego de suerte y azar, a una persona jurídica que actúa en calidad de operador autorizado por Coljuegos que le ofrece a cambio un premio en dinero o en especie, el cual ganará si acierta en los resultados del mismo, no siendo este previsible con certeza por estar determinado por la suerte, el azar o la casualidad.

Jugador Patológico:

La Asociación Americana de Psiquiatría (APA), la Organización Mundial de la Salud (OMS CIE-10) definen al jugador patológico como un individuo que se va haciendo crónica y progresivamente incapaz de resistir los impulsos de una conducta de juego que compromete, rompe o lesiona los objetivos personales, familiares y vocacionales. Adicionalmente, tienen unos criterios de diagnóstico de juego patológico previamente definidos.

Ludopatía

es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero. No todas las personas que juegan desarrollan una adicción al juego, del mismo modo que no todas las personas que beben terminan siendo alcohólicas.

Registro Autoexcluidos:

Es la base de datos a cargo del operador que consigna la información de las personas autoexcluidas el cual sirve para conocer, controlar, procesar y brindar una herramienta de verificación a los operadores para garantizar que el jugador que se autoexcluye, no pueda realizar apuestas por internet como canal de comercialización o adquirir créditos y participar en el juego novedoso de tipo operado por internet, durante el periodo definido por el jugador.

Salud Mental

La organización Mundial de la Salud en su documento “Salud Mental: Nuevos conocimientos, nuevas esperanzas 2001” define la salud mental como el “...estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera y es capaz de hacer una contribución a su comunidad”. En resumen, es el estado de bienestar mental de una persona el cual permite un adecuado desempeño diario y social.

Partiendo de esta comprensión, el acompañamiento psicológico en la Entidad busca brindar una atención en favor del bienestar mental y emocional de la persona consultante.

Urgencias en Salud Mental

Situación transitoria que irrumpre y altera las funciones psíquicas, el desempeño habitual, y que supone un alto nivel de padecimiento; de tal manera que el sujeto, el entorno y/o el personal sanitario consideran que requiere atención inmediata. (Córdoba, 2021)

Suicidio

El suicidio es definido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como el acto deliberado de quitarse la vida. Su prevalencia y los métodos utilizados varían de acuerdo a los diferentes países. Desde el punto de vista de la salud mental, los y las adolescentes poseen vulnerabilidades particulares por su etapa del desarrollo.

	PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE	Código: CB-SST-PG-01
	Versión: 02-2024	
	SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO	Fecha: 10/08/2024

Test de identificación de factores de riesgo:

Es una herramienta diseñada por Coljuegos para identificar patrones de riesgo o comportamientos que requieren la adopción de medidas preventivas o de mitigación de riesgo frente al juego sin control. Este test orienta al jugador en sus decisiones personales frente al juego, ayudándole a reconocer y gestionar comportamientos de riesgo.

Violencia

La violencia es el uso deliberado de la fuerza física, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad que tiene como consecuencia o es muy probable que tenga como consecuencia un traumatismo, daños psicológicos, problemas de desarrollo o la muerte. (OMS).

Teniendo en cuenta la resolución 0459 de 2012 “Protocolo de atención integral en salud para víctimas de violencia sexual” se incluyen los siguientes como tipos de violencia:

Violencia física

Toda acción a través del uso de la fuerza física, que puede causar dolor, malestar, lesiones, daños a la salud o al desarrollo. Este tipo de violencia puede ser ejercido por medio de cualquier parte del cuerpo, objetos externos, armas, sustancias químicas y otros medios que causen daño físico.

Violencia psicológica

Aquellos actos u omisiones realizados con el fin de degradar, discriminar o controlar las acciones, comportamientos, creencias y decisiones de un individuo por medio de humillación, rechazo, aislamiento, permisividad, instrumentalización o cualquier otra conducta que implique un daño en la salud mental del individuo o el desarrollo personal.

Una crisis es la reacción conductual, emocional, cognitiva y biológica de una persona ante un evento precipitante, que se constituye en un estado temporal de trastorno, desorganización y de necesidad de ayuda, caracterizado principalmente por la disruptión en la homeostasis psicológica del individuo y que aparece cuando una persona enfrenta un obstáculo a sus objetivos o expectativas vitales. Según la Guía de atención paciente en crisis emocional – primeros auxilios psicológico de la Entidad, en la crisis se pierde temporalmente la capacidad de dar una respuesta efectiva y ajustada al problema porque fallan los mecanismos habituales de afrontamiento y existe incapacidad para manejar las situaciones y/o dar soluciones a los problemas. (Santander, 2014)

3. OBJETIVO

Determinar el manejo de los casos críticos de tipo emocional, actitudinal o psicológico que se presentan derivados de la adicción al juego, con el fin de brindar una atención integral por parte del equipo capacitado en atención psicosocial primaria (Brigada, CCL, Jefes de área, SST)

4. ALCANCE

El PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE, está dirigido a los colaboradores, clientes y personal tercerizado de la empresa que identifique o exprese una necesidad de acompañamiento psicológico especial de manera inmediata.

	PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE	Código: CB-SST-PG-01
	Versión: 02-2024	
	SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO	Fecha: 10/08/2024

El proceso inicia con la prevención, identificación del caso, seguida por la definición de la atención, el acompañamiento, el seguimiento y el cierre del caso. En la situación del personal tercerizado se brinda atención inmediata logrando la regulación conductual de la persona y posterior a esta la remisión a proceso de atención psicológico externo de requerirse el caso.

La atención realizada por el área de Atención psicosocial hace referencia a la atención primaria en salud mental que comprende el control inicial de la crisis, a través del restablecimiento de la estabilidad emocional y el desarrollo de estrategias de afrontamiento que faciliten el alivio del malestar psicológico. En ningún momento sustituye la atención especializada en salud mental.

5. PROCEDIMIENTO PARA LA ATENCIÓN A CASOS CRÍTICOS

Prevención

Desarrollo de una política de prevención de Ludopatía: Las directivas de la compañía se comprometen a desarrollar una política de prevención de Ludopatía en la compañía, que incluya estrategias de prevención y sensibilización para prevenir la adicción, socializarla y publicarla.

formaciones para la prevención de la Ludopatía: Desarrollo de material y entregables, para la prevención de las adicciones, específicamente al juego.

Valoración inicial

La valoración inicial es el primer acercamiento que tiene el profesional de del equipo psicosocial con el consultante, persona en crisis o persona referenciada para determinar el estado de conciencia. Si la persona acude al espacio de Atención psicosocial el profesional iniciará la atención allí. Si se presenta una situación de urgencia en la Institución, pero fuera del lugar destinado para prestar el servicio, el profesional acudirá al lugar en el que se encuentra la persona para iniciar la atención, asegurando la integridad, la confidencialidad y la seguridad de la persona y de quienes le rodean.

Realización del contacto inicial: Este primer momento es de suma importancia ya que define la empatía o “sintonización” del profesional con los sentimientos de una persona durante una crisis. La tarea primaria es escuchar cómo la persona en crisis emocional visualiza la situación y comunica sus emociones.

El primer objetivo para la realización del primer contacto es que la persona sienta que la escuchan, aceptan, entienden y apoyan, lo que a su vez conduce a una disminución en la intensidad de la ansiedad. El contacto psicológico sirve para reducir el dolor de estar solo durante una crisis.

Una vez se encuentre asegurada la integridad física de la persona, se realiza el examen mental que explora el nivel de conciencia, la articulación del lenguaje, memoria, pensamiento (contenido), juicio, afectividad (estado, y congruencia de la afectividad expresada y el humor observado), percepción (determinar si hay ilusiones o alucinaciones presentes), conducta (agitación o lentitud motora) y la ubicación en tiempo y espacio.

EXAMEN MENTAL

1. Se deben realizar las siguientes preguntas para establecer el estado de la persona:
2. Cuál es su nombre, a que área de la empresa pertenece, es usted casado, tiene hijos, dígame su fecha de nacimiento, en donde vive.

	PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE	Código: CB-SST-PG-01
	Versión: 02-2024	
	SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO	Fecha: 10/08/2024

3. Hoy está haciendo un bello día no?, ¿quieres tomarte un café? Qué bonito el saco que tienes.
4. Como te ha ido este mes en el trabajo, como son tus relaciones con ellos.
5. A que estamos hoy? ¿Me regalas la hora por favor?
6. Vamos a la cafetería?

Junto con el examen mental básico y de acuerdo con los signos, síntomas y cuadro diagnóstico presentado, el profesional debe determinar si el paciente presenta riesgo de suicidio, cuadro afectivo depresivo, maltrato, violencia sexual o consumo de sustancias psicoactivas.

En todos los casos es fundamental realizar el registro del caso en formato de seguimiento de caso, incluyendo los datos básicos del paciente y si es posible de un acudiente, el motivo de consulta, las situaciones desencadenantes, antecedentes personales y familiares, el reporte del examen mental realizado y el manejo realizado y a donde fue remitido.

Valoración para la ludopatía

Los que la padecen sufren síntomas de dependencia, tolerancia y síndrome de abstinencia, de manera muy similar a las personas adictas a sustancias. Experimentan un deseo o un impulso emocional y físico que solo se calma una vez que inicia la conducta de apostar. Cada vez necesitan más dinero y pasar más tiempo jugando.

La adicción patológica a los juegos de azar, también llamada ludopatía, es el deseo irrefrenable de seguir apostando a pesar de los estragos que esto causa en tu vida. Apostar significa que estás dispuesto a arriesgar algo que valoras con la esperanza de recibir algo que tiene un valor aún mayor.

Las apuestas pueden estimular los sistemas cerebrales de recompensa al igual que las drogas o el alcohol, y causar adicción. Si tienes un problema de ludopatía, puedes hacer apuestas continuamente, ocultar tu comportamiento, consumir los ahorros, acumular deudas o, incluso, recurrir al robo o al fraude para sostener tu adicción.

Los signos y síntomas de ludopatía incluyen los siguientes:

- Estar preocupado por las apuestas, por ejemplo, planificar continuamente cómo ganar más dinero con las apuestas
- Sentir necesidad de apostar sumas de dinero cada vez más altas para lograr la misma emoción
- Intentar controlar, reducir o detener las apuestas, sin éxito
- Sentirte inquieto o irritable al intentar reducir las apuestas
- Apostar para escapar de los problemas o aliviar los sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad o depresión
- Intentar recuperar el dinero perdido con más apuestas (recuperación de las pérdidas)
- Mentirles a los miembros de la familia o a otras personas para ocultar la magnitud de las apuestas
- Poner en peligro o perder relaciones importantes, un trabajo u oportunidades académicas o laborales debido a las apuestas
- Recurrir al robo o al fraude para recuperar el dinero de las apuestas
- Pedirles a otras personas que se hagan cargo de tus problemas económicos porque apostaste tu dinero

	PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE	Código: CB-SST-PG-01
	Versión: 02-2024	
	SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO	Fecha: 10/08/2024

A diferencia de la mayoría de los apostadores ocasionales que se detienen cuando pierden o que establecen un límite para perder, las personas con ludopatía no pueden evitar seguir jugando para recuperar su dinero, un patrón que se vuelve cada vez más destructivo con el tiempo.

Valoración para Consumo de SPA

En caso de reconocer el consumo de SPA se indaga acerca del consumo o situación desencadenante, algunos signos de sospecha de posible consumo de SPA, son:

- 5.1.1.1 Aislamiento del círculo social habitual
- 5.1.1.2 Bajo rendimiento académico y bajo compromiso con la institución educativa
- 5.1.1.3 Abandono de actividades vitales
- 5.1.1.4 Cambios en la salud o en el estado físico
- 5.1.1.5 Deterioro en las relaciones interpersonales y familiares
- 5.1.1.6 Cambios en el estado de ánimo
- 5.1.1.7 Dilatación de las pupilas
- 5.1.1.8 Descuido de higiene personal y aspecto físico
- 5.1.1.9 Irritabilidad constante

6. ACOMPAÑAMIENTO PSICOLÓGICO

Se trata de la atención definida en el Protocolo de atención del servicio de atención psicosocial que tiene como premisa escuchar, orientar, apoyar y aportar en el trámite de las situaciones o malestares que puedan afectar el bienestar emocional y mental en la cotidianidad de la persona consultante.

El profesional del área de Atención psicosocial será el encargado de brindar contención emocional, indagar sobre la situación, brindar psicoeducación y definir con la persona un plan de atención que le permita tramitar su demanda, siguiendo

los momentos planteados (encuadre, asesoría o acompañamiento en la sesión, cierre de la sesión, seguimiento y cierre del caso) solamente se podrán realizar por parte del psicólogo especialista en sst.

7. REMISIÓN RED EXTERNA

Una vez atendida la persona, el profesional responsable del caso, en conjunto con el área de Atención psicosocial, realizará las notificaciones internas y externas a que haya lugar, según la situación.

Si el caso no es de riesgo inminente, pero sí requiere atención o remisión, se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- 7.1 Verificar la afiliación a salud y orientar frente a la solicitud de la cita con especialista a través de la EPS,
- 7.2 Si la persona busca atención particular en salud mental, informar que dicho servicio se encuentra disponible con su EPS correspondiente.

	PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE	Código: CB-SST-PG-01
		Versión: 02-2024
	SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO	Fecha: 10/08/2024

7.3 Se buscará siempre proteger la integridad de la persona. Por esta razón y buscando el bienestar y protección de la víctima, se informará al familiar o adulto responsable, teniendo en cuenta su consentimiento. En caso deque el presunto agresor conviva con la víctima, se avisará de la situación a la autoridad competente.

7.4 Brindar información clara, completa, veraz y oportuna con relación a los derechos, a los mecanismos y procedimientos para exigirlos especialmente en casos de violencia o discriminación.

7.5 Al interior del IGAC se dará a conocer el caso y las condiciones de la persona al área correspondiente, en tanto se vea afectado su desempeño académico o laboral.

8. SEGUIMIENTO Y CIERRE DEL CASO

El área de atención psicosocial del IGAC mantendrá un canal de comunicación con la persona en torno a su proceso externo o interno por lo menos dos veces por mes. El proceso se dará por terminado en el momento en que el consultante y el profesional así lo definan y se considere tramitado el motivo de consulta inicial.

9. ESTRUCTURA DE EQUIPO DE ATENCIÓN PRIMARIA PSICOSOCIAL



10. FLUJOGRAMA DE ACCIÓN EQUIPO DE ATENCIÓN PRIMARIA PSICOSOCIAL



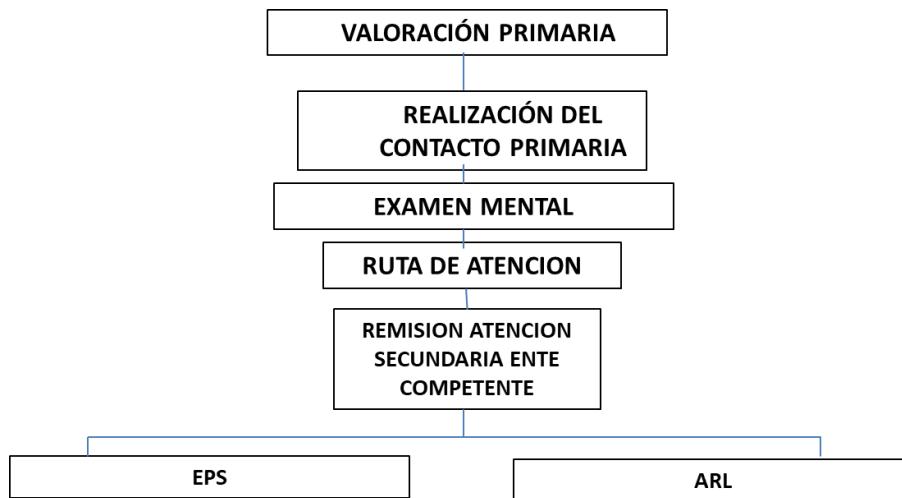
PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE

Código: CB-SST-PG-01

Versión: 02-2024

SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO

Fecha: 10/08/2024



El área de atención psicosocial de la compañía mantendrá un canal de comunicación con la persona en torno a su proceso externo o interno por lo menos dos veces por mes. El proceso se dará por terminado en el momento en que el consultante y el profesional así lo definan y se considere tramitado el motivo de consulta inicial.

Se recoge a continuación un cuadro resumen de las medidas propuestas en este Programa de Prevención así como una ficha descriptiva de cada medida.

FORMACIÓN E INFORMACIÓN		
1	Estrategias informativas de Sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego y las apuestas	1.1 Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a colaboradores y clientes. 1.2 Divulgación de material informativo y preventivo respecto a la ludopatía. 1.3 Desarrollar acciones de prevención a través de talleres.
2	Formación a Comité de SST, COPASST Y CCL.	2.1 Desarrollar acciones de prevención a través de talleres. Formación al personal y contratistas de la compañía

	PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y JUEGO RESPONSABLE	Código: CB-SST-PG-01
		Versión: 02-2024
	SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO	Fecha: 10/08/2024

MATERIAL		
3	POLITICA DE LUDOPATIA INFORMACION PUBLICADA PLEGABLES	3.1 Fomentar el ocio saludable y los hábitos de vida sanos. Socializar la Política y los conceptos básicos para la prevención de ludopatía.
FORMATO DE REMISION A ENTES DE APOYO		

11. COORDINACIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

De acuerdo al Flujograma, Desde las Directivas de la compañía se debe garantizar el cumplimiento de la normatividad, así como facilitar los recursos y el tiempo para que los comités de CCL Y COPAST, se formen y multipliquen el conocimiento en los jefes y líderes de área, para garantizar la prevención.

CONTROL DE CAMBIOS		
VERSIÓN	MOTIVO CREACIÓN O MODIFICACIÓN	FECHA DEL CAMBIO
01	Creación de documento.	10/01/2024
02	Se realiza actualización del documento	18/11/2024

APROBACIÓN DE DOCUMENTOS			
	ELABORÓ	REVISÓ	APROBÓ
NOMBRE	Mery Medina	Yeimmy Johanna Esteban	Margarita Martínez Piñeros
CARGO	Profesional SST	Oficial de cumplimiento	Representante legal
FIRMA			