



Universidad de La Laguna
Facultad de Educación
Grado en Pedagogía
Proyecto de Innovación

Centros ciudadanos en Red: Inserción a la cultura digital a través de la adquisición de competencias digitales básicas

María Martín Paz
Tutora: Dácil Yurena González González

Curso académico 2021-2022
Convocatoria de septiembre 2022

Resumen

Este proyecto recoge una propuesta de intervención sobre el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en los diferentes centros ciudadanos del municipio de San Cristóbal de La Laguna, las personas de los diferentes barrios pertenecientes a dicho municipio, estarán enfocadas hacia la consecución de un producto final común, local y creativo, a medida que aprenden y practican las competencias básicas digitales.

Abstract

This project aims to develop a proposal for intervention on information communication technologies (ICT) in the different citizen centres of the municipality of San Cristobal de La Laguna, in a such a way that, through citizen participation, the people belonging to said municipality, are focused towards the achievement of a common, local and creative final product, as they learn and practice basic digital skill.

Palabras clave: Competencias digitales, educación, TIC, participación ciudadana, información, noticiero.

Keywords: Digital Skills, education, ICT, citizen participation, information, news.

1. Introducción	5
2. Datos de identificación del proyecto de innovación	6
3. Justificación	8
4. Objetivos	13
5. Metodología	14
5.1. Acciones	15
5.2. Agentes	28
5.3. Temporalización / Secuenciación	28
6. Evaluación	29
7. Referencias Bibliográficas	31
Anexos	33

1. Introducción

La tendencia hacia la digitalización y el continuo avance tecnológico hacen de la brecha digital una problemática social relevante actualmente. El acceso a la información puede afectar al grado de inclusión de las personas en la sociedad, dando lugar a un nuevo tipo de analfabetismo denominado como ``digital`` (Area, 2021). Por otro lado, las relaciones interpersonales se debilitan, ya que el contacto estrecho entre personas, ahora supone un riesgo para la salud debido al Covid-19. Teniendo en cuenta la situación de emergencia sanitaria recientemente atravesada, nuestro modo de vida se ha tornado hacia un estado de aislamiento por pandemia, de la cual aprendemos a llevar a cabo nuestras rutinas habituales, de una manera más sedentaria durante el confinamiento. El sistema educativo se ha visto afectado y ha tenido que adaptar su estructura de manera repentina, para lograr la consecución de la labor formativa prevista. Las redes sociales e internet se han convertido en los canales de comunicación más usados, casi imprescindibles para el desarrollo de diversas actividades sociales.

Por otro lado, la construcción del conocimiento y toda la información a la que podemos tener acceso, hacen que seamos personas consumidoras de información constantes, incluso de manera involuntaria a través de la publicidad. La variedad de ideas y opiniones que podemos conocer sobre un tema, sucesos, noticias o comentarios emergentes posibles, por cada minuto que estamos conectados, afectan a las personas, a su percepción sobre las cosas y a su entorno inmediato, desde aspectos sociales, como educativos, sanitarios, económicos y hasta políticos. Se ha conformado una nueva cultura digital y una nueva forma de producir, difundir y acceder a la información, lo que convierte a cualquier persona, no sólo en consumidor o consumidora, si no en productor o productora y difusor o difusora de la misma. Esto podría generar sensación de desinformación, distorsión de la realidad (fake news) o problemas emocionales tales

como la constante incertidumbre para colectivos poco familiarizados con las redes, ansiedad, depresión, excesiva preocupación social, problemas de identidad, necesidad de aceptación, adicciones a dispositivos electrónicos, dependencias, trastornos de sueño, tendencia sedentaria de la ciudadanía... Esta transformación social afecta a nuestra conducta humana dado que la sociedad está conectada mediante dispositivos electrónicos y redes sociales. Por tanto, el objetivo general de este proyecto pretende reconocer el efecto de los recursos tecnológicos en la vida de las personas y fomentar el uso de la tecnología de manera responsable para reducir el analfabetismo digital y también potenciando la productividad de la persona a través del conocimiento de diferentes herramientas básicas, hasta el acercamiento a un código ético responsable en cuanto al consumo, producción y publicación de la información. (Area, 2021)

2. Datos de identificación del proyecto de innovación

En este proyecto (Cañal de León, 2002: 11-12) entiende la innovación educativa como un “conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. Está dirigido a residentes en el municipio de San Cristóbal de La Laguna. Preferentemente, a personas que están en situación de desempleo, interesadas en participar en un taller para el desarrollo y aprendizaje de competencias tecnológicas básicas y uso productivo de la información. Se trata de crear un espacio abierto en cada centro ciudadano, accesible para cualquier edad y nivel de estudios, que posibilite el aprendizaje gratuito y colaborativo.

Los diferentes centros ciudadanos, a los que va dirigida la iniciativa educativa de este proyecto son:

C.C Bajamar

C.C Barrio Nuevo

C.C. Bronco Lomo Largo

C.C. Camino del Tornero
C.C Cruz Chica
C.C Gracia
C.C. El Batán
C.C EL Centenero
C.C EL Coromoto
C.C EL Ortigal I y II
C.C El Tranvía
C.C. Finca España
C.C. Guajara
C.C. Jardina
C.C. La Candelaria
C.C. La Piterita
C.C. Las Canteras
C.C. Las Carboneras
C.C Las Chumberas
C.C Las Mantecas
C.C Las Mercedes
C.C Las Torres
C.C. Los Andenes
C.C. Los Baldíos
C.C. Pérez Soto
C.C. Princesa Yballa
C.C. Punta del Hidalgo
C.C. Salud Alto- El Rocío
C.C. San Bartolomé de Geneto
C.C. San Diego
C.C. San Jerónimo

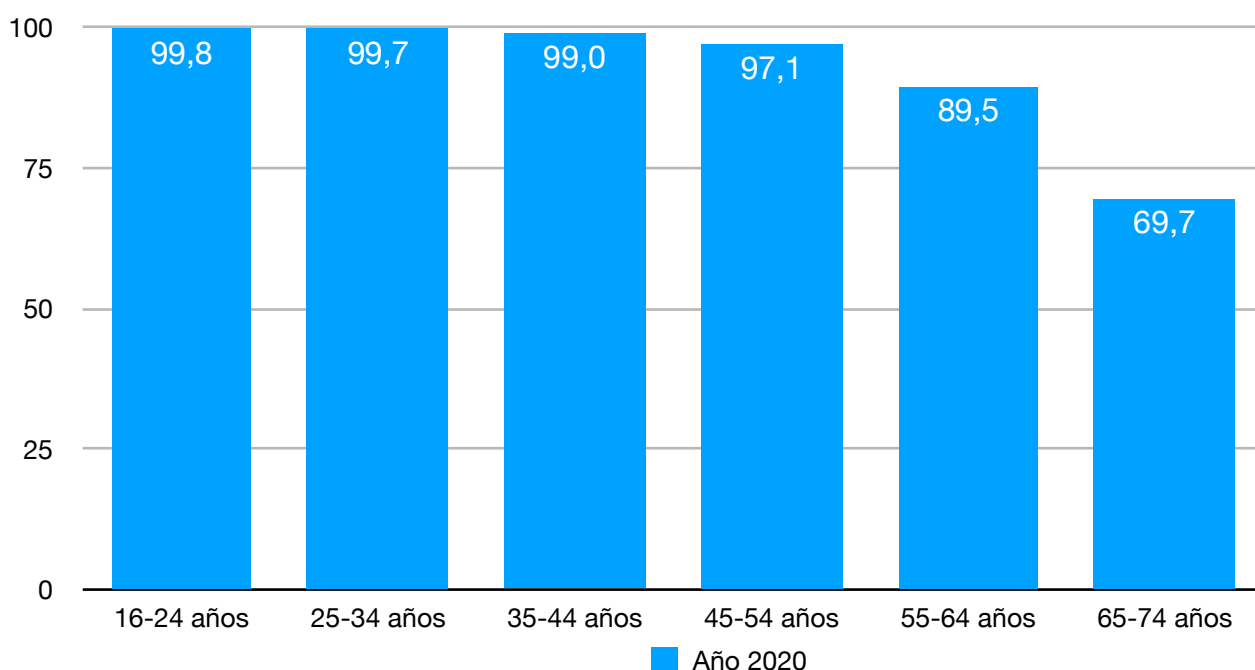
C.C. San Lázaro
C.C. San Luis Gozaga
C.C. San Matías
C.C. San Miguel de Chimisay
C.C. San Miguel de Geneto
C.C. San Roque
C.C. Tejina
C.C. Valle de Guerra
C.C. Valle Jimenez
C.C. Villa Hilaria
C.C. Vistamar

3. Justificación

Según los datos publicados por el Instituto Nacional de Estadística (INE) podemos conocer la proporción de personas que utilizan internet desde el año 2015 hasta el año 2020, conociendo de esta forma indicios sobre la brecha digital, que podría existir entre los diferentes rangos de edad; entendiendo la juventud desde los 10 hasta los 24 años, las personas adultas desde los 25 hasta los 44, las personas consideradas adultas maduras desde los 45 hasta los 59 y las personas de edad avanzada desde los 65 a 74 (según la Organización Mundial de La Salud).

En el gráfico, se puede observar el porcentaje de personas por rango de edad que hacen uso de internet, donde la única diferencia significativa se observa para el grupo de edad 65-74 años para la que el uso desciende hasta un 70%.

Gráfico 1. Porcentaje nacional de personas que utilizan internet en 2020 según intervalos de edad. (16-74 años)



Elaboración propia. Fuente: Instituto Nacional de Estadística.

En la tabla podemos conocer el porcentaje de personas que utiliza internet según el momento en el que se utiliza. Se trata de un dato de las islas canarias desagregado por islas por el año 2010.

Tabla 1. Porcentaje insular de personas que utilizan internet según su uso

	En el último mes	Hace más de 1 mes y menos de 3	Hace más de 3 meses y menos de 1 año	Hace más de 1 año
Islas Canarias	91	3	3	3
Lanzarote	93	3	2	2
Fuerteventura	90	5	1	4
Gran Canaria	90	2	4	3

Tabla 1. Porcentaje insular de personas que utilizan internet según su uso

	En el último mes	Hace más de 1 mes y menos de 3	Hace más de 3 meses y menos de 1 año	Hace más de 1 año
Tenerife	92	3	2	3
La Gomera	90	6	3	1
La Palma	89	5	2	4
El Hierro	96	1	1	1

Elaboración propia. Fuente: Instituto Canario de Estadística, 2010.

Se observa que la mayoría de personas en Canarias hace un uso cotidiano de Internet. Si atendemos a la edad media de la población residente según Padrón Municipal de Habitantes por la isla de Tenerife. En el año 2019, la edad media de la población era de 43 años de edad, en el año 2020, la edad media correspondía a los 44 años de edad, y en 2021 se mantienen en los 44 años como edad media de la población tinerfeña. De ello, se podría inducir que la mayoría de la población perteneciente a la isla de Tenerife ha recibido una educación formal cuando el uso de dispositivos digitales era casi inexistente, dado que prevalecía un modelo educativo magistral, en el que el profesor o profesora emitía los conocimientos, utilizando como recurso educativo de apoyo un manual o libro de texto y no un campus virtual o recursos educativos digitales. Esta realidad, genera modelos de comportamientos totalmente diferentes respecto al de las personas nacidas en la era digital. Hoy por hoy, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) funcionan como herramientas presentes en cualquier tarea o función humana. Ya sea a través de aplicaciones o como fuente de información; consultar las noticias a nivel global, ayudarnos a establecer rutinas deportivas de entrenamiento, cuantificar nuestros pasos; llevar un seguimiento del

ciclo menstrual; conocer gente a través de internet e incluso encontrar pareja; para formarte a través de plataformas digitales; para generar contenido y publicarlo, para realizar cualquier trámite burocrático; para acceder, consultar y gestionar nuestra cuenta bancaria, entre muchas otras posibilidades. La era digital hace que cada vez estemos más tiempo conectados a la red.

Esta propuesta innovadora nace del contexto inmediato en el que me encuentro. Un contexto urbano denominado Barrio Nuevo, situado en San Cristóbal de La Laguna. A través de la observación y la indagación, tanto en el Servicio Canario de Empleo, Ayuntamiento de San Cristóbal de La Laguna, como en la Consejería de Educación e incluso visitando diferentes CEP de la zona de Tenerife, he identificado la necesidad de una intervención educativa desde el ámbito no formal de la educación, aprovechando por ello los Centros ciudadanos de La Laguna pertenecientes al municipio.

Existen diversas iniciativas y subvenciones para proyectos dirigidos a los colegios y centros de formación profesional, pero en cuanto a lo que se refiere a un plan de prevención social y desarrollo comunitario dirigido a las personas ciudadanas, no son muy abundantes.

No es una novedad reconocer que existen colectivos que no están actualmente familiarizados con la cultura digital existente, ya sea por rango de edad, nivel educativo o nivel socioeconómico, pero la tendencia a la digitalización de los diferentes ámbitos sociales, hace que las personas en situación de vulnerabilidad queden más desplazadas que nunca. La digitalización puede generar factores de desigualdad con los que poder tropezar en cada intento de progreso de algunas personas. Problemáticas actuales como el desconocimiento de las herramientas de ofimática, para editar y almacenar documentos, llevar a cabo iniciativas laborales tales como la búsqueda de empleo a través de páginas web, completar procesos administrativos mediante sedes electrónicas, realizar una solicitud de prestaciones u obtener documentación requerida, la búsqueda de in-

formación determinada y el contraste de la misma, entre muchas otras situaciones, suponen un punto de partida desigual para todas aquellas personas que se encuentren es una situación desfavorable respecto al uso de las tecnologías.

En una entrevista realizada al Asesor del CEP Norte situado en el municipio de Los Realejos, se reconoce el amplio abanico de proyectos educativos dirigidos al desarrollo de espacios creativos en el aula de los centros educativos, que desarrollan temas de robótica o impresión tridimensional. También acreditaciones y certificaciones de competencias digitales (niveles A1 y B1) dirigidas al profesorado en cuanto al área de tecnología educativa. La Consejería de Educación, emite ofertas de formación para profesionales y trabajan con diferentes proyectos en un total de 14 CEP. Los cuales se dividen en 4 centros de enseñanza profesional en la isla de Tenerife, 4 centros en la isla de Gran Canaria, 2 centros en la isla de Fuerteventura, y 1 centro en cada una de las islas no capitalinas (Lanzarote, La Palma, La Gomera y El Hierro).

En cuanto a proyectos financiados por el Servicio Canario de Empleo y el Ministerio de Trabajo y economía social existen acciones gratuitas destinadas preferentemente a jóvenes desempleados. Las acciones se desarrollan en los CEPA (Centros de educación para adultos) de diferentes municipios de las Islas Canarias. Algunas de dichas acciones formativas o cursos para la obtención de certificados de profesionalidad pertenecen al área de informática, tales como formación para la gestión de sistemas informáticos, seguridad informática, analista de Big Data y científico de datos, desarrollo de soluciones Microsoft Azure que requieren de una formación informática previa como requisito para acceder a ellos por página Web.

Finalmente, el Ayuntamiento de la Laguna plantea una iniciativa de participación ciudadana que desarrolla talleres de ocio y tiempo libre en cada centro ciudadano. Todas estas acciones, consultadas en la web municipal, hacen referencia a labores de calado, bordados, patchwork, manualidades, memoria, pintura,

bailes latinos, bailes urbanos, cestería, yoga, cocina, apoyo escolar, gimnasia y folklore instrumental, a excepción de los centros ciudadanos de Las Madres de Padre Anchieta, Pérez Soto, San Jerónimo y San Matías que desarrollan un taller de dos horas de iniciación a la informática.

La iniciativa de elaborar una propuesta de intervención que ponga en Red a los diferentes centros ciudadanos del municipio de La Laguna, podría ser de gran interés, dado que existen propuestas que pertenecen al área de tecnología educativa, pero no en todos los municipios, ni de manera interconectada. Lo novedoso de esta intervención es su efecto de aprendizaje-servicio y la creación de un espacio de ayuda sobre dificultades relacionadas con el uso de recursos digitales.

4. Objetivos

Objetivo General del proyecto: <i>Elaborar una propuesta de intervención sobre las TIC en los diferentes centros ciudadanos del municipio de San Cristóbal de La Laguna.</i>
Objetivos específicos de la iniciativa educativa propuesta:
<i>Diseñar un taller formativo para dotar de las competencias digitales necesarias e incrementar la productividad de la persona y favorecer la inserción a la cultura digital a través de el uso apropiado de las TIC.</i>
<i>Practicar la búsqueda de información, redacción y difusión de la misma en diferentes plataformas digitales.</i>
<i>Distinguir fuentes fiables de información y recursos educativos abiertos.</i>
<i>Trabajar diferentes herramientas de ofimática</i>
<i>Explicar la privacidad y la protección de datos</i>
<i>Razonar las implicaciones de las TIC en los últimos años en la sociedad</i>
<i>Exponer los efectos nocivos que supone el mal uso de las TIC para las personas.</i>

5. Metodología

Este proyecto, pretende lograr que la ciudadanía obtenga las competencias digitales básicas a medida que trabajan en la producción de un noticiero local. El producto final de la intervención educativa, funciona como un servicio municipal voluntario que busca visibilizar las realidades y acontecimientos de las localidades que componen el municipio, a través de la participación ciudadana. Su consecución, requiere conocer y desarrollar habilidades como indagar, redactar, contrastar, diseñar y/o publicar información utilizando las TIC. Las acciones formativas que se proponen, junto con la asesoría de profesionales de la educación, marcarán estrategias para agilizar las tareas de rastreo, redacción y difusión en cada taller. Dichas acciones estarán vinculadas a las competencias básicas, según el marco Europeo de Competencias Digitales, también conocido como DigComp. Cada una de las plantillas de las propuestas formativas, comprenden las competencias que se trabajarán durante el desarrollo de cada una, para que, posteriormente, nos sea más sencillo realizar la propuesta de evaluación. Dichas competencias se presentan en cinco áreas:

Competencia 1; Información y Alfabetización Digital:

Hace referencia a saber buscar, almacenar y analizar la información.

Competencia 2; Comunicación y colaboración: Saber comunicarse con otras personas de forma adecuada

Competencia 3; Creación de contenido digital: Saber diseñar nuevo contenido digital

Competencia 4; Seguridad: Saber proteger dispositivos y personas. En este caso esta competencia es mas significativa de acuerdo a las políticas de privacidad y protección de datos.

Competencia 5; Resolución de problemas: Saber solventar problemáticas emergentes al uso de las TIC.

Las acciones formativas, detalladas a continuación, deben responder a contextos locales concretos, dado que cada zona tiene características culturales y espaciales que pueden ser distintivas o comunes. En este caso, la propuesta metodológica está inspirada en el entorno en el que se encuentra el centro ciudadano de Barrio Nuevo. Por otro lado, cabe resaltar que el diseño de un noticiero implica horas para trabajar de manera eficiente las competencias pertenecientes al área 3 y 5 ; por lo que necesitarán que las personas participantes dispongan de horas de trabajo libre en la que el pedagogo o la pedagoga, cree un espacio de trabajo con los materiales necesarios, sobre todo el acceso a Internet. Por último, para la difusión del proyecto, será de utilidad su publicación a través de redes sociales como Facebook e Instagram, mediante carteles publicitarios, en los mismos centros ciudadanos, al igual que en los colegios, universidades, centros de formación profesional, centros de mayores y centros de día, que pertenezcan al Municipio de La Laguna. También será visible en la página Web del Ayuntamiento de La Laguna. Será un proyecto sin requisitos de inscripción y se dirige a toda persona que quiera ocupar su tiempo libre en el desarrollo de una labor que requiere implicación, con sí mismas y su entorno cercano.

5.1. Acciones

Nombre de la acción: Hielo roto
Objetivos Específicos
<i>Practicar la búsqueda de información</i>
Presentación

La clase comenzará con una breve presentación de las personas interesadas en participar en el proyecto y finalizará con la explicación de lo que pretendemos conseguir con el desarrollo de este proyecto.

Se realizarán preguntas para romper el hielo, por parte de la pedagoga o el pedagogo, tipo: ¿En qué zona vives? ¿Desde cuándo? ¿En qué les gusta emplear el tiempo libre? ¿Qué zonas del barrio te parecen mas llamativas? ¿Conoces o te han hablado de algún tipo de tradiciones en este barrio?

Desarrollo de la acción

Se les pasará un cuestionario que deberán rellenar con sus datos personales, y contestar a una serie de preguntas. Con esta acción se pretende un mayor acercamiento entre el pedagogo o la pedagoga y cada uno de los participantes.

Tras haber finalizado el cuestionario, comenzarán su primera tarea de rastreo para conocer las plataformas informativas locales existentes. De esta manera podrán inspirarse y ver ejemplos de cómo podría organizarse el noticiero que pretendemos lograr. Se les indicará que comiencen accediendo a la Web de Santa Cruz de Tenerife (<https://www.santacruzdetenerife.es/web/noticias-y-agenda/noticias/pagina=2>) o al periódico digital Noticias 8 Islas (<https://noticias8islas.com>). Otro ejemplo de revista local sería la revista El Verdeño <http://www.laverdellada.com>. Estos ejemplos presentan de forma clara el contenido. Una vez que todos y todas hayan consultado varias fuentes, el pedagogo o pedagoga explicará que pretendemos conseguir algo similar, pero que recoja noticias e información de interés para los ciudadanos y ciudadanas de Barrio Nuevo (en este caso). También se plantearán iniciativas, ideas y se resolverán dudas al respecto.

Duración de la acción

2 horas

Agrupación

Esta acción se desarrollará en grupos de tres y cuatro personas. Cada participante deberá utilizar algún dispositivo electrónico que tenga por ejemplo, su dispositivo móvil.

Competencias Digitales Implicadas

Competencia 1, dado que implica Navegar , buscar y filtrar datos.

Competencia 2, dado que implica interactuar a través de tecnologías digitales, compartir a través de tecnologías digitales; implica compromiso y colaboración de la ciudadanía a través de tecnologías digitales.

Competencia 5, dado que implica solventar posibles problemas emergentes.

Atención a la diversidad

Esta actividad no implica habilidades motrices, ni auditivas, excepto de cara a las explicaciones en el aula, que se empleará lenguaje de signos por parte del pedagogo o pedagoga responsable de la sesión, en caso de discapacidad auditiva. En caso de discapacidad visual, existen ajustes de configuración que adaptan el dispositivo a la necesidad del usuario o usuaria. De esta manera se pretende que todas las personas lleven a cabo de la mejor manera posible el desarrollo de la acción.

En caso de que algún participante no posea un dispositivo personal, podrá reorganizarse la actividad para que sea realizada en parejas.

Tutorial explicativo para la configuración de la accesibilidad en dispositivos Móviles: <https://youtu.be/Bp11BeicRFY>

Recursos Materiales

Dispositivo móvil, proyector, conexión Wifi. Cada participante deberá utilizar su dispositivo personal, ya sea móvil, ordenador o tablet. En caso de que algún o alguna participante no pueda utilizar el suyo, se reorganizarán los grupos de tal forma que todas las personas puedan participar activamente.

Recursos Didácticos

Para orientar y conocer las plataformas existentes:

<https://www.santacruzdetenerife.es/web/noticias-y-agenda/noticias/pagina=2>

<https://noticias8islas.com>

<http://www.laverdellada.com>

Cuestionario

<https://docs.google.com/forms/d/1MMDA0ejuNT2-EdHfmWWc-ydix-KZPSXucXXyssjm7TOI/edit?usp=sharing>

Nombre de la acción: Viento en popa
Objetivos Específicos
<i>Practicar la búsqueda de información.</i>
Desarrollo de la acción
<p>A partir de las respuestas a las preguntas planteadas en la sesión anterior, (las que más les gustan frecuentar o los aspectos nombrados que más les gustan de su zona, entre otros lugares propuestos) , planificaremos entre todos y todas una ``salida``. Esta acción consiste en crear un mapa como referencia, utilizando la aplicación de Genially. El propósito de esta acción es marcar los puntos de interés completando una ruta, para realizar la salida y recopilar información de interés.</p> <p>Cada participante deberá elaborar un documento con preguntas y aspectos relevantes. En ese documento cada persona deberá recopilar la información que entienda cómo importante (con ayuda y asesoría del educador o educadora) para posteriormente comenzar a trabajarla. Deberán completar esta tarea utilizando el teléfono o dispositivo móvil.</p>
Agrupación
En un primer momento de la sesión se trabajará de forma grupal. Para la elaboración de los documentos se trabaja de manera individual.
Duración de la acción
4 horas (esta fase formativa abarcará diferentes sesiones, desarrolladas en 2 días consecutivos; una primera sesión de 2 horas y otra sesión de 2 horas).
Competencias digitales implicadas
<p>Competencia 1, dado que implica navegar, buscar y filtrar datos; evaluar datos, información y contenidos digitales y también gestionar datos, información y contenidos digitales.</p> <p>Competencia 5, dado que implica solventar posibles problemas emergentes.</p>
Atención a la diversidad

Esta actividad no implica habilidades motrices, ni auditivas, excepto de cara a las explicaciones en el aula, que se empleará lenguaje de signos por parte del pedagogo o pedagoga responsable de la sesión, en caso de discapacidad auditiva. En caso de discapacidad visual, existen ajustes de configuración que adaptan el dispositivo a la necesidad del usuario o usuaria. De esta manera se pretende que todas las personas lleven a cabo de la mejor manera posible el desarrollo de la acción.

En caso de que algún participante no posea un dispositivo personal, podrá reorganizarse la actividad para que sea realizada en parejas.

Tutorial explicativo para la configuración de la accesibilidad en dispositivos Móviles: <https://youtu.be/Bp11BeicRFY>

Recursos Materiales

Proyector, conexión Wifi. Cada participante deberá utilizar su dispositivo personal, ya sea móvil, ordenador o tablet.

Recursos Didácticos

Genially

Nombre de la acción: Pa'lante

Objetivos Específicos

Practicar la búsqueda de información.

Distinguir fuentes fiables de información y recursos educativos abiertos.

Desarrollo de la acción

Una vez concretada la trayectoria de la ruta, saldremos a la calle con nuestras herramientas (móviles, agendas, hojas de registro previamente elaboradas grabadoras, cámaras de vídeos...) y comenzaremos nuestra investigación.

De esta manera, al regresar al aula, tendremos bastante información, ideas nuevas e iniciativas para comenzar tareas de rastreo a través de internet.

En caso de necesitar otra sesión, para asistir a nuevos puntos de interés, se realizarán más salidas del aula en los alrededores.

Agrupación

Grupal, también requiere trabajo individual.

Duración de la acción

6h (esta fase formativa abarcará diferentes sesiones, desarrolladas en 3 días consecutivos; 1 primera sesión de 2h, una segunda sesión de 2h y una última sesión de 2h)

Competencias Digitales Implicadas

Competencia 1, dado que implica Navegar , buscar y filtrar datos; implica evaluar datos, información y contenidos digitales y gestionar datos, información y contenidos digitales.

Competencia 2, dado que implica interactuar a través de tecnologías digitales, compartir a través de tecnologías digitales, colaboración a través de tecnologías digitales, implica compromiso y colaboración de la ciudadanía a través de tecnologías digitales.

Competencia 5, dado que implica solventar posibles problemas emergentes.

Atención a la diversidad

En caso de que alguna persona que vaya a participar en la acción, posea movilidad reducida, la ruta deberá tener en cuenta trayectorias accesibles para todos y todas. Cabe resaltar que la carencia de accesos adaptados, podría ser planteada como una iniciativa para trabajar en las sesiones formativas por los y las participantes. En caso de discapacidad visual o auditiva, el compañero o la compañera que la posea siempre irá acompañado o acompañada y/o se empleará el lenguaje de signos.

Una vez en el centro ciudadano, no son necesarias habilidades motrices, ni auditivas. Excepto de cara a las explicaciones en el aula, que se empleará lenguaje de signos, por parte del pedagogo o pedagoga responsable de la sesión. En caso de discapacidad visual, existen ajustes de configuración que adaptan el dispositivo a la necesidad del usuario o usuaria. De esta manera, se pretende que todas las personas lleven a cabo de la mejor manera posible el desarrollo total de la acción.

En caso de que algún participante no posea un dispositivo electrónico personal, podrá reorganizarse la actividad para que sea realizada en parejas o pequeños grupos, máximo de 3 personas.

Tutorial explicativo para la configuración de la accesibilidad en dispositivos Móviles: <https://youtu.be/Bp11BeicRFY>

Recursos Materiales

Proyector, conexión Wifi. Cada participante deberá utilizar su dispositivo personal, ya sea móvil, ordenador o tablet.

Recursos Didácticos

Guión (Buscar imágenes con mensajes en lenguaje de signos)

Nombre de la acción: Inspectora Dora

Objetivos Específicos

Trabajar diferentes herramientas de ofimática

Distinguir fuentes fiables de información y recursos educativos abiertos.

Desarrollo de la acción

Una vez comenzado el trabajo de campo, el siguiente paso será concretar y trabajar sobre un tema relacionado con su entorno, (infraestructuras, jornadas de deporte, estado de los jardines o de las plazas, limpieza, grafitis, fiestas patronales, zonas de interés cultural, excursiones...) Se trabajará en pequeños equipos. Se les enviará a sus correos electrónicos personales un documento en el que se recojan direcciones de fuentes fiables y abiertas para realizar la búsqueda de información. El propósito de esta acción es organizar, categorizar y distribuir la información y trabajar en fragmentos para aumentar la productividad. Los participantes irán aprendiendo a utilizar las herramientas de ofimática (hojas de cálculo, herramientas de presentación multimedia, base de datos, agendas, calculadoras, programas de correo electrónico, correo de voz, mensajeros etc).

Visitarán fuentes fiables de información a través de internet por medio de la experiencia, in situ. El rol de la pedagoga o pedagogo, a partir de este momento, no es tanto como dinamizador, si no más bien como asesora o asesor TIC. Los y las participantes tendrán mayor autonomía según lo habituados o habituadas que estén con la búsqueda de información. Es decir, a medida que se acostumbran a trabajar en equipos y a través de dispositivos electrónicos e internet.

Agrupación

Equipos de hasta cuatro personas como máximo.

Duración de la acción

4 horas (esta fase formativa abarcará diferentes sesiones, desarrolladas en 2 días consecutivos; una primera sesión de 2 horas y una segunda sesión de 2 horas).

Competencias Digitales Implicadas

Competencia 1, dado que implica Navegar , buscar y filtrar datos; implica evaluar datos, información y contenidos digitales y gestionar datos, información y contenidos digitales.

Competencia 2, dado que implica interactuar a través de tecnologías digitales, compartir a través de tecnologías digitales, colaboración a través de tecnologías digitales, implica compromiso y colaboración de la ciudadanía a través de tecnologías digitales.

Competencia 5, dado que implica solventar posibles problemas emergentes.

Atención a la diversidad

Esta actividad no implica habilidades motrices, ni auditivas, excepto de cara a las explicaciones en el aula, que se empleará lenguaje de signos por parte del pedagogo o pedagoga responsable de la sesión, en caso de discapacidad auditiva. En caso de discapacidad visual, existen ajustes de configuración que adaptan el dispositivo a la necesidad del usuario o usuaria. De esta manera se pretende que todas las personas lleven a cabo de la mejor manera posible el desarrollo de la acción.

En caso de que algún participante no posea un dispositivo personal, podrá reorganizarse la actividad para que sea realizada en parejas.

Tutorial explicativo para la configuración de la accesibilidad en dispositivos Móviles: <https://youtu.be/Bp11BeicRFY>

Recursos Materiales

Proyector, conexión Wifi. Cada participante deberá utilizar su dispositivo personal, ya sea móvil, ordenador o tablet.

Recursos Didácticos

Documento con un listado de fuentes de información abiertas y fiables

Nombre de la acción: Saca la placa

Objetivos Específicos

Exponer los efectos nocivos que supone el mal uso de las TIC para las personas.

Explicar la privacidad y la protección de datos

Desarrollo de la acción

Explicar a través de diapositivas en qué consiste el copy right y licencias.

Contenidos de la sesión explicativa:

¿Qué es y para qué sirve? ¿En qué se diferencia con el derecho de autor?

¿Que debo hacer para obtener una licencia de copy right?

Algunas licencias existentes: CopyLeft, Creative Commons

Diferencia entre derechos patrimoniales y derechos morales.

Se realizará un Kahoot posterior a las explicaciones para practicar y trabajar los conceptos y los contenidos tratados. También para dinamizar la monotonía de las explicaciones.

Cuestionario a modo de examen final de la sesión (tarea de seguimiento y registro de dicha competencia, mucho más teórica que las competencias pertenecientes al área de competencias base 1 y 2). Este cuestionario será enviado a cada uno de sus correos electrónicos y deberán acceder a su correo personal, completar adecuadamente el formulario con sus datos, responder a las preguntas de seguimiento de los contenidos y enviar sus respuestas, a través del dispositivo electrónico del que dispongan en sus casas. Es una tarea sencilla, pero que requiere de las habilidades básicas.

Agrupación

Esta sesión puede ser organizada en pequeños grupos de trabajo o de forma individualizada.

Duración de la acción

4 horas (esta fase formativa abarcará diferentes sesiones, desarrolladas en 2 días distintos; una primera sesión de 2 horas y una segunda sesión consecutiva de 2 horas).

Competencias Digitales Implicadas

Competencia 3, dado que implica conocer la existencia del Copy right y licencias.

Competencia 4, dado que muestra la necesidad de protección de la salud y el bienestar.

Competencia 5, dado que implica solventar posibles problemas emergentes.

Atención a la diversidad

Esta actividad no implica habilidades motrices, ni auditivas, excepto de cara a las explicaciones en el aula y en la visualización del vídeo. Para las explicaciones, se empleará lenguaje de signos por parte del pedagogo o pedagoga responsable de la sesión, en caso de discapacidad auditiva. En caso de discapacidad visual, existen ajustes de configuración que adaptan el dispositivo a la necesidad del usuario o usuaria. El vídeo será reproducido con subtítulos y las personas con algún tipo de limitación auditiva o visual, serán situados cerca de la proyección para su comodidad. De esta manera, se pretende que todas las personas puedan llevar a cabo, de la mejor manera posible el desarrollo de la acción.

En caso de que algún participante no posea un dispositivo personal, podrá reorganizarse la actividad para que sea realizada en parejas.

Tutorial explicativo para la configuración de la accesibilidad en dispositivos Móviles: <https://youtu.be/Bp11BeicRFY>

Recursos Materiales

Proyector, conexión Wifi. Cada participante deberá utilizar su dispositivo personal, ya sea móvil, ordenador o tablet.

Recursos Didácticos

Diapositivas de contenidos referidos al copy right, licencias y protección de datos.

Kahoot

Nombre de la acción: Habemus nacido

Objetivos Específicos

Razonar las implicaciones de las TIC en los últimos años en la sociedad

Exponer los efectos nocivos que supone el mal uso de las TIC para las personas.

Desarrollo de la acción

Se expondrán diferentes problemáticas que puede generar el mal uso de las tecnologías, las cuales son:

Problemas de salud relacionados con una tendencia sedentaria post pandémica

Adicciones

Problemas de autoestima y autoimagen

Ciber delitos sexuales

Ciber estafas

Para ello, se utilizarán soportes audiovisuales que ejemplifiquen dichas problemáticas.

Posteriormente, se realizará una tertulia lanzando la pregunta: ¿Conocen algún caso similar?

Esta charla entre los componentes del grupo de trabajo, incita la conciencia sobre el impacto que generan las TIC en la cotidianidad de las personas, mostrando la cara vulnerable y justificando la necesidad de protección de datos y de la identidad en la red. Sus aportaciones serán grabadas, con previo consentimiento, para utilizarlas como contenido posible para el noticiero.

Agrupación

Esta sesión deberá desarrollarse en grupo. Es conveniente estar sentados cómodamente para crear un espacio que invite a la conversación y a la escucha activa.

Duración de la acción

4 horas (Esta fase formativa abarcará diferentes sesiones, desarrolladas en 2 días distintos; una primera sesión de 2 horas y una segunda sesión consecutiva de 2 horas).

Competencias Digitales Implicadas

Competencia 4, dado que valora la protección de dispositivos, la protección de datos personales y la privacidad, la protección de la salud y el bienestar y la protección del medio ambiente.

Competencia 5, dado que implica solventar posibles problemas emergentes.

Atención a la diversidad

Esta actividad no implica habilidades motrices, ni auditivas, excepto de cara a las explicaciones en el aula, que se empleará lenguaje de signos por parte del pedagogo o pedagoga responsable de la sesión, en caso de discapacidad auditiva. En caso de discapacidad visual, existen ajustes de configuración que adaptan el dispositivo a la necesidad del usuario o usuaria. De esta manera se pretende que todas las personas lleven a cabo de la mejor manera posible el desarrollo de la acción.

En caso de que algún participante no posea un dispositivo personal, podrá reorganizarse la actividad para que sea realizada en parejas.

Tutorial explicativo para la configuración de la accesibilidad en dispositivos Móviles: <https://youtu.be/Bp11BeicRFY>

Recursos Materiales

Proyector, conexión Wifi. Cada participante deberá utilizar su dispositivo personal, ya sea móvil, ordenador o tablet.

Recursos Didácticos

Diapositivas con los contenidos de las problemáticas

Vídeos de concienciación relacionados.

Vídeo documental reflexivo sobre el uso de datos.

Nombre de la acción: Actividad Cierre ``Chimpún``
Objetivos Específicos
<i>Razonar las implicaciones de las TIC en los últimos años en la sociedad</i> <i>Exponer los efectos nocivos que supone el mal uso de las TIC para las personas</i>
Desarrollo de la acción
Esta actividad nace a modo de conclusión y sobre todo para resaltar todo el esfuerzo y la implicación de las personas participantes durante el proceso de producción del noticiero. En esta sesión, se reproducirá en un proyector un vídeo documental, elaborado por la persona responsable de las sesiones que se ha encargado de recopilar contenido de manera periódica. Este vídeo, será compartido por medio de correo electrónico para que puedan conservarlo. Se les propondrá continuar con el noticiero de manera personal, desde sus casas con sus dispositivos o en el mismo espacio ciudadano, dado que al fin y al cabo han creado un servicio informativo que puede ser de interés para muchas otras personas.
Agrupación
Esta sesión deberá desarrollarse en grupo. Es conveniente estar sentados cómodamente para crear un espacio que invite a la conversación y a la escucha activa.
Duración de la acción
2 horas
Atención a la diversidad
Esta actividad no implica habilidades motrices, ni auditivas, excepto de cara a las explicaciones en el aula, que se empleará lenguaje de signos por parte del pedagogo o pedagoga responsable de la sesión, en caso de discapacidad auditiva. En caso de discapacidad visual, existen ajustes de configuración que adaptan el dispositivo a la necesidad del usuario o usuaria. De esta manera se pretende que todas las personas lleven a cabo de la mejor manera posible el desarrollo de la acción. En caso de que algún participante no posea un dispositivo personal, podrá reorganizarse la actividad para que sea realizada en parejas.
Tutorial explicativo para la configuración de la accesibilidad en dispositivos Móviles: https://youtu.be/Bp11BeicRFY

Recursos Materiales
Proyector, conexión Wifi. Cada participante deberá utilizar su dispositivo personal, ya sea móvil, ordenador o tablet.
Recursos Didácticos
Vídeo documental

5.2. Agentes

Para el desarrollo de las sesiones, es preciso contar con uno o dos profesionales en pedagogía, que practiquen el lenguaje de signos. La tarea de los o las profesionales responsables del grupo de trabajo, es asesorar y acompañar en todo momento el proceso, apoyando y dirigiendo las acciones formativas, de manera dinámica, creativa, interesante y activa en todo momento. Captar y reconducir los diferentes intereses y actitudes de los y las participantes, será factor clave para el transcurso positivo de la experiencia educativa; y eso sólo lo podría hacer un especialista en educación. El profesional o la profesional, deberá documentar de forma periódica mediante grabaciones o imágenes, cada una de las acciones formativas (puede requerir ayuda audiovisual a algún participante que muestre interés) para llevar a cabo así una tarea de seguimiento de las sesiones, a la vez que podrá utilizarse el contenido para el noticiero.

5.3. Temporalización / Secuenciación

El proyecto está planificado para ser desarrollado en un total de 32 horas, teniendo en cuenta que cada sesión es de dos horas, el proyecto realizaría un total de 16 sesiones. Dos sesiones de dos horas cada una, están dedicadas al trabajo autónomo de los y las participantes, en las que podrán practicar las competencias pertenecientes a las áreas 3 y 5 a medida que realizan el noticiero.

Trabajo autónomo	6h	
------------------	----	--

Hielo Roto	2h	
Viento en popa	4h	
Pa'lante	6h	
Inspectora Dora	4h	
Saca la placa	4h	
Habemus nacido	4h	
Actividad Cierre ``Chinpún``	2h	

2023	LUNES	MARTES	MIÉRCO- LES	JUEVES	VIERNES
ENERO	2	3	4	5	6
	9	10	11	12	13
	16	17	18	19	20
	23	24	25	26	27
	30	31			
FEBRERO			1	2	3
	6	7	8	9	10
	13	14	15	16	17
	20	21	22	23	24
	26	27	28		

6. Evaluación

El concepto de calidad educativa que se desarrollará en este proyecto, guarda relación con la idea de Stufflebeam sobre la evolución positiva del alumnado durante el proceso, que no exclusivamente dirige la evaluación a cuan-

tificar los resultados finales obtenidos de pruebas objetivas (Cuestionarios sobre los contenidos).

Se comprende el concepto de calidad, como el impacto productivo de los procesos de enseñanza-aprendizaje en las personas para favorecer mediante las actividades, las habilidades digitales básicas. La transmisión de valores como la cooperación, el compromiso, la responsabilidad con el trabajo, el respeto hacia el trabajo de los demás y también a diferentes opiniones sobre un tema, tanto como la obtención de las competencias digitales básicas, presentarán la misma relevancia ante los ojos de las personas evaluadas.

Será un agente interno al proceso, en lugar de externo quien puede. Dado que debe realizar una evaluación que tenga en cuenta el proceso mediante el cual los diferentes perfiles participantes han cumplido sus tareas y evolucionado personalmente. Este segundo factor, solo podría valorarse a través de la observación, durante el transcurso de las sesiones. Para verificar el progreso, se recogerán mediante anotaciones, los aspectos relevantes referidos vinculados al criterio implicación en las acciones formativas, en una ficha técnica personal de cada participante:

Ejemplo de plantilla:

Fecha	Acciones Formativas	Competencias	Nombre
	Hielo Roto	1/2	
	Viento en Popa	1	
	Pa'Lante	1/2	
	Inspectora Dora	1/2	
	Saca la placa	3/4	
	Habemus nacido	4/5	

	Actividad cierre `Chinpún`	-	
--	-------------------------------	---	--

Para analizar la consecución de los objetivos específicos propuestos, es conveniente realizar un tipo de evaluación final, para poder conocer el impacto real del proyecto. Se detallan a continuación, los criterios e indicadores necesarios para realizar dicha evaluación final.

Criterios	Indicadores	Instrumentos
Conocimientos previos de las personas participantes	Nivel de uso habitual de tecnologías digitales	Cuestionario Inicial
Adquisición de las competencias básicas	Número de respuestas correctas superior al 50% Número de veces que el participante acude a las sesiones.	Prueba objetiva (cuestionario) sobre Copy Left, Creative Commons, derechos patrimoniales/Derechos morales Listado de asistencia
Implicación en las acciones formativas	Nivel de participación	Observaciones registradas por parte de la persona responsable de las sesiones
Cooperación entre los miembros del grupo de trabajo	Número de horas dedicadas a la búsqueda de información	Registro grupal del número de fuentes fiables, consultadas a través de internet

7. Referencias Bibliográficas

Area Moreira M. (2021) Educación y Sociedad Digital. Los desafíos del presente ante el futuro próximo.

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofestenerifesur/2015/12/03/la-taxonomia-de-bloom-una-herramienta-imprescindible-para-ensenar-y-aprender/>

Ayuntamiento de La Laguna: www.aytolalaguna.es

ISTAC: www.istac.es

INE: <https://www.ine.es>

Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2011) Temas para la educación. *Las principales corrientes pedagógicas y psicológicas en la educación infantil*, 12 Recuperado de <https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7901.pdf>

Cañal de León, P. (2002) *La innovación educativa. España* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=10192>

Márquez Vázquez, F. (2010). Una propuesta didáctica para el aprendizaje centrado en el estudiante. *Apertura*, 0(8). Recuperado de <https://revistas.utp.edu.co/index.php/miradas/article/view/15581/10011>

Carrión, J. (s.f.). Diferencia entre dato, información y conocimiento. <http://ii-bi.unam.mx/voutssasmt/documentos/dato%20informacion%20conocimiento.pdf>

Area. M (2002) Sociedad de la información y analfabetismo tecnológico: Nuevos retos para la educación de adultos, *Revista diálogos*, (1) 1-6. <http://www.ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICS/T1%20SOC.INFORMACION/AREA%20ANALFABETISMO.pdf>

Triglia A., (2021) El mito de la caverna de Platón (Significado e historia de esta alegoría), *Revista Psicología y Mente* <https://psicologiaymente.com/psicologia/mito-caverna-platon>

Anexos

Autorización previa

En cumplimiento de lo dispuesto por La Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantías los derechos digitales, el Sr./ Srta _____ con DNI _____, doy mi consentimiento al Ayuntamiento de La Laguna, para que mi imagen pueda ser grabada en soporte audiovisual, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 2.2 de la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad Personal y Familiar y a la propia imagen. Entiendo que el uso de la imagen o de la voz del participante, será para el desarrollo de las acciones formativas y recopilación de contenido con fines educativos, con relación al proyecto educativo Centros Ciudadanos en Red, de acuerdo con la Ley Orgánica.

Fdo:

Fecha:

Cuestionarios

Cuestionario Inicial	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeVteN7LW6vTxrkA3GZnEWse_aGJNFjGf-9zAISrnlFb7i3VQ/viewform?usp=pp_url
Cuestionario Prueba objetiva	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdzJbTrqIpybudPyGAb5T43DtvTp698HfHEy_Nrj81HuuhHHQ/viewform?usp=pp_url&entry.348975215=Al+autor&entry.1850147364=T%C3%A9rmino+Inform%C3%A1tico&entry.618687256

Ejemplo noticiero local

<http://www.laverdellada.com>

HIELO ROTO

El objetivo de este formulario es que exista ACERCAMIENTO la persona encargada de la sesión y las personas que participen en el noticiero.

De esta manera les podemos conocer más, acercarnos como profesionales de la educación a sus inquietudes e ideas y también nos da la oportunidad de conocer aspectos que podamos mejorar o rectificar en las sesiones en las que trabajemos juntos.

***Obligatorio**

1. Nombre *

2. Apellido o Apellidos *

3. Correo Electrónico (En caso de no tener o de necesitar crear una cuenta nueva, poner: Me la tengo que crear)

4. ¿Cuándo piensas en el lugar en el que vives, que es lo primero que te viene a la mente?

5. ¿Cómo crees que se podría mejorar? *

6. ¿Qué temas te gustan mas de los siguientes? *

Marca solo un óvalo.

Música, danza, arte

Naturaleza

Publicidad

Deporte

Fiestas Patronales

Otro: _____

7. ¿Tienes alguna idea sobre algún tema diferente?

Prueba objetiva

Esta prueba requiere un mínimo de cuatro aciertos.

*Obligatorio

1. ¿A quién o quiénes protege el derecho moral?

Intente marcar una o varias respuestas correctas.

Selecciona todos los que correspondan.

- Al autor
- A las personas lectoras
- Al que posee licencia de Copy Left
- Al autor y sus socios

2. ¿Qué es Copy Left?

Selecciona todos los que correspondan.

- Izquierda en Inglés
- Adjetivo personal
- Término Informático
- Marca de PC
- Virus Informático

3. ¿Qué quiere decir que es Copy Left?

Selecciona todos los que correspondan.

- Que la manera de crear nuevo contenido, ha sido utilizando programas ya existentes sin tener en cuenta la protección jurídica.
- Que el ordenador debe ser formateado
- La manera de programar propia del informático o informática
- El tipo de protección jurídica que confieren determinadas licencias que garantizan el derecho cualquier usuario a utilizar, modificar y redistribuir un programa o sus componentes

4. Selecciona los ejemplos de Copy Right correctos, si los hubiese.

Selecciona todos los que correspondan.

- Obras benéficas y donativos
- Creaciones de pintura, dibujo, grabado, escultura y litografía.
- Libros, folletos y otros escritos
- Obras dramáticas o dramático-musicales.
- Todas son incorrectas
- Todas son correctas

5. ¿Qué nos permite la licencia Creative Commons?

Selecciona todos los que correspondan.

- Permite el acceso a documentos protegidos, pero en caso de detectar copia automáticamente se bloquea el dispositivo electrónico que estemos utilizando en ese momento
- Permite a los usuarios usar obras protegidas por derecho de autor sin solicitar el permiso del autor de la obra.
- Permite copiar totalmente una obra ajena e incluirle nuestro nombre. Incluso nos permite editar un PDF de forma directa.

6. ¿Cuales son los 4 tipos de licencias para contenido digital?

Selecciona todos los que correspondan.

- Copyright, Copy Left, Creative Commons, GNU GPL
- Copy Left, Copy Right, Creative Singles, TIC Block
- Tic Block, Creative Commons, Copy Left, Copyright

7. ¿Qué diferencia hay entre derechos patrimoniales y derechos morales? *

El Verdeño

Revista de La Verdellada

San Cristóbal de La Laguna

PRIMERA PLANA

NOTICIAS

AJUVE CUMPLE 30 AÑOS DE HISTORIA Este miércoles 18 de marzo se cumplen 30 años del acto fundacional de la Asociación Juvenil de La Verdellada...



FACEBOOK



@LaVerdellada



@LaVerdellada

TWITTER



@LaVerdellada

YOUTUBE



@LaVerdellada

VIMEO TV-HD



@LaVerdellada

FARMACIA LA VERDELLADA

LUNES, 8 DE AGOSTO DE 2022

NOTICIAS

La Virgen de Lourdes vuelve a bendecir las calles de La Verdellada

Tras dos años de pandemia, y tres desde la última procesión, los vecinos desbordan las previsiones de ofrendas en fuegos artificiales este año, en un primer domingo de agosto intenso y lleno de momentos emocionantes.



COLEGIO PÚBLICO



COLEGIO LA SALLE



ESCUELA IDIOMAS



PRENSA



PRENSA



HEMEROTECA

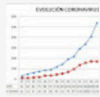
- ▼ 2022 (46)
- ▼ agosto (5)
- ▼ 08 ago (1)
- NOTICIAS
- ▶ 07 ago (1)
- ▶ 03 ago (1)
- ▶ 02 ago (1)
- ▶ 01 ago (1)

mujer vestida de blanco que se precipita del puente de hierro y desaparece. En el último mes han trascendido testimonios...



NOTICIAS

El próximo martes 18 de abril se inaugurará la nueva Farmacia de La Verdellada Termina el largo camino emprendido por los vecinos del b...



NOTICIAS

Los Centros de Salud de La Laguna registran el mayor número de casos positivos de Covid19 de Canarias Fuentes sanitarias creen que en los ...



PROGRAMA ACTOS FIESTAS PATRONALES LA VERDELLADA 2022

DESCARGAR EL LIBRO PROGRAMA DE ACTOS Fiestas Patronales de La Verdellada en honor de Nuestra Señora la Virgen de Lourdes 2022 PROGRAMA DE AC...

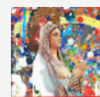


PROGRAMA ACTOS FIESTAS LA VERDELLADA 2019

Fiestas Patronales de La Verdellada en honor de Nuestra Señora de Lourdes 2019 DESCARGAR PROGRAMA EN PDF PROGRAMA DE ACTOS ...

PROGRAMA ACTOS FIESTAS PATRONALES LA VERDELLADA 2018

DESCARGAR Fiestas Patronales de La Verdellada en honor de Nuestra Señora de Lourdes 2018 PROGRAMA DE ACTOS Del 14 al 27 de...



PROGRAMA ACTOS FIESTAS PATRONALES 2016

Fiestas Patronales de La Verdellada en

puntero Chago Melian y el verdeño Lope Gallardo, dónde fue cantando nuevamente la emotiva folia dedicada a la Virgen de Lourdes y su barrio verdeño.

Este año, quizás por los tres años sin celebrarse la fiesta, se desbordaron las previsiones de quemas de fuegos artificiales desde las casas particulares, con motivo de las promesas, una situación que aunque la comisión de fiestas no puede controlar, si que emitió un comunicado de disculpas por las molestias que acusaron algunos vecinos.

La procesión concluyó como siempre con la entrada de la Virgen de Lourdes a su capilla tras los fuegos artificiales que pagó el ayuntamiento de La Laguna, de manos literales del concejal del barrio y ex presidente verdeño Jonathan Domínguez, que realiza esta tarea por promesa desde hace una década.

Pero este año, quizás por ser el previo a las elecciones municipales de 2023, la presencia de políticos en la procesión fue mucho más amplia que en otras ocasiones, y es que también asistió el propio alcalde, Luis Yeray Gutiérrez, y los concejales del gobierno socialista Badel Albelo y Carla Cabrera. También asistió la concejala del Partido Popular, Elsa López; el concejal de Ciudadanos, Juan Antonio Molina; y las concejalas de Coalición Canaria, Estefanía Díaz, Patricia Rodríguez, y Carmen Luisa González.

Publicado por REDACCIÓN EL VERDEÑO en 12:58 No hay comentarios: Etiquetas: fiestas patronales la verdellada, virgen de lourdes

DOMINGO, 7 DE AGOSTO DE 2022

NOTICIAS

La Verdellada devuelve con su librea un año más el Diablo al infierno

Este pasado sábado 6 de agosto el barrio verdeño recuperó la Librea de la Bajada del Diablo tras dos años de pandemia, con un espectáculo teatral de luz, fuego y cultura.



AAVV LOS VERDEÑOS



CENTRO CIUDADANO



ETIQUETAS ARTICULOS

barrio de la verdellada (431) fiestas patronales la verdellada (303)

barrio nuevo - viña nava (135) ajuve (101) ajuve (101) fiestas

navideñas la verdellada (100)

barrio nuevo (95)

Asociación de Vecinos Los Verdeños (84)

urbanizacion la verdellada (81)

Asociación Vecinos Barrio Nuevo Viña Nava (78)

obras (74) Fiestas Patronales Barrio Nuevo (70)

ayuntamiento la laguna (55) via de ronda (49)

barranco (47) virgen de lourdes (47)

colegios (46) elecciones (42)

union verdeña (36) centro ciudadano la verdellada (35)

asociacion vecinos tinguaro (31) barrio el temple (31)

PREMIOS AJUVE (29) asociación de mayores la cruz de marca (29) dia de canarias (29)

