PLAN DE TRANSFORMACIÓN DE IMAGINARIOS SOCIOCULTURALES
COMEDOR COMUNITARIO LA AGUADITA

Título del plan

Gestión cultural y desarrollo comunitario para una transformación sociocultural.

Justificación

Los imaginarios socioculturales es un conjunto de vivencias que tiene una población especifica que al compartir ambientes similares estos toman una connotación sobre un pensamiento o idea. Teniendo en cuenta que las poblaciones que hacen parte de los Comedores Comunitarios tienen diferentes tipos de vulnerabilidades por su contexto social, cultural y geográfico, es necesario implementar acciones que ayuden a subsanar estas condiciones por medio de talleres, actividades que puedan permitir a la comunidad el reconocimiento y fortalecimiento de capacidades, logrando de esta manera una red apoyo sólida, y habilidades para la ejecución de sus proyectos de vida.

Esta actividad se realiza con el 60 % de los núcleos del comedor que corresponde a 58 hogares/familia.

Este Plan de Transformación de Imaginaros Socio Culturales, recoge lo expuesto por los participantes del comedor comunitario la aguadita en la(s) jornada(s) de construcción de los acuerdos de convivencia y participación, realizada el 06 de 05 de 2023, donde participaron 30 personas del comedor comunitario.

Esta acción de inclusión social, al ser parte integral del plan de Transformación de Imaginarios Socio Culturales, se convierte en el insumo para su formulación, contiene los acuerdos establecidos con los participantes acerca de los temas y temáticas a abordar con la población participante del comedor comunitario, además, de lo identificado como intereses y necesidades de los participantes, después de culminar el diligenciamiento del Instrumento Lectura de Realidades – Contrato Social Familiar con los hogares/familias con los que inició la operación del comedor comunitario.

Con base en lo anterior, el Plan de Transformación de Imaginarios Gestión cultural y desarrollo comunitario para una transformación sociocultural, reúne, tanto los aportes de los participantes del comedor comunitario de acuerdo con sus intereses, como las necesidades identificadas por el profesional social, en la lectura de realidades y el conocimiento propio del territorio y la población del comedor comunitario.

Objetivo general.

- Desarrollar la transformación de los imaginarios socioculturales de los Hogares/familia de Comedor Comunitario La Aguadita desde enseñanzas lúdicas que fomenten el arte, cultura, el juego y habilidades cognitivas.

Objetivos específicos.

- Implementar plan de transformación de imaginarios socioculturales en de los hogares/ familia del Comedor Comunitario La Aguadita.
- Fortalecer los aprendizajes de los niños y las niñas a través del juego, para incentivar habilidades sociales.

- Incentivar la creatividad, imaginación trabajo en equipo en los adolescentes por medio de la cultura y el arte.
- Beneficiar y fortalecer la capacidad creativa, motricidad fina, la memoria y habilidades para resolución de problemas en adultos mayores.

Distribución de la población seleccionada

- **Número del convenio de asociación**: 6566-2023
- **Fecha de inicio del convenio de asociación:** 27/04/2023
- **Número de hogares familias**: 96
- **Población participante en el Plan**: 58 hogares/familia para un total de 90 participantes.

Grupos poblacionales	Total
Niños	40
Adolescentes	35
Jóvenes	0
Adultos	0
Mujeres	0
Hombres	0
Población LGBTIQ+	0
Persona mayor	15

Descripción metodológica:

<table>
<tr><th>GRUPO POBLACIONAL</th><th>NÚMERO DE PARTICIPANTES</th><th>TEMA</th><th>NOMBRE DEL GRUPO</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Niños
4-12 años</td><td rowspan="2">40</td><td rowspan="2">Juego, aprendizaje y educación</td><td>Los pequeños gigantes</td></tr>
<tr><td>Los grandes guerreros</td></tr>
<tr><td colspan="4">TEMÁTICA 1</td></tr>
<tr><td colspan="4">El juego de la memoria</td></tr>
<tr><td colspan="4">DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1</td></tr>
<tr><td colspan="4">OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Desarrollar la memoria visual y potenciar las habilidades cognitivas de los niños y niñas por medio del juego y el trabajo en equipo.</td></tr>
<tr><td colspan="4">METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1:

En un encuentro presencial se desarrolla el juego de memoria, en el cual se tienen que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos. En cada tirada se destapan un par de piezas que se vuelven a esconder si no hacen par. El objetivo es destapar todas las parejas.

Materiales: Cartulina con imágenes, cinta y marcadores.</td></tr>
</table>

Beneficios:

1.- Entrenan la memoria visual.
2.- Potencian las habilidades cognitivas.
3.- Ejercitan el cerebro de una forma saludable.
4.- Mejora la concentración.
5.- Aumenta la memoria a corto plazo.
6.- Previene enfermedades relacionadas con la memoria a largo plazo.
7.- Jugar a juegos contra reloj nos acostumbra a pensar rápido.
8.- Potencian el desarrollo del lenguaje.

TEMÁTICA 2
“Pasapalabras”
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2
OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Acercar a los niños y niñas a la resolución de problemas, mejorando agilidad mental a través del juego.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2: El juego consiste en acertar las veinticinco palabras, cada una de las cuales se corresponde con una letra del rosco para la que se ofrece una definición relativa a un concepto Físico. Los aciertos se reflejarán en las letras mediante el color verde, mientras que los fallos se mostrarán en color rojo. Las cuestiones no respondidas o “pasapalabra” se mostrarán en color azul. Para completar el rosco se dispone de un tiempo determinado. Materiales: video beam y juego: https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-pasapalabra/ Beneficios: 1- Disminuir el tiempo en el que se resuelve un problema específico. 2- Equilibra emocionalmente al niño en todas las áreas a las que puede enfrentarse en un futuro. 3- Disminuye los niveles de estrés y ansiedad. 4- Mejora la capacidad de entender y aceptar nueva información. 5- Beneficia las relaciones emocionales e interpersonales. 6- Ayuda a la comprensión y aceptación de sus emociones. 7- Aumenta la autoestima y la confianza en sí mismo. 8- Mejora el desarrollo cognitivo significativamente. 9- Ayudan a desarrollar el pensamiento analítico.
TEMÁTICA 3
Adivina quien
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Brindar a los participantes la posibilidad de mejorar las capacidades cognitivas como la atención, la memoria, el lenguaje y la lógica de los niños y niñas a través del juego.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3:

El objetivo del juego es adivinar el personaje misterioso del adversario antes de que él adivine el tuyo. Para conseguirlo cada jugador debe realizar, por turnos, diferentes preguntas que solo puedan contestarse con un «sí» o con un «no» del tipo «¿lleva sombrero?». En caso de que la respuesta sea afirmativa debemos descartar todos aquellos personajes que no lleven sombrero, por lo que debemos estar muy atentos y concentrados.

Materiales: Cartulina, fotocopias y cinta.

Beneficios:

1. A través de este juego se estimula la comunicación oral, el uso de nuevas palabras para describir la imagen, ampliando el vocabulario… al mismo tiempo que se estimula la imaginación y creatividad.
2. El desarrollo de las capacidades cognitivas como la atención, la memoria, el lenguaje y la lógica.
3. El aprendizaje de las reglas del juego social y el respeto de los turnos.
4. La ampliación del léxico
5. La activación de los procesos lógicos.
6. La capacidad de concentración a las preguntas y respuestas para poder ir eliminando los personajes.

PRODUCTO FINAL

El producto final corresponderá a la creación de un nuevo juego que recoja todos lo aprendido en las diferentes secciones. (Fotos y video tutorial).

CRONOGRAMA

SESION 1	SESION 2	SESION 3	ENTREGA PRODUCTO FINAL
Semana 2: 10 de Octubre 2023	Semana 2: 13 de Octubre 2023	Semana 4: 24 de Octubre 2023	Semana 4: 27 de Octubre 2023

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
Adolescentes 13-18 años	35	Cultura, pensamiento y arte.	Los chicuelos
			El cielo

TEMÁTICA 1

Todo es posible cuando lo pintas

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1

OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Incentivar la creatividad de los adolescentes utilizando la historia del arte como medio de transmisión de las posibilidades expresivas, creatividad y contemplativas de la pintura en el marco de diferentes movimientos artísticos.

METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1:

Se contará con 5 estaciones durante la sesión en las que se expondrá información visual y conceptual de los movimientos contemporáneos del arte, donde después de visitar los adolescentes crearan su propia pintura bajo la influencia de alguno de los movimientos vistos.

Materiales: Cartulina, imágenes, cinta, marcadores, pintura, pinceles, papel Craf, papel bond.

Beneficios:

1.- Promover el desarrollo de la creatividad.
2.- Desarrollar motricidad fina.
3.- Motivar la apreciación de obras de arte.

TEMÁTICA 2

El sonido de elementos

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2

OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Reconocer y explorar elementos del arte y la cultura a partir de la vivencia de diversas experiencias que promueven la creación, la expresión y el desarrollo de diferentes habilidades musicales.

METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2:

Se realizará una actividad rompehielo donde se exploran ritmos musicales para después agrupar a los participantes en pequeños grupos donde cada uno creará una composición musical a partir de sentimientos y géneros musicales.

Materiales: materiales reciclados, parlante, micrófono, maracas y objetos caseros.

Beneficios:

1. Reconocer el sonido de los instrumentos.
2. Fortalecimiento de habilidades rítmicas de secuencialidad y memoria.

TEMÁTICA 3
Festival de arte callejero
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Motivar el reconocimiento de la expresión desde la individualidad y diversidad a través del arte callejero.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3: En la actividad «Festival de arte callejero», las y los participantes deberán escoger un estilo de arte callejero para intervenir un mural, en el cual expresarán una idea sobre un tema determinado. Al finalizar visitarán los espacios en los que se presentarán las obras para conocer un poco sobre la creación. Materiales: Papel bond rollo, papel periódico, marcadores pinceles, y pintura. Beneficios: 1. Identificar las diferentes formas de arte callejero 2. Motivar la individualidad y diversidad de los adolescentes a través de formas de expresiones artísticas callejeras.
PRODUCTO FINAL
Cortometraje de expresiones artísticas de las diferentes sesiones.
CRONOGRAMA

SESION 1	SESION 2	SESION 3	ENTREGA PRODUCTO FINAL
Semana 2: 11 de Julio 2023	Semana 2: 13 de Julio 2023	Semana 4: 25 de Julio 2023	Semana 4: 27 de Julio 2023

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
59 años en adelante Persona mayor	15	**Gimnasia cerebral para una adultez sana**	Los seniors
TEMÁTICA 1			
Taller estimulación cognitiva			
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1			
OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Desarrollar actividades y ejercicios que fomenten la actividad neuronal, para el mejoramiento en su estado anímico y cognitivo.			
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1: Por medio de un encuentro presencial, en cual se harán dos actividades. La primera será de 20 minutos, se dispondrán diferentes plantillas de mándalas sobre una mesa cada uno escogerá la que más le llame la atención, luego se pondrán a realizarlo, se colocara música de relajación; al terminar se realizara la segunda actividad, la cual busca fortalecer la búsqueda de soluciones a diversas situaciones de la vida cotidiana. Por medio de un TANGRAM se entregarán 7 figuras geométricas a cada uno, posterior se les dará indicaciones de figuras que deben hacer (vela, avión, pipa, la letra t) https://ssmc.redsalud.gob.cl/wrdprss_minsal/wp-content/uploads/2022/04/Gu%C3%ADa-Estimulaci%C3%B3n-cognitiva-Final.pdf Materiales: Mándalas, fotocopias de imágenes y tangram. Beneficios: 1. Favorecen el mantenimiento de nuestras facultades mentales como el razonamiento, la memoria y la lógica.			
TEMÁTICA 2			
Taller de psicomotricidad para mayores			
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2			
OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Estimular y fortalecer el estado físico y la motricidad fina, que favorecen su estado de salud y autocuidado.			
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2: Este espacio estará dirigido por un licenciado en educación física, el cual desarrollara gimnasia suave, los cuales son adaptados a las condiciones de salud y a las capacidades de cada uno, se realizarán ejercicios iniciales y de bajo impacto como: subir y bajar escaleras, flexiones contra la pared, sentarse y levantarse de una silla entre otros, dichos ejercicios son para que ellos también los puedan desarrollar en casa y puedan tener una rutina de ejercicio. https://teleasistencia.es/es/blog/ocio-en-la-tercera-edad/juegos-de-psicomotricidad-para-personas-mayores			

En la segunda parte de la sesión se realizará un llavero de forma de lagartija la cual ayudará a estimular la motricidad fina del adulto mayor.

https://www.youtube.com/watch?v=UcRK-Ixws20

Materiales: Videos, cuerda, chaquiras, tijeras y fotocopias.

Beneficios:

1. Mantener el tono físico y reforzar otras facultades como la fuerza, la destreza, el pulso.
2. Favorecen la imaginación y la creatividad.

TEMÁTICA 3
Espacio de musicoterapia
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Identificar la influencia que tiene la musicoterapia en las emociones de personas mayores.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3: Se realizará un espacio de musicoterapia: - Reconocimiento de sonidos: (puertas, llaves fosforo, teclado, entre otros) - Ejercicio de pañuelos: Se reparten pañuelos de colores a cada participante y se les indica que lo muevan al compás de la música - Trabajo con música de diferentes géneros (tangos, boleros, salsa, vallenato) hablar sobre el origen y recuerdos que les produzcan Al finalizar se realizará un análisis de lo que sintieron al escuchar la música y como esta nos trae recuerdos y diferentes emociones. https://core.ac.uk/download/pdf/158829108.pdf Materiales: pañuelos, parlante, música. Beneficios: 1. Mejora de diversos aspectos importantes en el adulto mayor, como la movilidad, relajación, ansiedad, respuesta verbal y nivel cognitivo.
PRODUCTO FINAL
Video recogiendo experiencias y viajes en el tiempo gracias a la música.

CRONOGRAMA

SESION 1	SESION 2	SESION 3	ENTREGA PRODUCTO FINAL
Semana 2: 8 de agosto 2023	Semana 2. 10 de agosto de 2023	Semana 4: 22 de agosto de 2023	Semana 4: 24 de agosto de 2023