

```
"name" => null
"surname" => null
"username" => "admin"
"gender" => null
"email" => "info@mecanbay.com"
"email_verified_at" => null
"password" => "$2y$10$1rmusskiz8Mc.y7H4rxcher38V
"isActive" => 1
"user_role" => "Administrator"
"avatar" => "assets/img/users/default-user.png"
"remember_token" => "0dwr7SXo3pwu1l7f1Rw1l1bqv1
"created_at" => "2022-01-01 22:56:11"
"updated_at" => "2022-01-02 15:01:18"
```

PROGRAMA DE INFORMÁTICA Básica

DIRIGIDO A JÓVENES Y ADULTOS

Enfoque práctico-demostrativo guiado por
retos lúdicos semanales

Alineado con los lineamientos del MPPE y MPPEU
de la República Bolivariana de Venezuela

PROGRAMA DE INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍAS DE VANGUARDIA

Nivel Básico

Alfabetización Digital, Ofimática Ecosoberana y Fundamentos. Introducción a la Computación y la Ciudadanía Digital.

Eje de Formación Ciudadana: Ética, Valores y Marco Legal Tecnológico

- Compromiso Deontológico y Valores: Honestidad académica en el uso de tecnologías, respeto a la propiedad intelectual, responsabilidad en el manejo de datos ajenos y confidencialidad de la información institucional.
-
- Ciudadanía Digital y Netiqueta: Normas de comportamiento ético en entornos virtuales, prevención del ciberacoso (cyberbullying) y uso responsable de las redes sociales y el correo electrónico corporativo.
-
- Soberanía Tecnológica Nacional: Análisis e interpretación de la Ley de Infogobierno en Venezuela, el uso obligatorio de estándares abiertos en la administración pública y la apropiación social del Software Libre (Canaima).

Academia Educativa
Desarrollo Integral Organizacional del Ser

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO CLASES PRESENCIALES

Duración total

12 semanas

Frecuencia

1 encuentro por semana

Intensidad

6 horas por encuentro (Clases Presenciales)

Total de horas académicas

72 horas de instrucción directa

Estructura por encuentro:

Estructura por encuentro: Bloque intensivo de 6 horas académicas presenciales, distribuido en un 30% de fundamentación teórica y un 70% de práctica guiada en máquina (Hands-on), incluyendo pausas de ergonomía visual

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

CLASES ONLINE

SINCRONICAS Y ASINCRONICAS

Duración total

12 semanas

Frecuencia

Horas de Interacción Síncrona Directa (Acompañamiento en Vivo): Dos (2) horas académicas semanales estructuradas en videoconferencias periódicas =

24 horas totales.

Horas de Trabajo Autónomo, Investigación y Laboratorio (Fase Asíncrona): Cuatro (4) horas académicas semanales gestionadas por el participante a través de la plataforma LMS Moodle y laboratorio en máquina individual

48 horas totales.

Total de horas académicas

72 horas académicas

Valoración Académica:

Tres (3) Unidades de Crédito (U.C.).

PORTADA Y OBJETIVOS CURRICULARES

Introducción a la Computación y la Ciudadanía Digital

Población objetivo

Jóvenes y adultos que inician en el área tecnológica o requieren actualizar sus bases operativas.

Objetivo general

Capacitar al participante en el manejo de hardware, sistemas operativos libres y comerciales, y herramientas ofimáticas esenciales, fomentando el uso responsable del internet.

Estrategia pedagógica

Enfoque práctico-demostrativo guiado por retos lúdicos semanales.

Arquitectura del Computador y Sistemas Operativos

Contenido programático:

Componentes del hardware (CPU, memoria, periféricos). Concepto y tipos de Software. Sistemas operativos comerciales (Windows/macOS) y Software Libre (GNU/Linux - Distribución Canaima).

Estructuras prácticas:

Configuración del entorno de escritorio, gestión de archivos y carpetas, e instalación de controladores básicos.

Soberanía tecnológica:

Análisis de la Ley de Infogobierno y la importancia del uso de estándares abiertos en Venezuela.

Procesadores de Texto y Presentaciones Efectivas

Contenido programático:

Creación y formato de documentos en Libre Office Writer y Microsoft Word. Estructura de documentos institucionales. Diseño de diapositivas impactantes en Impress o PowerPoint.

Estructuras prácticas:

Uso de tablas, estilos de párrafo, plantillas corporativas e inserción de elementos multimedia.

Eje transversal:

Técnicas de comunicación visual y redacción clara de informes técnicos.

UNIDADES TEMÁTICAS: SEMANAS 7 A 9

Hojas de Cálculo Básicas y Gestión de Datos

Contenido programático:

Interfaz de LibreOffice Calc y Microsoft Excel. Introducción a celdas, filas y columnas. Fórmulas aritméticas fundamentales y funciones lógicas básicas.

Estructuras prácticas:

Creación de presupuestos familiares, control de inventarios comunitarios y generación de gráficos estadísticos (barras, líneas y pasteles).

Eje transversal:

Interpretación de datos numéricos para la toma de decisiones cotidianas.

UNIDADES TEMÁTICAS: SEMANAS 10 A 12

Internet Seguro, Redes Sociales y Correo Electrónico

Contenido programático:

Navegadores y motores de búsqueda avanzados. Uso correcto del correo electrónico institucional y personal. Configuración de perfiles digitales seguros.

Estructuras prácticas:

Filtros de búsqueda, almacenamiento en la nube, detección de noticias falsas (fake news) y correos sospechosos (phishing).

Eje transversal:

Netiqueta (comportamiento ético en la red) y protección de datos personales.

ACTIVIDADES INTERACTIVAS: SEMANAS 1 A 6

Dinámicas de Reconocimiento y Ofimática en Acción

Actividad 1: El Desarmado Virtual

Los estudiantes identifican las partes físicas de un computador mediante un simulador interactivo en 3D antes de manipular un equipo real.

Actividad 2: El Periódico Comunitario

En equipos de tres, los participantes redactan y diseñan una gaceta informativa local aplicando las herramientas avanzadas del procesador de textos.

Recursos necesarios:

Computadoras con simuladores instalados, proyectores, guías de estilo editorial impresas.

ACTIVIDADES INTERACTIVAS: SEMANAS 7 A 12

Gestión Financiera Real e Inmersión Web

Actividad 1: La Feria del Emprendimiento

Los alumnos diseñan una hoja de cálculo automatizada para calcular costos, ganancias y proyección de ventas de un emprendimiento ficticio.

Actividad 2: Rally de Búsqueda Digital

Competencia a contrarreloj donde los alumnos deben resolver problemas lógicos encontrando datos históricos oficiales usando técnicas de búsqueda avanzada en internet.

Recursos necesarios:

Computadoras con acceso a internet, matrices de datos base, cronómetro de aula.

IA como Tutor de Soporte y Generador de Ideas

Estrategia 1:

Uso de modelos de lenguaje para explicar de forma sencilla conceptos complejos de hardware (ej. "¿Cómo le explicarías a un niño qué es la memoria RAM?").

Estrategia 2:

Empleo de generadores de imágenes con IA para crear activos visuales éticos aplicados a las presentaciones ofimáticas del curso.

Recursos necesarios:

Conexión a internet, plataformas de IA de acceso libre (ChatGPT, Copilot), guías con estructuras de comandos (prompts) de nivel básico.

TALLERES PRÁCTICOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Asistente de Redacción y Corrección de Formato

Descripción de la actividad:

El estudiante redacta una carta de exposición de motivos. Posteriormente, introduce el texto en una IA y le solicita corregir la ortografía, sugerir sinónimos y adaptar el tono a un lenguaje formal venezolano. El alumno compara críticamente el cambio de ambas versiones.

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar habilidades de edición crítica coadyuvadas por herramientas automatizadas.

Recursos necesarios:

Procesadores de texto instalados, navegadores web modernos, rúbrica de evaluación de textos.

Laboratorio de Informática e Infraestructura Base

Materiales físicos:

Computadoras de escritorio con sistemas operativos duales (Linux/Windows). Kits pedagógicos de piezas de hardware en desuso para reconocimiento táctil. Pizarras acrílicas.

Materiales digitales:

Repositorio de instaladores de software libre, infografías animadas sobre ciberseguridad, y cuestionarios interactivos en línea para autoevaluación formativa.

Logística:

Distribución en mesas en forma de "U" perimetral para permitir al docente visualizar las pantallas de los estudiantes y brindar asistencia personalizada oportuna.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Manuales Técnicos y Textos Guía Básicos

Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria. (2014). Manual de Usuario de la Distribución GNU/Linux Canaima. MPPEU.

Tanenbaum, A. S. (2012). Sistemas Operativos Modernos (3ra ed.). Pearson Educación.

Microsoft Press. (2021). Microsoft Office Inside Out (Office 2021 & Microsoft 365). Microsoft.

Portales Educativos de Soporte Inicial

Centro Nacional de Tecnologías de Información (CNTI). Plataforma de Formación en Software Libre. cnti.gob.ve

Academia Coursera. Fundamentos de Soporte Técnico de TI de Google (Módulos Iniciales). coursera.org

Fundabit. Recursos Educativos Digitales para la Alfabetización Tecnológica. me.gob.ve