



MANUAL

Guía de autoaprendizaje para
Seniors



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

CONTENIDOS

1. PENSAMIENTO DIGITAL: SONIDOS - IMÁGENES - PALABRAS

2. PENSAMIENTO DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO EN EL TRABAJO DIGITAL PARA MAYORES

3. PROGRAMACIÓN EN EL TRABAJO DIGITAL PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES SIMPLES DE ROBOTS



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

CONTENIDO DEL 1ER TEMA

1. INTRODUCCIÓN

2 EJERCICIO 1. Creatividad en sonidos
(BLOQUE I: Collage de emociones)

3 EJERCICIO 2. Memoria fotográfica
(BLOQUE II: Ver, pero también crear algo nuevo)

4 EJERCICIO 3. Renovar la foto
(BLOQUE III: Una mirada diferente a un determinado objeto)

5 EJERCICIO 4. Haz un collage
(BLOQUE III: Una mirada diferente a un determinado objeto)



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

CONTENIDO DEL 1ER TEMA

6 EJERCICIO 5. Todos pueden diseñar
(BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra manera)

7 EJERCICIO 6. Se acerca uno nuevo
(BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra manera)

8 EJERCICIO 7. Rompecabezas de palabras
(BLOQUE V: Estimulo mi creatividad)



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA... Pensamiento digital: sonidos - imágenes - palabras

INTRODUCCIÓN

El manual que estamos poniendo en marcha se ha elaborado con vistas a empoderar a las personas mayores en términos de pensamiento digital. Una forma de desarrollar competencias digitales es el taller "Pensamiento Digital: Sonidos - Imágenes - Palabras".

Este manual ha sido preparado como una guía para ayudarle a implementar los talleres de manera efectiva. El desarrollo de habilidades digitales se apoyará en 3 categorías: sonido, imagen, palabra.

Estas tres categorías se practican en cinco bloques temáticos como:

BLOQUE I: Collage de emociones

BLOQUE II: Ver, pero también crear algo nuevo

BLOQUE III: Una mirada diferente a un determinado objeto

BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra manera

BLOQUE V: Estimulo mi creatividad

Para adquirir nuevas habilidades, los participantes realizarán siete ejercicios, tales como:

EJERCICIO 1. Creatividad en sonidos

EJERCICIO 2. Memoria fotográfica

EJERCICIO 3. Renovar la foto

EJERCICIO 4. Haz un collage

EJERCICIO 5. Todos pueden diseñar

EJERCICIO 6. Se acerca uno nuevo

EJERCICIO 7. Rompecabezas de palabras



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA ...BLOQUE I: Collage de emociones

EJERCICIO 1. Creatividad en sonidos.

DESCRIPCION

El ejercicio 1 es una forma de desarrollar a las personas que realizan el ejercicio en términos de estimular su desarrollo creativo y emocional en términos de interpretar los sonidos que escuchan, como las olas del mar, la lluvia y el viento en el bosque. Escuchar sonidos y su interpretación, tanto de forma individual como en equipo, da la oportunidad de estimular el trabajo mental, la concentración y la memoria. Después del taller, se dará a los participantes el impulso de activar sonidos similares en casa para aliviar la tensión emocional. Se pueden encontrar ejemplos de estos sonidos en Internet, a través de YouTube. Durante el ejercicio, el participante escuchará dos sonidos que reproducirá en YouTube en su smartphone o computadora. El enlace al vídeo se proporciona en el ejercicio.

Para analizar eficazmente los sonidos, los participantes tienen Edu-graphics a su disposición. Se trata de collages que estimularán a los participantes a pensar creativamente. Utilizando Edu-graphics, los participantes hacen observaciones auditivas y escriben sus respuestas en una hoja de trabajo. El set está preparado para cada sonido, porque la interpretación del Sonido No. 1 consta de Edu-graphics No. 1 + Sonido No. 1 + Hoja de Trabajo No. 1. Los participantes también pueden ir un paso más allá y usar su teléfono inteligente para buscar en Internet. para otras imágenes con las que esté relacionado el sonido interpretado (tarea adicional).



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA ... BLOCK I: Collage de emociones.

EXERCICIO 1. Creatividad en sonidos

DESCRIPCIÓN

Como parte del trabajo, los participantes completan hojas de trabajo y responden las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de pensamiento produce un sonido? ¿Qué quieres decir cuando escuchas este sonido? ¿Qué emociones evoca el sonido?

Al final del ejercicio, cada participante descubrirá sus propias preferencias musicales: ¿Qué tipo de música escucha y por qué? ¿Qué estados emocionales alivia su género musical favorito?



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA **BLOQUE I: Collage de emociones**

EXERCICIO 1. Creatividad en sonidos

¿QUÉ NECESITAS?

Para completar la tarea,
cada participante necesita:



Para análisis de sonido

Los participantes del Sonido No. 1 necesitan Edu-gráfico No. 1 + Sonido No. 1 + Hoja de Trabajo No. 1.

Los participantes del Sonido No. 2 necesitan Edu-gráfico No. 2 + Sonido No. 2 + Hoja de Trabajo No. 2.

¿CUANTO TIEMPO NECESITARÁS?

Escuchar cada sonido durante 10 minutos.

Análisis con Edu-graphic y Hoja de trabajo durante 15-30 minutos.

Resumen:

Sonido No. 1: escuchar 15 minutos, analizar 15 minutos + 15 minutos para tareas adicionales.

Sonido No. 2: escuchar 15 minutos, analizar 15 minutos + 15 minutos para tareas adicionales.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA BLOQUE I: Collage de emociones

EJERCICIO 1. Creatividad en sonidos

Sonido número 1
- Las olas del mar

<https://www.youtube.com/watch?v=E7qRkUYu580>



Co-funded by the
European Union

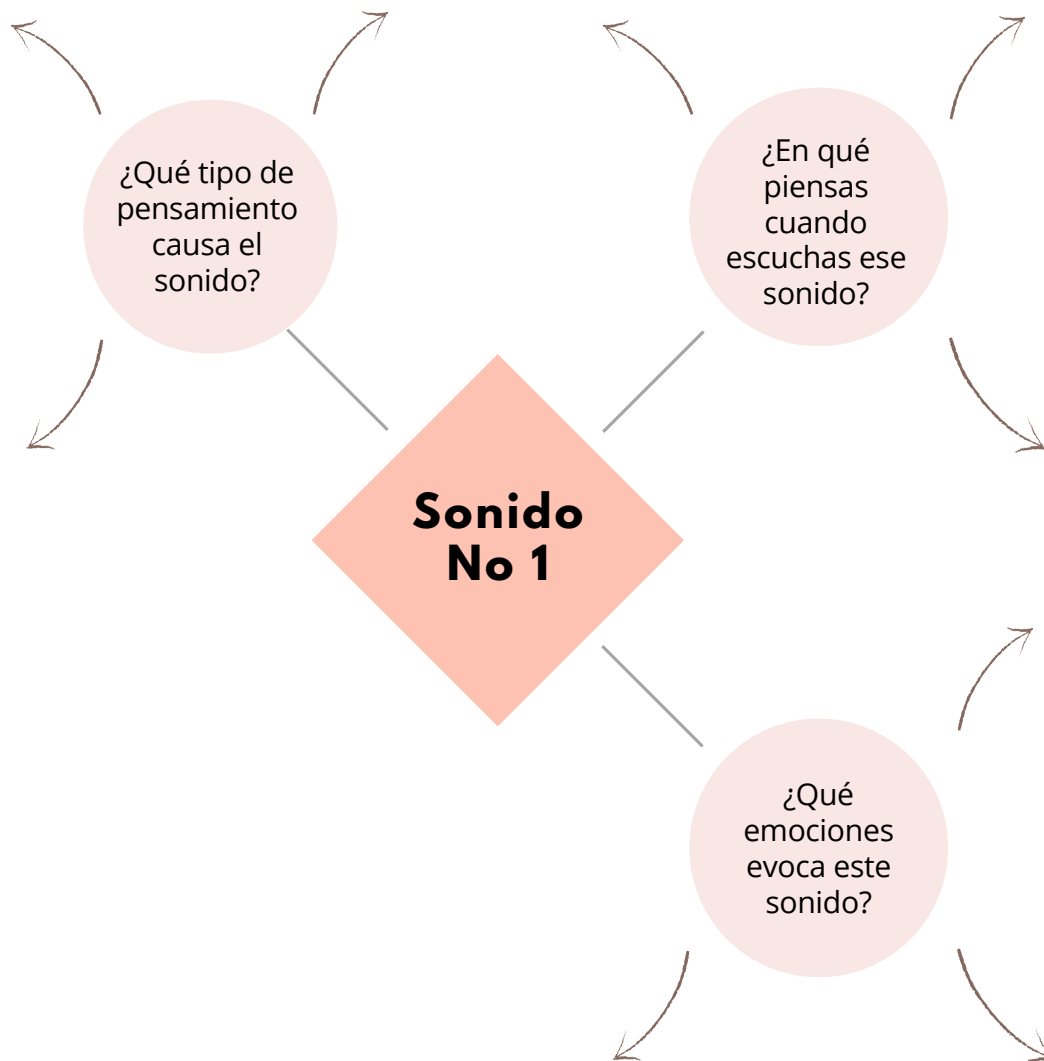
Co-funded by the European Union

Hoja de trabajo No. 1

TOPIC **BLOCK I: Collage de emociones**



EJERCICIO 1. Creatividad en sonidos





MANUAL

TOPIC BLOQUE I: Collage de emociones

EXERCICIO 1. Creatividad en sonidos.

Sonido número 2
- Lluvia y viento en el bosque.

<https://www.youtube.com/watch?v=bhWJF9FlBqM>



Co-funded by the
European Union

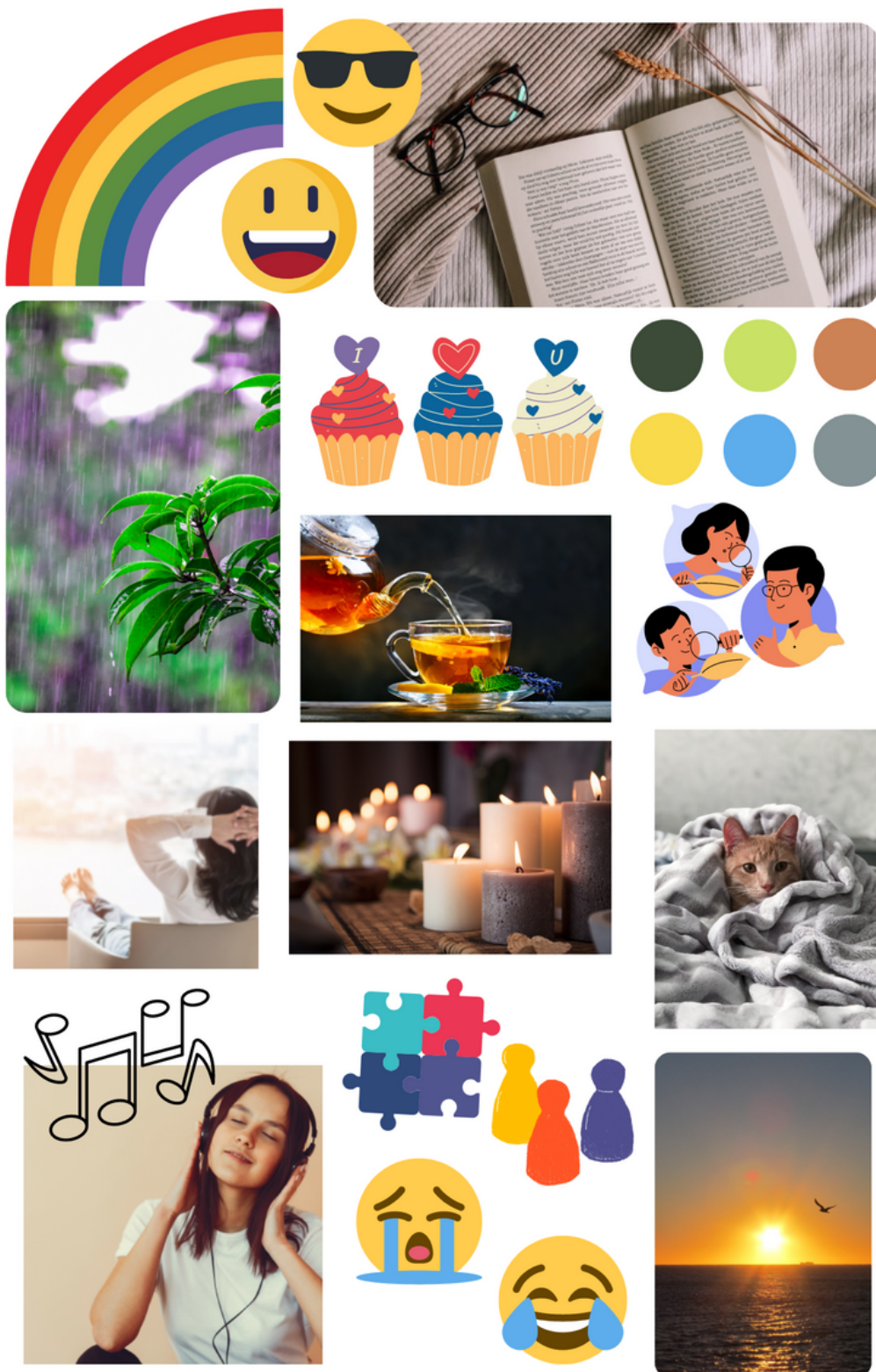
Co-funded by the European Union



Edu-graphic No. 2

TEMA... BLOQUE I: Collage de emociones

EJERCICIO 1. Creatividad en sonidos



Sound No. 2

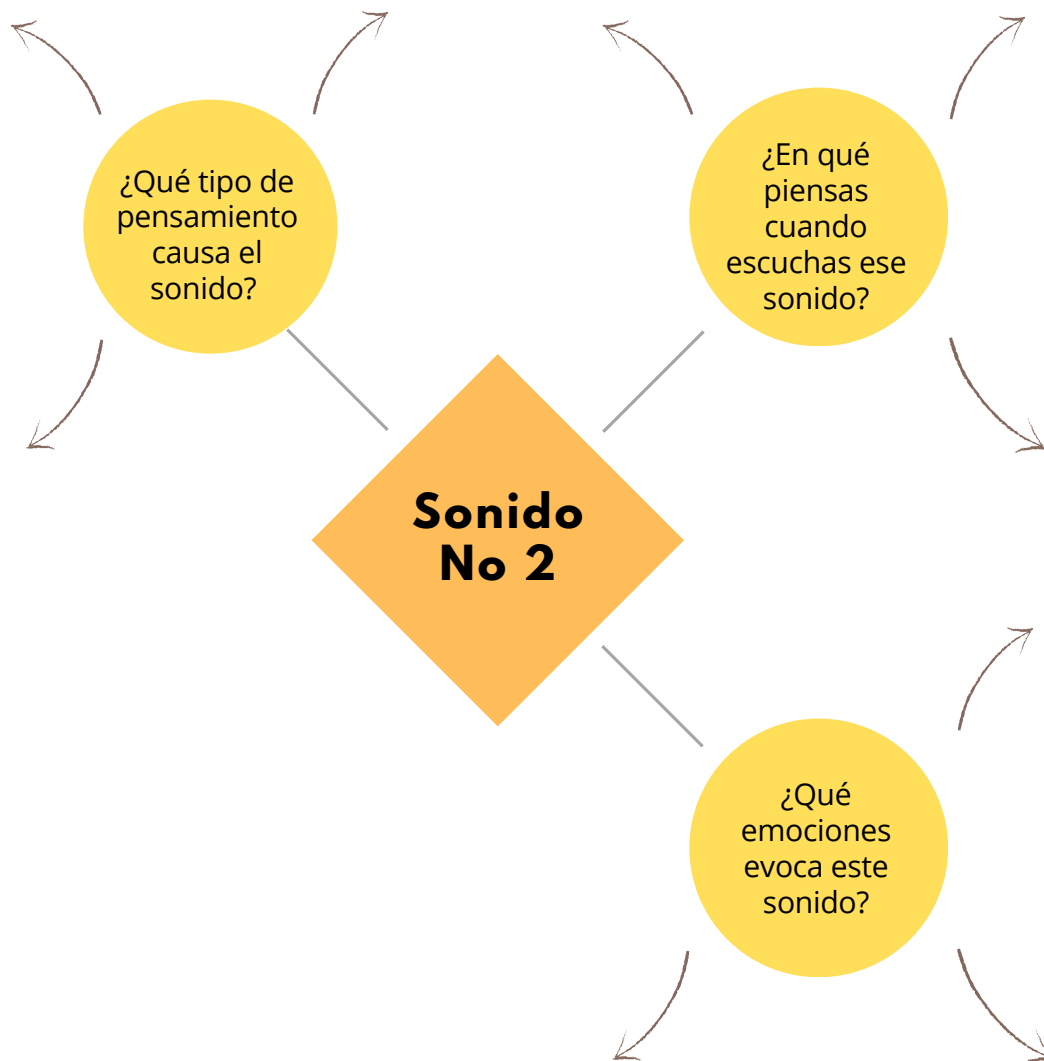
[Source: Photos and Images from Canva (from basic and premium version)]

Hoja de trabajo No. 2

TEMA BLOQUE I: Collage de emociones



EJERCICIO 1. Creatividad en sonidos.





MANUAL

TEMA BLOQUE II: Ver, pero también crear algo nuevo

EJERCICIO 2. Memoria fotográfica

DESCRIPCIÓN

El ejercicio 2 es una forma de adquirir la capacidad de hablar con fluidez y claridad sobre el objeto que estás viendo. Para esta tarea se prepararon dos Edu-gráficos, con imágenes que representan cosas tangibles, como objetos, lugares, objetos y cosas intangibles, como emociones y sentimientos. La tarea del participante es describir cada Edu-graphics No. 3 i 4 por separado, respondiendo a las preguntas: qué representa el collage, cuáles son los elementos comunes, qué sentimientos evoca la observación del collage, qué título se le puede dar ?

El participante puede ir un paso más allá y utilizar Internet en su teléfono inteligente para buscar imágenes que, en su opinión, complementarían el collage (tarea adicional). Al observar los collages, el participante despertará y desarrollará la sensibilidad estética y las habilidades creativas individuales, porque el participante no solo describirá las imágenes mostradas en Edu-graphics, sino que también buscará imágenes de forma independiente a través de Internet según sus propias asociaciones. Los participantes tendrán la oportunidad de mejorar su salud mental, bienestar y actividad cerebral estimulando la imaginación mediante imágenes buscadas en Google.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA BLOQUE II: Ver, pero también crear algo nuevo

EJERCICIO 2. Memoria fotográfica

DESCRIPCIÓN

En este ejercicio, los participantes harán un collage de palabras en una hoja de papel para describir de manera efectiva un collage de imágenes.

Tras completar la tarea, los participantes descubrirán sus preferencias respecto a la experiencia de observación, qué imágenes o visiones les tranquilizan y cuáles les enfadan.

Esta experiencia será un impulso para los participantes a seguir buscando pinturas en casa que mejoren su bienestar.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

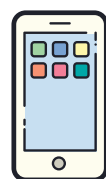
TOPIC BLOQUE II: Ver, pero también crear algo nuevo

.....

EJERCICIO 2. Memoria fotográfica

¿QUÉ NECESITAS?

Para completar la tarea, cada participante necesita:



Para el análisis del Ejercicio 2, los participantes necesitan Edu-graphic No. 3 y Edu-graphic No. 4..

¿CUANTO TIEMPO NECESITAS?

Observación y descripción de imágenes de Edu-graphic durante 20 minutos cada una.

Utilice Internet para buscar imágenes adicionales durante 15 minutos.

Resumen:

Edu-gráfico No. 3 - observación 15 minutos, análisis y creación de un collage de palabras 20 minutos + 15 minutos para tarea adicional.

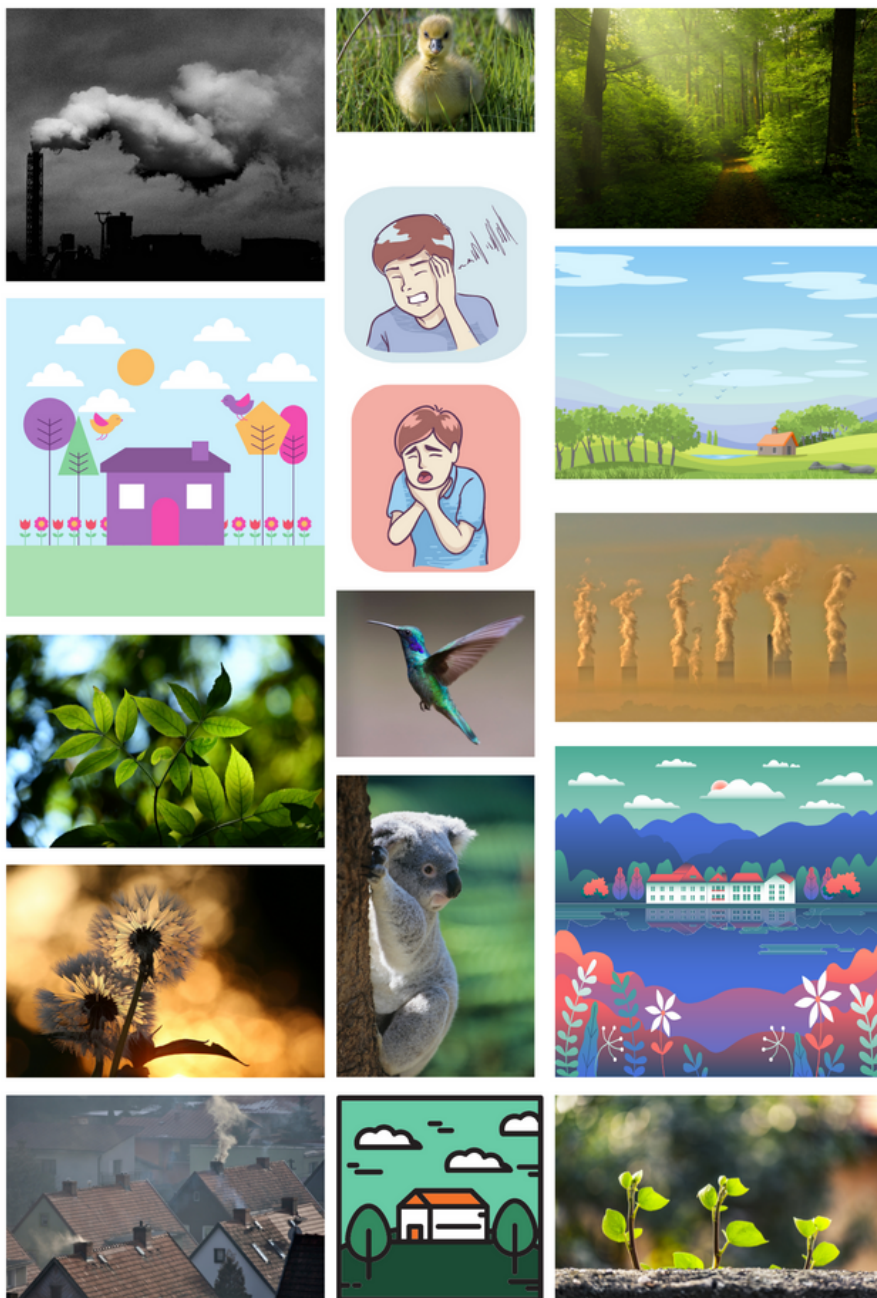
Edu-gráfico No. 4 - observación 15 minutos, análisis y realización de un collage de palabras 20 minutos + 15 minutos para tarea adicional.

Edu-graphic No. 3

TEMA BLOQUE II: Ver, pero también crear algo nuevo



EJERCICIO 2. Memoria fotográfica



Photographic memory No. 1

[Source: Photos and Images from Canva (from basic and premium version)]

Edu-graphic No. 4

TEMA ...BLOQUE II: Ver, pero también crear...
...algo nuevo...



EJERCICIO 2. Memoria fotográfica



Photographic memory No. 2

[Source: Photos and Images from Canva (from basic and premium version)]



MANUAL

TEMA BLOQUE III: Una mirada diferente a un determinado objeto

.....

EJERCICIO 3. Renueva la foto

DESCRIPCIÓN

Los ejercicios del Módulo III son una forma de mejorar la salud mental, el bienestar y la actividad cerebral a través del sentido artístico. En el Ejercicio 3, los participantes tendrán la oportunidad de disfrutar creando gráficos en sus teléfonos inteligentes. Utilizarán la aplicación PixeLeap Photo Enhancer, que se puede descargar desde Google Play Store. Esta aplicación es un editor de imágenes con funciones para reparar fotos descoloridas, borrosas y dañadas, te brinda la posibilidad de reparar fotos antiguas mejorando su calidad. Una foto descolorida de tu juventud se puede corregir con esta aplicación. Simplemente escanee la foto, cárguela en la aplicación y luego use la configuración para modificarla.

En este ejercicio, los participantes utilizan fotografías de sus propias galerías fotográficas en sus teléfonos inteligentes.

Source: Photo taken from the site
www.fotokopernik.pl/kat/128/
reprodukcja-i-retusz-starych-zdjec



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA BLOQUE III: Una mirada diferente a un determinado objeto

.....

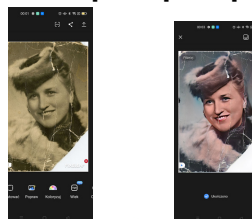
EJERCICIO 3. Renueva la foto

DESCRIPCIÓN

En el primer paso, los participantes descargan una aplicación de la tienda Google Play para completar la tarea. Luego sube una foto de tu galería de fotos yendo a la configuración de la aplicación. Vale la pena señalar que la aplicación es de uso intuitivo y no debería causar ningún problema de uso.

Después de completar el ejercicio, los participantes deberán trabajar de forma independiente en la modificación de sus propias fotografías para salvarlas de la destrucción y el olvido, ya que las fotografías renovadas se pueden utilizar para hacer un álbum familiar.

Las posibilidades de renovar la foto que proporciona la aplicación:



Source: Photo taken from the site
www.fotokopernik.pl/kat/128/
reprodukcja-i-retusz-starych-zdjec



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



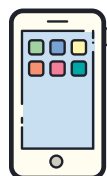
MANUAL

TEMA BLOQUE III: Una mirada diferente a un determinado objeto

EJERCICIO 3. Renueva la foto

¿QUÉ NECESITAS?

Para completar la tarea, cada participante necesita:



Google Play



PixeLeap Photo Enhancer

Para aprender a utilizar la aplicación y modificar fotografías, los participantes necesitan fotografías de la galería de fotos del teléfono inteligente.

¿CUÁNTO TIEMPO NECESITAS?

Descargue la aplicación PixeLeap Photo Enhancer durante 10 minutos.

Conozca la configuración de la aplicación durante 10 minutos.

Subir una foto de la galería de fotos y modificarla durante 15 minutos.

Editando una foto durante 15 minutos.

Resumen:

10 minutos - descarga la aplicación

10 minutos - familiarización con la aplicación

15 minutos: carga y modificación de fotos.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA... BLOQUE III: Una mirada diferente a un determinado objeto

EJERCICIO 4. Crea un collage

DESCRIPCIÓN

El ejercicio 4 brinda la oportunidad de despertar y desarrollar la sensibilidad estética y las habilidades creativas individuales aprendiendo a utilizar la aplicación para crear collages a partir de fotografías. Después de completar el ejercicio, los participantes aprenderán a crear una composición visual interesante a partir de algunas fotografías. En el ejercicio 3, los participantes restaurarán una fotografía antigua y, en este ejercicio, tendrán la oportunidad de crear una hermosa disposición de un collage a partir de varias fotografías, mostrando, por ejemplo, historia familiar.

En este ejercicio, los participantes descargan la aplicación Picsart Photo & Video Editor de Google Play Store. Es una aplicación para editar fotografías y gráficos, sobre la cual podemos agregar varios efectos para crear un collage con diferente disposición de las fotografías como vertical, horizontal, de diferentes tamaños y del mismo tamaño. Para hacer un collage, los participantes utilizarán fotografías de la galería de fotos de su teléfono inteligente. Después de iniciar la aplicación y elegir una plantilla, seleccione las fotos abriendo la galería del teléfono inteligente, luego seleccione las fotos seleccionadas que ya aparecerán en la aplicación.

La aplicación, al igual que la utilizada en la tarea anterior, es intuitiva y no debería causar problemas de uso.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA BLOQUE III: Una mirada diferente a un determinado objeto

EJERCICIO 4. Crea un collage

DESCRIPCIÓN

Después de iniciar la aplicación y elegir una plantilla, seleccione las fotos abriendo la galería del teléfono inteligente, luego seleccione las fotos seleccionadas que ya aparecerán en la aplicación. La aplicación, al igual que la utilizada en la tarea anterior, es intuitiva y no debería causar problemas de uso.

Posibilidades de crear un collage que proporciona la aplicación:



Fuente: Fotos del collage tomadas de la aplicación Picsart.



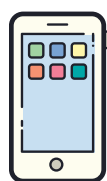
MANUAL

TEMA... BLOQUE III: Una mirada diferente a un determinado objeto
.....

EJERCICIO 4. Hacer un collage

¿QUÉ NECESITAS?

Para completar la tarea, cada participante necesita:



Google Play



Los participantes utilizan sus propias fotografías de la galería del teléfono inteligente.

¿CUÁNTO TIEMPO NECESITAS?

Descarga Picsart Photo & Video Editor durante 10 minutos.

Conozca la configuración de la aplicación durante 10 minutos.

Hacer un collage: elegir una plantilla de collage, subir al menos tres fotos de la galería, modificarlas, agregar elementos gráficos durante 20 minutos.

Resumen:

10 minutos - descarga la aplicación

10 minutos - familiarización con la aplicación

20 minutos: trabaja en un collage a partir de tus propias fotos.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra manera

EJERCICIO 5. Todo el mundo pueden diseñar

DESCRIPCIÓN

El Módulo IV es una forma de adquirir la capacidad de crear una descripción del objeto visto y estimular la discusión creativa estimulando la creatividad.

En el Ejercicio 5, los participantes miran las imágenes publicadas en Edu-Graphic No. 5, que incluye varias imágenes, como una impresora, una taza de café, un bolígrafo y fotografías que muestran relaciones, p. abrazos, celebración de un cumpleaños durante una conversación por video, aprendizaje en línea.

El objetivo del ejercicio es identificar las ventajas y desventajas de los elementos seleccionados: definir asociaciones, crear nuevos objetos que cumplan las funciones necesarias y eliminar defectos. Los participantes anotarán todas sus ideas en la Hoja de Trabajo No. 3. Para realizar el ejercicio de manera más efectiva, los participantes pueden utilizar Internet. El objetivo del ejercicio es enumerar las ventajas y desventajas de los elementos y relaciones identificados.



MANUAL

TEMA BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra manera

EJERCICIO 5. Todo el mundo puede diseñar

DESCRIPCIÓN

Para describir las desventajas, los participantes pueden proponer soluciones, como en el caso de una imagen que muestra una computadora portátil rota, los participantes pueden buscar en Internet un servicio de reparación de equipos electrónicos defectuosos en su ciudad, un hombre sentado en un banco - buscar para grupos con los mismos intereses que ellos en Facebook; rompecabezas: anota los métodos para no perder las piezas del rompecabezas.

Los participantes también deben describir sus funciones con sugerencias para la resolución de problemas. El ejercicio es también un impulso para pensar: ¿Qué hace que un objeto sea peligroso? ¿Qué significa la palabra "proyecto"? ¿Qué emociones acompañan a inventar cosas nuevas? Las preguntas anteriores son importantes porque influyen en el desarrollo del futuro y estimulan la creatividad.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



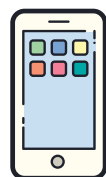
MANUAL

TEMA BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra manera

EJERCICIO 5. Todo el mundo puede diseñar

¿QUÉ NECESITAS?

Para completar la tarea, cada participante necesita:



Para analizar imágenes necesitas el Edu-graphic No. 5 y la Hoja de Trabajo No. 3 para escribir ideas.

¿CUANTO TIEMPO NECESITAS?

Vea las imágenes publicadas en Edu-graphics No. 5 (que muestra exactamente) durante 10 minutos.

Leer las instrucciones de la Hoja de Trabajo No. 3 (qué se supone que deben hacer exactamente) durante 5 minutos.

Anota las soluciones en la hoja de trabajo No. 3 durante 25 minutos.

Resumen:

10 minutos: familiarización con Edu-graphics No. 5.

5 minutos: familiarizarse con la Hoja de trabajo n.º 3.

25 minutos: escribir soluciones en la Hoja de trabajo No. 3.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



EJERCICIO 5. Todos pueden diseñar

EJERCICIO 6. Se acerca uno nuevo



[Source: Photos and Images from Canva (from basic and premium version)]

Hoja de trabajo No. 3

TEMA..... BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra manera



EJERCICIO 5. Todo el mundo puede diseñar

Responda las siguientes preguntas con base en el Edu-gráfico No. 9:

- identificar las ventajas y desventajas de los elementos seleccionados - definir asociaciones
- crear nuevos objetos que cumplan las funciones necesarias, eliminando defectos



MANUAL

TEMA BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra manera

EJERCICIO 6. Se viene uno nuevo

DESCRIPCION

El ejercicio 6. es una forma de crear nuevos usos para los elementos respondiendo la pregunta "¿Cómo combinarás dos elementos para formar un conjunto útil?"

Los participantes tienen a su disposición el Edu-gráfico No. 5 (igual que en el Ejercicio 5) y escriben sus ideas en la Hoja de Trabajo No. 4. Para crear nuevos objetos que cumplan las funciones necesarias, los participantes pueden proponer soluciones como una computadora portátil y un diploma: cuáles son las posibilidades del aprendizaje en línea, una persona triste y una pelota que simboliza Internet como una forma de buscar nuevas formas de entretenimiento.

Tras realizar el ejercicio, los participantes cogerán el impulso de buscar nuevas soluciones de forma creativa y aplicarlas a objetos que tenemos en casa y no tenemos idea de cómo utilizarlos.

El ejercicio es también un impulso a reflexionar: ¿Por qué creamos? ¿Qué es la innovación? ¿Qué es la creatividad? ¿Qué limita la creatividad? ¿Qué son los estereotipos y las limitaciones del diseño?

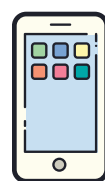


MANUAL

TEMA BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra manera

EJERCICIO 6. Se viene uno nuevo ¿QUÉ NECESITAS?

Para completar la tarea, cada participante necesita:



Para analizar imágenes necesitas el Edu-graphic No. 5 y la Hoja de Trabajo No. 4 para escribir ideas.

¿CUANTO TIEMPO NECESITAS?

Vea las imágenes publicadas en Edu-graphics No. 5 (que muestra exactamente) durante 10 minutos.

Leer las instrucciones de la Hoja de Trabajo No. 4 (qué se supone que deben hacer exactamente) durante 5 minutos.

Write down the solutions in Worksheet No. 4 for 25 minutes. Anota las soluciones en la Hoja de Trabajo No. 4 durante 25 minutos.

Resumen:

10 minutos: familiarización con Edu-graphics No. 5.

5 minutos: familiarización con la Hoja de trabajo n.º 4.

25 minutos: escribir soluciones en la Hoja de trabajo No. 4.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union

Edu-graphic No. 5

NEWTECH
SENIOR
LEADER

EJERCICIO 5. Todos pueden diseñar
EJERCICIO 6. Se acerca uno nuevo



Everyone can design and A new one is coming

[Source: Photos and Images from Canva (from basic and premium version)]

Worksheet No. 4

TEMA..... BLOQUE IV: Una manera de verlo de otra
manera



EJERCICIO 6. Se acerca uno nuevo

Contesta la siguiente pregunta:

- ¿Cómo combinarás dos elementos para crear un conjunto útil?



MANUAL

TEMA BLOQUE V: Estimulo mi creatividad

EJERCICIO 7. Puzzle de palabras

DESCRIPCION

El módulo V consta de un ejercicio. El ejercicio 7 es una forma de aprender a resolver crucigramas adquiriendo la capacidad de conectar la memoria visual vinculando palabras e imágenes. Para realizar el ejercicio los participantes utilizan el Anexo No. 1 Palabras Digitales y las Hojas de Trabajo No. 5 y 6.

El Anexo No. 1 consta de dos ejercicios, en el primero debes buscar palabras, enumerar las asociaciones asociadas a ellas y combinarlas en categorías, en el segundo debes agregar una palabra relacionada con las cuatro palabras mencionadas. Para cada una de estas tareas se utilizará la Hoja de Trabajo No. 5 y la Hoja de Trabajo No. 6.

Después de completar el ejercicio, los participantes podrán responder a la pregunta sobre sus preferencias con respecto a las impresiones de la observación, si prefieren los rompecabezas de palabras o de imágenes.

También será una implicación tomar más acciones para expandir la actividad cerebral, porque si preferimos, por ejemplo, los rompecabezas de palabras, es una señal de que nos resulta más fácil resolverlos, es decir, deberíamos dedicar más tiempo a los rompecabezas de imágenes. porque existe la probabilidad de que sean más difíciles de resolver, es decir, desarrollo de esta habilidad.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA BLOCK V: I stimulate my creativity

EJERCICIO 7. Rompecabezas de palabras

¿QUÉ NECESITAS?

Para realizar la tarea, cada participante necesitará: Anexo No. 1 Palabras Digitales y Hoja de Trabajo No. 5-6.

¿CUANTO TIEMPO NECESITAS?

Familiarización con el Anexo No. 1 Palabras Digitales, Hojas de Trabajo No. 5 y No. 6 durante 10 minutos.

Realización de las Hojas de Trabajo N° 5 y N° 6 durante 25 minutos.

Resumen:

10 minutos - introducción al Anexo No. 1, Hoja de Trabajo No. 5-6.

25 minutos: familiarizarse con la Hoja de trabajo No. 5-6.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union

Anexo No. 1

Palabras digitales



EJERCICIO 1 - BUSCA LAS PALABRAS

ACCESIBLEPORORDENADORGLICONE
WCONECTADODIGITALMENTEAFAIOA
ANALOGICOGGMAMIROAUTOMATICO
MPUTERIZEVIRTUALLINTREDCONECTAR
METODOOPERATIVOOFMSIGUJDNRELKG
PUZZLEELECTRONICOCALCULADORROBOT

EJERCICIO 2 - CREA UNA FRASE

AUTOMATIZADO - CIBERNÉTICO - DIGITAL - PROGRAMADO
AUTOMATIZADO - ELÉCTRICO - ELECTRÓNICO - ROBÓTICO
INFORMATIZADO - DIGITAL - PROGRAMADO - VIRTUAL
COMPUTADORA PERSONAL - MÁQUINA PENSANTE - PROCESADOR DE DATOS -
CALCULADORA
ANALÓGICO - INTELIGENCIA ARTIFICIAL - DISCO DURO - HARDWARE
PROCESADOR DE DATOS - EDITOR - EDITOR DE TEXTO - PROGRAMA DE
PROCESAMIENTO DE TEXTOS
ELECTRÓNICA - ALTA TECNOLOGÍA - MECANIZADA - EN RED
OPERATIVO - CONECTADO - LISTO PARA USAR - CABLEADO
ACCESIBLE POR COMPUTADORA - CONECTADO ELECTRÓNICAMENTE -
INSTALADO - VINCULADO

Hoja de trabajo No. 5

TEMA BLOQUE V: Estimulo mi creatividad



EJERCICIO 7. Rompecabezas de palabras

Responda las siguientes preguntas con base en el Anexo No. 1

Palabras Digitales:

- Enumera las palabras que encuentre
- Enumere las asociaciones asociadas con cada palabra (por separado)
- Combine tantas palabras como sea posible en una categoría

Hoja de trabajo No. 6

TEMA ...BLOQUE V: Estimulo mi creatividad...



EJERCICIO 7. Rompecabezas de palabras

Responda las siguientes preguntas con base en el Anexo No. 1

Palabras Digitales:

Agregue una palabra que esté asociada con las cuatro palabras mencionadas.



TEMA **BLOQUE V: Estimulando mi creatividad**

EJERCICIO 7. Rompecabezas de palabras

Responda las siguientes preguntas con base en el Anexo No. 1 Palabras Digitales:

- Agregue una palabra que esté asociada con las cuatro palabras mencionadas.



MANUAL

CONTENIDO DEL 2DO TEMA

1.INTRODUCCIÓN

2 EJERCICIO 1 Rompecabezas y rompecabezas de memoria

3 EJERCICIO 2 Une los puntos

4 EJERCICIO 3 10 Palabras

5 EJERCICIO 4 La historia de vida de mi personaje imaginario



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: PENSAMIENTO LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO EN EL
ÁREA DIGITAL PARA SENIORS

INTRODUCCIÓN

El pensamiento preciso, lógico, analítico y creativo son habilidades importantes en el trabajo digital, independientemente de la edad. Sin embargo, las personas mayores pueden enfrentar ciertos desafíos al desarrollar y utilizar estas habilidades en un entorno digital. A través de los ejercicios incluidos en este manual, las personas mayores tendrán la oportunidad de desarrollar/mejorar las siguientes habilidades:

1. Precisión: preste atención a los detalles y la precisión.
2. Lógico: Divida los problemas complejos en partes más pequeñas y manejables.
3. Analítico: Analizar datos e información cuidadosamente.
4. Creativo: No tendrá miedo de pensar fuera de lo común.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO
Y CREATIVO PARA SENIORS

EJERCICIO 1 - Rompecabezas y rompecabezas de memoria

¿QUÉ NECESITAS?

- Una computadora, portátil o teléfono inteligente
- Acceso a Internet
- Los siguientes enlaces:

Rompecabezas: https://puzzel.org/jigsaw/play?p=_NTPB75mwi0SA4ajbP2D

Memoria: <https://puzzel.org/memory/play?p=-NTPDBcgDR3vh5OhsUex>

¿CUANTO TIEMPO NECESITAS?

- Rompecabezas: 30 minutos
- Rompecabezas de memoria: 30 minutos

DESCRIPCIÓN

Paso 1: Consigue tu computadora, laptop o teléfono inteligente;

Paso 2: Conéctese a Internet;

Paso 3: Elige cuál de los dos rompecabezas (rompecabezas, memoria) quieres jugar o ambos;

Paso 4: Haga clic en el enlace respectivo;

Paso 5: resuelve los acertijos



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

EJERCICIO 2 - Conecta los puntos

¿QUÉ NECESITAS?

- Una computadora, portátil o teléfono inteligente
- Acceso a Internet
- Los siguientes enlaces:

Fácil: <https://www.ohmydots.com/play/2eiv6mr0>

Intermedio: <https://www.ohmydots.com/play/vt965ei4>

Difícil: <https://www.ohmydots.com/play/1pj0t1g7>

¿CUÁNTO TIEMPO NECESITAS?

- Fácil: 5 minutos
- Intermedio: 15 minutos
- Difícil: 25 minutos

DESCRIPCIÓN

- Paso 1: Consigue tu computadora, laptop o teléfono inteligente;
- Paso 2: Conéctate a internet;
- Paso 3: Comienza con la imagen fácil, continúa con la intermedia y termina con la difícil;
- El objetivo es conectar los puntos siguiendo los números en el orden correcto;
- Conecta los puntos y revela la imagen oculta.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO
Y CREATIVO PARA SENIORS

EJERCICIO 3 - 10 Palabras

¿QUÉ NECESITAS?

- Anexo I impreso
- Bolígrafos/lápices

¿CUÁNTO TIEMPO NECESITAS?

- 1 hora

DESCRIPCIÓN

- Paso 1: Imprimir el Anexo I;;
- Paso 2: Imagina que vives en un mundo donde sólo hay 10 palabras que puedes usar. Puedes repetirlas tantas veces como quieras, pero nunca podrás usar otras palabras.
- Paso 3: escribe las 10 palabras que elegirías;
- Paso 4: Crea oraciones usando solo esas 10 palabras;
- Paso 5: Escriba el significado real de su oración;
- Paso 6: Intente utilizar estas oraciones con sus amigos y familiares y observe sus reacciones y si comprenden el significado real de las oraciones (OPCIONAL).



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO
Y CREATIVO PARA SENIORS

ANEXO I:

*Your 10 words: tus 10 palabras

*Create sentences with them here: crea frases con ellos

Your 10 words:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Create sentences with them here:

1.
Actual meaning:
2.
Actual meaning:
3.
Actual meaning:
4.
Actual meaning:
5.
Actual meaning:
6.
Actual meaning:



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO
PARA SENIORS

EXERCICIO 4 - La historia de vida de mi personaje imaginario.

¿QUÉ NECESITAS?

- Una computadora, laptop o teléfono inteligente
- Acceso a Internet
- El siguiente enlace:

<https://www.voki.com/>

¿CUANTO TIEMPO NECESITAS?

- 3 horas

DESCRIPCIÓN

- Paso 1: Ingrese al sitio web de voki y regístrese;
- Paso 2: seleccione "Pruébalo, es gratis" en la página principal;
- Paso 3: Comienza seleccionando tu personaje principal;
- Paso 4: continúa seleccionando la apariencia de tu personaje;
- Paso 5: Luego selecciona el fondo que deseas utilizar;
- Paso 6: Ahora puedes elegir los colores de tu personaje (ojos, cabello, piel, etc.);
- Paso 7: Escribe la historia de tu personaje (al menos 500 caracteres) y elige el idioma y la voz de tu personaje;
- Paso 8: Presiona guardar y deja que tu personaje describa su historia;
- Paso 9: Puedes publicar tu trabajo en las redes sociales o compartirlo por correo electrónico (OPCIONAL)



Co-funded by the
European Union

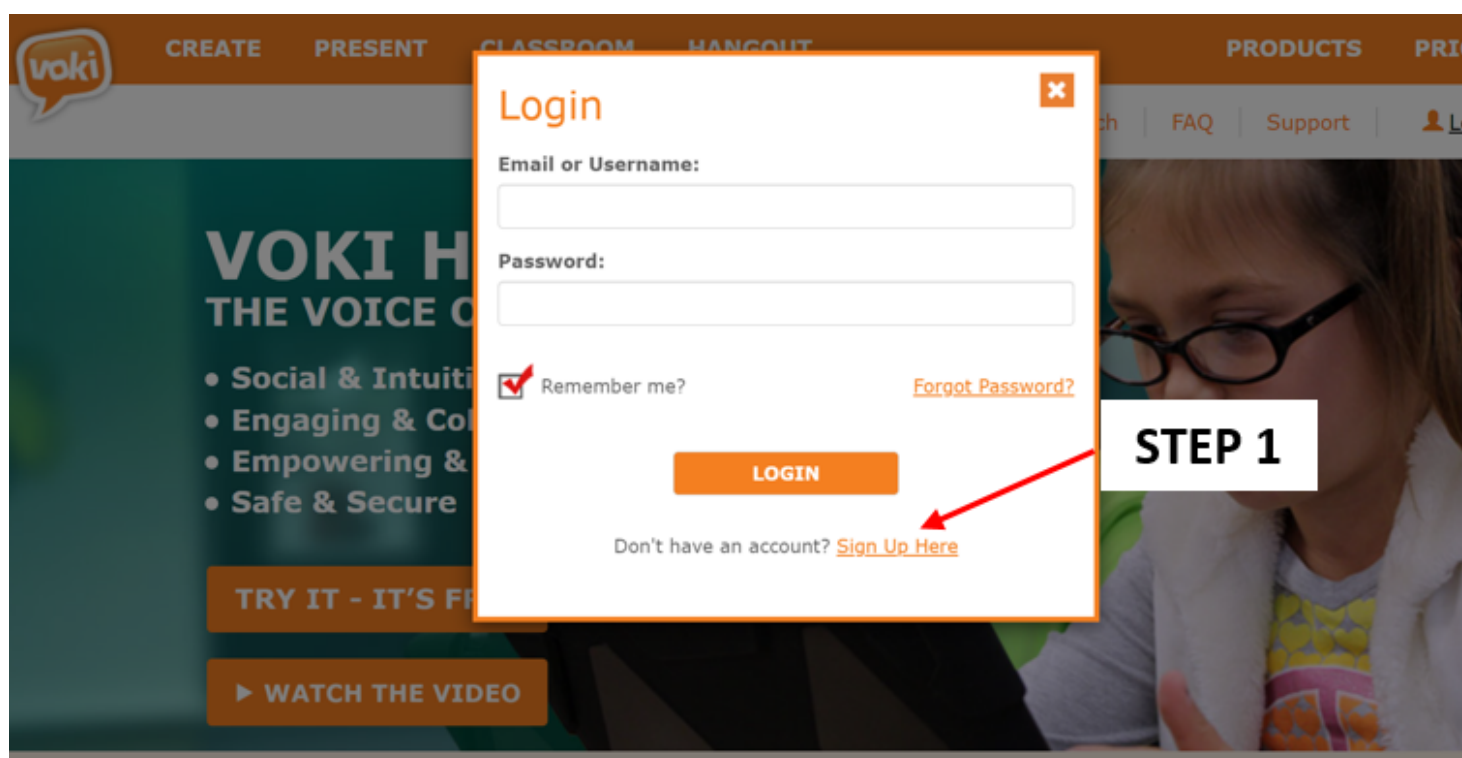
Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

INSTRUCCIONES:





MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

INSTRUCCIONES:

SPEAKING CHARACTERS FOR EDUCATION
EDUCATE, ENGAGE, ENJOY!

STEP 2

[TRY IT - IT'S FREE](#)

[▶ WATCH THE VIDEO](#)



Co-funded by the
European Union

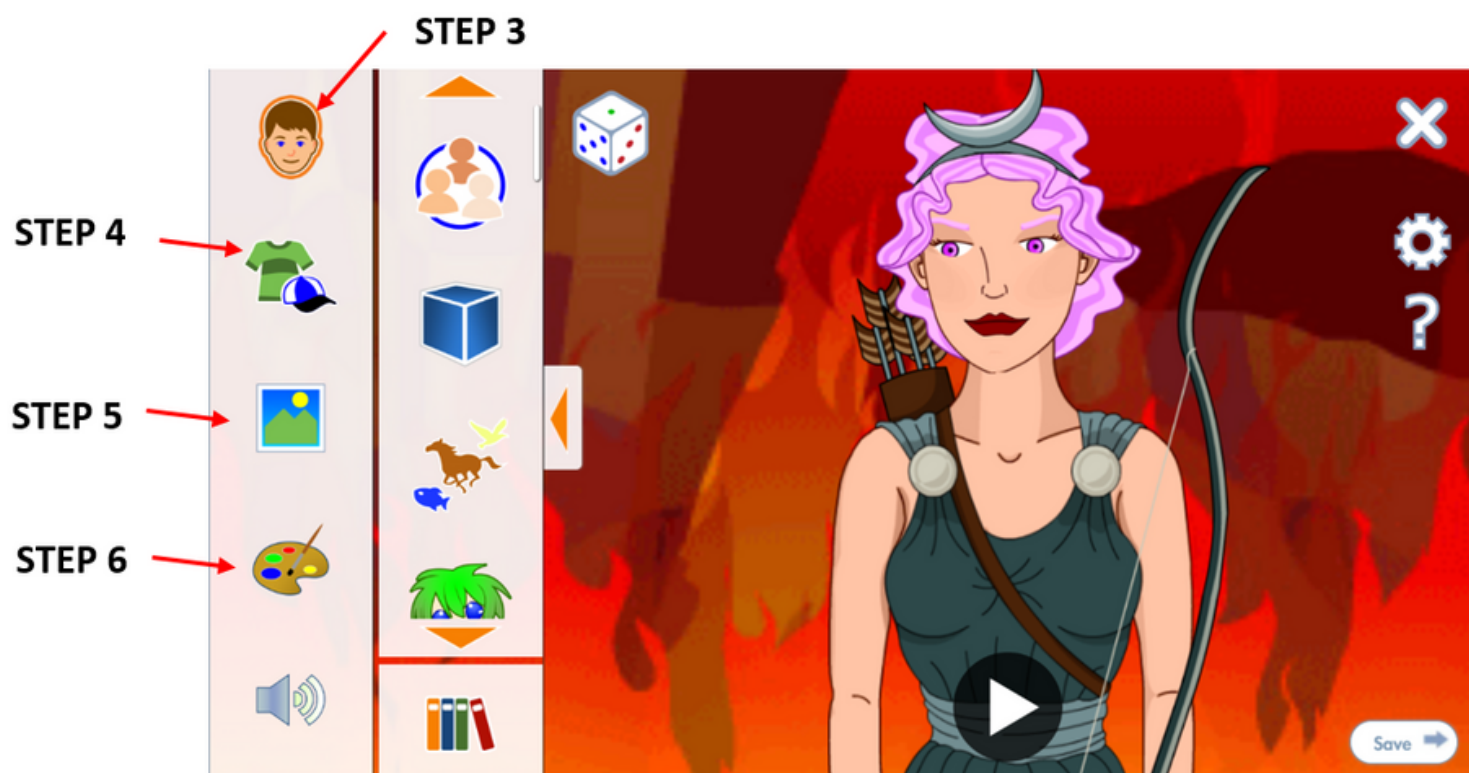
Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

INSTRUCCIONES:





MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

INSTRUCCIONES:





MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

INSTRUCCIONES:



Share Voki Character



★ Only available for paid subscribers.

STEP 9

Create New



MANUAL

CONTENIDO DEL 3ER TEMA

1 INTRODUCCIÓN

2 EJERCICIO 1 Aprende a moverte

3 EJERCICIO 2 Toquemos algo de música

4 EJERCICIO 3 Bucles

5 EJERCICIO 4 Kubo Bot



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

INTRODUCCION

SCRATCH es un lenguaje de programación que te permite crear tus propias historias, animaciones, juegos, música y arte interactivos.

Para este manual de autoaprendizaje, recomendamos utilizar Codey Rocky como robot de aprendizaje Scratch.

También puedes aprender scratch a través de la propia plataforma.

Recomendamos aprender con el robot, ya que veremos cómo interactúa y se mueve con nuestras instrucciones.

Una vez que tengas tu robot Codey Rocky, debes descargar la aplicación Makeblock, emparejar tu robot y comenzar a programarlo con instrucciones sencillas desde cero.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

INTRODUCCION

El editor de Scratch es donde creas proyectos. Las partes principales son:

Paleta de bloques. El bloque para codificar proyectos.

El escenario. Donde las creaciones cobran vida.

Área de codificación. Arrastra bloques y júntalos para codificar tus sprites.

Lista de sprites. Haga clic en la miniatura de un objeto para seleccionarlo.



Co-funded by the
European Union

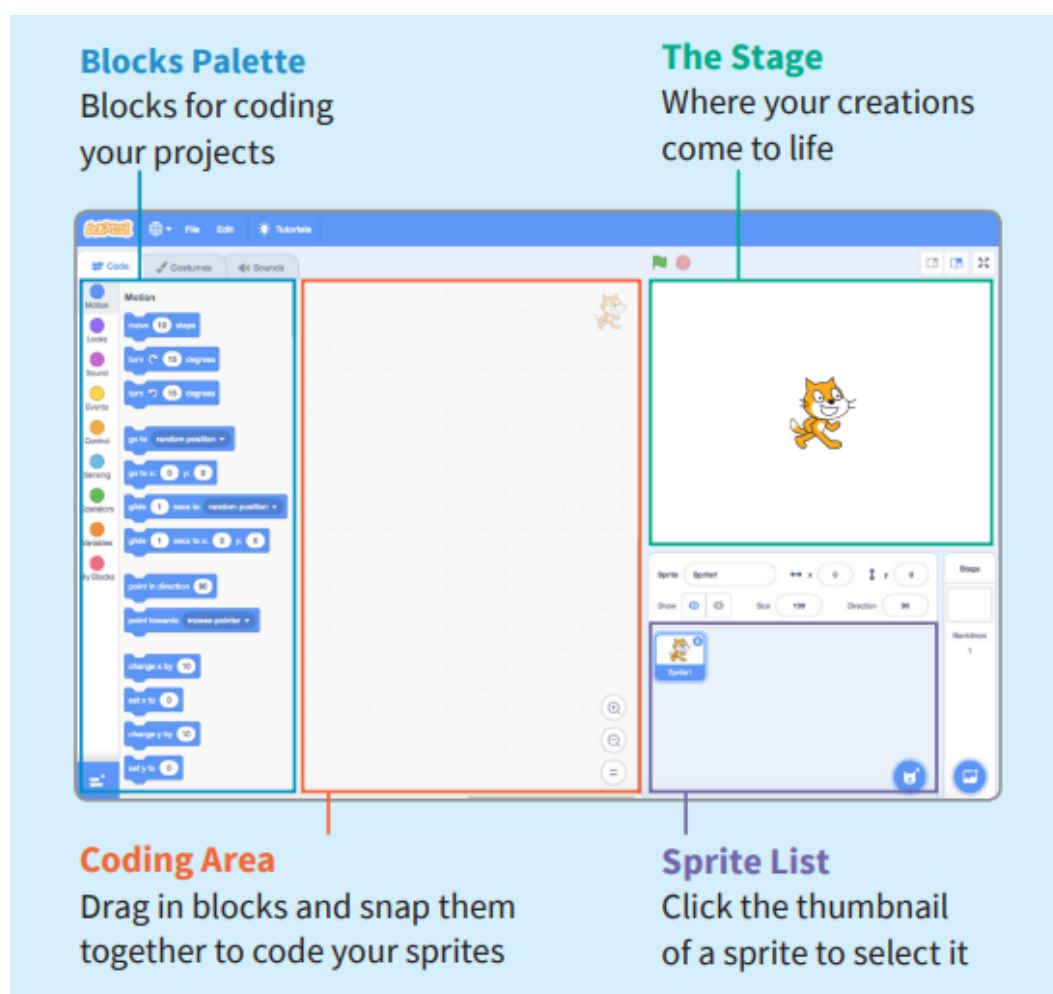
Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

INTRODUCCIÓN





MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

EJERCICIO 1

¿QUÉ NECESITAS?

Un portátil y conexión a internet + Codey Rocky Robot

¿CUÁNTO TIEMPO NECESITAS?

1 hora

DESCRIPCIÓN

1. CONÉCTATE A [SCRATCH.MIT.EDU](https://scratch.mit.edu) Y HAGA CLIC EN COMENZAR A CREAR
2. PUEDES ENCONTRAR CONSEJOS E HISTORIAS SOBRE CÓMO FUNCIONA SCRATCH



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union

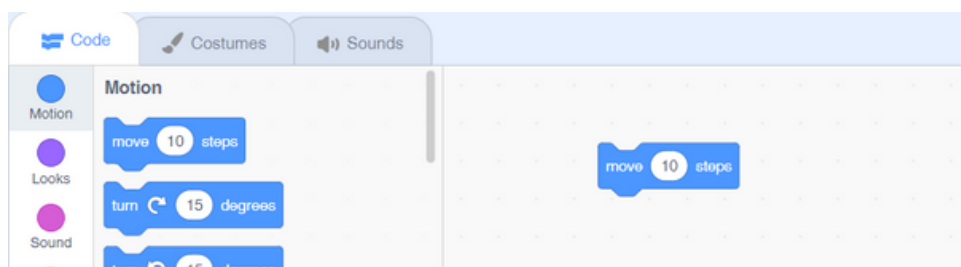


MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

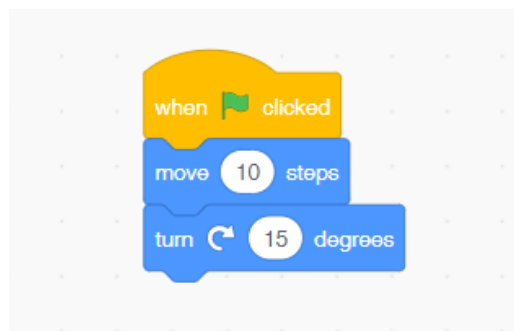
INSTRUCCIONES

Arrastra un bloque MOVE al área de Scripts.



Haz clic en el bloque para hacer que el gato se mueva.

- Intente agregar otros bloques para mover el bloque. ¿Lo que está sucediendo?
- Intente agregar un evento al comienzo del bloque. Ejemplo:





MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

INSTRUCCIONES

Este primer ejercicio lo puedes hacer con Codey Rocky. Simplemente hay que cambiar la primera instrucción (cuando se pulsa la bandera verde) por otra como: "cuando se pulsa el botón A".

Puedes probar con este ejercicio:



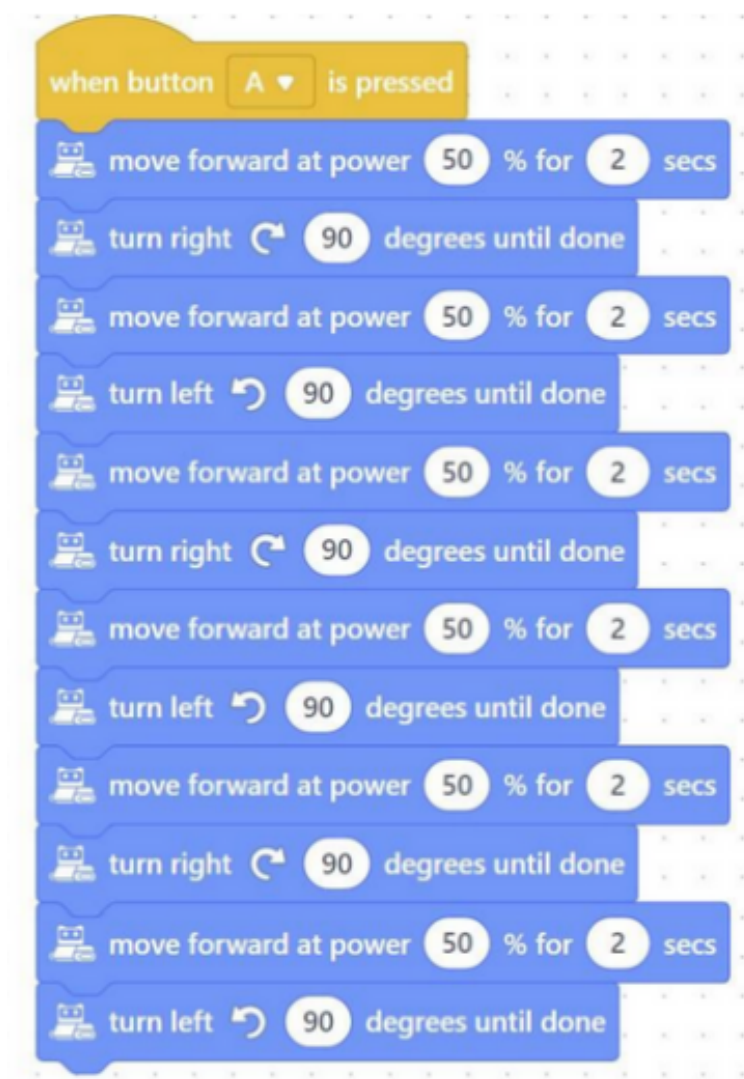
Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA: TRABAJO DIGITAL DE PRECISIÓN, LÓGICO, ANALÍTICO Y CREATIVO PARA SENIORS

EJERCICIO 2

¿QUÉ NECESITAS?

Un portátil y conexión a internet + Codey Rocky Robot

¿CUANTO TIEMPO NECESITAS?

1 hora

DESCRIPCIÓN

- CONÉCTATE A [SCRATCH.MIT.EDU](https://scratch.mit.edu) Y HAGA CLIC EN COMENZAR A CREAR
- PUEDES ENCONTRAR CONSEJOS E HISTORIAS SOBRE CÓMO FUNCIONA SCRATCH



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union

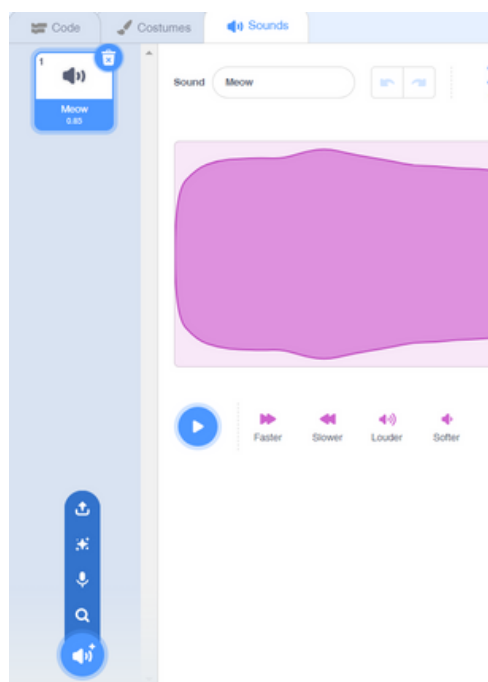


MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES SIMPLES DE ROBOTS

INSTRUCCIONES

1. Seleccione SONIDO



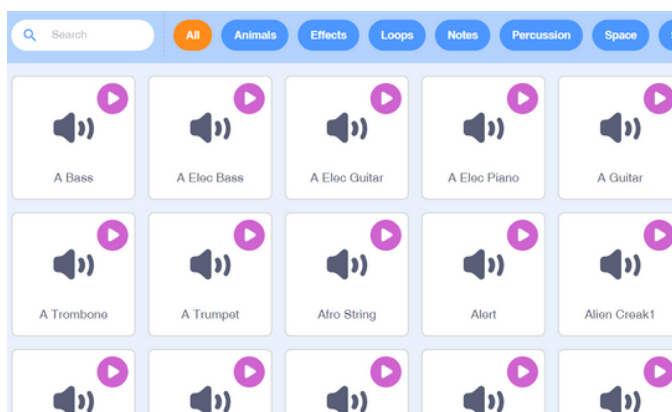
Y busca el sonido que quieres reproducir.



MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES SIMPLES DE ROBOTS

INSTRUCCIONES



Busca el instrumento que quieres tocar. Por ejemplo: tambor

2. Hagámoslo interactivo. Podemos usar el gato o podemos cambiar el gato por un tambor. Si quieres cambiar tu sprite, ve a disfraces y busca "tambor", por ejemplo. Verás un tambor en tu panel.



MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES SIMPLES DE ROBOTS

INSTRUCCIONES

Hagamos que el tambor emita un sonido cuando hagamos clic en él.

3. Vaya al panel de eventos y busque el control "Cuando se hace clic en el objeto" y agregue un sonido de bloque "tocar el tambor hasta que termine". Cuando haga clic en el sprite Drum (*batería), escucharás el ritmo hasta que termine.





MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES
SIMPLES DE ROBOTS

INSTRUCCIONES

- Prueba nuevos sprites y agrega nuevos sonidos.
- Intenta cambiar el volumen cuando agregas un control o cuando haces clic en el objeto.
- ¿Puedes utilizar todos los controles que tienes en el panel de sonido?



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES
SIMPLES DE ROBOTS

EJERCICIO 3

¿QUÉ NECESITAS?

Un portátil y conexión a internet + Codey Rocky Robot

¿CUÁNTO TIEMPO NECESITAS?

1 hora

DESCRIPCIÓN

- CONÉCTATE A [SCRATCH.MIT.EDU](https://scratch.mit.edu) Y HAGA CLIC EN COMENZAR A CREAR
- PUEDES ENCONTRAR CONSEJOS E HISTORIAS SOBRE CÓMO FUNCIONA SCRATCH



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES
SIMPLES DE ROBOTS

INSTRUCCIONES

1. ¿Sabes qué es un bucle? Si quisiéramos repetir una determinada acción en el código varias veces, sería mejor y más eficiente usar un bucle, de esa manera el código es más fácil de leer y hay menos que escribir. Los bucles son excelentes herramientas para usar dentro del código y proyectos para repetir una acción varias veces.

En la sección 'Control' del código de bloque, hay tres tipos de bucles: repetir x número de veces, repetir hasta y para siempre.

Cada tipo de bucle tiene un propósito diferente y saber lo que hacen es importante al escribir código.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union

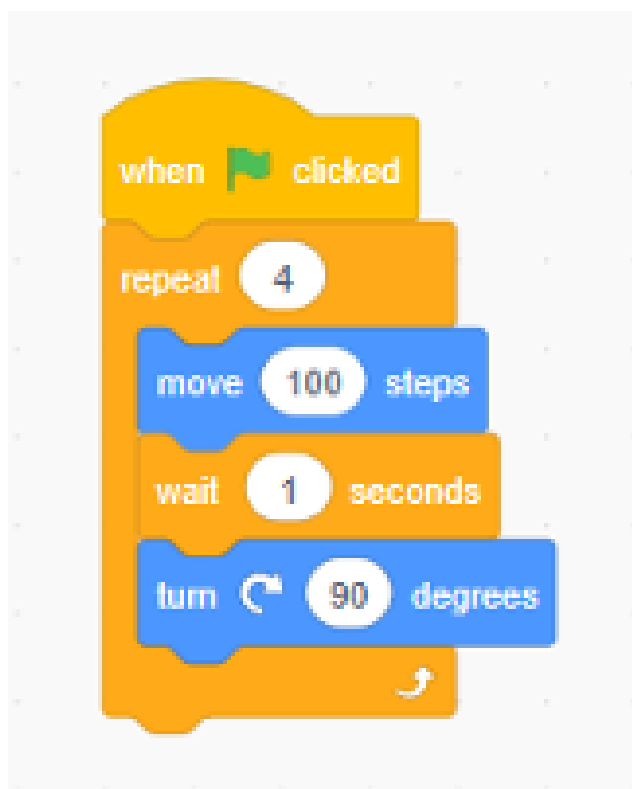


MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES -
FUNCIONALIDADES SIMPLES DE ROBOTS

INSTRUCCIONES

Vaya al bloque de Control, arrastre un bloque de repetición y suéltelo encima de la pila.





MANUAL

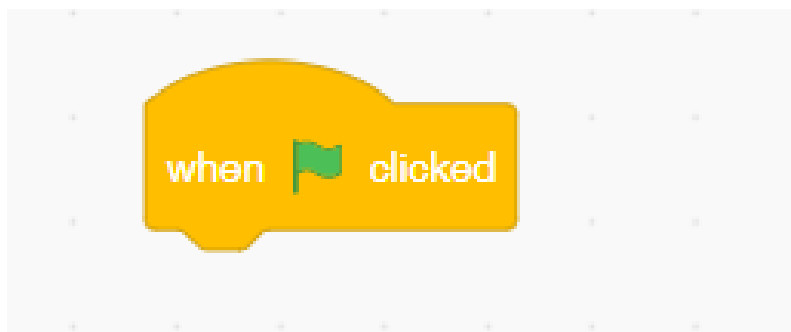
TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES
SIMPLES DE ROBOTS

INSTRUCCIONES

Probemos con nuestro Cassey Dance.

Ve al sprite y elige Cassey Dance.

Vaya a eventos y seleccione "Cuando se hace clic en la bandera verde"

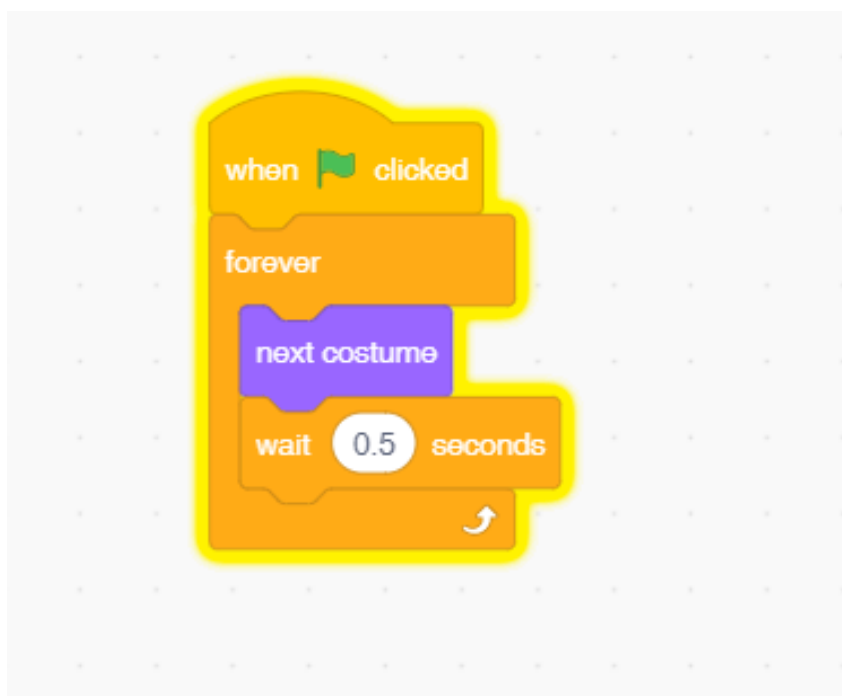


3. Añade el control "para siempre" y dentro del look "siguiente disfraz" + el control "espera 0,5 segundos". Puedes ver el bloque de la siguiente manera.



MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES -
FUNCIONALIDADES SIMPLES DE ROBOTS



Verás a Cassey bailando para siempre con este loop



MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES -
FUNCIONALIDADES SIMPLES DE ROBOTS



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES
SIMPLES DE ROBOTS

EJERCICIO 4

¿QUÉ NECESITAS?

Un ordenador portátil y conexión a
internet + Robot Kubo

¿CUANTO TIEMPO NECESITAS?

1 hora

DESCRIPCIÓN

- ROBOT KUBO



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES
SIMPLES DE ROBOTS

INSTRUCCIONES

Descripción de la tarea: MOVIMIENTO SIMPLE DE KUBO

Ayudemos a Kubo a pasar del cuadro A1 al J10 del tapete, dándole instrucciones.

Va a zigzaguear a través del tapete, avanza dos veces hacia adelante, luego gira a la derecha, dos veces hacia adelante, luego gira a la izquierda y repite hasta llegar al final de su camino.

Le decimos a KUBO qué hacer en cada paso. No le damos la receta de cocina completa para que la haga, solo le damos una instrucción a la vez. Sigue el ejemplo en esta imagen:



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES SIMPLES DE ROBOTS





MANUAL

TEMA PROGRAMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES - FUNCIONALIDADES SIMPLES DE ROBOTS

INSTRUCCIONES

Para conectar el Robot Kubo, solo necesitas colocar la cabeza en el cuerpo del bot.

Busca las flechas que tienes en el cuadro, tal y como indica el ejercicio. Piense en la flecha recta que indica un paso hacia adelante y la flecha que gira hacia la derecha que indica un paso hacia la derecha.

Coloca a Kubo en la posición inicial y deja que pase por encima de ellos, leyendo las instrucciones.

Luego, retira las fichas y devuelve a Kubo a la posición inicial. Verás cómo realiza los movimientos que ha aprendido hasta llegar al final.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



MANUAL

RESUMEN

NOTAS

.....

.....

.....

.....

¿QUÉ HAS APRENDIDO?

.....

.....

.....



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union

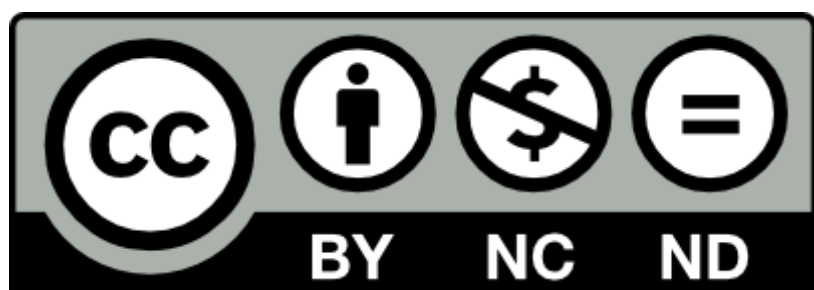


Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea en Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ello.



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union



Co-funded by the
European Union

Co-funded by the European Union