ACTA N° 183

FECHA: Bogotá, junio, 01 de 2023.

HORA: 2:30 p.m. - 3:45 p.m.

LUGAR: Microsoft Teams

TEMA: Reunión logística mundial de juegos tradicionales Comunidades de Cuidado

ASISTENTES: Planilla de asistencia.

ORDEN DEL DÍA:

1. Presentación de los asistentes
2. Socialización de la línea base
3. Etapa de inscripción y realización
4. Reglas de los Juegos
5. Amonestaciones

DESARROLLO:

1. Presentación de los asistentes

Siendo las 2:30 p.m. se da inicio a la reunión sobre la logística del primero mundial de juegos tradicionales inter Comunidades de Cuidado, para lo cual se realiza la presentación de los asistentes a la misma por cada unidad operativa.

2. Socialización Línea base

Seguidamente posterior a la presentación se indica a los asistentes que la línea base que fue elaborada en el mes de abril de 2023 donde se indago con cada comunidad de cuidado sobre que juegos tradicionales se practican en cada unidad operativa por parte de las personas mayores para poder organizar el primer mundial de juegos tradicionales.

Se realizaron preguntas sobre las respuestas de la línea base:

- Las comunidades de cuidado Nazaret, Bello Horizonte, gratitud y macarena no se practica el mini tejo como juego tradicional.
- Al igual que en varias comunidades de cuidado no se practica el juego ajedrez.
- En 4 no se practica el juego tradicional de parques.
- Por último, en otras no se practica el domino como juego tradicional.

3. Etapa de inscripción y realización

Teniendo en cuenta lo anterior de la línea base y como parte de la reunión se va enviar el día de hoy o el día de mañana un formulario para que desde cada Comunidad de Cuidado inscriban a sus personas mayores (campeones y campeonas) en cada uno de los juegos en los cuales se encuentran interesados en participar. Queda como compromiso enviar el formulario de inscripción a los correos reportados en el listado de asistencia a la presente reunión.

En dicha inscripción se plantea obtener datos como nombre, cedula, edad, juego interesado y zona de juego. La idea de realizar esta actividad es desarrollar una sola jornada de juegos para no extender las jornadas por tal razón saldrá un campeón por zonas. El objetivo es que los encuentros se hagan en cada zona. Los participantes de la reunión aprueban que se haga por zonas.

Nota: los asistentes concuerdan que se va realizar la inscripción de una persona mayor por cada uno de los juegos.

Los encuentros de los juegos se realizarán en el mes de junio de 2023 aprovechando los puentes festivos y las semanas cortas. Seguidamente se socializan las zonas de juego las cuales quedaron conformadas de la siguiente manera:

Zona Sur

- Comunidad de Cuidado San José Saramita
- Comunidad de Cuidado Francisco y Clara
- Comunidad de Cuidado Nazaret Chinauta
- Comunidad de Cuidado Silvania
- Comunidad de Cuidado Caminos de Vida

Zona occidente

- Comunidad de Cuidado Corazón Inmaculado de María
- Comunidad de Cuidado Sasaima
- Comunidad de Cuidado La Mesa

Zona Norte

- Comunidad de Cuidado San Antonio
- Comunidad de Cuidado Nazaret Zipaquirá
- Comunidad de Cuidado Clarita Santos Cajicá
- Comunidad de Cuidado La Macarena

Zona Centro

Comunidad de Cuidado Bello Horizonte
Comunidad de Cuidado Hogar Casa Nostra
Comunidad de Cuidado San Pedro
Comunidad de Cuidado Tierra de Sol
Comunidad de Cuidado Libertad
Comunidad de Cuidado Gratitud
Comunidad de Cuidado Casa Santa María
Comunidad de Cuidado San José de Chipaque

Posterior a la socialización de las zonas se establecen las fechas para los encuentros con las sedes donde se van acoger las personas mayores para la jornada de eliminación:

Zona Sur – Sede: Comunidad de Cuidado Caminos de Vida

Zona Occidente – Sede: Comunidad de Cuidado Corazón Inmaculado de María

Zona Norte – Sede: Comunidad de Cuidado Nazareth Zipaquirá

Zona Centro – Sede: Comunidad de Cuidado Tierra de Sol

Seguidamente a la selección de las sedes se establecieron las fechas de cada sede para desarrollar la eliminación:

Zona Sur – Fecha: 22 de junio de 2023

Zona Occidente – Fecha: 22 de junio de 2023

Zona Norte – Fecha: 22 de junio de 2023

Zona Centro – Fecha: 28 de junio de 2023

Se recuerda la toma de fotos y videos de manera horizontal para la nota que va aparecer en las redes sociales de la Secretaría Distrital de Integración Social. De igual forma se solicita que se

lleven los tableros para que no falten los elementos que permiten desarrollar cada uno de los juegos.

Se aclara que la idea es brindar un diploma de reconocimiento a las personas que participen en la primera fecha de eliminación, adicional a esto la gran final de los juegos tradicionales se levara a cabo en el mes de julio de 2023 en la ciudad de Bogotá donde se realizará una actividad macro con la premiación de las y los campeones de las diferentes diciplinas.

4. Reglas de los Juegos

Mini Tejo

Cancha e implementos

- Distancia: Cancha de arcilla de 8 metros de largo.
- Tejo: Disco metálico que se lanza.
- Bocín: Círculo metálico ubicado en la cancha (diámetro de 8 cm).
- Mecha: Triángulos con pólvora en su interior que se ubican alrededor del bocín.
- Cancha: El tablero tiene una altura adecuada para albergar el bocín y los tejos

Modalidades: Se puede jugar individual o por equipos (parejas).

Puntuación: Gana la persona o el equipo que primero llegue a 20 puntos.

- **Mano:** (El que en su turno deje el tejo lo más cerca del bocín) 1 punto.
- Mecha: (Hacer que se explote uno de los triángulos con pólvora) 3 puntos.
- Embocinada: (El tejo queda enterrado dentro del bocín) 6 puntos.
- Moñona: (Dejar el tejo dentro del bocín y a la vez hacer mecha) 9 puntos.

Distancia entre cancha 8 metros
Distancia entre cancha y línea de lanzamiento 1.65 m

Rana

Es un juego de lanzamiento de precisión múltiple, donde se intenta introducir un determinado número argollas (6) en los agujeros de la mesa del sapo o rana.

Recursos

Dos canchas
Con 6 argollas
Puntos: 1500

Distancia entre la línea de lanzamiento y el tablero 3.65 metros
Pisar la línea pierde el turno
Pasar la línea pierde turno

Domino

El juego completo de fichas consta de un total de **28 piezas**, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles. Este juego antiquísimo puede considerarse como una extensión de los dadosy, aunque su origen se supone oriental, la forma actual del dominó no fue conocida en Europa hasta mediados del siglo XVIII, cuando lo introdujeron los italianos.

- Antes de comenzar, se cuenta que haya 28 fichas de dominó, del doble blanco al doble seis. Es importante comprobar que todas las fichas estén completas para poder jugar adecuadamente. Este juego requiere de mínimo 2 jugadores y máximo 4.
- Coloca las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa y con las manos mézclalas bien para asegurarte de que queden bien repartidas.

- Para empezar, cada jugador debe coger 7 fichas y el resto dejarlas apartadas en la mesa. Una vez todos tienen 7 fichas, empieza el juego.

- Si estás jugando con tres o cuatro jugadores, cada jugador debe coger cinco fichas de dominó.

- Para jugar dominó, el primer jugador en salir es el que tenga el mayor doble, comenzando desde el 6/6 y hacia abajo. Ese jugador debe colocar la pieza en el centro para empezar el juego.

- Coloca una ficha de valor similar junto a la primera **ficha de dominó**. Asegúrate de que los valores iguales siempre se toquen por la parte en la que coinciden. No importa en qué terminan.

- Si **no tienes una ficha de dominó** que corresponda a las que están en juego, recoge una de la pila de fichas que sobraron. Recuerda: mantén las fichas de dominó ocultas de tu(s) oponente(s), esto será fundamental para que no descubran tu juego.

- Pasa si no hay más **fichas de dominó** que queden en el montón y cede el turno al siguiente jugador.

- Ganas la partida si eres la primera persona que se queda sin **fichas de dominó.**

- Fin de la partida si todo el mundo pasa, en cuyo caso el ganador es la persona con la **puntuación más baja**.

- **Cuenta tu puntuación** según el número de puntos en los cuadros que te quedan en mano.

Parques

Cada jugador comienza con sus 4 fichas en sus respectivas casas de colores. Para empezar, cada jugador lanza los dados, el jugador que lance el dado mayor empieza el primer turno. A partir de este momento, cada jugador tiene 3 oportunidades para sacar sus fichas de la casa y moverlas a la casilla de salida únicamente sacando un par (ambos dados del mismo valor). Importante: cada vez que salga un par el jugador vuelve a lanzar, aplica para toda la partida. Para mover las fichas solo hay que arrastrarlas a su posición de destino contando las casillas que indiquen los dados. Por ejemplo: si estás en la salida y sacas 5 y 2, se puede avanzar solo una ficha 7 casillas, o con una ficha 5 y con otra 2.

Si se sacan 3 pares, el jugador tiene derecho a escoger una ficha para llevar directamente al cielo. La dinámica continua de la misma manera hasta que algún jugador logre llevar todas sus fichas al cielo y de esta forma coronarse como ganador. Los jugadores pueden mandar las fichas de los otros de vuelta a la casa, para que esto pase, es necesario “comérselo” moviendo su ficha hasta la casilla donde está el otro. Inmediatamente la ficha del contrincante se traslada a su casa e inicia el recorrido hasta el cielo nuevamente con esta ficha. Sin embargo, si la ficha del otro está en una casilla de seguro o salida, esta está protegida y no podrá ser “comida” por el otro.

Existe otra manera de “comerse” al contrincante y es cuando un jugador tiene una o más fichas en su casa y hay fichas de un oponente en la casilla de salida de ese jugador. Si el dueño de la casa saca sus fichas a jugar, automáticamente envía los del “visitante” a su casa de vuelta. Si un jugador tiene la oportunidad de “comerse” al otro y no lo hace, cualquiera de los otros contrincantes lo podrá “soplar” y enviarle a la casa la ficha con la que tenía la opción de “comer”.

Ajedrez

Cada tipo de pieza se mueve de forma distinta. Estos son los nombres de cada una y la forma como se mueven (con algunas excepciones que se mencionarán más adelante):

El peón: la pieza más básica del juego (hay 8). En su movimiento inicial, puede moverse una o dos casillas vacías hacia adelante, aunque después únicamente puede moverse una casilla vacía hacia adelante. Los peones no pueden moverse hacia adelante si los bloquea una pieza contraria, y tampoco pueden capturar piezas que estén directamente delante de ellos. Pueden capturar piezas que se encuentren una casilla adelante de ellos en diagonal. El peón es la única pieza que no puede moverse hacia atrás, además de ser la única que captura piezas de una forma distinta a como se mueve normalmente. Cuando un peón llega a la octava fila (para los blancos) o la primera fila (para los negros), se le "corona" para convertirlo en otra pieza (ver más abajo).

La torre: antiguamente se le conocía como "roque" (aunque es más común llamarla "torre" para evitar la confusión con el movimiento de "enroque", ver más abajo) y, como su nombre lo indica, parece una torre pequeña. Puede moverse de manera horizontal o vertical por la cantidad de casillas que esté disponible y capturar a las piezas contrarias en su camino.

El caballo: se le representa con un caballo y es la pieza más complicada. Se mueve formando una L que puede ser dos casillas en dirección horizontal y luego una casilla en dirección vertical, o una casilla en dirección horizontal y dos casillas en dirección vertical. El caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras (de cualquier color). Sin embargo, únicamente captura una pieza contraria si esta se encuentra en el espacio en donde cae.
El alfil: si bien solo puede moverse en diagonal, puede hacerlo por una cantidad ilimitada de casillas en esa dirección y capturar las piezas contrarias en su camino. Debido a que únicamente puede moverse en diagonal, uno de los alfiles permanece sobre las casillas blancas (y se le conoce como "alfil de casillas blancas"), en tanto que el otro permanece en las casillas negras (y se le conoce como el "alfil de casillas negras").

La reina: es la pieza más poderosa y, por lo general, se la puede identificar por su corona femenina. Puede moverse de manera horizontal, vertical o diagonal por cualquier cantidad de casillas y capturar piezas en cualquier dirección.

El rey: únicamente puede moverse un espacio en cada turno en cualquier dirección y captura piezas del mismo modo. Es la unidad que no debes perder a toda costa, pero nunca se la captura en realidad. Es ilegal que un jugador mueva a su propio rey para colocarlo en jaque (esto es cuando un rey podría capturarse en el siguiente movimiento, pero aún tiene la opción de escapar). El jaque que ocurre como resultado de un movimiento del oponente debe resolverse de inmediato, y el jaque mate (cuando el rey no puede moverse de forma segura a ningún lugar) hace que se pierda la partida.

- No olvides los puntos principales de cada pieza.
- El rey es valioso y debes protegerlo.
- La reina es la pieza más versátil y la más útil para respaldar las piezas, y se la suele usar para ejecutar el "tenedor" (atacando dos o más piezas a la vez). La reina combina la potencia de un alfil y una torre en una sola pieza. Se la considera la más valiosa junto con el rey.
- Los caballos son excelentes para los ataques y tenedores sorpresa. Su patrón de movimiento suele pasarse por alto y confundir a los jugadores novatos.
- Los alfiles suelen ser muy buenos en una posición abierta, aunque muchos jugadores novatos a menudo los subestiman y no los usan al máximo.
- Las torres son fuertes y tienen un rango de movimiento largo. Funcionan mejor en columnas abiertas.

- Si bien los peones podrían parecer insignificantes, pueden ser muy buenos para atrapar a un oponente al sacrificarlos para capturar una pieza más valiosa. Asimismo, los peones pueden coronarse si llegan a la octava (o la primera) fila. Si se juegan de la forma correcta, un peón incluso puede hacerle jaque mate al rey.

5. Amonestaciones

Los centros donde se van a acoger las personas mayores tendrán a cargo hacer cumplir las reglas de cada juego y aplicar las acciones correctivas con las siguientes tarjetas:

Tarjeta Amarilla: Llamado de atención advertencia (no usar malas palabras, palabras ofensivas)
Tarjeta Roja: Expulsión de los juegos por agresión, por malas palabras, ofensas entre otros.

Siendo las 3:45 p.m. se finaliza con la reunión y se aclara dudas de los profesionales participantes y se fijan los siguientes compromisos

Compromisos:

Compromisos	Responsables	Fecha de Ejecución
Envió de formulario de inscripción	Yeison Gomez	02/06/2023
Reunión con centros que acogen los juegos	Yeison Gomez	20/06/2023
Revisión de dotación de centros que acogen los juegos	Yeison Gomez	20/06/2023

CONVOCATORIA. Se propone una nueva reunión para el día 19 de junio de 2023.

En constancia de lo anterior firman:

Nombres y Apellidos	Cargo o Tipo de vinculación	Dependencia	Firma
Yeison Gomez Aldana	Contratista	Sub. Vejez	

Anexos: Listado de asistencia

Elaboró: Yeison Goissepe Gomez Aldana – Contratista Subdirección para la Vejez

ID	Hora de inicio	Hora de finalizació	Correo electrónico	Nombres y Apellidos	cumento de identi	Entidad o dependencia	Rol / Cargo	Correo electronico	Teléfono - Celular
40	6/1/23 15:56:15	6/1/23 15:56:59	anonymous	Laura Xiomara Reina Lara	1016020033	Comunidad de cuidado libertad	Coordinadora	comunidaddecuidadolibertad@gmail.com	3015805217
41	6/1/23 15:56:15	6/1/23 15:57:06	anonymous	leidy Johanna Olaya	52908031	Comunidad de cuidado hogar casa santa maria	Terapeuta ocupacional	johannato2023@gmail.com	3115234710
42	6/1/23 15:56:06	6/1/23 15:57:13	anonymous	Nancy Puentes Barrera	52105807	C.C San Antonio	Terapeuta Ocupacional	nanapb14@gmail.com	3178122714
43	6/1/23 15:56:07	6/1/23 15:57:29	anonymous	Diana Marcela Carvajal	46378073	Comunidad de cuidado Corazón Inmaculado de María	Gerontóloga	comunidadcuidadocorazoninmaculadofunza7457@hotmail.com	3228466950
44	6/1/23 15:56:10	6/1/23 15:57:32	anonymous	IVONNE ORDOÑEZ	25421583	CC NAZARETH ZIPAQUIRA	TERAPEUTA OCUPACIONAL	ivonsitomateus@gmail.com	3173808692
45	6/1/23 15:56:40	6/1/23 15:57:42	anonymous	Paula Andrea Trejo Castillo	27093927	Comunidad de cuidado la Mesa	Fisioterapeuta	paulandreatrejo@gmail.com	3108103179
46	6/1/23 15:56:03	6/1/23 15:57:43	anonymous	MAYRETH CRUZ RAMIREZ	1073697791	COMUNIDAD DE CUIDADO SAN PEDRO	TERAPEUTA OCUPACIONAL	cafamitosanpedro@gmail.com	3162363313
47	6/1/23 15:56:13	6/1/23 15:57:46	anonymous	Gustavo Adolfo Andrade Gòmez	93404704	Bello Horizonte Comunidad de Cuidado	Gerontólogo	gustavocol7@yahoo.es	3115077770
48	6/1/23 15:56:19	6/1/23 15:57:48	anonymous	Diana Milena Castro Márquez	52097311	CCC Bello Horizonte	Terapeuta Ocupacional	nidarojosemanuel@hotmail.com	3155684900
49	6/1/23 15:56:21	6/1/23 15:57:55	anonymous	constanza Rodriguez Franky	51890221	Comunidad de Cuidado Hogar Casa Nostra	Terapeuta Ocupacional	tocupacionalcn@tecnologicodelsur.edu.co	3046186845
50	6/1/23 15:56:34	6/1/23 15:58:06	anonymous	Myriam Cantor Cortes	52095604	Comunidad de Cuidado Casa Santa María	Gerontologa	cantorcortesmyriam@gmail.com	3115583418
51	6/1/23 15:57:29	6/1/23 15:58:18	anonymous	Viciana Josa Granja	53155088	Comunidad de cuidado Clarita Santos	Terapeuta ocupacional	vajosag@gmail.com	3002863181
52	6/1/23 15:57:45	6/1/23 15:58:44	anonymous	JHON ALEJANDRO SANCHEZ MORALES	1115082300	CC SAN PEDRO	GERONTÓLOGO	CAFAMIGERONTOLOGOSANPEDRO@GMAIL.COM	3007299967
53	6/1/23 15:56:24	6/1/23 15:58:56	anonymous	María Adelaida Velosa Vargas	23691442	Servicio Comunidad de Cuidado Hogar San José Sasaima	Gerontóloga	cpshogarsanjosesasaima@gmail.com	3112273519
54	6/1/23 15:57:35	6/1/23 15:58:58	anonymous	JENNY TORRES VARGAS	52822480	CCC HOGAR NAZARETH ZIPAQUIRA	GERONTOLOGA	gerontologianazareth@gmail.com	3112526580
55	6/1/23 15:56:16	6/1/23 15:59:04	anonymous	Liseth Camila Avila Castillo	1072664065	Comunidad de Cuidado Hogar la Macarena	Terapeuta Ocupacional	hogar.macarenachia@gmail.comlisamila.538@gmail.com	3107943403
56	6/1/23 15:57:58	6/1/23 15:59:06	anonymous	Claudia Esperanza Torres Sosa	52047593	Hogar Casa Nostra	Gerontologa	gerontologiacn@tecnologicodelsur.edu.co	3204198132
57	6/1/23 15:56:56	6/1/23 15:59:13	anonymous	Edna Yolima Beltrán Parra	52713618	Comunidad cuidado hogar Clarita Santos	Gerontóloga	comunidadcuidadohogarclaritasantoscajica7463@outlook.com	3046691052
58	6/1/23 15:58:57	6/1/23 15:59:55	anonymous	Gloria Guerrero	41924174	San Antonio	Gerontologa	gloriaguerrero72@gmail.com	3132495507
59	6/1/23 15:59:11	6/1/23 15:59:58	anonymous	Cesar Augusto Sanchez Mojica	1015393795	Sub Vejez	Coordinador	casanchezm@sdis.gov.co	3214723992
60	6/1/23 15:58:33	6/1/23 16:00:59	anonymous	Jaime Ernesto Bernal	1072640316	Comunidad de cuidado Hogar Francisco y Clara	Gerontólogo	gerontologiafcoyclara@gmail.com	3012747844
61	6/1/23 15:58:45	6/1/23 16:01:12	anonymous	Johanna López Rojas	1016047191	Comunidad de cuidado Gratitud	Fisioterapeuta	comunidadcuidadogratitud7462@gmail.com	3142864307
62	6/1/23 15:57:41	6/1/23 16:12:15	anonymous	Leidy Dahiana Alvaran Cardona	1094954747	Comunidad de Cuidado Hogar San José de Chipaque	Gerontóloga	remapazgerontologiachipaque@gmail.com	3195842974
63	6/1/23 16:49:10	6/1/23 16:50:52	anonymous	Nancy Janeth Ramirez Gutierrez	41920181	Comunidad de cuidado Hogar San José Saramita	Gerontologa	gerontologiasaramita@gmail.com	3116313769
64	6/1/23 18:09:03	6/1/23 18:09:34	anonymous	Lina Castellanos	1000855353	Comunidad de cuidado hogar San José Saramita	Terapeuta Ocupacional	linac286@gmail.com	3118769894