ANEXO. FICHATECNICA

LUDICO PEDAGOGICAS

02 DE ABRIL AL 01 DE MAYO DE 2026

No. CONTRATO: PS-475-2026
OBJETO DEL CONTRATO: PRESTACIÓN DE SERVICIOS PARA EL DESARROLLO ACTIVIDADES FÍSICAS, LÚDICAS CULTURALES Y RECREATIVAS QUE PROMUEVAN EL BUEN USO Y APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE ENEL PROGRAMA ADULTO MAYOR DEL MUNICIPIO DE ZIPAQUIRÁ.
SESIONES: LUDICAS PEDAGOGICAS
ACTIVIDAD: Desarrollo Cognitivo-Aprendizaje-Reconocimiento de Habilidades-Saberes
OBJETIVO GENERAL: Generar espacios de aprendizaje donde los adultos(as) mayores mediante actividades lúdicas adquieran nuevos conocimientos y reconozcan sus habilidades **OBJETIVOS ESPECIFICOS:** • Generar actividades lúdicas que favorezcan el sano esparcimiento en el adulto mayor. • Generarmetodologías prácticas, que permite la comunicaciónentre losadultosmayores, así como la expresión de sus emociones. • Propiciar espacios de interacción y de comunicación donde se permita el aprendizaje de forma fácil
POBLACION OBJETO: CENTRO DIA SANTA ANA-SAN CARLOS--CENTRO INTEGRAL DE SERVICIOS-COMUNEROS-RIO FRIO---SAN JORGE-SAN RAFAEL-PASOANCHO-PORTACHUELO-SAN GABRIEL – STA ISABEL RODEO- PARCELACION STA ISABEL – LAS VILLAS – PORTACHUELO – ALTO DEL AGUILA – EL TUNAL – SAN CARLOS.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDADYMETODOLOGIA: Las actividades sedesarrollan mediante diferentes dinámicas Veo-veo: Se trata de un juego mítico que hace las delicias de los más pequeños, y suele ser cuando juegan con alguien más mayor. Este puedes ser tú. Uno de los jugadores tendrá que adivinar el objeto elegido por su inicial; se pueden dar pistas sobre el lugar de la sala en que se encuentra, por ejemplo, hasta que alguien lo adivina. Palabras encadenadas: Se trata de coger la última sílaba de una palabra y encadenar con la siguiente; que la última sílaba de esa palabra sea la primera de la siguiente. Fomenta la memoria y la comunicación, además de la atención y la concentración. Adivina la canción: Este es un juego que puede resultar de gran entretenimiento en grupo. Se pueden tomar como referencia las canciones más escuchadas del tiempo en el que las personas mayores eran jóvenes, por ejemplo. Se reproducirá la canción durante un corto espacio de tiempo. En total, se pueden poner 10 canciones para este juego. Los participantes anotarán en un papel el nombre de esa canción que cree que ha escuchado junto con el artista que la canta, yel ganador será quien consigamás aciertos.

Agudeza auditiva, rapidez, motricidad y capacidad de atención son algunos de los beneficios de este juego.

Quién es quién: Se trata de otra actividad en grupo. Una persona se tapa los ojos y un participante del grupo dirá una palabra; la persona con la venda debe adivinar quién es. Si no lo consigue, el resto de participantes irá diciendo más pistas hasta dar con la persona.

El juego de los olores: Se vendarán los ojos al participante y se colocarán sustancias u objetos en un recipiente para que lo huela. El jugador deberá adivinar a qué corresponde. Podremos usar, jabones, flores, café, canela, especias… Entre los juegos para adultos mayores, este es uno de los que contribuyen a seguir estimulando las asociaciones mentales y la agilidad sensorial.

RECURSOS:
HUMANOS: Profesionales en Actividad Física
MATERIALES: Conos–Lazos-Balones-Bombas-Actas-Formatos de Asistencia-parlante-micrófono-lazos-teratubin-teraban

LOGROSY CONCLUSIONES:

- Conseguir unmayornivel de autonomía físicay psicológica.
- Mejorar el equilibrio emocional.
- Mejorar la capacidad de adaptacióna nuevas situaciones.
- Potenciarla sociabilidad.