ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN SOCIAL	PROCESO PRESTACION DE SERVICIOS SOCIALES PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL FORMATO REGISTRO DEL DESARROLLO DE ACTIVIDADES SUBDIRECCIÓN PARA LA VEJEZ	Código: FOR-PSS-570 Versión: 1 Fecha: Memo I2022016490 – 13/05/2022 Pagina: 1 de 2

1. Servicio Social/Modalidad/Estrategia: 1.1. Unidad Operativa/Lote/Zona:

1.2 Localidad: No aplica

2. Linea: Lenguajes Para La Identidad

2.1. Fecha de Ejecución:

1	2	2026	al	28	2	2026

2.2. Nombre del encuentro: 1. Viviendo La Cultura y El Arte 2. Juego y Gozo 3. Sentidos y Mente Activa

2.3. Acompañante social a cargo de la digitación: Carolina Enciso Rincón - Terapeuta Ocupacional

3. DESARROLLO

3.1. OBJETIVO GENERAL

Fomentar vínculos afectivos en las personas mayores a través de espacios de socialización en los que disfruten de actividades lúdico-recreativas, artísticas, culturales y de estimulación, teniendo en cuenta habilidades e intereses.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Actividad 1: Viviendo la Cultura y El Arte: Fomentar la participación de las personas mayores en actividades culturales y artísticas que promuevan sus habilidades de comunicación y socialización, a través de encuentro grupales.

Actividad 2: Juego y Gozo: Promover en las personas mayores vínculos afectivos y de interacción social mediante actividades lúdico-recreativas en un entorno divertido y relajado.

Actividad 3: Sentidos y Mente Activa: Estimular habilidades sensoriales y cognitivas mediante la implementación de actividades y el uso de materiales que busquen el mantenimiento de las capacidades y habilidades de las personas mayores de la comunidad de cuidado hogar San José Sasaima.

3.3. METODOLOGÍA

3.3.1 MOMENTO INICIAL

Actividad 1: El día 11 de febrero de 2026 se ejecutará una actividad cultural.
Se inició la actividad artística de tipo manual invitando a las personas mayores a participar y ubicándolas en el espacio dispuesto para la elaboración de flores y hojas en porcelanicrom. Como primer momento, se aplicó un pre test con apoyo de una paleta visual que representaba las respuestas: una mano de color verde con el dedo arriba, indicando una respuesta positiva y una mano de color rojo con el dedo abajo, señalando una respuesta negativa. A través de esta dinámica se indagó si conocían el porcelanicrom y si en algún momento habían trabajado con este material en la elaboración de manualidades. Se escucharon algunos aportes de los participantes, quienes compartieron sus conocimientos. Posteriormente, se dispusieron los materiales necesarios y se explicó que el propósito principal era disfrutar del proceso creativo, permitiendo expresar emociones a través del arte. Para facilitar la comprensión, se impartieron instrucciones demostrativas, favoreciendo así la participación activa y el desarrollo de la actividad paso a paso.

Actividad 2: El día 06 de febrero de 2026 se realizará una actividad lúdico-recreativa.
El juego de tejo inició con un prealistamiento de los materiales a utilizar, seguido a esto se convocó y motivo a las personas mayores a vincularse. Se dio la bienvenida a los participantes y espectadores ubicándolos en el espacio destinado para la actividad. Posteriormente, se explicó brevemente la metodología y las reglas básicas del juego, asegurando que todos estuvieran familiarizados y preparados. Se impartieron instrucciones verbales, claras y demostrativas para una mayor comprensión. Durante la ejecución de la actividad, se ambiento el espacio con música y animación incentivando la interacción de los participantes

Actividad 3: Los días 03, 05, 09, 13, 17, 19, 23 y 25 de febrero de 2026 se planea realizar actividad de estimulación sensorial y cognitiva. Inicialmente se convocó y motivo a las personas mayores a ser partícipes de las actividades grupales. Luego fueron trasladadas y organizadas en los diferentes espacios de la comunidad de cuidado en donde se desarrollaron los encuentros. Posteriormente, se realizó un saludo y se procedió con una aplicación de un pre test con el uso de paleta visual para indicar la respuesta la cual está representada por una mano de color verde con el dedo arriba, representando una respuesta positiva y una mano de color rojo con el dedo abajo, indicando una respuesta negativa, se les pregunto si saben cuántos sentidos tenemos y si recordaban haber realizado alguna actividad similar anteriormente, se escucharon apreciaciones y comentarios por parte de los participantes. Cabe mencionar que las actividades previamente se adaptaron teniendo en cuenta capacidades, intereses, niveles de tolerancia y respuesta a los estímulos. Como estrategia para la ejecución de estas, se implementaron instrucciones verbales, sencillas y demostrativas, para una mejor comprensión de las actividades.

3.3.2 MOMENTO CENTRAL

Actividad 1: La actividad artística estuvo dirigida a la elaboración de flores en porcelanicrom, empleando plantillas y anilinas como recursos para favorecer el proceso creativo de las personas mayores. En un primer momento se presentaron los materiales necesarios, entre ellos la masa de porcelanicrom, las anilinas y las plantillas con diseños de flores y hojas. Se explicó la importancia de acondicionar la masa con las manos hasta lograr una textura suave y maleable que facilitara su manipulación. Posteriormente, se procedió a aplicar el color utilizando anilinas y, una vez lista, la masa fue colocada sobre las plantillas, extendiéndola con los dedos para después desmoldar y obtener la forma de la flor y las hojas. Durante el desarrollo de la actividad se brindaron instrucciones claras y demostrativas, orientando paso a paso el uso adecuado del porcelanicrom y la construcción de las piezas. Esta experiencia no solo estimuló la creatividad y las habilidades manuales, sino que también promovió la integración y la socialización entre los particpantes.

Actividad 2: Para el momento central del encuentro lúdico-recreativo, se explicó a los participantes la temática a desarrollar, basada en la tradicional práctica del tejo, adaptada a una mini-cancha elaborada en plastilina. La dinámica consistió en que cada persona mayor debía lanzar un tejo hacia el bocín, un círculo metálico ubicado en el centro de la cancha, con el objetivo de hacer estallar las mechas dispuestas en él. Cada participante contó con seis lanzamientos por turno, resultando ganador aquel que lograra reventar la mayor cantidad de mechas. La actividad no solo estimuló en los participantes habilidades de expresión e interacción, sino que también generó una experiencia lúdico-recreativa que fue motivo de entusiasmo tanto para los jugadores como para los espectadores, quienes animaron y celebraron los resultados de los participantes.

Actividad 3:
Se inicio la actividad de estimulación de tipo cognitivo explicando la temática a desarrollar, la cual consistió por medio del juego denominado "ahorcado" adivinar la frase, para lo cual las personas participantes debían nombrar por turnos una letra del abecedario hasta completar la frase, persona que nombrara una letra que no correspondiera se procedía a dibujar el ahorcado (figura humana), una vez adivinada la frase se daba paso a descubrir otra frase.

La actividad de estimulación cognitiva se inició con la explicación de la temática, la cual consistió en la presentación de láminas con imágenes emblemáticos de la historia y la cultura colombiana, entre los que se encontraban Helenita Vargas, Carlos Vives, Jorge Eliécer Gaitán, Gloria Castaño de Valencia, entre otros. Posteriormente, se invitó a los participantes a identificar las imágenes, reconocer a los personajes y compartir información relacionada con aspectos relevantes de su vida, tales como su trayectoria y recuerdos asociados, de acuerdo con sus capacidades cognitivas y nivel de participación. Durante el desarrollo de la actividad se promovió la evocación de recuerdos, la atención y la memoria, así como el lenguaje, la comunicación y la interacción social entre los participantes.

Se dio inicio a la actividad auditiva explicando la temática a desarrollar, la cual consistió en hacer lecturas de cuentos cortos, estos previamente fueron seleccionados por los participantes de acuerdo a los interés. Durante el desarrollo de las lecturas se mostraron las imágenes e ilustraciones que contenian los cuentos, esto como estrategia para mantener niveles de atención y concentración de los participantes durante la actividad. Por medio de la intervención grupal se logró fortalecer en las personas mayores habilidades cognitivas y de comunicación e interacción.

La actividad de estimulación cognitiva se llevó a cabo mediante la proyección de un test interactivo con preguntas alusivas a los animales marinos y salvajes, diseñado para favorecer la participación activa de las personas mayores. A medida que se presentaban las preguntas, se brindaban dos opciones de respuesta, permitiendo a los participantes identificar y seleccionar la alternativa correcta. Esta actividad grupal promovió la interacción social, el intercambio de experiencias y el fortalecimiento de vínculos, al tiempo que estimuló funciones cognitivas como la atención, la memoria y la concentración y habilidades sensoriales.

Se dio inicio a la actividad de estimulación cognitiva con la explicación de la temática, la cual consistió en la realización de un test de memoria visual mediante la proyección de diferentes imágenes del entorno, tales como abanico, árbol, casa, carro, entre otros. Inicialmente, se presentaron las imágenes a los participantes con el fin de que las observaran, reconocieran e identificaran, promoviendo la atención focalizada, la discriminación visual y el reconocimiento de objetos cotidianos. Posteriormente, las imágenes se ocultaban y eran reemplazadas por números ubicados en las mismas posiciones. Seguidamente, se formulaban preguntas como: "¿En qué número estaba la imagen del árbol?", y los participantes debían mencionar el número correspondiente al lugar donde consideraban haber visto la imagen anteriormente. Esta dinámica favoreció los procesos de memoria visual a corto plazo, evocación, concentración, atención, asociación visoespacial y orientación espacial. Durante la actividad se brindaron apoyos verbales y se repitieron las consignas cuando fue necesario, respetando las capacidades individuales.

Se inicio la actividad de estimulación de tipo cognitivo explicando la temática a desarrollar, la cual consistió por medio del juego denominado "ahorcado" adivinar la frase, para lo cual las personas participantes debían nombrar por turnos una letra del abecedario hasta completar la frase, persona que nombrara una letra que no correspondiera se procedía a dibujar el ahorcado (figura humana), una vez adivinada la frase se daba paso a descubrir otra frase.

Se dio inicio a la actividad de estimulación auditiva mediante la lectura de noticias actuales a través de prensa informativa, abarcando los hechos y acontecimientos más relevantes a nivel nacional e internacional. Durante la lectura, se presentaron las imágenes e ilustraciones contenidas en cada sección, como estrategia para fomentar la atención y concentración de los participantes. Por medio de la intervención grupal, se logró fortalecer en las personas mayores tanto las habilidades auditivas como las cognitivas, promoviendo su participación activa en el análisis y comprensión de la información compartida.

La actividad de estimulación auditiva consistió en la proyección de videos musicales mediante herramientas tecnológicas como el computador y el video beam. Durante el espacio, se presentaron diversos géneros musicales, entre ellos vallenato, carranga, bolero, romantica y tango. El objetivo principal de la actividad fue permitir que las personas mayores eligieran las canciones que deseaban escuchar, para posteriormente reproducir los respectivos videos, promoviendo así la participación activa, el reconocimiento de gustos musicales y la estimulación de la memoria auditiva.

3.3.3 MOMENTO FINAL	
	Actividad 1: La actividad de elaboración de flores en porcelanicrom concluyó con una sensación de logro y satisfacción entre los participantes. Posteriormente, se aplicó un post test utilizando una paleta para que pudieran expresar su percepción de la actividad de manera visual, como se sintieron con la actividad y si lograron elaborar flores haciendo uso de los moldes como una forma de expresión artística. Algunas personas mayores compartieron su experiencia y emociones vividas durante el proceso, además se resaltó la creatividad, dedicación y el esfuerzo de cada participante en la manualidad realizada. Finalmente, se agradeció a las personas mayores por su disposición, se realizó la recolección y organización del material utilizado dejando el espacio en orden, y se acompañó a los participantes a sus respectivos comedores.
	Actividad 2: Se dio por terminada la actividad lúdico-recreativa haciendo retroalimentación, donde los participantes compartieron sus experiencias y sensaciones sobre el juego de tejo, resaltando la diversión y el disfrute del espacio compartido. Para dar cierre a esta se realizaron preguntas post actividad para evaluar el impacto y medir si las personas mayores mostraron mayor interacción a través del juego, ¿interactuó con otros participantes durante la actividad?, ¿le gustaría volver a participar en una actividad similar? y ¿se divirtieron? las respuestas se obtuvieron utilizando una paleta visual, conformada por una mano de color verde con el dedo arriba, representando una respuesta positiva, y una mano de color rojo con el dedo abajo, indicando una respuesta negativa. Los participantes expresaron su percepción sobre la dinámica del juego, su nivel de interacción y el disfrute de la experiencia. Para finalizar, se recogió el material implementado y, con el apoyo de las auxiliares de enfermería, se ubicó a las personas mayores en los diferentes espacios de la comunidad de cuidado.
	Actividad 3: Para dar cierre a la actividad, se resaltó el compromiso y participación de las personas mayores. Además, se les preguntó sobre su experiencia con los estímulos ofrecidos, escuchando atentamente sus aportes y percepciones. Tambien, se utilizó paleta visual con el fin de medir la respuesta de los participantes ante la actividad de estimulación. Por último, se recogió y organizó el material implementado y se realizó traslado de las personas mayores a los diferentes espacios de comedores con el apoyo de auxiliares de Enfermería.

3.4.RECURSOS

Recursos Materiales	Recursos Humanos
1 Tablero acrílico	Personas Mayores
2 Marcadores borrables	Técnicos en Artes
1 Borrador para tablero	Terapeuta Ocupacional
Láminas con imágenes emblemáticos de la historia y la cultura colombiana	Auxiliares de Enfermería
Cancha de tejo	
Tejos	
Mechas	
Libros de cuentos ilustrados	
Porcelanicrom	
Anilinas	
Moldes de flores y hojas	
1 computador portátil	
Video bean	
Telón de proyección	
1 Micrófono inalámbrico	
1 Cabina de sonido	
Prensa informativa	
Paleta visual	
Sillas	
Mesa	

4. EVALUACIÓN DEL ENCUENTRO

Actividad 1: La actividad "Viviendo la cultura y el arte" logró estimular en las personas mayores habilidades de comunicación y socialización mediante la elaboración de la manualidad. Durante el desarrollo, se evidencio creatividad y destreza en la ejecución de las tareas, siguiendo con atención las instrucciones dadas. Además, se promovió un ambiente de colaboración y apoyo, lo que contribuyó a un sentido de logro. Por otra parte, la aplicación de las encuestas pre y post actividad, mediante la paleta visual, permitió evaluar de manera efectiva la percepción de los participantes, observándose reconocimiento del arte como medio de socialización. En conclusión, la actividad cumplió con su objetivo de fomentar la participación en espacios artisticos, promoviendo a su vez relaciones interpersonales y el fortalecimiento de habilidades sociales. En la actividad participaron 16 personas mayores.

Actividad 2: La actividad "Juego y gozo" logró cumplir con el objetivo de promover en las personas mayores vinculos afectivos y de interacción social mediante la actividad lúdico-recreativa en un entorno divertido y relajado. A través del juego de tejo, se fomentó un espacio competitivo en el que los participantes demostraron sus habilidades, lo que generó expresiones de alegría y entusiasmo, favoreciendo la socialización y el esparcimiento. Por otra parte, se mencionó el ganador, destacando su compromiso y habilidades. Como medio de evaluación se utilizó paleta de colores con el fin de medir la respuesta de las personas mayores ante el espacio lúdico-recreativo generado. Se contó con la vinculación de 28 personas mayores.

Actividad 3: Las actividades de estimulación sensorial y cognitiva lograron cumplir con el objetivo de fomentar vinculos afectivos y generar bienestar en las personas mayores. Durante su desarrollo, se realizaron preguntas dirigidas a explorar sus percepciones sobre los estímulos presentados, como: ¿Qué letras del abecedario faltan para completar la frase?, ¿qué dice la frase?, ¿reconocen a la persona que aparece en la imagen?, ¿qué recuerdan de él o ella?, ¿cuál cuento les gusto más?,¿qué enseñanza dejo el cuento?, ¿qué animal observan?, ¿este animal es acuático o salvaje?, ¿qué imagen observan?, ¿en qué número estaba la imagen del carro?, ¿qué noticia les impactó más?, ¿qué noticia les gustó más?, ¿qué recuerdos les trae la canción que escucharon? y ¿cómo les pareció el video de la canción?. Estas preguntas favorecieron una mayor interacción y expresión de opiniones por parte de los asistentes. Asimismo, mediante preguntas y el uso de paleta visual, los participantes lograron responder a los estímulos generados, lo que permitió evidenciar una aceptación y reconocimiento de las actividades. Se contó con la participación de 83 personas mayores.

NOTA ACLARATORIA: Los registros fotográficos reposan en el Drive de la comunidad de cuidado.

Jorge Enrique Silva
Persona mayor
C.C. 19102163

Ana Osma
Persona mayor
C.C. 28193262

Adriana Caro
Persona mayor
C.C. 41305853

Hna. Anabelly Del Carmen Cadena
Coordinadora
C.C. 1086754440

Fecha de evaluación del encuentro: 28 de Febrero 2026

Nombre del profesional que evalúa: Carolina Enciso Rincón

REGISTRO FOTOGRÁFICO

ÁREA: TERAPIA OCUPACIONAL
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: VIVIENDO LA CULTURA Y EL ARTE
FECHA DE REALIZACIÓN: 11/02/2026







REGISTRO FOTOGRÁFICO

ÁREA: TERAPIA OCUPACIONAL
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGO Y GOZO
FECHA DE REALIZACIÓN: 6/02/2026







REGISTRO FOTOGRÁFICO

ÁREA: TERAPIA OCUPACIONAL
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: SENTIDOS Y MENTE ACTIVA
FECHAS DE REALIZACIÓN:

1. **3/02/2026**
2. **5/02/2026**
3. **9/02/2026**
4. **13/02/2026**
5. **17/02/2026**
6. **19/02/2026**
7. **23/02/2026**
8. **25/02/2026**








Sasaima
Hogar San José
Cra 4 # 6 - 21
13/02/2026, 10:07:32 a.m.


MEMORIZA LAS IMÁGENES
Sasaima
Hogar San José
Cra 4 # 6 - 21
17/02/2026, 10:04:00 a.m.


Sasaima
Hogar San José
Cra 4 # 6 - 21
19/02/2026, 9:55:51 a.m.


Sasaima
Hogar San José
Cra 4 # 6 - 21
23/02/2026, 9:58:01 a.m.


Sasaima
Hogar San José
Cra 4 # 6 - 21
25/02/2026, 10:01:23 a.m.