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: Servicio Integral de Bienestar y Cuidado Para Las Personas Mayores

1.1. Unidad Operativa/Lote/Zona: Centro Comunidad de Cuidado Hogar Ca Santa Maria

1.2 Localidad: Suba

2. Linea: Movilizando Capacidades

2.1. Fecha de Ejecución:

28	6	2023	al	28	6	2023

2.2. Nombre del encuentro: Dia de la tecnología

2.3. Acompañante social a cargo de la digitación: Leidy Johanna Olaya

3. DESARROLLO

3.1. OBJETIVO GENERAL

* Identificar las herramientas básicas de Microsoft Paint, poniendo en práctica el manejo de las mismas mediante actividades y así mismo ampliando sus conocimientos y familiarizando con este tipo de aplicativos.

• Conservar habilidades cognitivas de atención y memoria.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

•Promover el adecuado manejo de tiempo libre
•Aumentar la autoestima

3.3. METODOLOGÍA

3.3.1 MOMENTO INICIAL

Para la realizacion de las actividades de uso de medios de tecnologia se realizaran con el fin de promover y fortalecer los procesos de aprendizaje en las personas mayores y con ello favorecer el desempeño ocupacional.
Para la realizacion de las actividades de uso de medios de tecnologia se realizaran con el fin de promover y fortalecer los procesos de aprendizaje en las personas mayores y con ello favorecer el desempeño ocupacional

Se realizò un juego de rompehielos y el grupo se presentará, seguido a eso se realizará un juego de memoria con partes del computador, algunas aplicaciones y simbología,los participantes realizarán una actividad en el computador en donde aplican lo aprendido anteriormente, por último se les dará 15 minutos para que ellos puedan realizar lo que deseen en el computador.
PASO 1: Se realizará un juego de memoria.Las realizadoras explicarán las instrucciones del juego, que consistirá en; primero en que el participante se dirigirá a coger dos fichas en donde debe encontrar la pareja
PASO 2. Mientras los participantes realizan la actividad los realizadores verificarán si encontrar la pareja y cada vez que encuentren la correcta los expositores explicaron el uso de cada imagen.
Teclado: Similar a una máquina de escribir eléctrica, un teclado se compone de botones que se utilizan para crear letras, números y símbolos, y realizar funciones adicionales.
Pantalla: El monitor del computador, también conocido como pantalla, muestra la información de tu equipo como imágenes y textos, que son generados gracias a una tarjeta de video que se encuentra en el interior de la torre del computador.
Mouse: es un dispositivo de entrada diseñado para manipular objetos en la pantalla de la computadora y ayudarlo a usted, el usuario, a interactuar con la computadora.
Celular: ofrecen conectividad para que así puedas hablar con tus contactos, navegar por internet, ver videos, enviar y recibir correos electrónicos, editar documentos como cartas y hojas de cálculo, jugar, entre muchos otros beneficios.
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD nO 2
PASO 1.Se explicara las diferentes partes y funciones del teclado por medio de un video, el cual se para durante varias ocasiones y se les preguntará: ¿Qué es el teclado?,¿Para que nos sirve el teclado?, ¿Cuales son las teclas de función y para qué nos sirve?, ¿Cuáles son las teclas direccionales y para qué sirven?, ¿Cuáles son las teclas de número y para qué sirven?, ¿Cuáles son las teclas alfabéticas y para qué sirven?, ¿Cual es la tecla espaciadora y para qué sirve?
EL TECLADO 1º - YouTube
PASO 2. Se les mostrará un teclado de verdad en donde cada participante explora las diferentes teclas del teclado.
PASO 3: Se proyectará una imagen de las partes del teclado.
PASO 4: Se pasará por cada participante a recordarles los diferentes conjuntos de teclas y se les preguntará sus funciones

VIENTO RAL

28/06/2023 09:00 a 10:30 Am/ Grupo 5: Tras el ejercicio de la actividad de memoria de las partes del computador se observa que Luis Molina, Juana Villazón y Leonel Gonzales logran identificar algunas de las partes como pantalla, teclado y mouse, sin embargo, no logran definir la utilidad, se aprovecha y se explica respecto a las partes por medio de un ejercicio práctico donde se muestra la parte y se hace una interacción con la misma. Se evidencia que Antonio Redon y Jorge Rojas muestran interés en el proceso de como hacer apertura de los iconos expuestos, asi como la utilización del whatsapp y manejo de un correo electrónico, no se alcanza a culminar la apertura de correos electrónicos.

3.3.2. MOMENTO CENTRAL	28/06/2023 11:00 a 12:30 Pm/ Grupo 4: De manera inicial se hace la evocación del conocimiento por parte de las personas mayores para identificar hasta donde se retuvo la información encontrando que : Maria Gloria Ruiz ,Julio Sabalza, José Amaya y Yolanda Porras se observa que cuentan con una mayor destreza para la ejecución de sus actividades, en tanto cuentan con proceso lectoescrito, aunque aún no cuentan con la praxis locomotora para el proceso de digitación se evidencia que no hace una ubicación rápida en los comandos de las letras, por lo que se ofrece una copia de tablero para que se puedan familiarizar más. En el caso de María Gloria Ruiz y Martha Cano aunque no cuentan con proceso lecto escrito se observan motivadas para realizar la actividad se apoya realizando un ajuste razonable por medio de apoyo de mouse por medio de interactividad con el equipo de cómputo.
3.3.3. MOMENTO FINAL	Durante la ejecucion de las actividades los participantes se mostraron alertas, activos y receptivos, se realizo la actividad sin complicaciones.

3.4.RECURSOS

Computadores	Borrador de Tablero
Sillas	Marcador de Tablero
Mesas	Bafle
Cables	Tablero

4. EVALUACIÓN DEL ENCUENTRO

Se continuaran desarrollando las actividades en el uso y manejo de los computadores.

Juana Villazon Juana Villazon
CC 51601780
Marta Vanegas Martha Vanegas.
CC 41781528
Jose Agustin Amaya Agustin Amaya
CC 17047932

Fecha de evaluación del encuentro: 28/06/2023

Nombre del profesional que evalúa: Leidy Johanna Olaya Olaya

Nombre del coordinador: Juan Carlos Rodriguez Bautista

REGISTRO FOTOGRAFICO TECNOLOGÍA



