



RED DE CENTROS DE CAPACITACIÓN DIGITAL

DATOS IDENTIFICATIVOS	
Aula / Centro:	CENTRO DE FORMACIÓN Y EMPLEO
ID (Código Centro/NIF*)	P4110200E
Dirección:	CALLE AGRICULTORES, 47
Teléfono:	607561003
Correo electrónico:	formacion@elvisodelalcor.org
Página web:	https://www.elvisodelalcor.org/

(*) Entidades Locales

PROGRAMAS FORMATIVOS IMPARTIDOS EN EL AULA (Indicar el número de programas impartidos en el aula de capacitación digital y su temporalización)
<p>Gracias a los centros de capacitación digital, se han puesto en marcha siete acciones formativas orientadas al desarrollo de competencias en Tecnología y habilidades digitales, con especial énfasis en el área de información y alfabetización digital. Estas acciones tienen como objetivo fortalecer el acceso, la comprensión y el uso responsable de la información digital, contribuyendo así a la mejora de las competencias digitales de la población participante.</p> <p>Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none">1.- Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, datos, contenidos digitales, evaluando su finalidad y relevancia para las distintas tareas profesionales2.- Comunicar en entornos digitales, compartir recursos propios a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes, conseguir una cultura digital3.- Crear y editar contenidos digitales nuevos; integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones digitales y programación informática, conocer las licencias de uso de materiales a terceros, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual4.- Proteger la información y datos personales, proteger la identidad digital, de los contenidos digitales y de las aplicaciones informáticas, conocer las medidas de seguridad, así como el uso responsable y seguro de la información digital5.- Identificar necesidades de uso de recursos digitales para ampliar conocimientos, tomar decisiones informadas sobre herramientas digitales más apropiadas según el propósito o la necesidad, resolver problemas a través de medios digitales, usar las tecnologías de forma creativa para resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.



Contenidos

AF0 Tecnologías Habilitadoras Digitales. Introducción

- Comparación entre economía circular y economía lineal
- Ejemplos de economía circular y lineal: Importancia del reciclaje
- Relación entre los tipos de economía y los objetivos de desarrollo sostenible
- Revoluciones Industriales. Principales cambios producidos
- La 4 Revolución Industrial: Características e influencia en los sectores productivos
- Ventajas derivadas de la implantación de entornos 4.0
- Tecnologías habilitadoras digitales. Descripción y aplicaciones
- IOT (Internet de las cosas), IA (Inteligencia Artificial), Big Data, 5G, Robótica colaborativa, Blockchain, Ciberseguridad, Fabricación aditiva, realidad virtual, gemelos digitales

AF1 Información y Alfabetización Digital

- Gestión de Correo Electrónico, Google Calendar, marcadores sociales
- Organización y recuperación de la información
- Buscadores y herramientas para transformar la información en conocimiento
- Introducción al Big Data: antecedentes, tecnologías, fases de un proyecto BD, las 4 VS del BD. Roles en un equipo Big Data
- Inteligencia artificial: ramas, aplicaciones, peligros

AF2 Comunicación y colaboración

- Introducción a los entornos digitales
- Aprender y enseñar en redes sociales
- Blogs. Creación de primeros contenidos en línea
- Creación colaborativa de contenidos en la red (wiki)
- Redes Sociales : participación y gestión

AF3 Creación de contenidos digitales

1. Office 365: Ms Word, Excel, one Note, Power point , outlook
2. Licencias de uso abiertas y privativas. Copyright en contenidos digitales
3. Imagen , video y audio: formatos y edición básica
4. Contenidos multimedia : Story board
5. Presentaciones online, opciones de grabación, crear videos, resúmenes Zoom
6. Pensamiento computacional, introducción a la programación
7. Realidad aumentada e Impresión 3 D

AF4 Seguridad en la red

1. Seguridad en terminales móviles: configuración y copias de seguridad
2. Como proteger la red. Robo de datos
3. Ciberataques, malware. Tendencias Hacking
4. Recomendaciones de seguridad. Detección de vulnerabilidades
5. Blockchain y la seguridad en los bloques de información



6. Identidad digital. Presencia en las redes
7. Impacto medioambiental de la tecnología

AF5 Resolución de Problemas

1. Aplicaciones de gestión de equipos en remoto: Slack, Trello
2. Gestionar mis resistencias
3. Retando nuestra mente con actividades creativas
4. Introducción a las metodologías ágiles: Manifiesto Agile
5. Introducción al Scrum
6. Gestión del entorno Vuca

Temporalización

Abril: 28 abril al 7 mayo.

Mayo: 26 mayo al 02 junio.

Agosto: 11 agosto al 19 agosto.

Septiembre: 23 septiembre al 30 septiembre.

Octubre: 15 octubre al 22 octubre.

Octubre: 21 octubre al 28 octubre.

Noviembre: 03 noviembre al 10 noviembre.

Competencias adquiridas

Capacidad de especialización en tareas informáticas sencillas

Capacidad para comunicar utilizando vías digitales y siguiendo las reglas no escritas y los conocimientos adquiridos

Capacidad para gestionar los miedos , frustraciones y resistencias al cambio digital.

Capacidad para compartir conocimientos y contenidos a través de una participación activa en la red.

Capacidad para plantear y resolver problemas implementa soluciones innovadores



Desarrollo de las Acciones Formativas:

AF 0 Tecnologías Habilitadoras digitales: Introducción

Objetivo de la sesión:

Evaluar conocimientos previos de las participantes.

Introducir conceptos clave de tecnologías habilitadoras digitales.

Generar un ambiente dinámico y participativo desde el primer día fomentando la Inteligencia Colectiva

Dinámicas de grupos para diagnóstico y evaluación de conocimientos previos:

1.- Dinámica del Mapa de la cuarta revolución, donde dividimos en 3 equipos a las participantes asignándoles 3 temas relacionados con la acción formativa:

Equipo 1 Diferencias entre la 3ª y 4ª Revolución Industrial.

Equipo 2: Tecnologías habilitadoras digitales (IoT, IA, Big Data, 5G, robótica colaborativa, blockchain, ciberseguridad, realidad virtual, fabricación aditiva).

Equipo 3: Economía circular vs. economía lineal.

Una vez elaborados los mapas los comparten en grupo con el resto de las participantes

2.- Dinámica de la Carrera Digital

Colocando en el suelo 4 líneas de metas, una es la 3ª revolución industrial, otra es la 4ª revolución industrial, otra la economía circular y otra la economía lineal. Reparto de tarjetas entre las participantes con términos tecnológicos que las participantes han de colocar y que permite debatir, corregir y ampliar los resultados

3.- Dinámica Tecnologías de futuro y debate

Reflexionar en grupos pequeños sobre el impacto de las nuevas tecnologías y su relación con la economía circular para posteriormente exponerlo en grupo grande.

4.- Dinámica Tecnología en mi vida

Preguntas a cada participante cómo las tecnologías pueden influir en su día a día, conectando con la emoción del miedo o de la oportunidad que puede presentar estas tecnologías en sus vidas

AF 1 Información y Alfabetización Digital

Objetivo de la sesión

Evaluar la habilidad para buscar, organizar y recuperar información digitalmente, el uso efectivo del correo electrónico y Google calendar y comprender los conceptos básicos de big data y las aplicaciones de la IA



1.- Dinámica Estrategas de la Información

Dividiendo la clase en grupos pequeños, cada grupo tiene un tema relacionado con tecnología, con Big data, con ciberseguridad, han de buscar información relevante en los diferentes buscadores y en 10 minutos las expondrán en grupo grande debatiendo entre todas las participantes la información encontrada más relevante y rápida.

2.- Dinámica Correo y Calendario en Acción

Cada participante debe enviar un correo con archivo adjunto a otra compañera con asuntos relacionados con el curso, crearan un evento en Google calendar para recordarse contestar al correo, revisaran juntas bandejas de entrada de

sus correos así como organizar mejor sus calendarios.

3.- Dinámica Conexión con Big data e Inteligencia Artificial

Formamos 3 grupos para desarrollar 3 temas:

Grupo 1, que es Big Data y como se recopila información masiva

Grupo 2, Roles en un equipo Big Data (analista, ingeniero/a de datos, científico/a de datos)

Grupo 3 , Inteligencia Artificial, ramas, aplicaciones y riesgos

10 minutos para que cada grupo anote ideas y luego presentar al resto, teniendo conversación final en grupo grande de los beneficios y riesgos de la Inteligencia Artificial.

AF 2 Comunicación y Colaboración

Objetivos:

Practicar la introducción en entornos digitales y fomentar la comunicación. Aprender a colaborar en línea y gestionar contenidos en la red. Practicar la participación y gestión en redes sociales. Familiarizarse con las herramientas de trabajo colaborativo. Promover el uso responsable y respetuoso de las redes.

1.- Dinámica Rueda de Presentaciones Digitales

Cada participante crea una breve presentación en una plataforma como Canva o PowerPoint, compartiendo quiénes son, sus intereses y qué esperan aprender. Luego, en pequeños grupos, comparten sus presentaciones y comentan.

2.- Dinámica Creación Colaborativa en la Wiki

Divididas en grupos, las participantes trabajan juntas para crear una página en una wiki sobre un tema relacionado con la ciudadanía digital (por ejemplo, "Buenas prácticas en redes sociales").



Cada grupo aporta contenido, imágenes y enlaces.

3.- Dinámica Simulación de Gestión en Redes Sociales

Cada grupo crea un plan de publicación para una red social (Facebook, Instagram o YouTube) sobre un tema de interés social.

Incluyen ideas de contenidos, horarios y cómo responder a comentarios.

Luego, comparten sus planes y reciben Feedback.

4.- Dinámica Taller de Herramientas Digitales

Demostración práctica de herramientas como Teams, Zoom y Slack.

Cada participante realiza una actividad sencilla en cada plataforma, como programar una reunión, enviar un mensaje o crear un canal.

5.- Dinámica Juego de Netiqueta y Uso Responsable

Se presenta un escenario ficticio con situaciones de mala práctica en línea.

En grupos, discuten cómo actuar y qué reglas de netiqueta aplicar.

Luego, comparten sus conclusiones con toda la clase.

6.- Dinámica de Reflexión y Compromiso Digital

Cada participante comparte qué ha aprendido y qué acciones concretas implementará en su día a día digital.

Se puede hacer en formato de cartel o en una plataforma digital colaborativa.

AF 3 Creación de Contenidos Digitales

1.-Dinámica de grupo: "Creando un proyecto multimedia colaborativo"

Objetivo: Que los participantes apliquen conocimientos sobre creación de contenidos, uso de aplicaciones de Office 365, edición básica, derechos de autor, y conceptos de programación y realidad aumentada en un entorno colaborativo.

Formación de equipos: Divide a los participantes en grupos de 3-4 personas.

Asignación de un reto: Cada equipo debe crear un breve proyecto multimedia (puede ser una presentación, un video, o un contenido interactivo) que incluya:

Uso de Word, PowerPoint o OneNote para planificar y documentar.

Creación de un contenido visual o audiovisual respetando licencias y derechos de autor.



Incorporación de elementos multimedia (imágenes, videos, audio).

Opciones básicas de edición y formatos.

Una introducción sencilla a programación o pensamiento computacional (por ejemplo, un pequeño código o lógica en Scratch o similar).

Opcional: ideas para integrar realidad aumentada o impresión 3D en su proyecto.

Presentación: Cada grupo expone su proyecto en 5 minutos.

Debate sobre los conceptos aprendidos, dificultades y aplicaciones prácticas.

AF4 Seguridad en la red

Objetivo: Adquirir competencias en el uso seguro y responsable de la tecnología

1.- Dinámica de Rueda de conceptos clave

Crea tarjetas con conceptos relevantes de seguridad en la red, vulnerabilidades en redes wifi y en dispositivos móviles, proporcionando una lista de posibles fallos para guiar el debate del grupo

Sugerencia: Después del juego, realiza una breve reflexión grupal sobre las estrategias utilizadas y las dificultades enfrentadas.

2.- Dinámica Debate sobre impacto medioambiental y seguridad digital

Formula preguntas abiertas que inviten a la reflexión y que sean relevantes para el contexto del grupo.

3.- Dinámica Mi teléfono, Mi fortaleza

Enseñar y aplicar configuraciones básicas de seguridad en teléfonos móviles y concienciar sobre protección de datos personales. Cada participante ira configurando su teléfono siguiendo paso a paso con el pasaporte de seguridad digital que comprende los siguientes aspectos:

- Bloqueo de pantalla (PIN, patrón o huella)
- Actualización del sistema y apps
- Verificación de permisos de apps (¿quién accede a qué?)
- Activación de ubicación solo cuando sea necesario
- Revisión de redes Wi-Fi (desconfiar de redes públicas)
- Copia de seguridad de contactos y fotos (Google o similar)
- Activar "Encontrar mi dispositivo" (si está disponible)

AF 5 Resolución de problemas



Objetivos: Mejorar las competencias para identificar y solucionar problemas digitales retando a la mente con una más ágil gestión del cambio, resignificando el miedo digital e introduciendo a las participantes en los conceptos de metodologías ágiles e introducción al scrum .

1.- Dinámica “Mi Miedo Digital Tiene Nombre”

Ante la pregunta: “¿Qué cosas digitales te dan miedo, vergüenza o frustración?”, escriben de forma individual los miedos y de forma grupal se realiza un mapa de los miedos digitales y se marcan pequeños objetivos de que miedo ya no será tan grande al final de la sesión.

2.- Dinámica “¡Esto no va! Detectives digitales”

Se forman tríos, cada grupo recibe una **tarjeta-problema técnico** (ej.: “no funciona el Wi-Fi”, “la pantalla se queda negra”, “no puedo enviar un correo”), hacen un role play de la persona que tiene el problema y la que le escucha trata de entender el problema paso a paso , propone soluciones y después se comparte en grupo para disponer de un abanico más extenso de soluciones reflexionadas en grupo

Enfatiza la actitud frente al error: “equivocarse es parte del camino digital”

3.- Dinámica “Creatividad Digital Express”

Se plantean pequeños retos grupales, ej:

“Tu teléfono está sin datos ni Wi-Fi. ¿Cómo mandas un mensaje urgente?”

“Tienes que explicarle a una amiga mayor cómo cambiar su contraseña sin usar palabras técnicas”

4.- Dinámica “Scrum Casero” – Mini taller ágil

Las participantes construyen con metodología agile un prototipo como una campaña de WhatsApp para difundir una receta saludable. Los pasos seguidos son:

Breve introducción visual a **SCRUM simplificado**:

Roles: facilitadora (Scrum master), creadora (product owner), equipo.

Herramientas: tablero (To Do / Doing / Done), tareas pequeñas (sprints).

En grupos de 3:

Definen objetivo (¿a quién va dirigida la receta?)

Dividen tareas en post-its

Ejecutan tareas con sprints de 10 min

Reflexionamos en grupo sobre como facilita el llegar a un objetivo el dividirlo en objetivos pequeños



5.- Dinámica “Entorno VUCA, vida real”

Dinámica vivencial tipo “Tormenta controlada” que permite entender a las participantes el mundo digital como un entorno VUCA (volátil, incierto, complejo, ambiguo)

- Se les propone una tarea sencilla (crear un perfil en una app), pero se interrumpe con “cambios inesperados”:
 - Se corta el Wi-Fi (simulado)
 - Llega un mensaje urgente
 - Cambian las instrucciones

Viven la tensión del cambio y cómo gestionarlo con calma, creatividad y ayuda mutua.

Terminamos la sesión identificando los bloqueos y se comienzan a soltar, aplicando el pensamiento lógico y creativo ante errores, conociendo de forma práctica metodologías ágiles, así como a manejar la frustración en entornos digitales cambiantes, y todo esto fortaleciendo la colaboración entre las participantes.

Sistema de Evaluación:

Se elige un sistema de evaluación cuantitativo y cualitativo. Las técnicas utilizadas para obtener la información necesaria para evaluar son pruebas escritas, observación directa y presentaciones. Los recursos utilizados para obtener la información es a través de cuestionarios de evaluación por cada una de las acciones formativas y el análisis de la misma es a través de la revisión de las respuestas y la observación de los comportamientos en el aula.

Se ha evaluado asignando una calificación y una retroalimentación en cada de las sesiones y a través de este proceso se ayuda a integrar y mejorar el aprendizaje.

Los materiales digitales utilizados han sido pizarras digitales, portátiles, dispositivos móviles y redes wifi.

DIFUSIÓN:

Campañas de sensibilización:

Se están ejecutando campañas para promover la participación ciudadana y reducir la brecha digital, incluyendo:

- Difusión mediante cartelería en centros municipales.
- Charlas informativas con asociaciones locales.
- Información y sensibilización a técnicos de ámbitos relacionados con la formación.
- Publicaciones en redes sociales.

Todas ellas con soporte telefónico y telemático durante toda la acción.



Planes de comunicación:

Para garantizar una buena difusión se han utilizado:

- Redes sociales del Ayuntamiento y centros colaboradores.
- Comunidades de WhatsApp locales.
- Información cartelería en Andalucía Orienta, Aula Mentor, Guadalinfo y Punto Vuela.

INSTALACIONES /AULAS DIGITALES

Breve descripción dotación de las aulas digitales (ordenadores, portátiles, impresoras) /formaciones impartidas

El Centro de Capacitación Digital dispone de aulas dotadas con los medios tecnológicos necesarios para el desarrollo de actuaciones formativas alineadas con los objetivos de la convocatoria para la creación de la Red Estatal de Centros de Capacitación Digital. El equipamiento incluye **20 ordenadores portátiles, tres pantallas táctiles interactivas y impresoras**, que permiten la correcta impartición de acciones formativas en modalidad presencial.

Las actuaciones de capacitación digital se dirigen de manera preferente a **mujeres, personas trabajadoras de baja cualificación, personas mayores de 45 años, personas trabajadoras con discapacidad, hogares monoparentales y personas trabajadoras desempleadas**, contribuyendo a la mejora de sus competencias digitales, la reducción de la brecha digital y el fomento de la inclusión social y laboral, en el marco del **Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia**, financiado por la **Unión Europea – Next Generation EU**.



MEDIDAS DE VISIBILIDAD (SOPORTE GRÁFICO)







Publicación de Ayuntamiento El Viso del Alcor

Ayuntamiento El Viso del Alcor
1 sept · 🌐

#FORMACIÓN Desde el Ayuntamiento se le ha dado la bienvenida al alumnado del curso de Dinamización de Tiempo Libre Infantil y Juvenil. Además, se está realizando en el Centro de Empresas la última sesión de los Campamentos Digitales.

👍 37 2 comentarios 5 x compartido

👍 Me gusta 💬 Comentar ➦ Compartir





Ayuntamiento El Viso del Alcor
11 ago · 🌐

#FORMACIÓN Comienza en el Centro de Empresas el curso de capacitación digital de 30 horas. La Delegada Ángela Roldán ha dado la bienvenida al alumnado que, una vez finalizado el curso, obtendrá un certificado de competencia Digital Nivel 2.

👍 22 6 comentarios 10 x compartido

👍 Me gusta 💬 Comentar ➦ Compartir













CAPACITACIÓN DIGITAL





MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia