



## RED DE CENTROS DE CAPACITACIÓN DIGITAL

DATOS IDENTIFICATIVOS	
<b>Aula / Centro:</b>	AULA MULTIMEDIA AYUNTAMIENTO DE LA OROTAVA
<b>ID (Código Centro/NIF*)</b>	P 3802600A
<b>Dirección:</b>	PLAZA DEL AYTO Nº 1, 38300 LA OROTAVA
<b>Teléfono:</b>	922324444, EXT 2502, 2503 Y 2504
<b>Correo electrónico:</b>	formacion@villadelaorotava.org
<b>Página web:</b>	www.laorotava.es

(\*) Entidades Locales

<b>PROGRAMAS FORMATIVOS IMPARTIDOS EN EL AULA (Indicar el número de programas impartidos en el aula de capacitación digital y su temporalización)</b>
<p>En el aula de capacitación digital se han realizado 12 acciones formativas a lo largo del año 2025, siendo la temporalización de estas la siguiente:</p> <p>Curso nº 1.- Del 27 al 31 de enero Curso nº 2.- Del 4 al 10 de febrero Curso nº 3.- Del 17 al 21 de febrero Curso nº 4.- Del 5 al 11 de marzo Curso nº 5.- Del 10 al 16 de abril Curso nº 6.- Del 16 al 22 de mayo Curso nº 7.- Del 2 al 6 de junio Curso nº 8.- Del 9 al 13 de junio Curso nº 9.- Del 7 al 11 de julio Curso nº 10.- Del 1 al 5 de septiembre Curso nº 11.- Del 3 al 7 de noviembre en horario de mañana Curso nº 12.- Del 3 al 7 de noviembre en horario de tarde.</p>

<b>INSTALACIONES /AULAS DIGITALES Breve descripción dotación de las aulas digitales (ordenadores, portátiles, impresoras) /formaciones impartidas</b>
<p>El aula multimedia está dotada con los siguientes elementos: 17 ordenadores de sobremesa compuestos de monitor, ratón, teclado y UPD; uno de estos diecisiete corresponde al docente de la formación, una impresora, proyector y pantalla, teléfono IP, wifi y aire acondicionado. Además contamos con 16 ordenadores portátiles.</p> <p>La formación impartida en el aula ha sido la siguiente, con un total de 30 horas formativas y 12 cursos realizados:</p> <p>1.- objetivos:</p>



1. Localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, datos y contenidos en línea, evaluando su propósito y pertinencia para las diversas tareas profesionales.

2. Comunicarse eficazmente en entornos digitales; compartir recursos personales a través de herramientas en línea; establecer conexiones y colaborar con otros utilizando plataformas digitales; participar activamente en comunidades y redes; y desarrollar una cultura digital adecuada.

3. Crear y editar nuevos contenidos digitales; combinar y reorganizar conocimientos previos y contenidos existentes; desarrollar producciones digitales y programas informáticos; comprender las licencias de uso de materiales de terceros y aplicar correctamente los derechos de propiedad intelectual.

4. Garantizar la protección de la información y los datos personales; resguardar la identidad digital, los contenidos digitales y las aplicaciones informáticas; conocer las medidas de seguridad y practicar un uso responsable y seguro de la información digital.

5. Identificar las necesidades de recursos digitales para ampliar conocimientos; tomar decisiones fundamentadas sobre las herramientas digitales más adecuadas según el objetivo o la necesidad; resolver problemas mediante el uso de medios digitales; emplear las tecnologías de manera creativa para solucionar dificultades técnicas y mejorar la propia competencia y la de los y las demás.

Los contenidos que se han desarrollado en la ejecución de la acción formativa han sido:

- Tecnologías habilitadoras digitales
- Información y alfabetización digital
- Comunicación y colaboración online
- Creación de contenidos digitales
- Seguridad en la red
- Resolución de problemas.

La metodología de este programa ha estado orientada hacia un enfoque altamente práctico, donde el alumnado no solo adquiera competencias técnicas, sino que también desarrolle habilidades fundamentales para su desempeño profesional. Este enfoque tiene como base tres principios esenciales: la práctica, la colaboración y la autonomía, los cuales se implementan a lo largo del proceso formativo para asegurar un aprendizaje efectivo y personalizado.

La metodología pone énfasis en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. A través de ejercicios y simulaciones reales, el alumnado ha tenido la oportunidad de enfrentar problemas y situaciones similares a las que encontrarían en su entorno profesional. Esta metodología busca que el alumnado no solo comprenda los conceptos teóricos, sino que también sean capaces de ponerlos en práctica, consolidando así sus



competencias técnicas. El alumnado ha trabajado con herramientas digitales y recursos adecuados, adaptándose a las exigencias de su área profesional.

Este programa ha tenido como objetivo proporcionar al alumnado un conjunto de competencias digitales que les permitan desenvolverse con autonomía y eficacia en un entorno profesional cada vez más tecnológico. Las competencias se dividen en las siguientes áreas clave:

1. Competencias en Tecnologías Habilitadoras Digitales. El alumnado será capaz de identificar, comprender y aplicar las principales tecnologías habilitadoras digitales, como la nube, la inteligencia artificial y el Internet de las Cosas, en diversos contextos profesionales. A través del autoestudio, aprenderá a utilizar herramientas tecnológicas que faciliten tanto su aprendizaje como su desempeño profesional, desarrollando la capacidad para adaptarse y aprovechar las innovaciones tecnológicas.

- Indicador: El alumnado aplica herramientas de inteligencia artificial, almacenamiento en la nube e Internet de las Cosas para resolver un caso práctico relacionado con su ámbito profesional, explicando su utilidad y beneficios.

2.- Competencias en Información y Alfabetización Digital. El alumnado podrá localizar, organizar, analizar y evaluar la información digital de diversas fuentes, aplicando criterios de calidad, fiabilidad y relevancia según la situación. Además, desarrollará habilidades para gestionar esta información de manera ética, respetando los derechos de autor y las licencias de uso. Se promoverá el pensamiento crítico en el uso de la información digital, asegurando que el estudiante se convierta en un consumidor responsable y efectivo de contenidos en línea.

- Indicador: El alumnado selecciona y organiza información de al menos tres fuentes digitales relevantes, justificando su calidad, fiabilidad y pertinencia para un proyecto o tarea específica.

3. Competencias en Comunicación y Colaboración Online. El alumnado será capaz de comunicarse de manera efectiva en entornos digitales, utilizando diversas herramientas y plataformas en línea para interactuar con otros. Aprenderá a participar en redes sociales y comunidades digitales de manera ética y responsable, promoviendo el trabajo en equipo y la colaboración. Utilizará plataformas colaborativas para compartir conocimientos y realizar proyectos, desarrollando tanto sus habilidades de comunicación como su capacidad para trabajar en equipo en entornos virtuales.

- Indicador: El alumnado utiliza una plataforma colaborativa para desarrollar un proyecto en equipo, evidenciando interacciones efectivas, cumplimiento de roles y respeto a la netiqueta.

4. Competencias en Creación de Contenidos Digitales. El alumnado adquirirá las competencias necesarias para crear y editar contenidos digitales de diversos formatos, como texto, imágenes, videos o presentaciones. Será capaz de integrar y adaptar contenidos existentes, y gestionarlos según las necesidades del público y el contexto de la comunicación. Asimismo, aprenderá a manejar las herramientas de diseño y edición para crear productos digitales atractivos, accesibles y funcionales, respetando siempre las licencias y los derechos de autor.



- Indicador: El alumnado diseña un producto digital multimedia (como una presentación, video o infografía) adaptado al público objetivo, cumpliendo con criterios de calidad visual, accesibilidad y respeto por los derechos de autor.

5. Competencias en Seguridad en la Red. El alumnado será capaz de identificar y proteger sus datos personales, su identidad digital y la información sensible en entornos digitales. Desarrollará una conciencia crítica sobre los riesgos asociados con la seguridad en la red, como el phishing y el malware, y aplicará buenas prácticas para mitigar estas amenazas. Asimismo, aprenderá a proteger sus dispositivos y gestionar contraseñas de manera segura, promoviendo una cultura digital responsable y segura.

- Indicador: El alumnado implementa medidas de protección de datos personales, identificando y solucionando al menos un riesgo de seguridad digital en un entorno simulado

6. Competencias en Resolución de Problemas mediante Tecnologías Digitales El alumnado será capaz de abordar y resolver problemas técnicos y profesionales mediante el uso adecuado de herramientas digitales. Desarrollará habilidades para identificar desafíos, proponer soluciones innovadoras y aplicar tecnologías para optimizar procesos. A través de un enfoque creativo y práctico, será capaz de superar obstáculos y mejorar sus propias competencias, manteniéndose actualizado en un entorno tecnológico en constante cambio.

- Indicador: El alumnado identifica un problema técnico o profesional, propone una solución digital adecuada y utiliza herramientas tecnológicas para optimizar procesos, justificando su elección y resultados

Estas competencias, integradas de manera práctica y coherente, permiten que el alumnado desarrolle un conjunto de habilidades que no solo les habilitará para enfrentar los retos tecnológicos actuales, sino que también los preparará para adaptarse y crecer en el futuro digital.

Se han empleado herramientas digitales y plataformas en línea que han permitido al alumnado acceder a recursos educativos, colaborar con sus compañeros y compañeras y realizar actividades prácticas. Entre los materiales destacan tutoriales que explican conceptos clave, software de diseño y edición (como Canva, y herramientas de edición de video), así como plataformas de comunicación y colaboración como Zoom, Google Meet y Microsoft Teams.

Todo ello ha permitido que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades prácticas aplicables en el mundo digital.

## MEDIDAS DE VISIBILIDAD (SOPORTE GRÁFICO)



Cartel identificativo y publicitario del centro de capacitación municipal, ubicado en el Ayuntamiento de la Orotava, Plaza del Ayuntamiento nº 1, plata sótano.

Anuncios en el blog municipal cuya dirección es: <https://aedlorotava.wordpress.com/>

Todo material utilizado durante el proceso formativo contaba con la publicidad de la convocatoria (logo de Ministerio de Educación y Plan de Recuperación), Diplomas, libros, hoja de examen, acta de notas, etc.

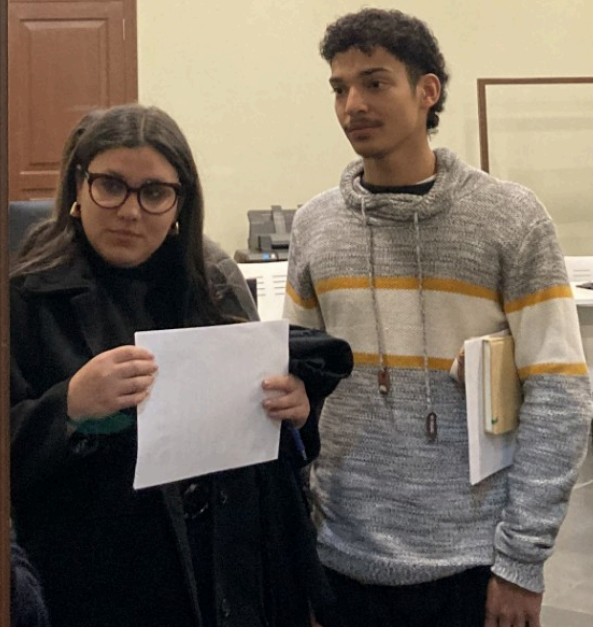
Se anexa documentos de medidas de visibilidad.

DOCUMENTO FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE



**Red de Centros de  
Capacitación Digital 2024**

Actuación financiada por el Ministerio de Educación,  
Formación Profesional y Deportes, y cofinanciada por la  
Unión Europea en el marco del Plan de Recuperación,  
Transformación y Resiliencia (PRTR)





## ➤ Inscripción de lunes a viernes

De 08:00 a 10:30  
y de 11:00 a 14:00  
en **Servicios Sociales**  
en C/León 19,  
La Orotava



# Competencias DIGITALES



Duración: **30 horas**  
de lunes a viernes

Del **20 - 24 de octubre**

**Modalidad:** Presencial en el aula de informática  
del Ayuntamiento de La Orotava

 **Horario:**  
**08:00 a 14:00**



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES



Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



Ayuntamiento  
VILLA DE LA OROTAVA

[\\_ \(https://aedlorotava.wordpress.com/wp-content/uploads/2025/09/cartel-cd-20-24-octubre.jpg\)](https://aedlorotava.wordpress.com/wp-content/uploads/2025/09/cartel-cd-20-24-octubre.jpg)

**¡Curso en Competencias digitales! NIVEL BÁSICO**

Formación **completamente gratuita**, único requisito para participar es estar **empadronado en el municipio**.

El curso se realizará de **lunes a viernes de 08:00 – 14:00 en el aula multimedia** del Ayuntamiento de La Orotava.

**¿Cómo inscribirse?** Debes acudir **presencialmente** al área de Formación y Empleo en el **Edificio de Servicios Sociales** (Calle León, 19), en horario de **08:00 a 13:30 y de 11:00 a 14:00 horas**.

¡Plazas limitadas!

Publicado en [2. FORMACION](#)

**¡NUEVA EDICIÓN CURSO EN COMPETENCIAS DIGITALES! NIVEL AVANZADO**

Publicado el [septiembre 30, 2025](#) [septiembre 23, 2025](#)



## ➤ Inscripción de lunes a viernes

De 08:00 a 10:30  
y de 11:00 a 14:00  
en **Servicios Sociales**  
en C/León 19,  
La Orotava



# Competencias DIGITALES



Duración: **30 horas**  
de lunes a viernes

Del **6 - 10 de octubre**

**Modalidad:** Presencial en el aula de informática  
del Ayuntamiento de La Orotava

 **Horario:**  
**08:00 a 14:00**



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES



Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



Ayuntamiento  
VILLA DE LA OROTAVA

[\\_ \(https://aedlorotava.wordpress.com/wp-content/uploads/2025/09/cartel-cd-6-10-octubre.jpg\)](https://aedlorotava.wordpress.com/wp-content/uploads/2025/09/cartel-cd-6-10-octubre.jpg)

¡Curso en Competencias digitales! NIVEL AVANZADO

Formación **completamente gratuita**, único requisito para participar es estar **empadronado en el municipio**.

El curso se realizará de **lunes a viernes de 08:00 – 14:00 en el aula multimedia** del Ayuntamiento de La Orotava.

¿Cómo inscribirse? Debes acudir **presencialmente** al área de Formación y Empleo en el **Edificio de Servicios Sociales** (Calle León, 19), en horario de 08:00 a 13:30 y de 11:00 a 14:00 horas.

¡Plazas limitadas!

Publicado en [2. FORMACION](#)

## CURSO DE OPERACIONES BÁSICAS DE BAR Y CAFETERÍA

Publicado el [septiembre 29, 2025](#) [septiembre 23, 2025](#)