| ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN SOCIAL | PROCESO PRESTACION DE SERVICIOS SOCIALES PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL<br><br>FORMATO REGISTRO DEL DESARROLLO DE ACTIVIDADES SUBDIRECCIÓN PARA LA VEJEZ | Código: FOR-PSS-570<br>Versión: 1<br>Fecha: Memo I2022016490 – 13/05/2022<br>Pagina: 1 de 2 |
|---|---|---|

1 Servicio Social/Modalidad/Estrategia: . Comunidad de Cuidado 1.1. Unidad Operativa/Lote/Zona: ___ Casa Santa María

1.2 Localidad: Suba

2 Linea: Movilizando Capacidades

2.1. Fecha de Ejecución:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 2 | 2024 | al | 15 | 2 | 2024 |

2.2. Nombre del encuentro: 1.Dia de la tecnologia

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

3. DESARROLLO

**3.1. OBJETIVO GENERAL**

- Conservar habilidades cognitivas de atención y memoria, por medio del uso de un computador.

**3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Promover el adecuado manejo de tiempo libre.
2. Sensibilizar a las personas mayores en la importancia del manejo del computador, adicional al manejo de las TICS.
3. Fomentar la capacidad funcional en las personas mayores, por medio de actividades a traves del uso de las tecnologiaas de la información.

**3.3. METODOLOGÍA**

| | |
|---|---|
| 3.3.1 MOMENTO INICIAL | Actividad 1 : 15/02/2024 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<br><br>Se realizó 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. |
| 3.3.2 MOMENTO CENTRAL | Actividad 1 -15/02/2024 : 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<br>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.<br>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.<br>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.<br>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.<br>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. |
| 3.3.3 MOMENTO FINAL | Actividad 1 : Durante la ejecucion de las actividades los participantes se mostraron alertas, activos y receptivos, se realizo la actividad sin complicaciones, se hace las orientaciones del caso para aquellos que aun se les dificulta el manejo del mouse. |

| 3.4.RECURSOS | |
|---|---|
| Se ponen los recursos utilizados para todas las actividades (general) | |
| Computadores | Borrador de Tablero |
| Sillas | Marcador de Tablero |
| Mesas | Bafle |
| Cables | Tablero |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

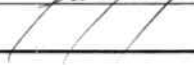
## 4. EVALUACIÓN DEL ENCUENTRO

Actividad 1 dia de la tecnologia, 15/02/2024 Johanna Olaya: 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 alginas 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.

## 5. FIRMA DE PERSONAS MAYORES

Actividad 1: 

Fecha de evaluación del encuentro: ____15/02/2024____Poner último día de la ejecución de la actividad_____15/02/2024_____

Nombre del profesional que evalúa: Juan Carlos Rodriguez Bautista (coordinador). Relacionar todos los profesionales: Leidy Johanna Olaya Olaya – Terapeuta ocupacional

**REGISTRO FOTOGRAFICO DIA DE LA TECNOLOGIA**

1. DIA DE LA TECNOLOGIA

Actividad 1 día de la tecnología, 15/02/2024 Johanna Olaya

