

UNED SÉNIOR LANZAROTE 2026

“Innovación y tecnología con ingenio: IA y herramientas para el día a día”

Docente: Aránzazu Pérez García.

Ingeniera Técnica en Informática de Sistemas (Universidad de Granada) y MBA en Turismo especializada en Dirección y Gestión de la Innovación.

[Aránzazu Pérez García](#) es una entusiasta de la tecnología y de las personas. Ingeniera Técnica en Informática de Sistemas por la Universidad de Granada y MBA en Turismo especializada en Dirección y Gestión de la Innovación, lleva cerca de 15 años trabajando en los sectores tecnológico y turístico. Lejos de la informática teórica y aburrida, le apasiona enseñar a "cacharrear" sin miedo. En el ámbito formativo, destaca su capacidad para "bajar a la tierra" las nuevas tecnologías, traduciendo conceptos complejos como la Inteligencia Artificial en soluciones prácticas, cotidianas y accesibles, con el objetivo de fomentar la autonomía digital y el aprendizaje dinámico de sus alumnos

¿Te animas a participar?

¿Te gustaría sacarle verdadero partido a tu móvil o a tu portátil y descubrir todo lo que la tecnología actual puede hacer por ti? Olvídate de las clases aburridas con explicaciones complicadas; este curso está hecho a tu medida. Si ya sabes enviar un mensaje por WhatsApp o encender tu ordenador, tienes todo lo necesario para aprender a usar la famosa Inteligencia Artificial a tu favor.

Juntos, y de forma totalmente práctica, aprenderemos a "cacharrear" sin miedo: descubriremos cómo hablarle o escribirle a nuestro dispositivo para que nos busque soluciones, cómo poner orden en el correo electrónico y en nuestros archivos sin agobios, y cómo explorar herramientas útiles para nuestro tiempo libre. Aquí tú decides lo que quieres aprender y el ritmo lo marcas tú, en un ambiente divertido y en equipo.

¡Trae el dispositivo que uses en casa (tu móvil o tu portátil) bien cargado, pierde el miedo a las pantallas y sorpréndete de todo lo que eres capaz de hacer!

1. Descripción y objetivos de la materia.

Esta es una asignatura que pretende acercar al alumno sénior al conocimiento, comprensión y manejo de las nuevas tecnologías y la Inteligencia Artificial (IA), utilizándolas como herramientas didácticas y funcionales para abordar la brecha digital desde una perspectiva cotidiana, accesible y participativa. A través de un enfoque 100% práctico, esta materia se basa en la premisa fundamental de que **si el estudiante es capaz de utilizar la**

aplicación WhatsApp, cuenta con el bagaje necesario para dominar los entornos tecnológicos actuales.

Lejos de las aulas tradicionales basadas en la informática teórica, apuntes complejos y pantallas frías, esta asignatura propone un espacio vivo, dinámico y profundamente humano, diseñado para un grupo heterogéneo con niveles muy variados. Entendiendo que la tecnología debe adaptarse a las personas y no al revés, la materia sitúa al participante en el centro del aprendizaje mediante un proceso de co-creación guiado.

El objetivo final es generar y avivar en el alumno/a un pensamiento reflexivo, crítico y seguro en su interacción digital, más allá de la experiencia puramente ociosa. Este recorrido por los dispositivos cotidianos supone un ejercicio de empoderamiento que los acercará a una mayor autonomía digital en todas las etapas de la vida, estimulando su curiosidad natural, rompiendo los miedos asociados a las pantallas y poniendo la innovación más moderna al servicio de su propia rutina.

Objetivos principales:

- Adquirir, a través del uso guiado de la tecnología, habilidades y actitudes que formen y ejerciten la autonomía personal y social en el entorno digital actual.
- Dotar al alumnado de técnicas y nociones prácticas de Inteligencia Artificial (IA), traduciendo conceptos que parecen complejos en soluciones útiles para su día a día.
- Perder el miedo al uso del smartphone o del ordenador portátil de una forma lúdica, transformando los dispositivos en aliados sencillos para la vida real.
- Aprender a gestionar, organizar y limpiar de manera segura las herramientas de comunicación e información básicas, como el correo electrónico (mail) y los archivos del teléfono.
- Fomentar la colaboración grupal y el apoyo mutuo (tutoría entre pares), garantizando que el estudiante más avanzado descubra nuevos retos y el que parte de cero jamás se quede atrás.

2. Metodología.

La asignatura se desarrollará a lo largo de 30 horas totales, distribuidas en 15 sesiones semanales de 2 horas cada una. La metodología se plantea en base a un **diálogo constante entre tutora y alumnado**, estructurándose como un "gimnasio digital de confianza" donde se aprende haciendo (*learning by doing*).

El curso arranca con un taller participativo de ideación - Design Thinking - con cartulinas y pósits, **donde el grupo detectará sus propias necesidades cotidianas para moldear el temario final a su medida.** Las sesiones posteriores combinarán breves introducciones teóricas —libres de lenguaje corporativo o tecnicismos en inglés— con ejercicios prácticos inmediatos empleando los dispositivos reales. Para el correcto

desarrollo de la materia, es necesario o al menos recomendable que los participantes traigan y utilicen durante las sesiones su teléfono móvil, tablet o portátil personal (el dispositivo que usen habitualmente en casa). Se priorizará el trabajo cooperativo en mesas mixtas para resolver retos tangibles, aplicando las dinámicas clásicas de la desinhibición, la experimentación directa y el concepto horaciano del *docere delectare* (enseñar deleitando) adaptado a la era digital.

3. PROGRAMACIÓN.

1. Introducción a la co-creación y mapa de necesidades.

- 1.1. El aula como laboratorio dinámico: taller inicial de ideación - *Design Thinking*.
- 1.2. Mapeo de la rutina diaria del mayor de 55 años: identificación de barreras, curiosidades e intereses.
- 1.3. Votación y diseño participativo del prototipo de temario para las sesiones flexibles.

2. Desmitificar la Inteligencia Artificial (IA) – Bloque "Sin Miedo".

- 2.1. El asistente que nos escucha: comprender qué es la IA y cómo interactuar con ella sin necesidad de programar.
- 2.2. La comunicación natural: uso del dictado por voz para solicitar recetas personalizadas, resúmenes de textos complejos o recomendaciones de ocio.
- 2.3. Herramientas de consulta cotidiana y el entorno inteligente.

3. Creatividad Digital con Ingenio (Reto por Equipos).

- 3.1. Estimulación de la imaginación a través de las pantallas: cómo generar imágenes específicas mediante IA.
- 3.2. Introducción al diseño accesible: uso combinado de la IA y maquetas sencillas en Canva.
- 3.3. Creación colectiva de una felicitación, invitación a evento, etc. Dinámica de envío, visualización y orgullo digital dentro del grupo.

4. Inteligencia Artificial aplicada a la rutina y el entorno.

- 4.1. El teléfono como los ojos del usuario: uso de la cámara del dispositivo para traducir o leer en voz alta documentos en papel (cartas, prospectos medicinales, cartelería).
- 4.2. Planificación inteligente: cómo pedirle a un asistente digital que diseñe rutas de paseo accesibles por la isla o menús semanales saludables.

5. Gestión segura de las herramientas cotidianas: El Correo Electrónico (Mail).

- 5.1. Apertura y acceso al correo electrónico desde los dispositivos propios sin agobios.

- 5.2. Anatomía de la bandeja de entrada: buscar correos importantes, archivar correspondencia y redactar mensajes básicos.
- 5.3. Higiene digital: aprender a borrar mensajes innecesarios y spam para que no saturen la memoria de almacenamiento.

6. Módulos flexibles electivos (Contenidos a la carta votados en el Bloque 1).*

Ejemplos:

- 6.1. *Módulo de Entretenimiento*: Acceso a la cultura digital y televisión a la carta de forma gratuita (ej. instalación y uso de la plataforma RTVE Play en dispositivos móviles y portátiles).
- 6.2. *Módulo de Ciberseguridad Ciudadana*: Cómo blindarse y proteger la privacidad ante las estafas más comunes de WhatsApp, llamadas comerciales engañosas y mensajes de texto (SMS) falsos.
- 6.3. *Módulo de Cultura, Mapas y Recuerdos*: Trucos prácticos para tomar mejores fotografías familiares, organizar los álbumes digitales del teléfono, escuchar música de la juventud o Podcasts, y manejar mapas digitales para planificar excursiones.

7. El Laboratorio Práctico Final y Clausura de la Asignatura.

- 7.1. Semana 1: Creación de equipos de trabajo mixtos y planteamiento del reto colectivo (combinando la búsqueda de información con IA, organización de planes y envío de resultados).
- 7.2. Semana 2: Puesta en común de las soluciones digitales encontradas, proyección grupal de lo aprendido, balance del curso y cierre.

4. Bibliografía.

No se requerirá la compra de ningún libro de texto ni el uso de correos electrónicos institucionales complejos al inicio del curso. Toda la documentación, guías de apoyo visual paso a paso confeccionadas por la profesora y enlaces a herramientas gratuitas se facilitarán semanalmente de forma directa a través del grupo de comunicación que se defina en la primera sesión. Para aquellos alumnos que presenten dificultades severas de acceso digital en las primeras semanas, el material teórico-práctico clave se entregará impreso en soporte papel para garantizar la plena inclusión de todo el colectivo.

5. Evaluación.

Únicamente se valorará la asistencia activa, las ganas de trastear en el aula y la participación en las dinámicas de equipo.