
Conectando Generaciones

1. Objetivo de la Actividad

El objetivo de esta actividad es fomentar la inclusión digital de las personas mayores en Futura Urbis, reduciendo la brecha digital y mejorando su acceso a Internet y a las herramientas digitales. Los estudiantes diseñarán y ejecutarán un programa educativo que ayude a las personas mayores a familiarizarse y sentirse cómodas con el uso de las tecnologías digitales, promoviendo la interacción intergeneracional.

2. Duración

La actividad tendrá una duración de 2 clases.

3. Materiales Necesarios

- Dispositivos electrónicos con acceso a Internet.
- Herramientas de creación de guías y videos instructivos (Google Docs, Canva).
- Herramientas para gráficos y presentaciones (Canva).

4. Estructura de la Actividad

4.1 Investigación y Diseño

4.1.1. Investigación sobre Necesidades Tecnológicas de las Personas Mayores

- Realizar una investigación sobre las necesidades y desafíos específicos que enfrentan las personas mayores en cuanto al uso de Internet y dispositivos digitales.
- Identificar las áreas clave donde la tecnología puede mejorar su calidad de vida, como el acceso a información, redes sociales, servicios en línea, entre otros.

4.1.2. Diseño del Programa Educativo

- Crear un programa de talleres que cubra desde el uso básico de Internet hasta redes sociales y búsqueda de información.

- Desarrollar materiales accesibles como guías impresas y videos instructivos, asegurándose de que estos materiales tengan un diseño inclusivo, con tipografía clara, alto contraste y un lenguaje sencillo.

4.2 Evaluación y Retroalimentación

4.2.1. Implementación del Programa y Recolección de Feedback

- Los estudiantes llevarán a cabo los talleres con las personas mayores, guiándolas en el uso de la tecnología.
- Se realizarán encuestas y entrevistas con los participantes para obtener retroalimentación sobre el impacto del programa en sus habilidades digitales y confianza.

4.3 Producto Final y Presentación

4.3.1. Producto Final: Materiales Educativos Accesibles y Presentación

- El producto final incluirá los siguientes elementos:
 1. Guías impresas o digitales accesibles para personas mayores.
 2. Videos instructivos que expliquen el uso de herramientas digitales de manera clara y sencilla.
 3. Una presentación que resuma el impacto del programa en la calidad de vida de las personas mayores, destacando el fortalecimiento de la cohesión social e intergeneracional.



5. Rúbrica de Evaluación

Criterio	No Entregado	Mejorable	Bien	Excelente
Guías Impresas o Digitales Accesibles	No se presenta. 0 puntos	Guías con poca accesibilidad, uso inapropiado de tipografía o lenguaje complejo. (1,5 punto)	Guías adecuadas, pero con margen de mejora en aspectos como la accesibilidad y claridad (2,5 puntos)	Guías muy accesibles, con tipografía clara, buen contraste, y lenguaje simple, adecuadas para el público objetivo (3,5 puntos)
Videos Instructivos Claros y Sencillos	No se presenta. 0 puntos	Video mal estructurado, difícil de seguir o con lenguaje inapropiado para personas mayores. (1, 5 punto)	Videos claros y fáciles de entender, pero con áreas de mejora en estructura o accesibilidad (2,5 puntos)	Videos altamente accesibles, bien estructurados, con lenguaje sencillo, y adecuados a las necesidades de las personas mayores. (3,5 puntos)
Organización y Claridad General del Producto Final	No se presenta. 0 puntos	Producto final desorganizado o incompleto (1 punto)	Producto final organizado, pero con algunas áreas de mejora en la presentación o estructura (2 puntos)	Producto final bien organizado, claro y completo, reflejando adecuadamente el proceso y los resultados del programa. (3 puntos)

6. Saberes Básicos y Criterios Aplicados

- **Criterio 4.2:** Buscar recursos digitales en Internet, entendiendo cómo se seleccionan y organizan los resultados, evaluando de forma crítica los contenidos y recursos disponibles en la red.

7. Principios DUA

- Ofrecer múltiples medios de representación (guías impresas, videos instructivos).
- Fomentar la interacción intergeneracional en las sesiones.
- Proporcionar evaluación continua a través de feedback de las personas mayores.

8. ODS Relacionados

- **ODS 10:** Reducción de las Desigualdades.
- **ODS 4:** Educación de Calidad.
- **ODS 16:** Paz, Justicia e Instituciones Sólidas.

9. Resultados Esperados

Al finalizar la actividad, se espera que los estudiantes hayan:

- Diseñado y ejecutado un programa educativo que reduzca la brecha digital de las personas mayores en Futura Urbis.
- Mejorado sus habilidades de enseñanza, empatía y liderazgo social.
- Reflexionado sobre la importancia de la inclusión digital y el impacto positivo de la tecnología en la calidad de vida de las personas mayores.