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	3	2026	al	17	3	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 06 de marzo de 2026 se ejecutará una actividad cultural.
Se inició la actividad cultural de tipo espiritual invitando a las personas mayores a participar y ubicándolas en el espacio dispuesto para la celebración del santo viacrucis. Posteriormente, se acompañó a los participantes a ubicarse de manera organizada en el lugar dispuesto, procurando generar un ambiente de respeto, recogimiento y participación. Seguidamente, se realizó una breve explicación de la temática a desarrollar, contextualizando el significado del viacrucis dentro de la tradición cristiana y su importancia como un momento de reflexión espiritual. Durante la actividad, se recreó de manera narrativa y participativa cada una de las estaciones que vivió Jesús, desde el momento en que fue hecho prisionero hasta su crucifixión y muerte en la cruz.

Actividad 2: El día 09 de marzo de 2026 se realizará una actividad lúdico-recreativa.
El juego de bingo 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 (comedor principal). 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, 11 y 17 de marzo 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 de tipo cultural-espiritual consistió en la celebración y conmemoración de la pasión, muerte y resurrección de Jesucristo, mediante la recreación, meditación y contemplación del Viacrucis, recorriendo las 14 estaciones que representan el camino que transitó Jesús desde el momento en que fue hecho prisionero hasta su muerte en la cruz y posterior resurrección. Durante la actividad se representaron las siguientes estaciones: Jesús es condenado a muerte, Jesús carga con la cruz, Jesús cae por primera vez, Jesús encuentra a María su Santísima Madre, el Cirineo ayuda a llevar la cruz de Jesús, la Verónica enjuga el rostro de Jesús, Jesús cae por segunda vez, Jesús consuela a las hijas de Jerusalén, Jesús cae por tercera vez, Jesús es despojado de sus vestiduras, Jesús es clavado en la cruz, Jesús muere en la cruz, Jesús es bajado de la cruz y colocado en brazos de su Madre, Jesús es sepultado y al tercer día resucita. En cada estación se ubicó una persona mayor encargada de anunciar la escena correspondiente, portando una imagen representativa que permitía a los participantes identificar el momento del Viacrucis. De manera paralela, algunas personas del talento humano, vestidas con atuendos alusivos a la época, realizaron la dramatización del recorrido que Jesús realizó hacia el Calvario, lo que permitió recrear de forma simbólica cada momento de la historia. Esta actividad favoreció espacios de reflexión espiritual, participación comunitaria y fortalecimiento de las creencias religiosas de las personas mayores,
	Actividad 2: Para el momento central del encuentro lúdico-recreativo, se inició entregando a cada participante el cartón de su elección junto con sus respectivas fichas. A continuación, se impartieron las reglas del juego, explicando que la partida comenzaría cuando la persona encargada de liderar la actividad girara la balotera y extrajera una bola. El número obtenido se anunciaba en voz alta para que los participantes pudieran escucharlo y verificar si este se encontraba en su cartón. En caso afirmativo, debían cubrir el número correspondiente con una ficha. El objetivo consistía en completar el patrón previamente indicado ya fuera una fila, columna o cartón lleno y pronunciar la palabra "bingo" al lograrlo. En ese momento, el líder verificaba el cartón para confirmar que los números tapados coincidieran con los anunciados. Una vez validada la coincidencia, el jugador era declarado ganador. Durante el transcurso de la actividad, algunas personas mayores requirieron apoyo constante para identificar los números anunciados y ubicarlos correctamente en sus cartones. Para finalizar, se entregó un premio comestible a las personas mayores ganadoras del juego.
	Actividad 3: Se dio inicio a la actividad de estimulación cognitiva con explicación de la temática la cual consistió en jugar concéntrese, utilizando imágenes de animales domésticos y salvajes tales como vacón, tigre, serpiente, perro, entre otros. Inicialmente, se presentaron las imágenes a los participantes con el fin de que las observaran, reconocieran e identificaran. Posteriormente se ocultaron con láminas numeradas. El objetivo del juego era que las personas mayores encontraran o descubrieran las parejas de imágenes iguales, eligiendo dos números al azar en cada turno. La actividad se desarrolló de manera grupal, fomentando la interacción y, como regla principal, se respetaron los turnos de cada participante. 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 cognitiva se inició con la explicación de la temática, que consistió en mostrar láminas con imágenes de profesiones entre las que se encontraban: medico, bombero, estilista panadero, maestro, etc. Posterior a esto, se entregó a cada participante fichas quienes debían seleccionarlas y relacionarlas según las características necesarias para desempeñar las profesiones mencionadas. Con la actividad se logró estimualr 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 sobre cultura general, diseñado para favorecer la participación activa de las personas mayores. A medida que se presentaban las preguntas, se brindaban tres 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. La actividad de estimulación visual se llevó a cabo mediante el uso de herramienta tecnológica y audiovisual que proyectó diferentes ilustraciones aparentemente iguales. Las personas mayores debían observarlas con atención para identificar las diferencias entre una y otra imagen. A través de este espacio grupal se promovió discriminación visual y el fortalecimiento de las habilidades de atención.
3.3.3 MOMENTO FINAL	**Actividad 1:** La actividad en un ambiente de reflexión y recogimiento entre los participantes, generado a partir del recorrido realizado por las diferentes estaciones. Posteriormente, se aplicó un post test utilizando una paleta para que pudieran expresar su percepción, herramienta que permitió a los participantes expresar de manera visual su apreciación frente a la actividad, manifestando cómo se sintieron durante su desarrollo y si lograron tener una vivencia espiritual significativa. Durante este momento, algunas personas mayores expresasron de manera voluntaria sus reflexiones relacionadas con la actividad. Finalmente, se agradeció a las personas mayores por su disposición y participación. Luego 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 bingo, 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
Juego concéntrese láminas de animales domésticos y salvajes	Personas Mayores
Prensa informativa	Técnicos en Artes
14 Imágenes del santo viacrucis	Terapeuta Ocupacional
14 palos de balso	Auxiliares de Enfermería
1 Cruz en madera	
Atuendos alusivos a la época	
1 Micrófono inalámbrico	
1 Cabina de sonido	
13 Láminas con diferentes imágenes de profesiones	
Juego de bingo	
Cartones con números	
Fichas	
Balotera	
1 computador portátil	
Video bean	
Telón de proyección	
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 celebración del santo viacrucis. Además, permitio generar espacios de oración, contemplación y reflexión en los participantes, al recordar que el viacrucis es un acto de piedad y de conmemoración del sacrificio de amor de nuestro señor Jesucristo por la salvación de la humanidad. 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 una vivencia espiritual y significativa. En conclusión, la actividad cumplió con su objetivo de fomentar la participación en espacios culturales, promoviendo a su vez relaciones interpersonales y el fortalecimiento de habilidades sociales. Así mismo, se evidenció una participación respetuosa y significativa por parte de los asistentes, quienes acompañaron cada estación con momentos de oración, silencio y contemplación, fortaleciendo el sentido de comunidad y espiritualidad dentro del grupo. En la actividad participaron 50 personas mayores.

Actividad 2: La actividad "juego y gozo" logró cumplir con el objetivo de promover en las personas mayores vínculos afectivos y de interacción social mediante la actividad lúdico-recreativa en un entorno divertido y relajado. A través del juego de bingo, se fomentó expresiones de alegría y entusiasmo, favoreciendo la socialización y el esparcimiento, además de estimular la atención y la concentración, dado que los participantes debían escuchar atentamente los números anunciados y compararlos con los presentes en su cartón. Por otra parte, se mencionó el ganador, destacando su compromiso y habilidades en el desarrollo del juego. 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 27 personas mayores.

Actividad 3: Las actividades de estimulación sensorial y cognitiva lograron cumplir con el objetivo de fomentar vínculos 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 animal observan? y ¿dónde está la otra imagen igual?, qué noticia les gustó más?, ¿qué noticia les impactó más?, ¿qué profesión es esta? y ¿qué elementos necesita para desempeñar la profesión?, ¿qué temas sobre cultura general les gusto mas geografía, música, naturaleza, etc?, ¿que diferencia observan de una imagen a la otra?. 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 73 personas mayores.

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

Luis Ausique
Persona mayor
C.C. 19088379

Cecilia Pinzón
Persona mayor
C.C. 41301354

No Firma
Ernesto Torres
Persona mayor
C.C. 81716009

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

Fecha de evaluación del encuentro: 17 de Marzo 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: 6/03/2026







REGISTRO FOTOGRÁFICO

ÁREA: TERAPIA OCUPACIONAL
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGO Y GOZO
FECHA DE REALIZACIÓN: 9/03/2026







REGISTRO FOTOGRÁFICO

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

1. **3/03/2026**
2. **5/03/2026**
3. **9/03/2026**
4. **11/03/2026**
5. **17/03/2026**








¿Cuál es el músculo que está señalado en la imagen?
Isquiotibiales
Cuádriceps
Aductores
Sasaima
Hogar San José
Cra 4 # 6 - 21
11/03/2026, 9:47:13 a.m.


¡NDIA
Sasaima
Hogar San José
Cra 4 # 6 - 21
17/03/2026, 10:02:28 a.m.