



Santa Casa da Misericórdia da Marinha Grande



*Plano Anual
de Atividades
de Animação
Sociocultural
ERPI Residencial*



2024



**Plano Anual de Atividades de
Animação Sociocultural**

Código:PN005/V01.2016



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

*“Mesmo quando tudo parece desabar,
cabe a mim decidir entre rir ou chorar,
ir ou ficar, desistir ou lutar;
porque descobri, no caminho incerto da vida,
que o mais importante é o decidir.”*

Cora Carolina



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Índice

ÍNDICE

Índice	4
1.INTRODUÇÃO	5
2.OBJETIVO GERAL	5
3.ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL.....	6
4.POPULAÇÃO ALVO.....	7
5.CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES DE ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL.....	7
6. META E INDICADOR.....	20
7. DOCUMENTOS ASSOCIADOS.....	20
8. VOCABULÁRIO	21



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

1.INTRODUÇÃO

Este Plano de Atividades de Animação Sociocultural (PAAS) constitui-se como um instrumento orientador de atuação, desde janeiro a dezembro de 2024, com atividades que se pretendem realizar de forma a melhorar a qualidade de vida dos utentes da ERPI – Residencial para pessoas com alta hospitalar do SNS da Santa Casa da Misericórdia da Marinha Grande (SCMMG).

Este PAAS foi elaborado em função das necessidades e expectativas dos utentes, para que estes possam sentir prazer no momento da sua realização, entusiasmando-se pela participação e consciencialização de modo a que cada um dê o seu contributo no desenvolvimento das atividades propostas. Outras das atividades foram pensadas com base nas necessidades atuais.

2.OBJETIVO GERAL

Ocupar os tempos livres dos utentes, desenvolvendo vários tipos de atividades de carácter sociocultural.

2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Atividades quotidianas – estimular as atividades de vida diária; orientar no tempo e espaço.

Atividades lúdico-recreativa – melhorar a coordenação psicomotora e motricidade fina; desenvolver a criatividade.

Atividades culturais – desenvolver novos laços sociais; proporcionar novas experiências.

Atividades desportivas - Evitar o sedentarismo; desenvolver a mobilidade dos membros; reduzir a ansiedade.

Atividades espirituais ou religiosas - Promover e manter hábitos religiosos e espirituais.

Atividades intelectuais ou formativas – manter/melhorar a atenção, a memória, o cálculo e o raciocínio; fomentar novos conhecimentos.

Atividades sociais - evitar a perda de tradições; desenvolver a sociabilidade.

Atividades sensorial – exploração e estimulação dos cinco sentidos.



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

- ✓ Oferecer diversidade de propostas para a ocupação do seu tempo livre, ao nível físico, psíquico e social, respeitando os seus interesses e interagindo com os outros e com a comunidade em geral;
- ✓ Proporcionar aos utentes momentos onde possam desenvolver a sua criatividade pessoal;
- ✓ Aumentar a autoestima dos utentes, promovendo a socialização e evitando o isolamento;
- ✓ Desenvolver as atividades numa relação de afetividade e compreensão.

3. ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL

Através da animação sociocultural pretende-se proporcionar aos idosos um estilo de vida mais ativa e mais criativa, melhorando as relações interpessoais, e a comunicação, isto é, a vida em comunidade. Todos estes fatores contribuem para melhorar a qualidade de vida dos idosos.

As atividades de animação definem-se, pela forma como contribuem para o desenvolvimento dos utentes, estimulando-os a nível cognitivo, físico e afetivo.

Sendo assim, o PAAS a desenvolver, no ano de 2024, em termos gerais, define-se pela continuação da realização de atividades de vários tipos:

- Carácter quotidiano (culinária, decoração de espaços)
- Lúdico-recreativa (jogos, trabalhos manuais)
- Culturais (filmes, teatro, visitas museus)
- Desportivo (ginástica, caminhadas, jogos de grupo)
- Espirituais ou religioso (terço, eucaristia, confissões, idas a Fátima)
- Intelectuais ou formativas (provérbios, apresentações, alfabetização)
- Sociais (convívio com outras instituições, Natal, Páscoa, Carnaval)
- Sensorial (musicoterapia, jogos sentidos)



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

4. POPULAÇÃO ALVO

O plano destina-se a todos os utentes da ERPI – Residencial.

A idade dos utentes é compreendida entre 61 e os 94 anos de idade. Estando abrangidos, à data da elaboração deste PAAS, 29 utentes divididos por 13 mulheres e 16 homens.

5. CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES DE ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL

Para a realização das diversas atividades, serão utilizados os recursos abaixo mencionados:

5.1. RECURSOS HUMANOS

Ajudantes de Ação Direta	Professora Ginástica
Auxiliares de Serviços Gerais	Sacerdotes
Diretora Técnica	Gerontóloga/Animadora
Familiares	Utentes
Motorista	

5.2. RECURSOS MATERIAIS

Carrinha	Material de praia
Materiais de desperdício	Material didático
Material audiovisual	Material informática
Material de cozinha	

5.3. LOCAIS DAS ATIVIDADES

Cidade de Fátima	Parque Merendas
Cozinha	Praia da Vieira
Feira de Maio	Refeitório
Museu de Leiria	Salão de convívio
Museu do Vidro	Espaço exterior da instituição



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

5.4. CRONOGRAMA ANUAL DAS ATIVIDADES DE ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL

Mês de Janeiro					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 01 a 05	Feriado	Atividade Recreativa (Jogo bingo imagens)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 08 a 12	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Quotidiana (Arrumar decorações Natal)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva) Comemoração de data festiva (Cantar as Janeiras)
De 15 a 19	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Desportiva (Boccia – ACR Comeira)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 22 a 26	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Intelectual (Provérbios)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold); Atividade Espiritual (Eucaristia)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 29 a 31	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Recreativa (Arteterapia)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)		



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Fevereiro					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 01 a 02				Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Desportiva (Boccia – ACR Comeira)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 05 a 09	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (Filme)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Social (Espetáculo de Carnaval)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva) Atividade Social (Baile de Carnaval)
De 12 a 16	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Carnaval	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 19 a 23	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Espiritual (Eucaristia)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 26 a 29	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (visita ao Museu Vidro)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Desportiva (Boccia – ACR Comeira)	



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Março					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 01					Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 04 a 08	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Recreativa (Jogo bingo imagens)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 11 a 15	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Sensorial (Musicoterapia)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Desportiva (Boccia – ACR Comeira)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 18 a 22	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (Filme)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 25 a 29	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Quotidiana (cozinhar folares)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Espiritual (Eucaristia)	Feriado (Sexta-feira Santa)



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Abril					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 01 a 05	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Recreativa (Jogo bingo imagens)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Espiritual (Eucaristia e Festa da Páscoa)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 08 a 12	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Desportiva (Boccia – ACR Comeira)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 15 a 19	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Social (Visita aos Bombeiros)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 22 a 26	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (Filme)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Feriado 25 Abril Dia da Liberdade	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 29 a 30	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Social (Visita aos Bombeiros)			



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Maio					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 01 a 03			Feriado Dia do Trabalhador	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 06 a 10	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Feriado Municipal Quinta-Feira da Ascensão	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 13 a 17	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Social (Visita à Feira de Maio)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 20 a 24	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Social (Visita à Feira de Maio)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Espiritual (Eucaristia)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 27 a 31	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Religiosa (Visita Santuário de N ^a Sr ^a de Fátima)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)		



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Junho					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 03 a 07	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Recreativa (Arteterapia)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 10 a 14	Feriado Corpo Deus	Atividade Social (Picnic)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Cultural (Visualização Marchas de Lisboa)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 17 a 21	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Social (Festa dos Santos Populares)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)
De 24 a 28	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Lúdica (Jogo bingo imagens)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Espiritual (Eucaristia)	Atividade Intelectual (Jogos Estimulação cognitiva)



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Julho					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 01 a 05	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF) Atividade Quotidiana (Ida à praia)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 08 a 12	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Sensorial (Musicoterapia)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF) Atividade Quotidiana (Ida à praia)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 15 a 19	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (Filme)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF) Atividade Quotidiana (Ida à praia)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 22 a 26	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF) Atividade Quotidiana (Ida à praia)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Espiritual (Eucaristia)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
29 a 31	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Social (Picnic)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF) Atividade Quotidiana (Ida à praia)		



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Agosto					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 01 a 02				Atividade Recreativa (Arteterapia)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 05 a 09	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Lúdica (Jogo bingo imagens)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 12 a 16	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Sensorial (Musicoterapia)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Feriado Assunção de Nossa Senhora	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 19 a 23	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Social (Picnic)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Espiritual (Eucaristia)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 26 a 30	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Lúdica (Jogo bingo imagens)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Setembro					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 02 a 06	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Sensorial (Musicoterapia)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 09 a 13	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Lúdica (Jogo bingo imagens)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 16 a 20	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 23 a 27	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (Visita Museu Leiria)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Espiritual (Eucaristia)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 30	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)				



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Outubro					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 01 a 04	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Religiosa (Visita Santuário de N ^a Sr ^a Fátima)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 07 a 11	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Desportiva (caminhada)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 14 a 18	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (Filme)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 21 a 25	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Lúdica (Jogo bingo imagens)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Espiritual (Eucaristia)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 28 a 31	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Preparação de comemoração de data festiva (Dia Bolinho)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Comemoração data festiva (Dia Bolinho)	



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Novembro					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 01	Feriado Dia de Todos os Santos				
De 04 a 08	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Social (Cinema City)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva) Atividade Quotidiana (Cortar castanhas)
De 11 a 15	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva) Comemoração data festiva (São Martinho)	Atividade Intelectual (Provérbios)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 18 a 22	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Recreativa (trabalhos manuais Natal)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Religiosa (Eucaristia)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 25 a 29	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Recreativa (Trabalhos manuais Natal)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold) Atividade Quotidiana (Decoração Natal)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

Mês de Dezembro					
Dias	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
De 02 a 06	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (Visita a cidade Natal)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 09 a 13	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Formativa (Tradições de Natal) Atividade Social (Ensaios Natal)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 16 a 20	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (Presépio Edifício Resinagem)	Atividade Espiritual (reza do terço com grupo MMF)	Atividade Religiosa (Eucaristia) Atividade Social (Festa de Natal)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 23 a 27	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Social (Ensaios Natal)	Feriado Natal	Atividade Desportiva (Zumba Gold)	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)
De 30 a 31	Atividade Lúdica (Jogos Estimulação cognitiva)	Atividade Cultural (Filme)			



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

6. META E INDICADOR

A meta a alcançar até ao final do ano de 2024 é de 60% das atividades propostas.

Para alcançar esta meta o indicador a utilizar serão os da percentagem de atividades socioculturais realizadas, a partir dos dados registados no programa informático GERPI.

7. DOCUMENTOS ASSOCIADOS

PN001 - Plano de Atividades ERPI;

IT007 – Animação Sociocultural;

IP027 – Plano Semanal de Atividades de Animação Sociocultural;

IP028 – Descrição e Avaliação das Atividades de Animação Sociocultural;

IP031 – Relatório de Avaliação do Plano de Atividades de Animação Sociocultural.



Plano Anual de Atividades de Animação Sociocultural

Código:PN005/V01.2016

8. VOCABULÁRIO

SCMMG - Santa Casa da Misericórdia da Marinha Grande

PAAS – Plano de Atividades de Animação Sociocultural

ERPI - Estrutura Residencial para Idosos

Elaborado <u>Ismael Paiva</u>	Verificado <u>[Assinatura]</u>	Aprovado <u>[Assinatura]</u>
Data: <u>15/01/2024</u>	Data: <u>15/01/2024</u>	Data: <u>15/01/2024</u>

