ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN SOCIAL	PROCESO PRESTACIÓN DE SERVICIOS SOCIALES FORMATO REGISTRO DESARROLLO ACTIVIDADES SERVICIO CUIDADO TRANSITORIO DÍA-NOCHE	Código: FOR-PSS-517 Versión: 1 Fecha: Memo I2023036946 - 28/11/2023 Página: 1 de 1

Fecha de ejecución:	25	03	2024	
Unidad Operativa:	Cuidado Transitorio Samper Mendoza			
Componente de Atención:	OCUPACIÓN HUMANA			
Línea de Atención:	Movilizando habilidades, capacidades y potencialidades		Profesional a cargo:	Auxiliar de enfermería: William Cárdenas
Nombre de la actividad:	Juego de Stop			

DESARROLLO DEL TEMA

OBJETIVO GENERAL

Favorecer las capacidades, intereses y habilidades de las personas mayores asistentes al centro cuidado transitorio a través de estrategias que les permita construir su identidad personal, cultural y social para incentivar la participación en ocupaciones significativas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conservar habilidades capacidades y potencialidades en las personas mayores asistentes al centro cuidado transitorio Samper Mendoza, por medio de procesos de educación, formación, emprendimiento y ocupación humana.

2. Reconocer las capacidades de las personas mayor a partir de ejercicios prácticas que les permitan descubrir y potenciar habilidades motrices y cognitivas

3. Fomentar la interacción social y el trabajo en equipo entre los residentes del Centro Transitorio Samper Mendoza a través del juego de Stop, promoviendo así un ambiente de compañerismo y diversión.

METODOLOGÍA

MOMENTO INICIAL	El momento inicial se colocará en orden el espacio acondicionado del centro para la actividad, se acomodarán sillas y dos carteleras para el desarrollo de la actividad.
MOMENTO CENTRAL	El momento central de la actividad de juego de Stop para personas mayores del Centro Transitorio Samper Mendoza sería el desarrollo del juego en sí mismo. Durante estos momentos, se les pedirá a los usuarios participar de manera voluntaria, se formarán dos equipos, se seleccionará la letra, y luego tendrán un tiempo determinado para completar las categorías en sus respectivas carteleras.
MOMENTO FINAL	El momento final de la actividad sería la conclusión del juego, donde se contabilizarían los puntos obtenidos por cada equipo y se declarará un ganador. Además, se aprovecharía este momento para reflexionar sobre la experiencia, resaltar los aspectos positivos del juego, y animar a los participantes a seguir participando en actividades similares en el futuro para continuar fortaleciendo sus habilidades y disfrutando de la compañía de sus compañeros.

RECURSOS

Personas mayores	cartelera
Persona quien coordina el juego	sillas
	Lista de letras

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante el desarrollo del encuentro, el 52% de las personas mayores participaron en la actividad se da la bienvenida se explica el propósito de la actividad. En el desarrollo del encuentro, se dio la bienvenida y se les explicó el propósito de la actividad. Se organizó el espacio y se aseguró la disponibilidad de todos los recursos necesarios. Se prepararon las carteleras, ya sea de forma individual o por equipos, con las categorías escritas en la parte superior. Posteriormente, se distribuyeron las letras, marcadores, y se colocó un cronómetro visible para establecer el tiempo límite. El coordinador del juego reunió a los participantes y explicó las reglas del juego de Stop, haciendo hincapié en el objetivo de promover la interacción social y el disfrute, así como el bienestar de los participantes. Se detallaron las categorías que se utilizarían durante el juego y se explicó cómo se puntuaría cada respuesta. Se aseguró que todos comprendieran el proceso y se resolvieron las dudas antes de comenzar. Los participantes se dividieron en equipos equilibrados, considerando habilidades y capacidades para fomentar la colaboración. Se seleccionaron los primeros jugadores para empezar a escribir y determinar la letra inicial. Comenzó el tiempo y todos los participantes empezaron a completar las categorías en sus carteleras utilizando palabras que comenzaran con la letra seleccionada. Trabajaron en equipo para completar las categorías dentro del tiempo establecido, fomentando la comunicación y la creatividad. Se resolvieron dudas y alentó la participación de todos. Al finalizar, se anunció el final del tiempo y se recopilaron las carteleras. Se procedió a

contabilizar los puntos de cada equipo, valorando las respuestas válidas y restando por las incorrectas o repetidas. Se declaró un equipo ganador y se reconoció el esfuerzo de todos los participantes. Se desarrolló una reflexión sobre la experiencia del juego, destacando los aspectos positivos y las habilidades desarrolladas. Se animó a los participantes a seguir participando en actividades similares para promover su bienestar y socialización. Se agradeció la participación de todos y se cerró la actividad con un ambiente positivo y enriquecedor. No se presentaron dificultades en la actividad.

Registro Fotográfico	Nombre de la actividad
Responsable: Auxiliar de enfermería: William Cárdenas Fecha: 25/03/2024	Juego de stop
	
	