

Consulta la Buena Práctica



Fundación Niño Jesús

ActivaMENTE senior

Fundación
Niño Jesús

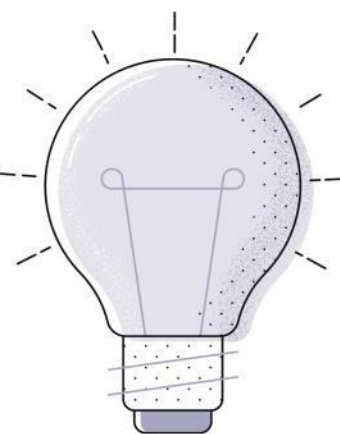
ÍNDICE

4. RESUMEN DE LA BUENA PRÁCTICA	3
5. ÁMBITO DE ACTUACIÓN.....	3
6. PERSONAS BENEFICIARIAS	4
7. TIPO DE ACTIVIDAD	4
8. ÁMBITO TERRITORIAL.....	5
9. DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA	5
10. JUSTIFICACIÓN.....	7
11. OBJETIVOS	8
12. PALABRAS CLAVES	9
13. TEMPORALIZACIÓN	10
14. HITOS	10
15. RECURSOS	10
16. FINANCIACIÓN	11
17. ALINEACIÓN CON OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)	12
18. COHERENCIA CON LOS PRINCIPIOS DEL MODELO DE ATENCIÓN INTEGRAL Y CENTRADA EN LA PERSONA (AICP)	13
19. COHERENCIA CON LOS CRITERIOS COMPLEMENTARIOS	16



1. RESUMEN DE LA BUENA PRÁCTICA

Activamente Senior, herramienta pedagógica integral que promueve el envejecimiento activo de personas mayores. Mediante la gamificación, fomenta la estimulación cognitiva, social, física y ocupacional, favoreciendo aprendizajes significativos y fortaleciendo la autonomía. Su validación evidenció motivación, participación y gran aceptación, consolidándola como una buena práctica innovadora y replicable, que aporta al bienestar integral y a la calidad de vida de los participantes.



2. ÁMBITO DE ACTUACIÓN

Detallar el ámbito de actuación marcando con una X la opción u opciones que correspondan de la siguiente tabla:

Personalización, integralidad y coordinación: experiencias aplicadas de atención o de intervención que favorezcan la autonomía personal, la independencia funcional, el bienestar y la participación de las personas que tienen necesidad de apoyos.	X
Productos de apoyo y TIC: diseño y/o implementación de tecnologías, productos de apoyo y TIC para favorecer la autonomía, la independencia, el bienestar y la seguridad, tanto de las personas que tienen necesidad de apoyos como de las personas que les atienden o cuidan.	
Entorno físico y comunitario: experiencias que desarrollen el diseño arquitectónico, mejoras relacionadas con el entorno residencial de la persona, actuaciones ambientales dirigidas a favorecer la accesibilidad, etc.	
Desarrollo organizativo y profesional: Innovaciones organizativas, metodológicas o normativas que medien o favorezcan la aplicación del modelo, a través de cambios normativos, instrumentos de evaluación, adaptaciones en los sistemas de organización y gestión de los centros y recursos, coordinación sociosanitaria, metodologías e instrumentos de atención personalizada, adaptación de perfiles profesionales y formas de actuación.	
Acciones de comunicación: aquellas experiencias relacionadas con medios de comunicación dirigidas a romper los estereotipos e imágenes erróneas sobre la vejez, discapacidad, enfermedad, etc., que propongan una visión que ponga en valor a las personas.	
Generación de conocimiento: iniciativas dirigidas a la investigación, evaluación, publicaciones, entornos académicos que favorezcan la generación de conocimiento y visibilicen los avances en nuevos modelos de atención y/o cuidados.	
COVID-19: se refiere a aquellas iniciativas que hayan nacido o se hayan tenido que ajustar específicamente en el marco de la pandemia del virus de la COVID-19.	



3. PERSONAS BENEFICIARIAS

Detallar las características de las personas beneficiarias marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Personas mayores	X
Personas con discapacidad	
Personas en situación de dependencia	
Familias	
Profesionales	
Sociedad en general	
Otro/s	
<p>Describa las características principales de las personas beneficiarias de la experiencia: Las personas beneficiarias son mayores de 60 años en condición de vulnerabilidad, caracterizadas por presentar en su mayoría patologías crónicas. Predomina la participación de mujeres, quienes encuentran en la experiencia un espacio protector y de fortalecimiento integral. Esta población, además de las necesidades de salud, enfrenta retos sociales y económicos que incrementan su riesgo de exclusión, por lo cual la intervención resulta clave para promover su bienestar, autonomía y envejecimiento activo con calidad de vida.</p>	

4. TIPO DE ACTIVIDAD

Detallar el tipo de actividad de su entidad marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Centro residencial	
Comunidades, viviendas, domicilios	
Centros ocupacionales	
Centros de día	
TAD, SAD	
Escuelas, universidades y otros centros educativos	
Lugares y centros de trabajo	
Políticas públicas	
Transporte	
Ocio	
Cultura	
Deporte	
Otro/s	X
<p>Describa el tipo de actividad de la entidad que lleva a cabo la buena práctica: La Fundación Niño Jesús es una entidad sin ánimo de lucro con más de 60 años de trayectoria, enfocada en diseñar, administrar y operar programas sociales, prestando servicios de capacitación enfocados a la protección de la niñez, la familia, las personas mayores y la comunidad en Bogotá y Cundinamarca – Colombia.</p>	



5. ÁMBITO TERRITORIAL

Detallar el ámbito territorial de su entidad marcando con una X la opción que corresponda, especificando la zona de actuación:

Local (Especificar municipio):	
Provincial (Especificar provincia):	
Autonómico y regional (Especificar comunidad autónoma y/o región):	
Estatul	
Unión Europea	
Internacional	X
Indique el lugar/es en los que se desarrolla la buena práctica: Colombia, Bogotá, localidad de Engativá, como sede principal de la Fundación y el programa (Usaquén y Soacha) como puntos itinerantes de la población.	

6. DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA

Describa a continuación, de forma detallada, en qué consiste la buena práctica, metodología empleada, fases de implementación, etc. (máximo 2.000 palabras):

El programa **Fundadores de Vida** de la **Fundación Niño Jesús**, creado en 2011, tiene como propósito brindar atención integral a las personas mayores de la localidad de Engativá, Usaquén, Suba y en el municipio de Cundinamarca, promoviendo el envejecimiento activo, saludable y productivo, de acuerdo con su Modelo de Intervención Integral. Bajo esta orientación, se trabaja de manera transversal en tres ejes fundamentales: **productividad, desarrollo humano, y promoción y detección**, buscando siempre que las personas mayores fortalezcan sus competencias y mantengan una vida plena, autónoma y significativa.

En coherencia con este propósito, año tras año el programa se enfrenta al reto de generar estrategias innovadoras que den respuesta a las necesidades identificadas en la población. En el año 2024 surge así la iniciativa "ActivaMente Senior", una herramienta pedagógica diferencial basada en la gamificación. Esta práctica busca estimular cuatro dimensiones fundamentales del ser humano (**mental, ocupacional, física y social**) a través del juego, ofreciendo a las personas mayores una experiencia lúdica, formativa y motivadora que promueva el bienestar integral.

La buena práctica se fundamenta en el reconocimiento del juego como un medio pedagógico y terapéutico, capaz de facilitar procesos de aprendizaje, memoria, interacción y motivación. De esta manera, ActivaMente Senior no solo fortalece las capacidades cognitivas, físicas y sociales de los participantes, sino que también contribuye a mejorar la calidad de vida, la autoestima, la autonomía y la integración comunitaria.

La metodología se centra en la gamificación, entendida como el uso de dinámicas propias de los juegos (competencia, cooperación, retos, logros, retroalimentación) en contextos no exclusivamente recreativos, para generar motivación y compromiso. Esta estrategia pedagógica se ha aplicado mediante un material compuesto por un tablero de juego, un rotafolio e instructivos, diseñados de manera accesible, clara y atractiva para las personas mayores.

La práctica contempla cuatro componentes centrales que orientan el diseño de las actividades. **Componente mental:** Se diseñan actividades que estimulan funciones ejecutivas, memoria, atención y orientación, promoviendo el desarrollo neurocognitivo. Además, se refuerza la salud mental a través de ejercicios que favorecen la solución de problemas, el reconocimiento de la importancia de la mente y el fortalecimiento de la resiliencia como herramienta para la calidad de vida.

Componente ocupacional: A través del juego se promueven prácticas que incentiven el buen uso del tiempo, dentro y fuera de la herramienta. Se busca que los aprendizajes sean transferibles a la vida cotidiana, generando rutinas positivas, útiles y satisfactorias que fortalezcan el envejecimiento activo. **Componente físico:** Incluye actividades que movilizan el cuerpo humano, adaptadas a las posibilidades y condiciones de las personas mayores. Estas acciones no solo estimulan la movilidad física, sino también la conciencia corporal y el autocuidado, contribuyendo a la prevención de enfermedades y al mantenimiento de la autonomía funcional.

Componente social: Se fomenta la interacción entre dos o más personas, fortaleciendo el sentido de comunidad, la comunicación efectiva, la cooperación y la solidaridad. Este componente es esencial para reducir el aislamiento social y promover la participación en la vida comunitaria.

La metodología se apoya también en la educación experiencial, es decir, el aprendizaje mediante la práctica directa, donde cada actividad busca ser significativa y dejar una huella en los participantes. Asimismo, se han aplicado criterios de accesibilidad pedagógica, garantizando que el material y las instrucciones sean comprensibles, atractivas y adaptables a diferentes niveles de capacidad.

Fases de implementación

La implementación de la buena práctica se desarrolló en varias fases articuladas: **Diagnóstico y diseño**, identificación de necesidades específicas de las personas mayores participantes en el programa Fundadores de Vida.

Definición de los componentes a estimular (mental, ocupacional, físico y social).

Diseño del prototipo de la herramienta ActivaMente Senior, con sus respectivos materiales (tablero, rotafolio, instructivo). **Pilotaje y validación**, aplicación inicial de la herramienta con un grupo de personas mayores seleccionadas. Observación de la dinámica, nivel de participación y respuestas frente a las actividades propuestas.

Recolección de retroalimentación de los participantes y de los profesionales facilitadores. **Ajustes metodológicos** y de contenido para mejorar la usabilidad, el impacto y la accesibilidad de la herramienta. **Implementación formal**, desarrollo de sesiones con la herramienta dentro del programa Fundadores de Vida. Facilitación por parte de los profesionales del equipo interdisciplinar (psicología, fisioterapia, t. psicosocial). **Promoción del uso de la herramienta** tanto en espacios individuales como colectivos, dentro y fuera del centro.



Conclusión

La experiencia desarrollada por la Fundación Niño Jesús a través del programa Fundadores de Vida y su iniciativa ActivaMente Senior constituye una buena práctica integral, innovadora y transformadora, que pone en el centro la dignidad y el potencial de las personas mayores. Su metodología basada en la gamificación demuestra que el aprendizaje y el juego no tienen edad, y que, al articular componentes mentales, ocupacionales, físicos y sociales, es posible fortalecer el envejecimiento activo, la autonomía y la calidad de vida.

7. JUSTIFICACIÓN

Especifique el motivo o causa que motivó la puesta en marcha de la iniciativa:

La creación de la herramienta **Activamente Senior se fundamenta en la necesidad de responder a los desafíos actuales del envejecimiento en la población mayor en Bogotá y Cundinamarca**, donde la Fundación Niño Jesús, a través del programa *Fundadores de Vida*, ha venido acompañando desde 2011 a personas mayores con el propósito de brindar atención integral, promover su autonomía y fortalecer sus competencias para una vida activa, saludable y productiva.

En el proceso de intervención desarrollado durante más de una década, se identificaron limitaciones en el uso de metodologías tradicionales para la estimulación cognitiva, física, social y ocupacional. Estas, aunque aportaban a los objetivos planteados, no lograban generar un impacto sostenido en la motivación, la participación y la apropiación de aprendizajes significativos en las personas mayores. A este panorama se suma el hecho de que, de acuerdo con las proyecciones demográficas y en concordancia con la Década del Envejecimiento Saludable (2021–2030), la población mayor crece aceleradamente y con ella los riesgos asociados: incremento de enfermedades neurodegenerativas, prevalencia de problemas osteomusculares, mayores índices de soledad, situaciones de duelo vinculadas al “nido vacío” y otros desafíos que afectan la calidad de vida. En este contexto, se hace evidente la necesidad de contar con herramientas innovadoras, pedagógicas y accesibles que, además de ser atractivas, puedan aplicarse en diversos entornos, promover la autonomía y replicarse fácilmente.

A partir de estas necesidades, surge la iniciativa de desarrollar *Activamente Senior*, un recurso diferencial basado en la gamificación, que aprovecha el juego como estrategia de aprendizaje, motivación y cohesión social. La herramienta busca estimular cuatro componentes fundamentales: mental, ocupacional, físico y social, aportando de manera integral al bienestar y calidad de vida de los participantes.

El motivo central que impulsó su creación fue ofrecer a las personas mayores una alternativa metodológica novedosa que les permitiera ejercitar sus capacidades cognitivas, mantener hábitos saludables, fortalecer la interacción social y encontrar



en la ocupación una oportunidad para aprovechar el tiempo de manera significativa. De igual manera, responde al reto institucional de generar prácticas innovadoras que estén alineadas con el Modelo de Intervención Integral de la Fundación y que consoliden experiencias de cuidado y aprendizaje que puedan perdurar en el tiempo.

En este sentido, la puesta en marcha de *Activamente Senior* no solo representa una respuesta a necesidades detectadas en la población atendida, sino también una apuesta por enriquecer las prácticas pedagógicas del programa, contribuyendo a la sostenibilidad, escalabilidad y replicabilidad de una buena práctica que puede convertirse en referente para otros escenarios de atención a personas mayores en Colombia.

8. OBJETIVOS

Indique el Objetivo General y los Objetivos Específicos de la iniciativa:

Objetivo General:

Diseñar una herramienta pedagógica innovadora que, mediante la gamificación, promueva el desarrollo y mantenimiento de habilidades ocupacionales, físicas, mentales y sociales en personas mayores participantes del programa *Fundadores de Vida* y en población externa, favoreciendo su autonomía, bienestar y envejecimiento activo.

Objetivos Específicos:

- Potenciar las habilidades cognitivas, físicas, sociales y ocupacionales de las personas mayores, mediante la gamificación y bajo el modelo de atención centrado en la persona, promoviendo autonomía, bienestar y envejecimiento activo.
- Consolidar la estrategia como una práctica innovadora replicable en distintos contextos de atención a personas mayores, alineada con el Modelo de Intervención Integral de la Fundación.

9. PALABRAS CLAVES

Describe cuatro “palabras claves” relacionadas con su buena práctica y por qué tienen importancia, por ejemplo: palabra clave “Personalización”, porque llevamos a cabo una atención personalizada, centrada en las características e idiosincrasia de cada una de las personas, teniendo en cuenta su opinión, intereses, valores, costumbres...

Palabra clave -1-: Gamificación: Es la integración de elementos del juego en contextos pedagógicos, lo que motiva y genera mayor participación en las personas mayores. Es importante porque convierte el aprendizaje en una experiencia atractiva y significativa dentro del programa.

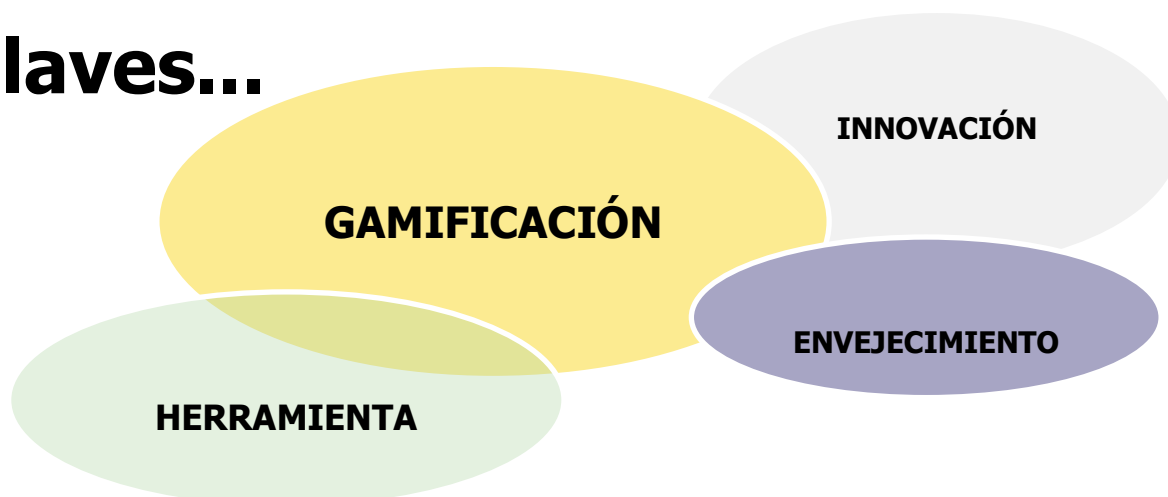
Maluy, M. (2022). La gamificación como estrategia educativa para la motivación y el aprendizaje. *Revista de Innovación Educativa*, 14(2), 45–52.

Palabra clave -2-: Herramienta: Recurso diseñado para facilitar procesos de aprendizaje y estimular distintas capacidades. Es relevante porque Activamente Senior ofrece a las personas mayores una estrategia concreta y adaptable para ejercitarse en los ámbitos cognitivo, físico, ocupacional y social. Díaz-Barriga, F. (2020). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill.

Palabra clave -3-: Innovación: Implica crear nuevas metodologías o recursos que transforman la práctica educativa. En este caso, la innovación radica en que la Fundación Niño Jesús desarrolla una propuesta única que integra juego, pedagogía y envejecimiento activo, replicable en otros contextos. Hannan, A., & Silver, H. (2021). *Innovating in education: Strategies for change*. Routledge.

Palabra clave -4-: Envejecimiento: Promueve un estilo de vida saludable que incluye la estimulación mental, física, ocupacional y social. Es clave porque la buena práctica busca que las personas mayores mantengan autonomía, bienestar y calidad de vida, alineándose con la Década del Envejecimiento Saludable. Organización Mundial de la Salud. (2015). *Informe mundial sobre el envejecimiento y la salud*. OMS.

Claves...





10. TEMPORALIZACIÓN

Indique la fecha de inicio de la buena práctica (mes y año):

Año de inicio: 2024
Mes de inicio: Enero

11. HITOS

Describir hitos importantes, como, por ejemplo, premios, reconocimientos recibidos por la iniciativa que se presenta. Si no los hubiera, indicar no procede.

En mayo de 2023 y en 2024, la Fundación Niño Jesús presentó, en el IX Congreso Latinoamericano y del Caribe de la Asociación Internacional de Gerontología y Geriatria y en el XVII Congreso de la Asociación Colombiana de Gerontología y Geriatria, la experiencia *La Jugarreta: Mundoteca de juegos alternativos para personas mayores*. Esta iniciativa, desarrollada en 2022, fue reconocida por su aporte al mantenimiento físico, cognitivo y social, constituyéndose en un antecedente innovador que respalda y enriquece la creación de la herramienta *Activamente Senior*.

12. RECURSOS

Describir los recursos necesarios para llevar a cabo la experiencia, en cuanto a personal necesario y recursos materiales:

Recursos necesarios para llevar a cabo la experiencia

El juego no requiere la presencia de un experto en el tema para ser desarrollado. Puede ser facilitado directamente por personas mayores, siempre que se designe un juez o mediador, lo que garantiza la sostenibilidad de la práctica en diferentes escenarios comunitarios.

2. Recursos materiales:

Para la implementación de la herramienta pedagógica Activamente Senior se diseñaron y emplearon los siguientes materiales:

- Tablero tipo banner: cuadrado (50 cm x 50 cm) con borde plástico superior e inferior (3 cm), con diseño alusivo a un parque (máquinas de bio parque, lago con animales, puente, árboles, arbustos, tres sillas, cancha de baloncesto de 7 x 11 cm, venta de frutas, punto de hidratación y seis personas mayores realizando actividades diversas). El tablero contiene 50 casillas distribuidas por color: 10 vinotinto (mental), 10 naranja (social), 10 rojo (ocupacional), 10 verde (físico), 8 comodines, 1 inicio y 1 meta.
- Juego de fichas de parques: cuatro fichas de colores amarillo, azul, blanco y negro. Dado: una unidad.
- Empaque tipo tula: estampada con el diseño del tablero y colores institucionales.
- Libreta cuadriculada: de 50 hojas, argollada superior (18 x 15 cm), con tapa alusiva al diseño del tablero.
- Plastilina tipo Play Doh: una unidad en cualquier color.
- Lápices: cuatro unidades, número 2 (marca Mirado).
- Tajalápiz: una unidad.
- Borrador de nata: una unidad.
- Rotafolio: dividido por colores según componentes (vinotinto: mental, naranja: social, rojo: ocupacional, verde: físico), con portada alusiva al tablero y el nombre de la herramienta.
- Reloj de arena: duración de 2 minutos.
- Fichas de comodín: 20 unidades en material propalcote (7 x 11 cm), para ubicar en el tablero (ej. cancha).

13. FINANCIACIÓN

Detallar el tipo de financiación con el que cuenta la buena práctica, marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Recursos propios	X
Cuota de personas usuarias	
Ingresos derivados de la prestación de servicios/productos	
Subvenciones	
Otros	
Especificar otras fuentes de financiación diferentes:	



14. ALINEACIÓN CON OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Elegir el objetivo/s de desarrollo sostenible a los que contribuya la buena práctica, marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Acabar con la pobreza	
Hambre cero	
Salud y bienestar	X
Educación de calidad	
Igualdad de género	
Agua limpia y saneamiento	
Energía asequible y no contaminante	
Trabajo decente y crecimiento económico	
Industria, innovación e infraestructura	
Reducción de las desigualdades	
Ciudades y comunidades sostenibles	
Producción y consumo responsables	
Acción por el clima	
Vida submarina	
Vida de ecosistemas terrestres	
Paz, justicia e instituciones solidarias	
Alianzas para lograr los objetivos	
No procede / No aplica	



18. COHERENCIA CON LOS PRINCIPIOS DEL MODELO DE ATENCIÓN INTEGRAL Y CENTRADA EN LA PERSONA (AICP)



Principio de Autonomía

Se promueve la capacidad de autogobierno de las personas y su derecho a tomar sus propias decisiones acerca de su plan de vida, así como a que sus preferencias sean atendidas, también cuando presentan situaciones de gran dependencia, pudiendo hacer elecciones entre diferentes alternativas.

La buena práctica *ActivaMente Senior* promueve la autonomía al situar a las personas mayores como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y bienestar. A través de la gamificación, cada participante tiene la posibilidad de tomar decisiones, elegir estrategias para resolver los retos y definir el nivel de participación en las actividades. Estas elecciones fortalecen su capacidad de autogobierno y contribuyen a mantener la autodeterminación en la vida cotidiana, incluso en situaciones de vulnerabilidad o dependencia. Se garantiza así que sus preferencias sean atendidas y respetadas.

Principio de Individualidad

Se reconoce que cada persona es única y diferente del resto, por tanto, las actuaciones responden a criterios de personalización y flexibilidad.

ActivaMente Senior reconoce la singularidad de cada persona mayor y adapta las actividades a sus capacidades, intereses y ritmos. La metodología flexible permite que cada participante viva la experiencia de acuerdo con su estilo personal, sin imponer una única forma de actuar. La práctica integra actividades cognitivas, físicas, sociales y ocupacionales que pueden ajustarse según las condiciones particulares, respondiendo al criterio de personalización que plantea el AICP. De esta manera, se visibiliza la diversidad y se da valor a las trayectorias de vida de cada persona.

Principio de Independencia

Se reconoce que todas las personas poseen capacidades que deben ser identificadas, reconocidas y estimuladas con el fin de que, apoyándonos en ellas, se puedan prevenir o minimizar las situaciones de discapacidad o de dependencia.



Principio de Independencia

La buena práctica refuerza las capacidades y potencialidades existentes en las personas mayores, evitando que se enfoquen únicamente en sus limitaciones. Al estimular la memoria, la movilidad, la interacción social y el uso productivo del tiempo, se fortalece la independencia funcional y se previene la pérdida de habilidades. En coherencia con el modelo AICP, se parte del reconocimiento de lo que cada persona todavía puede hacer y se generan apoyos para mantener y ampliar esas capacidades, minimizando riesgos de dependencia y exclusión.

Principio de Integralidad

Se contempla a la persona como un ser multidimensional en el que interactúan aspectos biológicos, psicológicos y sociales entendidos como una globalidad a la hora de actuar con las personas. Para garantizar la actuación óptima en todos estos ámbitos, el conjunto de recursos sociosanitarios y de otros sectores deben planificarse, diseñarse y organizarse, no con el eje puesto en los servicios, sino girando alrededor de las personas para que la atención y los apoyos lleguen de manera integrada a quienes los precisan.

La iniciativa contempla a la persona mayor como un ser multidimensional, integrando componentes físicos, cognitivos, sociales y ocupacionales en un mismo proceso gerogógico. Esta visión integral permite que el juego no solo sea un espacio recreativo, sino también un recurso que articula el bienestar físico, la salud mental, la inclusión comunitaria y el sentido de propósito. Así, se garantiza que la atención no se fragmente en áreas aisladas, sino que responda a la globalidad del ser humano.

Principio de Participación

Se reconoce que las personas tienen derecho a participar en la elaboración de sus planes de atención y de apoyo a su proyecto de vida. Y también a disfrutar en su comunidad, de interacciones sociales suficientes y gratificantes y acceder al pleno desarrollo de una vida personal y social plena y libremente elegida.

La participación de las personas mayores está en el centro de *ActivaMente Senior*. La herramienta no se aplica de manera unidireccional, sino que requiere la implicación constante de los participantes para avanzar en el juego, compartir experiencias, dialogar y cooperar con otros. Durante la fase de pilotaje, la retroalimentación de las personas mayores fue fundamental para ajustar la metodología y los contenidos, lo que garantiza que su voz y sus preferencias se incorporen en el diseño.



Principio de Inclusión social

Se reconoce que las personas deben tener la posibilidad de permanecer y participar en su entorno, disfrutar de interacciones positivas y variadas y tener acceso y posibilidad de acceder y gozar de los bienes sociales y culturales.

El componente social de la práctica fomenta el encuentro, el diálogo y la cooperación, reduciendo el aislamiento y promoviendo la integración comunitaria. Muchas personas mayores en situación de vulnerabilidad encuentran en esta experiencia un espacio protector que les permite fortalecer redes sociales y vínculos afectivos. Al promover la participación en comunidad y la interacción positiva con pares y profesionales, *ActivaMente Senior* asegura que las personas mayores permanezcan incluidas en su entorno social y cultural.

Principio de Continuidad de atención

Se reconoce que las personas deben tener acceso a los apoyos que precisan de manera continuada, coordinada y adaptada permanentemente a las circunstancias de su proceso.

La práctica se desarrolla de forma sostenida dentro del programa Fundadores de Vida, lo que garantiza que las personas mayores reciban apoyos constantes, articulados y adaptados a sus circunstancias. El diseño contempla fases de diagnóstico, pilotaje, implementación y evaluación, lo que permite hacer ajustes permanentes y mantener la coherencia con los procesos de vida de cada participante. Este carácter continuo y progresivo asegura que la atención no sea episódica, sino que acompañe de manera integral el proceso de envejecimiento activo.



19.COHERENCIA CON LOS CRITERIOS COMPLEMENTARIOS

Criterio de Innovación

Desde la experiencia se plantean cambios con respecto a los modelos tradicionales de atención o se cuestionan los enfoques clásicos relacionados con la imagen de las personas o con el modo de desarrollar intervenciones o actuaciones.

La buena práctica *ActivaMente Senior* guarda coherencia con el criterio de innovación porque introduce un cambio sustancial frente a los modelos tradicionales de atención a personas mayores. En lugar de limitarse a actividades pasivas o meramente asistenciales, esta iniciativa incorpora la gamificación como estrategia gerogógica y terapéutica, transformando la forma de promover el envejecimiento activo. El diseño de un tablero, fichas, rotafolio e instructivos constituye un recurso tangible y novedoso que convierte al juego en un medio de aprendizaje integral y motivador.

Al reconocer a las personas mayores como protagonistas capaces de aprender, decidir y construir experiencias significativas, la práctica cuestiona los enfoques clásicos centrados en la dependencia, renovando así la imagen social de la vejez e impulsando intervenciones creativas, inclusivas y replicables

Criterio de Transferibilidad

La experiencia contiene elementos y características que facilitan su generalización, replicabilidad o adaptación.

La experiencia cuenta con elementos que facilitan su adaptación y replicación en diversos contextos comunitarios e institucionales. El material gerogógico diseñado es accesible, portable y de fácil comprensión, lo que permite implementarlo tanto en entornos urbanos como rurales, así como en programas comunitarios, instituciones de cuidado o centros día.

El carácter estructurado de la metodología, sumado a la flexibilidad para ajustarse a las condiciones y capacidades de cada grupo, asegura que la práctica pueda transferirse sin perder su esencia. Esta replicabilidad fortalece su impacto potencial y lo convierte en una herramienta de referencia dentro del enfoque AICP.



Criterio de Trabajo en Red

Para el desarrollo de la experiencia se han establecido relaciones y acciones conjuntas con distintas entidades y agentes de la comunidad.

La implementación de *ActivaMente Senior* se sustenta en la articulación de un equipo interdisciplinar conformado por psicología, gerontología, fisioterapia, trabajo social y enfermería, quienes diseñan y facilitan las actividades. Además, la práctica se desarrolla dentro del programa Fundadores de Vida, lo que implica coordinación con actores comunitarios, redes locales y entidades sociales.

Este trabajo conjunto garantiza que los saberes y experiencias de distintos sectores confluyan en la atención integral a las personas mayores, fortaleciendo el tejido comunitario y alineándose con el criterio de trabajo en red.

Criterio de Perspectiva de Género

La iniciativa considera de forma transversal y sistemática las diferentes situaciones, condiciones, aspiraciones y necesidades de mujeres y hombres, incorpora objetivos y actuaciones específicas de género o contempla su impacto por género (personas destinatarias y profesionales).

La práctica incorpora un enfoque sensible al género al reconocer que la mayoría de las participantes son mujeres mayores, quienes históricamente han enfrentado mayores riesgos de exclusión social, sobrecarga de cuidados y vulnerabilidad económica. Al ofrecer un espacio protector, participativo y formativo, se genera un entorno que dignifica sus trayectorias y promueve la igualdad de oportunidades en la vejez.

De manera transversal, se fomenta la valoración de las capacidades y aportes de las mujeres, visibilizando su papel activo en la comunidad y fortaleciendo la equidad en la experiencia de envejecimiento.

Criterio de Evaluación y Resultados

La experiencia cuenta con un sistema de evaluación y medición de resultados sobre:

- 1) Efectividad y cumplimiento de objetivos
- 2) Impacto social
- 3) Sostenibilidad y viabilidad técnica y económica

Criterio de Evaluación y Resultados

1) Efectividad y cumplimiento de objetivos

La implementación de *ActivaMente Senior* evidenció un cumplimiento significativo de los objetivos planteados. Los indicadores de participación, satisfacción y aprendizaje reflejaron altos niveles de aceptación y motivación por parte de las personas mayores. Las actividades diseñadas lograron estimular de manera integral las dimensiones cognitiva, física, ocupacional y social, cumpliendo con la meta de promover un envejecimiento activo y autónomo.

2) Impacto social

Los resultados muestran un fortalecimiento del tejido comunitario y de las redes de apoyo entre pares. La práctica favoreció la interacción social, la cooperación y la integración, reduciendo el aislamiento y generando un espacio protector para las personas mayores en situación de vulnerabilidad. Además, el aumento en la autoestima, la confianza y el sentido de propósito contribuyó a dignificar la vejez y a posicionar a las personas mayores como protagonistas dentro de su comunidad.

3) Sostenibilidad y viabilidad técnica y económica

El diseño metodológico y gerogógico de la herramienta, junto con la capacitación del equipo interdisciplinar, asegura la sostenibilidad técnica de la experiencia. Los materiales creados (tablero, rotafolio, fichas) son duraderos, de fácil reproducción y portabilidad, lo que permite su uso continuado en distintos contextos. Desde el punto de vista económico, la práctica se sostiene principalmente con recursos propios de la Fundación Niño Jesús, lo que garantiza su viabilidad, al tiempo que abre la posibilidad de replicarse en otros escenarios con inversiones moderadas y de bajo costo.

Ambiente facilitador y otros criterios

En cuanto al entorno, aspectos socio-espaciales, comunitarios, ergonómicos y de otra tipología.

El desarrollo de *ActivaMente Senior* se ha visto favorecido por un entorno social y comunitario que potencia la participación de las personas mayores. Los espacios donde se implementa la herramienta se han adaptado para garantizar accesibilidad, comodidad y seguridad, lo que permite una participación inclusiva de personas con distintas condiciones físicas y cognitivas.

Desde una perspectiva ergonómica, los materiales pedagógicos diseñados (tablero, fichas, rotafolio, dados y comodines) presentan características de tamaño, color y textura que facilitan su manipulación y comprensión por parte de las personas mayores. Esta accesibilidad didáctica asegura que la experiencia sea inclusiva y se



Ambiente facilitador y otros criterios

ajuste a diferentes niveles de capacidad.

En el plano comunitario, el ambiente facilitador se fortalece gracias a la interacción con redes sociales locales y al acompañamiento de un equipo interdisciplinar, que promueve un clima de confianza, motivación y respeto. Estos aspectos, sumados a la intencionalidad lúdica y protectora de la práctica, consolidan un entorno integral que no solo favorece la ejecución técnica de la iniciativa, sino que también dignifica la experiencia de envejecimiento y refuerza el sentido de pertenencia de los participantes.