ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN SOCIAL	PROCESO PRESTACION DE SERVICIOS SOCIALES PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL FORMATO REGISTRO DESARROLLO ACTIVIDADES MODALIDAD DE CUIDADO TRANSITORIO DIA-NOCHE	Código: FOR-PSS-517 Versión: 0 Fecha: Memo I2021039413-22/12/2021 Pagina: 1 de 1

Modalidad:	CUIDADO TRANSITORIO DÍA - NOCHE	Fecha de ejecución:	20	2	2023

Unidad Operativa: CENTRO DE CUIDADO TRANSITORIO MEMORIA Y SABER

Eje de Atención: Imaginarios y prácticas del envejecimiento

Línea de Atención: Buenas practicas del envejecimiento | Profesional a cargo: Angie Vargas

Nombre de la actividad: Actividad grupal (Pausa activa)

OBJETIVO GENERAL:

Estimular la memoria por medio de juegos de mesa, lúdicas que involucren el pensamiento y la ejecución de algún ejercicio.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Practicar juegos de mesa con el objetivo de ganar, formando estrategias e implementando jugadas para beneficio propio.

Realizar juegos de memoria, movimiento y diversión generando un esparcimiento y trabajo grupal.

METODOLOGÍA

1) Acomodación del lugar y llamado a usuarios - 2) Ejecución de la actividad y ejercicios- 3) Elongaciones y feedback

MOMENTO INICIAL	Invitación a cada usuario a participar de la actividad pausa activa del día, la cual va enfocada a juegos de mesa que a la vez tengan memorización y estimulación cognitiva. Se inicia por acomodar los materiales para dar inicio, ubicando a las personas y explicando el objetivo de la sesión.
MOMENTO CENTRAL	Se procede a iniciar con el desarrollo específico de la clase que va enfocada en juegos de mesa y memorización, buscando que cada uno de ellos recuerde cosas de su vida pero primeramente estimulando con juegos propioceptivos y que involucren el movimiento y ejecución de varias cosas. El juego a llevar a cabo fue el de domino, en donde cada participante busca la manera de acomodar sus fichas para quedar libre antes de sus compañeros, explicando reglas básicas y a la vez aprendiendo las reglas que cada uno de ellos haya aprendido a lo largo de su vida, cada participante tiene siete fichas para disponer de ellas de la mejor manera que quiera. Quién gane la partida es quien saca la ficha para dar inicio a la siguiente, así no tenga ninguna que sea par, quien obtenga más puntos al final de cada ronda hará un ejercicio físico.
MOMENTO FINAL	Agradecimientos a las personas que participaron y lograron trabajar buscando un beneficio para ellos mismos, preguntando si el tipo de actividades son de agrado y preferencia de ellos y que mas ejercicios quisieran trabajar. Para activar un poco más los músculos específicamente se hace una elongación corta de siete segundos por ejercicio y cada uno propone dos ejercicios.

RECURSOS

Domino	
Sillas	

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Juegan cada ronda con optimismo y concentración en busca de ganar la partida y así no realizar algún movimiento o ejercicio físico ya estipulado.