

PROPUESTA CURRICULAR:

INFORMÁTICA

BOLIVIA

2011



INTRODUCCIÓN

El presente diseño curricular corresponde al Área de Servicios, con aplicación en Técnico Medio en Informática, según la clasificación establecida por el Plan Nacional de Desarrollo de 2007, a su vez es parte del programa de Capacitación Laboral de la Comisión Episcopal de Educación (proCAP-CEE), que trabaja en “Educación Técnica, Tecnológica y Productiva” impulsada desde las experiencias de los Centros de Educación Técnica Humanística y Agropecuaria (CETHA), hoy conocidos como Centros de Educación Alternativa (CEA) y Unidades Educativas del subsistema de Educación Regular que tienen formación técnica.

La Ley Educativa de 2010, tiene como una de las características fundamentales la Educación Técnica, Tecnológica y Productiva, que responde al concepto del desarrollo de capacidades humanas integrales para la producción, donde el elemento fundamental que determina la construcción de un diseño curricular es la **demanda laboral** de la ocupación, que responda a las políticas de educación productiva.

Pese a los esfuerzos realizados, el currículo debe estar abierto siempre a la contextualización, actualización y dinámica de los cambios del contexto. De esa manera, el currículo debe comprenderse como una orientación básica para desarrollar interacciones educativas, sin olvidar que se trata de la formación individual y colectiva proyectada a generar procesos de liberación y transformación social, política, cultural y económica. En este sentido, expresa la consistencia del nuevo modelo sociocomunitario para la Educación de Personas Jóvenes y Adultas articulada al proceso de Revolución Democrática y Cultural, periodo histórico de emergencia de los movimientos sociales.

En los capítulos del documento se advertirá la presencia de tres fuentes de inspiración: *la cosmovisión de los movimientos sociales*, especialmente de los Pueblos Indígenas, Originarios, Campesinos sobre la vida, la política, la educación, el arte, la economía y la ciencia, esencialmente comunitaria; *el desarrollo de la ciencia* y los conocimientos fundamentalmente aquellos que develan una realidad histórica y crítica y; *la experiencia acumulada* de la educación de Personas Jóvenes y Adultas en Bolivia, particularmente Warisata y los que emergieron durante los últimos años.

El presente diseño curricular, está basado en las Leyes educativas bolivianas, principalmente en el documento emitido por el Ministerio de Educación “Currículo base de la educación de personas jóvenes y adultas” del año 2011.

1. BASES CURRICULARES DE LA EDUCACIÓN ALTERNATIVA

1.1. Áreas de la Educación Alternativa

La Educación Alternativa comprende espacios donde se desarrollan acciones educativas para personas jóvenes y adultas que requieren continuar estudios, mediante procesos de formación pertinentes de manera permanente en y para la vida, que respondan a las necesidades, expectativas, intereses de las organizaciones, comunidades, familias y personas en la búsqueda de su formación contribuyendo a la organización y movilización social y política.

Las áreas de la Educación Alternativa son las siguientes: **Educación de Personas Jóvenes y Adultas (EPJA) y Educación Permanente.**

1.2. Principios de la Educación Alternativa

La Educación Alternativa, asume los principios del Sistema Educativo Plurinacional, los mismos son:

1.2.1. Educación Descolonizadora, Liberadora, Revolucionaria, Anti-imperialista, Despatriarcalizadora y Transformadora

La educación descolonizadora, liberadora, revolucionaria, anti-imperialista, despatriarcalizadora y transformadora valoriza y legitima los saberes, conocimientos y valores de las Naciones y Pueblos Indígena Originario Campesinos, Comunidades Interculturales y Afrobolivianas, como expresión de la identidad plurinacional y de sus derechos patrimoniales, en articulación con los conocimientos del saber latinoamericano y mundial.

1.2.2. Educación Comunitaria, Democrática, Participativa y de Consensos

La educación comunitaria es un proceso de convivencia con pertinencia y pertenencia a la Madre Tierra y el Cosmos que mantiene el vínculo con la vida, generando prácticas educativas participativas inclusivas, que se internalizan en capacidades y habilidades de acción para el beneficio comunitario.

1.2.3. Educación Intracultural, Intercultural y Plurilingüe

Intracultural, porque es un currículo que reivindica, fortalece y desarrolla las identidades culturales de las Naciones y Pueblos Indígena Originario Campesinos, Comunidades Interculturales y Afrobolivianas, potenciando las sabidurías, valores ético-morales, espiritualidades, formas de organización social, trabajo comunitario e historia de los pueblos.

Intercultural, porque promueve y fortalece la interrelación y convivencia comunitaria con responsabilidad, respeto mutuo y trabajo conjunto entre los diversos pueblos y culturas del mundo.

Plurilingüe, porque busca el desarrollo de las lenguas de diversas culturas como un valioso instrumento de comunicación, integración, complementación, transmisión de saberes y producción de conocimientos.

1.2.4. Educación Productiva, Territorial, Científica, Técnica Tecnológica y Artística

La educación productiva territorial es parte sustancial del proceso educativo, está orientada al desarrollo de capacidades, habilidades, producción de bienes materiales, intelectuales, al trabajo creador que garantizan procesos de producción, conservación, manejo y defensa de los recursos naturales, en el marco de las vocaciones y potencialidades productivas locales, regionales y departamentales, para afianzar la gestión territorial comunitaria de los pueblos, indígena originario campesinos, comunidades interculturales y afrobolivianos.

La educación productiva territorial articula las instituciones educativas con las vocaciones y potencialidades productivas, las empresas y complejos productivos del entorno educativo, disolviendo las fronteras existentes entre ellas.

La educación comunitaria productiva en los jóvenes y adultos es de carácter terminal, porque promueve y garantiza la cualificación de la población beneficiaria en sus diferentes niveles y ámbitos según las potencialidades productivas territoriales.

La educación científica, técnica tecnológica desarrolla ciencia y tecnología a partir de la investigación aplicada a la producción desde la valoración de los saberes y conocimientos de los pueblos y naciones indígena originario campesinas, en todos los campos y áreas de saberes y conocimientos, orientada a la resolución de necesidades y problemas locales, socioculturales y económicos e innovación tecnológica.

1.3. Enfoques de la Educación Alternativa

A partir de la reflexión crítica de la realidad nacional y educativa, se propone que la Educación de Personas Jóvenes y Adultas se transforme en una Educación Popular Comunitaria, Educación a lo Largo de la Vida y Educación Inclusiva, asumiendo los principios de la pedagogía liberadora, crítica y comunitaria comprometida con los proyectos y movimientos descolonizadores y emancipadores.

2. LA EDUCACIÓN DE PERSONAS JÓVENES Y ADULTAS

2.1. Naturaleza de la Población de Personas Jóvenes y Adultas

2.1.1. Caracterización de los Estudiantes/Participantes de la EPJA

Las personas mayores a 15 años que requieran acceder a una Educación Alternativa constituyen la población potencial de la EPJA. Éstas tienen sus propias motivaciones, intereses y necesidades de una educación pertinente. Así, la Educación de Adultos se plantea como una alternativa amplia, diversa y compleja vinculada a programas de alfabetización, educación primaria, educación secundaria y capacitación técnica laboral.

La Ley 070, en el artículo 23, numeral 1, indica: La educación de personas jóvenes y adultas es de carácter técnico humanístico, está destinada a las personas mayores a 15 años. Las Naciones Unidas sitúa al joven entre los 15 y los 25 años, proceso relacionado con el período de formación e ingreso al trabajo de las personas. La Organización Mundial de la Salud (OMS) considera la juventud entre 15 y 24 años. El concepto de juventud difiere de un contexto a otro. En nuestro medio, la persona joven cronológicamente oscila entre los 15 y 24 años, esto varía social, cultural y geográficamente.

La persona joven se caracteriza por la culminación en el desarrollo de sus potenciales fisiológicas, por la complejidad de sus funciones psíquicas y sociales, pero intercalados con períodos de crisis de desarrollo de la madurez, expresados en: no asimila los distintos papeles del adulto de manera inmediata; manifiesta diferente grado de seriedad y responsabilidad en distintas situaciones.

La adultez significa en nuestro contexto asumir compromisos sociales y ciudadanos con independencia en las decisiones. Cronológicamente la adultez abarca entre los 25 y 60 años, aunque estos límites varían según el contexto sociocultural y el aspecto económico. La UNESCO considera adulto al individuo que posee todas las funciones somato-psíquicas. Jurídicamente el término adulto equivale a “la mayoría de edad” porque el sujeto vive y actúa en la sociedad según su propia responsabilidad. Económicamente, la adultez tiene relación directa a la incorporación al mundo laboral y la producción.

La Educación de Personas Jóvenes y Adultas identifica a grupos poblacionales, que se encuentran en situación de vulnerabilidad, tenga algún impedimento para continuar estudios o simplemente busquen nuevos e innovadores programas que se adecuen mejor a sus propias expectativas, intereses y necesidades.

Este grupo de personas se caracterizan porque:

- Tienen vivencias, experiencias e historias de vida.
- Buscan aplicación práctica e inmediata de aquello que aprenden, para la resolución de problemas cotidianos.
- Forman parte de la población económicamente activa y cumplen una función productiva con un deseo explícito de mejorarla.
- Pretenden, a través de la educación, una formación que le brinde opciones laborales para mejorar su condición social.
- Requieren reconocimiento, cualificación y certificación de experiencias propias.
- Precisan fortalecer su identidad y su espacio comunitario.
- Necesitan afianzar su organización social.

La Educación de Personas Jóvenes y Adultas, pretende que todos(as) tengan la oportunidad de iniciar, continuar y lograr el bachillerato (técnico humanístico), a través de procesos sistemáticos e integrales con calidad y pertinencia promoviendo la política de inclusión social.

Para la EPJA, el aprendizaje se desarrolla en un escenario con diversidad de situaciones de carácter laboral, familiar e incluso personal, es necesario que sean consideradas para reafirmar la confianza en las posibilidades de aprendizaje de estas personas.

2.1.2. Demandas y expectativas de las Personas Jóvenes y Adultas

Precisando las demandas de las personas jóvenes y adultas, éstas se expresan, en primer lugar, por una educación técnica, primaria de adultos, secundaria, alfabetización, educación especial y permanente, en este orden. Las mujeres demandan educación básica y educación técnica; en cambio los varones quieren Educación Secundaria de Adultos.

Las expectativas de las personas jóvenes y adultas, se expresan en los siguientes términos:

- Considerar necesidades, intereses, problemáticas y potencialidades de los(as) participantes, de acuerdo a las características psicológicas, socioculturales, económicas, geográficas, y lingüísticas de la diversidad.
- Contribuir a la solución de problemas y necesidades de formación técnica y humanística en tiempos cortos, a través de diversas modalidades de atención.
- Establecer espacios y horarios de aprendizaje flexibles y adaptados a su disponibilidad de tiempo.
- Atender prioritariamente la formación de las mujeres, que demandan educación básica, educación técnica, bachillerato técnico humanístico.

Finalmente, la Educación de Personas Jóvenes y Adultas considera y asume el desafío de responder las demandas, expectativas e intereses de formación indicadas.

3. FUNDAMENTOS DEL CURRÍCULO DE LAS PERSONAS JÓVENES Y ADULTAS

3.1. Fundamento Ideológico – Político

La educación sociocomunitaria productiva fundamenta sus planteamientos en la superación del colonialismo y la colonialidad.

El proceso de descolonización transforma las estructuras coloniales en el ámbito material y subjetivo, revitalizando la relación entre el individuo y la comunidad, propiciando el desarrollo de una conciencia comunitaria, de reconocimiento de las identidades culturales y lingüísticas, legitimando los saberes y conocimientos propios, los valores sociocomunitarios, las cosmovisiones y la espiritualidad de las Naciones y Pueblos Indígena Originario Campesinos, las Comunidades Interculturales y Afrobolivianas, así como la producción de ciencia y tecnología en diálogo intercultural con los saberes del mundo.

La educación está articulada a la producción, investigación y el desarrollo comunitario, con la finalidad de promover en la comunidad educativa una conciencia productiva,

creativa y transformadora del vivir bien, suscitando la revolución cultural del pensamiento y el saber que modifica la visión etnocéntrica, homocéntrica y colonial, en la perspectiva de contribuir a la transformación de las estructuras mentales, sociales, culturales, políticas y económicas del país; desterrando toda forma de dominación, hegemonía cultural, social y económica, como parte del modelo capitalista y neoliberal, que se ha constituido en el mecanismo de perpetuación de la exclusión y discriminación racial y social.

3.2. Fundamento Psicopedagógico/Andragógico de la EPJA

La Educación de Personas Jóvenes y Adultas se fundamenta en la pedagogía/andragogía, porque proporcionan métodos, técnicas y procedimientos, para lograr procesos educativos adecuados a las necesidades de las personas, potenciando la capacidad de interacción de conocimientos, tomando en cuenta sus particularidades y su contexto.

Recoge la experiencia de las escuelas indígenas que desarrolló la escuela de la vida y donde “la comunidad educa a la comunidad”. Así, la educación pierde su dimensión de recinto aislado, cerrado y apartado de la comunidad y se transforma en una organización de vida que contribuye a la formación de las personas en comunidad, con potencialidades y capacidades para aprender y desarrollarse.

La Educación de Personas Jóvenes y Adultas se sustenta en los elementos y postulados de las teorías socio-críticas y el aprendizaje socio-histórico cultural, en los que se establece la interacción entre lo individual, lo social y el entorno, en la formación y desarrollo de la personalidad donde el aprendizaje se logra con la ayuda, guía y colaboración del(a) maestro(a)/facilitador y la participación activa de la comunidad educativa.

La Andragogía es la disciplina que atiende la educación y orientación del aprendizaje del adulto, considerando que el crecimiento biológico del ser humano llega en un momento determinado a alcanzar su máximo desarrollo fisiológico y morfológico; sin embargo, desde el punto de vista biopsicosocial, el crecimiento del ser humano, a diferencia de otras especies, se manifiesta de manera ininterrumpida y permanente, intenta responder a sus necesidades, motivaciones, capacidades e intereses, continuando su desarrollo personal, promueve la investigación, enriqueciendo sus conocimientos y una responsabilidad propia del adulto que orienta a la autoeducación y responsabilidad social con sus semejantes de manera dialógica.

Las personas jóvenes y adultas poseen determinados saberes, conocimientos, experiencias, madurez y grados de responsabilidad socio laborales; aspectos que les permiten ser sujetos de sus propios aprendizajes. En el proceso educativo, la motivación está constituida por sus propias necesidades, problemas, intereses, aspiraciones y perspectiva.

3.3. Fundamento Filosófico/Sociológico

El currículo de Educación de Personas Jóvenes y Adultas, se fundamenta en el paradigma del “Vivir Bien”.

En el Art. 8, el párrafo I, de la CPE, establece: “El Estado asume y promueve como principios ético - morales de la sociedad plural: ama llulla, ama qilla, ama suwa (no mentiroso, no flojo, no ladrón); suma qamaña (vivir bien), ñandereko (vida armoniosa), teko kavi (vida buena), ivi maraei (tierra sin mal), qhapaj ñan (camino o vida noble)”; en el párrafo II menciona: “Sustentados en los valores de unidad, igualdad, inclusión, dignidad, libertad, solidaridad, reciprocidad, respeto, complementariedad, armonía, transparencia, equilibrio, igualdad de oportunidades, equidad social y de género en la participación, bienestar común, responsabilidad, justicia social, distribución y redistribución de los productos y bienes sociales, para Vivir Bien”.

A partir del nuevo planteamiento se concibe un modelo educativo sociocomunitario productivo, que implica la integración de todos los pueblos y culturas de la diversidad del campo y las ciudades, partiendo del ejemplo de la convivencia comunitaria de los pueblos originarios, proyectados a un proceso de desarrollo productivo.

La persona es un ser comunitario tetradimensional que se relaciona de manera asertiva con su entorno inmediato y mediato, recíproca y complementariamente.

GRÁFICO No. 1:

DIMENSIONES DEL SER HUMANO

“Para vivir bien en comunidad y armonía con la Madre Tierra y el Cosmos	
SER, referido al espacio de los valores, principios y actitudes de las personas en vida comunitaria.	DECIDIR, es la dimensión del emprendimiento, tiene que ver con las decisiones políticas e ideológicas en el uso de las otras tres dimensiones que, determinan la orientación de la vida comunitaria.
HACER, es la dimensión del desarrollo de habilidad y destrezas útiles para generar procedimientos de producción y uso de tecnologías.	SABER, comprende además de los contenidos y temáticas referenciales útiles para la vida, también tienen implicancia con las otras dimensiones, es decir saber ser, saber hacer, saber decidir y sobre todo, saber dominar el conocimiento sin dejar que éste lo domine.

Las dimensiones del ser humano son indivisibles e interdependientes y tienen una relación armónica con la Madre Tierra y el Cosmos. Una formación holística integral se consolida sólo cuando se encuentra el equilibrio de las cuatro dimensiones.

El primer componente “Ser” representa y expresa el conjunto de principios, valores y actitudes, la voluntad social o comunitaria para realizar un determinado accionar educativo. El Ser¹⁶ es el principio ético de todo proceso educativo, en este sentido, es originario y generador de toda acción comunitaria.

El Saber hace referencia a los conocimientos y saberes, a partir de la propia experiencia. En esta dimensión es imprescindible recoger la sabiduría propia como producto de la práctica milenaria de los Pueblos, también denominada como “saber popular”; asimismo, la educación se basa en el conocimiento científico, producto de la investigación disciplinaria y acumulada históricamente, también denominada como “conocimiento científico”.

El Hacer es la dimensión del desarrollo de las habilidades y destrezas necesarias. En el “Hacer” se materializa el ser, saber y decidir, y se vincula a la práctica, el trabajo y la concreción de la realidad de las comunidades, implica actuar desde la realidad, mundo-cosmos al que se pertenece. Ningún hacer educativo puede estar alejado del servicio colectivo a la comunidad o sociedad.

El Decidir, corresponde a la dimensión del emprendimiento, de la toma de decisiones, del salto de la teoría a la acción. Esto quiere decir que cualquier proceso educativo debe estar dirigido a contribuir esa finalidad última e insuperable.

3.4. Fundamento Epistemológico

La epistemología es la reflexión sobre el saber, el conocimiento y la investigación. El nuevo enfoque curricular parte del reconocimiento y validación de los saberes y conocimientos, sabidurías y experiencias del conjunto de bolivianas y bolivianos, en una relación armónica y de complementación con los conocimientos científicos y tecnológicos de la diversidad cultural, con el fin de contribuir en la consolidación de una educación intercultural, con modalidades y metodologías propias construidas desde los ancestros y que hoy se constituyen en una alternativa de solución a problemas económicos, sociales y científicos de la humanidad.

En ese sentido, los saberes y conocimientos se asumen desde la dimensión holística. Esto significa que el estudio de los saberes y conocimientos se da en un contexto amplio y complejo que lo determina y le da sentido, en una relación cíclica y complementaria con las dimensiones del ser humano: ser, saber, hacer y decidir.

4. EL OBJETIVO HOLÍSTICO

Los objetivos que plantea el nuevo modelo educativo en la educación de personas jóvenes y adultas, asume el carácter holístico porque son orientaciones pedagógicas y compromisos de logro descolonizadores y liberadores que desarrollan las dimensiones del ser, hacer, saber y decidir, para la formación integral, a través de saberes, conocimientos y prácticas de valores sociocomunitarios en los procesos educativos para el Vivir Bien en interrelación con la Madre Tierra y el Cosmos.

5. PERFILES GENÉRICOS DE SALIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES/ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN TÉCNICA ALTERNATIVA DE PERSONAS JÓVENES Y ADULTAS

La Educación Técnica Alternativa, cuenta con tres niveles: Técnico Básico, Técnico Auxiliar y Técnico Medio. La certificación se otorga previo cumplimiento de requisitos establecidos.

El egresado de la Educación Técnica Alternativa tiene las siguientes características:

Técnico Básico

- Cuentan con conocimientos y habilidades básicas de la especialidad, complementando con los saberes, conocimientos y experiencias de vida previamente adquiridas.
- Poseen habilidades y destrezas para realizar trabajos básicos, elementales y específicos en el proceso productivo.

Técnico Auxiliar

- Cuentan con conocimientos, habilidades y destrezas integrales, complementarias de la especialidad, aplicables al área productiva de su formación.
- Poseen habilidades y destrezas para realizar trabajos integrales y diversificados en el proceso productivo con mayor precisión.

Técnico Medio

- Cuentan con conocimientos, habilidades y destrezas integrales, complejas de la especialidad, aplicables al área productiva de su formación.
- Manejan conocimientos de gestión e instrumentos de seguimiento, supervisión y control en procesos productivos, de acuerdo a estándares de calidad.
- Tienen capacidades para establecer emprendimientos propios autónomos y comunitarios.

6. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

6.1. Características del currículo de Educación de Personas Jóvenes y Adultas

El currículo para Personas Jóvenes y Adultas se caracteriza por ser:

- **Único, diverso y plural**

Porque garantiza calidad y tiene alcance nacional, fortaleciendo las expresiones de vida, cultura, lengua e identidad de las diversas Naciones y Pueblos Indígena Originario Campesinos, las Comunidades Interculturales y Afrobolivianas, concretándose a través de los currículos regionalizados y diversificados.

- **Flexible**

Porque se adecua a las características biológicas, psicológicas, sociales, espirituales, culturales, económicas, ambientales y productivas de las(os) estudiantes/participantes y comunidades, en cada contexto o territorio.

Permite la incorporación y/o modificación de contenidos significativos y emergentes, atendiendo a los intereses, necesidades, demandas en igualdad de oportunidades y con equiparación de condiciones para las(os) estudiantes/participantes, familias, comunidades y el país.

Posibilita a las(os) estudiantes/participantes su intervención en diferentes espacios educativos y productivos, de acuerdo a sus necesidades laborales, tiempo disponible, intereses, demandas y expectativas, mediante modalidades de atención presencial, semipresencial y a distancia.

- **Integrador y articulador**

Porque integra lo humanístico con lo técnico a partir de los campos de saberes y conocimientos, a través de una organización curricular modular, articulando los diferentes niveles, además con la educación superior.

- **Integral**

Porque desarrolla las cuatro dimensiones de la persona: Ser, Hacer, Saber y Decidir; e integrando la práctica, teoría, valoración y producción a través de estrategias y metodologías apropiadas.

- **Pertinente**

Porque responde a las necesidades, motivaciones y expectativas educativas, en lo técnico tecnológico productivo, humanístico y científico, a sus demandas socioeconómicas, políticas y socioculturales respetando espiritualidades, saberes, conocimientos y experiencias de las Naciones y Pueblos Indígena Originario Campesinos, las Comunidades Interculturales y Afrobolivianos.

6.2. Estructura curricular de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas

La estructura del currículo de la EPJA está organizada con los siguientes componentes:

- Campos de saberes y conocimientos
- Áreas de saberes y conocimientos
- Módulos

6.2.1. Campos y áreas de saberes y conocimientos

Los campos de saberes y conocimientos en la EPJA, se desarrolla en relación al siguiente principio establecido en el Sistema Educativo Plurinacional: “La organización por Campos de saberes y conocimientos se basa en los principios del presente modelo educativo, constituyéndose en espacios de construcción teórico-metodológico que se interrelacionan, complementan y organizan los saberes y conocimientos, valores, habilidades y prácticas en las áreas curriculares, para la elaboración de productos

tangibles e intangibles durante el proceso educativo y según las necesidades en la comunidad.”

En consecuencia, los campos de saberes y conocimientos se constituyen en organizadores de las mallas curriculares de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas y son:

- Cosmos y pensamiento
- Vida, tierra y territorio
- Comunidad y sociedad
- Ciencia, tecnología y producción

Los campos mencionados integran determinadas áreas.

Por tratarse de la Aplicación de Técnico Medio en Informática, solamente se desarrollará el Campo Ciencia, tecnología y producción.

Campo de saber y conocimiento: Ciencia, Tecnología y Producción

• Caracterización

De acuerdo al Sistema Educativo Plurinacional, los saberes y conocimientos son obtenidos vivencialmente mediante la observación, la práctica, la indagación, la experimentación, el razonamiento, la reflexión, la conceptualización y teorización que, sistemáticamente estructurados son considerados ciencia.

La tecnología, es el conjunto de instrumentos, herramientas, procedimientos, capacidades instaladas y recursos que permiten el aprovechamiento y aplicación de los saberes y conocimientos en los procesos científicos con la finalidad de generar y desarrollar la producción, material e intelectual.

La producción se consolida a través de la complementariedad entre los saberes y conocimientos comunitarios con los conocimientos de otras culturas aplicados a la generación de tecnologías innovadoras y producción en armonía con Madre Tierra y el Cosmos.

Así el Campo de Ciencia, tecnología y producción, es un espacio de emprendimiento y producción de bienes materiales e intelectuales, con tecnologías innovadoras propias y complementarias a las tecnologías ecológicas de la diversidad cultural, donde se desarrollan tecnologías, metodologías e investigación facilitando que el(la) estudiante/participante se incorpore a la vida productiva comunitaria con autodeterminación. Además, deberá mantener una relación interdisciplinaria y transdisciplinaria vinculando los conocimientos parcelados y aislados, para la comprensión plena de los fenómenos desde una perspectiva holística, a partir del abordaje de la ciencia matemática, agronomía, pecuaria, servicios sociales, contabilidad y tecnología industrial ecológica.

• Objetivo del Campo Ciencia, Tecnología y Producción

Desarrollamos vocaciones y potencialidades productivas territoriales en reciprocidad y complementariedad con la Madre Tierra y el Cosmos, promoviendo emprendimientos productivos sociocomunitarios innovadores, con saberes y conocimientos, investigación,

técnica y tecnologías propias y de la diversidad cultural, que contribuyan al desarrollo tecnológico en la transformación de la matriz productiva del Estado Plurinacional.

• **Áreas que integran el Campo Ciencia, Tecnología y Producción**

El campo Ciencia, Tecnología y Producción está conformado por:

- Área Matemática (Aritmética, Geometría, Álgebra y cálculo).
- Áreas productivas (Agropecuaria, Artes, Comercial, Deportes, Industrial, Servicios, Salud y Turismo).

6.2.2. Niveles de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas

Existen dos niveles: el nivel primario y el secundario. Dentro del espíritu de las leyes educativas bolivianas, se pretende que todos los bolivianos/as, sean bachilleres y técnicos medios a la vez. Por el momento, se permite que los centros puramente técnicos, incorporen módulos humanísticos y de emprendedurismo, que los centros puramente humanísticos, incorporen módulos técnicos, para tener una formación técnica corta.

6.2.3. Tiempo o duración de la formación

El periodo académico en la Educación de Personas Jóvenes y Adultas es de 40 minutos como mínimo, para todos los modelos de centros educativos.

6.2.4. Los módulos

En base a las experiencias de educación alternativa que se desarrollan en el país, la EPJA para el nivel óptimo de concreción, adopta un currículo organizado en módulos caracterizado por su flexibilidad en tiempo y espacio, respondiendo a las necesidades, demandas y expectativas de los(as) estudiantes/participantes.

Un módulo es una unidad curricular referida a campos y áreas de saberes y conocimientos, que organiza el proceso educativo a partir de objetivos claramente evaluables, con un importante grado de autonomía y articulado a la estructura curricular de la que forma parte. Un módulo tendrá una duración de 100 periodos.

Permiten una multiplicidad de formas de articulación y correlación entre sí, ofreciendo al participante/estudiante de la EPJA, criterios para la regulación de su trayectoria formativa.

Se propone dos tipos de módulos: los fundamentales y los emergentes. Los módulos fundamentales se definen en los niveles del currículo base y se caracterizan por que garantizan la unidad y calidad de la educación. En cambio los módulos emergentes se construyen en los niveles del currículo regionalizado, diversificado, caracterizados por responder a situaciones, contextos y problemáticas concretas. En el presente diseño curricular, se hará uso de los módulos emergentes, para fortalecer la formación técnica.

Los módulos se organizan en base a temas generadores producto de diagnósticos y prioridades de aprendizaje de las comunidades y los participantes/estudiantes. Los módulos que se desarrollen en un semestre o año se articulan mediante los proyectos

socio productivos definidos por los Centros y contruidos de manera participativa con la comunidad.

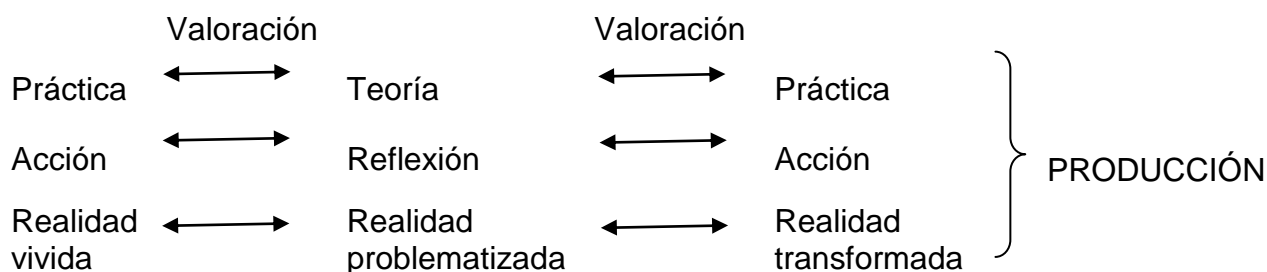
7. METODOLOGÍA

La metodología organiza la totalidad del proceso de educativo, establece la visión global y articula todos los momentos, espacios y procedimientos de la educación. El proceso metodológico ayuda a organizar y orientar la práctica de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas. La concepción metodológica se aplica también a otras situaciones: investigación, sistematización, evaluación y planificación, permitiendo la participación activa, el diálogo y la reflexión conjunta entre los/as participantes/estudiantes y el docente/facilitador.

7.1. Concepción metodológica de la EPJA

La concepción metodológica de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas es dialéctica, basada en los enfoques de Educación Popular Comunitaria, Inclusiva y a Lo Largo de la Vida, orientada al desarrollo de las persona en sus cuatro dimensiones: Ser, Hacer, Saber, Decidir.

La metodológica responde a una educación liberadora, transformadora, propositiva, ligada a la vida, comprometida con la Madre Tierra y el Cosmos, con las necesidades individuales y colectivas e impulsa el desarrollo social y productivo, fortaleciendo la intraculturalidad y promoviendo la interculturalidad. El proceso educativo transita por diversos momentos interrelacionados que son:



La práctica se constituye en toda fuente de saber y conocimiento que emerge de los fenómenos tangibles e intangibles de la vida, de su observación, de la experimentación y de las preguntas que surgen en torno a ellos, desde diferentes ámbitos del conocimiento. Esto posibilita el desarrollo y fortalecimiento de capacidades, habilidades y destrezas en los espacios productivos de aprendizaje, considerando la gradualidad de dificultades, la complejidad de su internalización en relación con las características biosicosocioculturales de las personas.

La teoría deriva de la práctica, en la concepción de lo observado y experimentado. Se basa en las primeras conclusiones que son producto del desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas en base a la observación y experimentación en los espacios

productivos de aprendizaje. Los conceptos elaborados, organizados y sistematizados generan teoría. La teoría contribuye a la explicación multidimensional de las respuestas a las preguntas planteadas respecto a un determinado fenómeno social o natural.

La valoración, como resultado de la práctica y teorización. Se establece en un tiempo y espacio de reflexión que facilita la autoevaluación del desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas aplicadas a la vida en cuanto a su uso y pertinencia. La valoración sin embargo, no completa su ciclo en tanto no se vincule a los valores sociocomunitarios, es decir que debe proyectar su utilidad para el bien común, fortaleciendo actitudes positivas hacia la transformación social, en relación complementaria con la Naturaleza y el Cosmos para vivir bien.

La producción integra la práctica, la teoría y la valoración en actividades, procedimientos técnicos de operación y productos terminados, generando así bienes tangibles e intangibles en bien de la comunidad. Todos los anteriores momentos del proceso pedagógico, convergen en la concreción de la producción donde se integran los saberes y conocimientos provenientes de diferentes áreas y campos.

Por tanto, los procesos educativos son de carácter práctico-teórico-valorativo-productivo, se desarrollan en espacios productivos de enseñanza aprendizaje, constituidos en el aula, los talleres, laboratorios, gabinetes, campos deportivos, campos de producción y el entorno sociocomunitario en general. Estos espacios se integran y complementan, a partir de un sentido básico de desarrollo de iniciativas, esfuerzo, sociabilidad y responsabilidad, donde el trabajo productivo no se reduce a una experiencia mecánica, técnica y utilitaria, su acción es dinámica y creativa.

La concepción metodológica tiene las siguientes características:

Es participativa. Porque interviene la comunidad generando espacios de discusión, debate y reflexión democráticos, fortaleciendo las capacidades de liderazgo y empoderamiento.

Es flexible. Porque se adecua a las características de los/as participantes/estudiantes como ser: aptitudes, destrezas, ritmos, espacios de aprendizaje, ocupaciones, disponibilidad de tiempo y otros.

Es integral. Porque incorpora diversas estrategias y técnicas orientadas a la formación de la persona y la comunidad en sus múltiples dimensiones integrando saberes y conocimientos técnico humanísticos.

Es horizontal y dialógica. Porque permite el dialogo constante entre docente/facilitador y los/as estudiantes/participantes intercambiando saberes y conocimientos previos.

7.2. Estrategias Educativas de la EPJA

Las estrategias educativas son procedimientos, pasos y operaciones orientadas a promover aprendizajes en los/as estudiantes/participantes. Presentan tres rasgos esenciales:

- 1) Planificación, ejecución y tomas de decisión.
- 2) Reflexión

3) Selección de alternativas y aplicación.

La Educación de Personas Jóvenes y Adultas resalta las siguientes estrategias:

7.2.1 Método de proyectos socioproductivos

Es una estrategia que consiste en seleccionar una serie de actividades educativas en torno a un eje problemático. Algunas cualidades de esta estrategia son:

- Está orientado hacia la solución de un problema concreto de la comunidad.
- Permite integrar las áreas y saberes de conocimientos. Es globalizante y holístico.
- El aprendizaje se realiza en estrecha interrelación con la comunidad y el contexto. Se afirma que el aprendizaje es contextualizado.
- Desarrolla un aprendizaje cooperativo y comunitario, integrando las capacidades y cualidades personales de cada uno de los/as estudiantes/participantes.
- Articula múltiples procesos pedagógicos: investigación, sistematización, recuperación de saberes propios, integración de conocimientos científicos, acciones transformadoras, entre otros.

El método de proyectos es una estrategia que permite poner en práctica la formación social y productiva de manera integral; además se constituye en el integrador y articulador de los módulos que se desarrollan durante un semestre o un año.

7.2.2 Taller educativo

Otra estrategia practicada y conocida en la Educación de Personas Jóvenes y adultas es el Taller Educativo, inspirada en los talleres artesanales cuya atención central es la producción colectiva. El taller educativo presenta las siguientes características:

- Aprendizaje orientado a la producción. El taller educativo se organiza en base a los intereses de un grupo de participantes que quieren aprender produciendo.
- Aprendizaje colectivo, es decir que el intercambio de experiencias y conocimientos es la base del aprendizaje colectivo.
- Aprendizaje dinámico. Utiliza diversas técnicas participativas que ayudan a desarrollar procesos de aprendizajes lúdicos, continuos y permanentes.

Otras estrategias reconocidas en la EPJA son: Ferias educativas, Foros debate, Mesas de trabajo, Grupos de Estudio Cooperativo, entre otros.

Existe una variedad de estrategias de aprendizaje que pueden y deben ser utilizadas por los docentes/facilitadores en los procesos educativos cuya riqueza y eficacia se encuentra relacionada con los intereses de los/as estudiantes/participantes, el objetivo a lograr, la naturaleza de los contenidos, el tiempo disponible, los recursos, la infraestructura, el contexto socio cultural y sobre todo, el manejo pedagógico/andragógico del docente/facilitador.

El modelo educativo sociocomunitario productivo de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas requiere de estrategias educativas que garanticen la recuperación de experiencias, saberes y conocimientos previos, la socialización, producción de

conocimientos contextualizados y materiales pertinentes, la formación de capacidades reflexivas y críticas y la acción transformadora de la comunidad.

7.3. Modalidades de atención

En la Educación de Personas Jóvenes y Adultas se desarrollan tres modalidades de atención: la presencial, la semipresencial y la a-distancia.

La modalidad presencial se caracteriza porque los procesos educativos se desarrollan en interacción directa y dialógica entre docente/facilitador y estudiante/participante.

La modalidad semipresencial, combina entre momentos de aprendizaje presencial y momentos de aprendizaje de autoestudio, monitoreadas por un tutor.

La modalidad a-distancia, es aquella que desarrolla una educación diferida en espacio y tiempo, utilizando diversos medios (medios de comunicación masiva, escritos, audiovisuales y virtuales) y tutorías complementarias.

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación educativa es un proceso reflexivo, sistemático y flexible, de indagación de la realidad, de recolección y análisis de la información, que describe y emite juicios de valor como base para la toma de decisiones y mejora de los procesos educativos.

8.1. Características de la evaluación

La evaluación es holística e inherente al proceso educativo porque toma en cuenta las dimensiones del: ser, saber, hacer, decidir que se desarrolla en el proceso educativo.

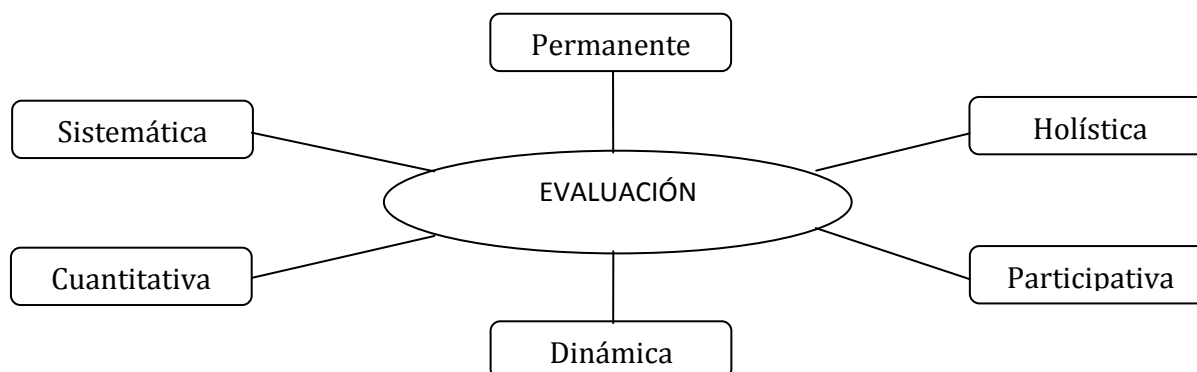
La evaluación es dinámica y permanente en el tiempo y espacio, permite el seguimiento, verificación y la interpretación multidimensional del proceso educativo, con una valoración cualitativa y cuantitativa de las actividades individuales y comunitarias, con la finalidad de optimizar la calidad de los saberes y conocimientos adquiridos.

La evaluación es de carácter participativa, porque involucra a toda la comunidad educativa participantes/estudiantes, docentes/facilitadores, administrativos y comunidad. Es dialógica y orienta la toma de decisiones comunitarias.

La evaluación es cualitativa, porque valora la calidad y cualidad de los procesos educativos, desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes demostradas en forma vivencial, de manera literal y descriptiva.

La evaluación es cuantitativa, porque le asigna una valoración numérica al proceso educativo, expresados en la escala de calificaciones construidas para la Educación de Personas Jóvenes y Adultas.

La evaluación es sistemática porque es estructurada, planificada y pertinente a los procesos y espacios educativos y utiliza técnicas e instrumentos pertinentes de evaluación cualitativa y cuantitativa.



8.2. Funciones de la evaluación

La evaluación tiene las siguientes funciones:

Función orientadora. Reorienta las futuras acciones pedagógicas para una mejora permanente y cualificada del proceso educativo.

Función formativa. La evaluación permite comprender cómo se desarrolla el proceso educativo, de ahí se puede derivar en la toma de decisiones adecuadas para mejorarla. La evaluación formativa se realiza durante todo el proceso educativo.

Función comunicativa. La evaluación de aprendizajes debe constituirse en un diálogo constructivo, enriquecedor, de apertura, que exprese lo que cada estudiante/participante ha aprendido. Permite comunicar los resultados obtenidos en función a los objetivos planteados.

8.3. Momentos de la evaluación

Inicial, permite obtener información general de saberes, conocimientos, experiencias, valores, prácticas y expectativas de los/as estudiantes/participantes de los contextos educativos, siendo referente importante para planificar la evaluación diagnóstica.

De proceso, Consiste en obtener información en las cuatro dimensiones: Ser, Saber, Hacer, Decidir, para tomar decisiones oportunas que permitan realizar ajustes necesarios y apoyo pertinente al estudiante/participante en su proceso educativo, generando un diálogo continuo e interpersonal.

De resultados. Consiste en la sistematización de la información obtenida durante el proceso educativo, se traduce en una evaluación cualitativa y cuantitativa, con el propósito de comprobar si los objetivos planteados han sido logrados.

8.4. Instrumentos de la evaluación

Los instrumentos de evaluación nos permiten registrar y obtener información sobre los conocimientos, saberes, valores y prácticas de los/as estudiantes/participantes. Los instrumentos deben responder a los criterios específicos del proceso educativo que permitan cumplir con los principios de la evaluación.

8.5. Criterios de evaluación

Los criterios orientan el proceso de evaluación, como elementos que ayudan a valorar los aprendizajes.

La elaboración de los criterios de evaluación se basa en las dimensiones del ser, saber, hacer y decidir, reflejadas en el siguiente cuadro:

Dimensiones	Se evalúa:
Ser	<ul style="list-style-type: none"> • Principios y valores • El desarrollo de la autonomía y seguridad personal • El cambio de actitud del participante • La capacidad de relacionarse consigo mismo y con los demás
Hacer	<ul style="list-style-type: none"> • La capacidad del participante para recrear los contenidos estudiados, reconociendo los aportes que, realiza mediante innovaciones • Las habilidades, competencias, destrezas y técnicas en la aplicación productiva
Saber	<ul style="list-style-type: none"> • Los conocimientos de los diferentes campos de aprendizaje • La inteligencia y el potencial cognitivo • Las habilidades intelectuales y el razonamiento • El pensamiento reflexivo, crítico y propositivo • El análisis, la reflexión crítica y síntesis del contenido en los diferentes campos de aprendizaje técnico humanístico • Saberes y conocimientos teórico-prácticos • La metacognición
Decidir	<ul style="list-style-type: none"> • La motivación por el cambio • La actitud crítica y el compromiso social • Los emprendimientos relacionados con la comunidad • El ejercicio pleno de los derechos humanos • La participación efectiva en procesos culturales, políticos, sociales, económicos y productivos

Es importante utilizar la autoevaluación (capacidad de valorarse a sí mismo, reconociendo sus potencialidades y sus limitaciones frente a otros); la coevaluación, evaluación de pares, es la capacidad de aceptar las observaciones que pueda hacerle el otro; heteroevaluación, evaluación de grupo, participan maestros(as) y participantes/estudiantes, todos proyectados a las cuatro dimensiones.

Estos criterios se aplican para cada módulo, permitiendo la promoción, al concluir el mismo, de esta manera se supera la “promoción por semestre o ciclo” anteriormente establecida. Significa que la calificación debe registrar la evaluación en cada uno de los módulos.

9. PLAN Y PROGRAMA: ÁREA TÉCNICA PRODUCTIVA SERVICIOS CON APLICACIÓN EN TÉCNICO MEDIO EN INFORMÁTICA

9.1. CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE SERVICIOS

El área de servicios está orientado a la prestación de servicios comunitarios, apoyando en los procesos productivos con conocimientos, habilidades y destrezas, los resultados no se pueden ver, degustar y tocar, por tanto, tampoco pueden ser almacenados físicamente, como sucede con los bienes o productos tangibles. Los servicios aunque no se ven están presentes en casi todas las actividades que realiza el ser humano, que se realizan para satisfacer las necesidades del entorno comunitario con énfasis en la dimensión productiva; el alcance de los servicios incluye a varias acciones, actividades de servicio como: financieras, seguros, educación, **tecnologías de la información y comunicación**, tareas sociales, restaurantes, funerarias, transporte, cuidados personales (peluquería, gimnasia), de salud, asesoramiento jurídico, mantenimiento de máquinas y equipos en general, esto no delimita la posibilidad de ampliar a otras áreas de acuerdo a las vocaciones productivas de las regiones.

La prestación de un servicio puede implicar:

- Actividad sobre un producto tangible (por ejemplo: reparación de un automóvil, corte de cabellos, y otros)
- Actividad realizada sobre un producto intangible (por ejemplo: sistematización de información, servicios de impuestos)
- Entrega de un producto intangible (por ejemplo: entrega de información por medios digitales)
- Creación de ambientes (por ejemplo: decoración de interiores, hoteles)

9.2. FUNDAMENTACIÓN DEL TÉCNICO MEDIO EN INFORMÁTICA

El área productiva de Servicios responde al Plan Nacional de Desarrollo en sus sectores estratégicos y de apoyo de la matriz productiva. Que abarca desde los servicios para la producción, transformación y comercialización de productos y recursos materiales, los cuales se realizan considerando los principios de reciprocidad, equidad, complementariedad, redistribución y consenso; orientadas al bienestar sociocomunitario en función de vocaciones y aptitudes productivas regionales:

Para el presente Plan y Programa, se tomará a detalle solamente el TÉCNICO MEDIO EN INFORMÁTICA, entendiendo que es parte del Área de Servicios.

Se decidió desarrollar esta parte de Servicios, porque es una demanda social de la mayoría de los Centros donde interviene proCAP-CEE y además que la intervención de la Institución intenta **cerrar la brecha digital y estar con el signo de los tiempos** (la vida cotidiana está siendo atravesada por las computadoras).

El concepto de **brecha digital** encuentra su antecesor en el llamado informe “El eslabón perdido”, que se publicó en 1982 por la comisión Maitland. Este puso de manifiesto las conclusiones sobre la carencia de infraestructuras de telecomunicaciones en los países en vías de desarrollo, poniendo como ejemplo el teléfono. El término procede del inglés **digital divide**, utilizado durante la Administración Clinton, aunque su autoría no puede ubicarse con toda precisión. Mientras que en algunas referencias, se cita a Simon Moores como acuñador del término, Hoffman, Novak y Schlosser se refieren a Lloyd Morrisett como el primero que lo empleó para hacer referencia a la fractura que podía producirse en los Estados Unidos entre "conectados" y "no conectados", si no se superaban las serias diferencias entre territorios, razas y etnias, clases y géneros, mediante inversiones públicas en infraestructuras y ayudas a la educación. En todo caso, durante esta administración se dio lugar a una serie de reportes publicados bajo el título **Falling through the Net**, en el que se dejaba evidencia del estado que este fenómeno guardaba en la sociedad estadounidense a finales de la década de 1990.

A partir de este origen, algunos autores prefieren en español, el término **fractura digital** o **estratificación digital**, por ser mucho más expresivos sobre lo que realmente significa. La traducción a otras lenguas latinas, como el francés, también ha optado por el término de **fractura**. No obstante, la mayoría de los autores hispanos se decanta por el de **brecha**, más suave y políticamente correcto. Algunas otras expresiones que han sido usadas para referirse a la Brecha Digital son **divisoria digital**, **brecha inforcomunicacional** y **abismo digital**.

Otros autores extienden el alcance de la Brecha Digital para explicarla también en función de lo que se ha denominado **analfabetismo digital**, que consiste en la escasa habilidad o competencia de un gran sector de la población, especialmente entre aquellos nacidos antes de la década de 1960, para manejar las herramientas tecnológicas de computación y cuyo acceso a los servicios de Internet es por ende muy extenso.

La importancia de la computación hoy en día (**el signo de los tiempos**) es indiscutible, está presente desde los más usuales y comunes servicios hasta los más sofisticados. Incluso, se puede pensar en cualquier situación o acción y con seguridad se encontrará detrás de ello a esta tecnología, gracias a la evolución vertiginosa. En tan solo 60 años, ha logrado penetrar en las oficinas, educación, casas, comunicaciones, entretenimiento, negocios, etc.

Elementos tan comunes hoy en día como un teléfono celular, traen incorporado un pequeño chip, pieza fundamental y componente principal de una computadora. Veamos ahora, la presencia de la computación en las diferentes áreas:

Oficinas: Control de toda la administración de una empresa, por ejemplo, contabilidad, remuneraciones, control de costos, control de stock, redacción de documentos, confección de gráficas, etc.

Educación: Aquí se encontrará en proyectos, en el almacenamiento de las bases de datos de los alumnos, registros curriculares, acceso a Internet, exposiciones con Data Show, etc.

Casas: Dentro de un hogar se encontrará en equipos de alta fidelidad, en el control del presupuesto de ingresos y gastos, en la fabricación de dietas balanceadas, control de la seguridad de la casa, etc.

Comunicaciones: La telefonía del futuro no será sólo voz, sino que también imagen, pero eso ya es posible si se usa un computador y una Webcam, centrales telefónicas inteligentes, donde se contesta una grabación y se es capaz de transferir una llamada al anexo correcto sin que medie un ser humano entre la llamada y la máquina, se puede tener televisión satelital con sólo tener una antena y un decodificador adecuado, etc.

Como se puede ver se han mencionado un sin fin de situaciones en las que efectivamente se utiliza la tecnología, algunas de las menciones corresponden a Hardware y otras a Software lo que no significa bajo ningún punto de vista que estén separadas. Una no es posible sin la otra.

9.3. OBJETIVOS DEL TÉCNICO MEDIO EN INFORMÁTICA

9.3.1. Objetivo General

Contribuimos al desarrollo de prestación de servicios comunitarios EN INFORMÁTICA, con saberes y conocimientos propios y de la diversidad, orientado al desarrollo de los principios y valores socio comunitarios, según las vocaciones y aptitudes productivas de las regiones, con investigación e innovación hacia los emprendimientos, para la sostenibilidad y sustentabilidad de la producción.

9.3.2. Objetivos de Niveles Técnicos

9.3.2.1. Objetivo del Nivel Técnico Básico

Contribuimos al desarrollo de valores, capacidades, habilidades socioproductivas y destrezas técnicas y tecnológicas, a partir de saberes y conocimientos en Ofimática que, permita ingresar en el mercado de trabajo, con todas las competencias necesarias para este cometido.

9.3.2.2. Objetivo del Nivel Técnico Auxiliar

Contribuimos al desarrollo de valores, capacidades, habilidades socioproductivas y destrezas técnicas y tecnológicas, a partir de saberes y conocimientos en Hardware y Redes computacionales (más el conocimiento previo de Ofimática) que, permita ingresar en el mercado de trabajo, con todas las competencias necesarias para este cometido y además el participante/estudiante ya vaya pensando en su propio emprendimiento.

9.3.2.3. Objetivo del Nivel Técnico Medio

Contribuimos al desarrollo de valores, capacidades, habilidades socioproductivas y destrezas técnicas y tecnológicas, a partir de saberes y conocimientos en Diseño Gráfico Computacional (más los conocimientos previos de Ofimática y, Hardware y Redes computacionales) que, permita ingresar en el mercado de trabajo, con todas las competencias necesarias para este cometido y además el participante/estudiante ya tenga terminado su proyecto para su propio emprendimiento.

9.4. CERTIFICACIONES Y MERCADO LABORAL

Para la consecución de Certificaciones Intermedias se tiene que cumplir con el siguiente cuadro:

Certificaciones	Módulos Acumulados	Períodos Acumulados
Técnico Básico	8 módulos	800 períodos
Técnico Auxiliar	16 módulos	1600 períodos
Técnico Medio	24 módulos	2400 períodos

CERTIFICACIÓN DEL TÉCNICO BÁSICO		
Módulos	Número de períodos	Nota de APROBACIÓN por Módulo
1. Módulo emergente: Windows básico	100	Sí
2. Microsoft Word	100	Sí
3. Microsoft Excel	100	Sí
4. Formación del espíritu emprendedor	100	Sí
5. Lenguaje	100	Sí
6. Microsoft Power Point	100	Sí
7. Internet	100	Sí
8. Gestión de PYMES y entidades públicas	100	Sí
TOTAL CARGA HORARIA	800 períodos	
DESPUÉS DE 8 MÓDULOS	Calificado en Ofimática	
CERTIFICACIÓN	Técnico Básico	
Para los estudiantes/participantes TEMPORALES (educación permanente, educación comunitaria), se les otorgará un CERTIFICADO INTERNO POR MÓDULO, no siendo necesario que acaben con TODOS los módulos.		

CERTIFICACIÓN DEL TÉCNICO AUXILIAR		
Módulos	Número de períodos	Nota de APROBACIÓN por Módulo
9. Módulo emergente: Windows XP avanzado	100	Sí
10. Ensamblaje, configuración y mantenimiento de computadoras	100	Sí
11. Instalación de redes	100	Sí
12. Contabilidad básica	100	Sí
13. Matemática (Números racionales)	100	Sí
14. Salud y seguridad ocupacional	100	Sí
15. Linux	100	Sí
16. Administración de recursos humanos	100	Sí
TOTAL CARGA HORARIA	800 períodos	
DESPUÉS DE 8 MÓDULOS	Calificado en Hardware y Redes	
CERTIFICACIÓN	Técnico Auxiliar	
Para los estudiantes/participantes TEMPORALES (educación permanente, educación comunitaria), se les otorgará un CERTIFICADO INTERNO POR MÓDULO, no siendo necesario que acaben con TODOS los módulos.		

CERTIFICACIÓN DEL TÉCNICO MEDIO		
Módulos	Número de períodos	Nota de APROBACIÓN por Módulo
17. Módulo emergente: Teoría del color y composición	100	Sí
18. CorelDRAW	100	Sí
19. Illustrator CS4	100	Sí
20. Negociación y ventas	100	Sí
21. Ciencias sociales (Nueva Ley de Telecomunicaciones)	100	Sí
22. Photoshop	100	Sí
23. InDesign	100	Sí
24. Diseño de proyectos emprendedores	100	Sí
TOTAL CARGA HORARIA	800 períodos	
DESPUÉS DE 8 MÓDULOS	Calificado en Diseño Gráfico	
CERTIFICACIÓN	Técnico Medio	
Para los estudiantes/participantes TEMPORALES (educación permanente, educación comunitaria), se les otorgará un CERTIFICADO INTERNO POR MÓDULO, no siendo necesario que acaben con TODOS los módulos.		

El/la egresado/a de nuestros centros educativos, que haya completado sus estudios técnicos con 24 módulos, estará calificado en:

- Ofimática
- Hardware y Redes
- Diseño Gráfico

Además, por el tiempo de permanencia habrá podido adquirir destrezas de un TÉCNICO MEDIO EN INFORMÁTICA, de una manera sinérgica, es decir, nuestro/a egresado/a no es simplemente la suma de las tres calificaciones.

OFIMÁTICA:

¿En qué consiste? Los participantes/estudiantes conocen y practican habilidades para poder manejar y utilizar una computadora, para trabajos de oficina. En cualquier oficina siempre se redactan cartas, informes; se elaboran planillas; se preparan presentaciones para presentarlas a grupos de todo tamaño.

Mercado Laboral: En esta etapa, existe una equivalencia de funciones con personas capacitadas en SECRETARIADO, por lo que el mercado laboral será disputado. La ventaja de nuestros participantes/estudiantes, está en el conocimiento profundo del software, de manera que tranquilamente pueden ser instructores de los estudiantes de Secretariado. La desventaja fundamental estará en la poca capacidad de redacción que tengan nuestros participantes/estudiantes.

Lugares de trabajo: Alcaldías, Pequeñas empresas, Cafés internet.

HARDWARE Y REDES:

¿En qué consiste? Los participantes/estudiantes conocen y practican habilidades para poder armar y desarmar computadoras, hacer mantenimiento preventivo y curativo de las computadoras, así también poder instalar redes computacionales. Los participantes/estudiantes están en condiciones de arreglar cualquier desperfecto que ocurra en la máquina, siempre y cuando no sean fallas de fábrica o de alta electrónica.

Mercado Laboral: Una vez que se ha democratizado el uso de las computadoras, existe un mercado laboral bastante grande, puesto que siempre existirán fallas en cualquiera de las computadoras. La mayoría de los usuarios de las computadoras, solamente conocen el manejo de algunos paquetes que les interesan, mas no saben qué hacer cuando se les presenta algún problema. Así como existen personas particulares, también existen instituciones que ofertan este tipo de trabajo.

Lugares de trabajo: Usuarios particulares, Pequeñas empresas, Cafés internet, Talleres de arreglo de computadoras.

DISEÑO GRÁFICO:

¿En qué consiste? Los participantes/estudiantes conocen y practican habilidades para poder realizar diseño gráfico artístico. Los participantes/estudiantes están en condiciones de poder crear afiches, publicidad gráfica, elaborar textos, componer libros.

Mercado Laboral: Básicamente, se circunscribe al mundo de la imprenta y a las agencias de publicidad gráfica, es decir, que los participantes/estudiantes todavía no

podrán incursionar al mundo de la imagen movida y al sonido profesional. Es posible, que por sus propios esfuerzos los estudiantes/participantes, puedan conocer aquello.

Lugares de trabajo: Imprentas, Agencias de publicidad gráfica, Cafés internet.

9.5. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

El Área de Servicios se encuentra inserta en la estructura del currículo de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas. Los contenidos, están organizados en la matriz de planificación curricular, a través de módulos, doce que son esenciales para la formación de la especialidad, seis que están relacionados con formación en Emprendimientos y Administración de Unidades Productivas, tres módulos que son del Área Humanística y tres que corresponden a los módulos emergentes que complementan y refuerzan la formación de los estudiantes/participantes de acuerdo a lo que requiera en la especialidad, según el contexto, necesidades, demandas y expectativas de la comunidad.

Los contenidos curriculares responden al desarrollo de la organización curricular por campos de saberes y conocimientos y áreas en función a la malla curricular, por semestres, los contenidos están elaborados en las cuatro dimensiones del ser humano y su entorno: **el ser** (sentimiento filosófico, el querer, valores y principios), **el saber** (conocimientos científicos), **el hacer** (prácticas, producción) y **el decidir** (emprendimiento, dimensión política) de manera integral en el accionar de todos los procesos educativos, con acreditaciones técnicas intermedias.

9.6. MALLAS CURRICULARES

La Educación de Personas Jóvenes y Adultas, se adecua a cada contexto, considerando aspectos culturales, productivos y sociales, por ésta razón existen las siguientes mallas curriculares:

MALLA B: (cálculo para 2 años)**¿Cuándo utilizar esta Malla Curricular?**

# Cas o	Descripción	Técnico Medio en:	Cantidad de Módulos de por semestre	Cantidad de Períodos por día	Cantidad de días por MÓDULO	Número de Períodos por módulo	Observación
1	Educación técnica DIURNO	2 años	6 módulos	6,25 per.	16 días	100 per.	6.25 períodos, necesariamente debe ser resuelto con que unos días existe el SÉPTIMO PERÍODO.

CAMPOS DE SABERES Y CONOCIMI ENTOS	ÁREAS DE SABERES Y CONOCI-MIENTOS	PRIMER AÑO		SEGUNDO AÑO		No. De Módu- los
		1er. Semestre	2do. Semestre	3er. Semestre	4to. Semestre	
CIENCIA TECNO LÍA Y PRODUCCI ÓN	ÁREA HUMANÍSTICA TÉCNICA PRODUCTIVA - FORMACIÓN DE LA ESPECIALIDAD EMPREDIMIENTOS Y ADMINISTRACIÓN DE UNIDADES PRODUCTIVAS	1. Módulo emergente: Windows XP básico	7. Internet	13. Matemática (Números racionales)	19. Illustrator CS4	4
		2. Microsoft Word	8. Gestión de PYMES y entidades públicas	14. Salud y seguridad ocupacional	20. Negociación y ventas	4
		3. Microsoft Excel	9. Módulo emergente: Windows XP avanzado	15. Linux	21. Ciencias sociales (Nueva ley de telecomunicaciones)	4
		4. Formación del espíritu emprendedor	10. Ensamblaje, configuración y mantenimiento de computadoras	16. Administración de recursos humanos	22. Photoshop	4
		5. Lenguaje	11. Instalación de redes	17. Módulo emergente: Teoría del color y composición	23. InDesign	4
		6. Microsoft Power Point	12. Contabilidad básica	18. CorelDRAW	24. Diseño de proyectos emprendedores	4
TOTAL CARGA HORARIA		600	600	600	600	24/ 2400

MALLA C: (cálculo para 1 año y medio)**¿Cuándo utilizar esta Malla Curricular?**

# Caso	Descripción	Técnico Medio en:	Cantidad de Módulos por semestre	Cantidad de Períodos por día	Cantidad de días por semana	Número de Períodos por módulo	Observación
1	Educación técnica DIURNA	1,5 años	8 módulos	8 per.	5 días	100 per.	

CAMPOS DE SABERES Y CONOCIMIENTOS	ÁREAS DE SABERES Y CONOCIMIENTOS	PRIMER AÑO		SEGUNDO AÑO	No. De Módulos
		1er. Semestre	2do. Semestre	3er. Semestre	
CIENCIA TECNOLÓGICA Y PRODUCCIÓN	ÁREA HUMANÍSTICA TÉCNICA PRODUCTIVA – FORMACIÓN DE LA ESPECIALIDAD EMPRESARIOS Y ADMINISTRACIÓN DE UNIDADES PRODUCTIVAS	1. Módulo emergente: Windows XP básico	9. Módulo emergente: Windows XP avanzado	17. Módulo emergente: Teoría del color y composición	3
		2. Microsoft Word	10. Ensamblaje, configuración y mantenimiento de computadoras	18. CoreIDRAW	3
		3. Microsoft Excel	11. Instalación de redes	19. Illustrator CS4	3
		4. Formación del espíritu emprendedor	12. Contabilidad básica	20. Negociación y ventas	3
		5. Lenguaje	13. Matemática (Números racionales)	21. Ciencias sociales (Nueva ley de telecomunicaciones)	3
		6. Microsoft Power Point	14. Salud y seguridad ocupacional	22. Photoshop	3
		7. Internet	15. Linux	23. InDesign	3
		8. Gestión de PYMES y entidades públicas	16. Administración de recursos humanos	24. Diseño de proyectos emprendedores	3
TOTAL CARGA HORARIA		800	800	800	24/ 2400

El Centro Educativo que desarrolle procesos educativos prioritariamente de carácter técnico, apoyado por áreas humanísticas, cumple con 24 módulos, cada módulo de 100 períodos. Al reunir condiciones de infraestructura y equipamiento propio funciona en jornada completa (mañana 4 períodos y tarde 4 períodos) durante un periodo de 3 semestres (1 año y medio) referenciales. La acreditación técnica terminal es de Técnico Medio y salidas intermedias de Técnico Básico y Técnico Auxiliar, previo cumplimiento de la carga horaria de los niveles técnicos.

PRIMER SEMESTRE		Carga horaria: 100 horas			
MÓDULO-1: Módulo emergente: Windows básico: Cuyo nombre en clave inicial fue <i>Whistler</i> , es una versión de Microsoft Windows, línea de sistemas operativos desarrollado por Microsoft. Lanzado al mercado el 25 de octubre de 2001, a fecha de noviembre de 2011, tenía una cuota de mercado del 32.8%. Es básico, porque está dirigido a principiantes en el campo de la informática.					
DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden y la precisión aplicando los conocimientos de Windows básico, a la práctica con saberes y conocimientos sobre sistemas operativos, protección de datos, para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Conceptos básicos Unidad 2. El Escritorio Unidad 3. El Explorador de Windows Unidad 4. La Búsqueda y la ayuda de Windows Unidad 5. Configuraciones	Valoración Desarrollar habilidades personales de orden y precisión. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos, con la definición de objetivos alcanzables.	Se valora Desarrollo de habilidades de orden y precisión, mediante cumplimiento de objetivos por etapas.	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser dibujos, transcripciones cortas, creación de carpetas, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser dibujar en Paint, transcribir en Wordpad y hacer pruebas con todo el teclado y otros.	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica. Por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos.	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de adquirir los conocimientos básicos de la Informática, mediante el aprendizaje de Windows. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares, dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica.	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos.	
DECIDIR			Producción Exponer y defender los conocimientos adquiridos en el espacio educativo, ante representantes seleccionados.	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su aprendizaje, por medio de prácticas individuales en el espacio educativo.	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Conceptos básicos

• Introducción • Nuevo sistema de usuarios • El sistema operativo • Las ventanas • Manejo del ratón y del teclado • Formas de cerrar una ventana

Unidad 2. El Escritorio

• Conoce el Escritorio de Windows • Las barras y el botón Inicio • Los iconos y accesos directos • Cómo organizar los iconos del Escritorio • Cómo crear accesos directos • Cómo cambiar la fecha y la hora del reloj • Visualizar las barras de herramientas • Conoce la papelera • Restaurar archivos o carpetas • Eliminar archivos o carpetas • Vaciar la papelera • Personalizar la papelera

Unidad 3. El Explorador de Windows

• Iniciar el Explorador • La ventana del Explorador • Las vistas del Explorador • Seleccionar archivos • Crear y eliminar carpetas • Eliminar archivos • Copiar carpetas o archivos • Mover carpetas o archivos • Cambiar el nombre a una carpeta o archivo • Propiedades de las carpetas y archivos • Mostrar archivos o carpetas ocultas • Conocer los tipos de archivos • Ordenar carpetas • Modificar el funcionamiento de las ventanas • Conceptos básicos: archivos, carpetas y unidades • Otras formas de copiar y mover • Compartir carpetas • Modificar tipos de archivos

Unidad 4. La Búsqueda y la ayuda de Windows

• Buscar archivos o carpetas • Buscar equipos • Buscar personas • Formas de buscar ayuda • La opción Buscar • La opción Índice • Soporte técnico

Unidad 5. Configuraciones

• El fondo de pantalla • El protector de pantalla • La apariencia de la pantalla • La resolución y los colores • Opciones de pantalla avanzadas • Los botones • Los punteros • Opciones del puntero • Instalar una impresora • La cola de impresión • Propiedades de la impresora • Avanzado. Instalar una impresora

PRIMER SEMESTRE		Carga horaria: 100 horas			
<p>MÓDULO-2: Microsoft Word: Es un software destinado al procesamiento de textos. Fue creado por la empresa Microsoft, y actualmente viene integrado en la suite ofimática Microsoft Office. Originalmente fue desarrollado por Richard Brodie para el computador de IBM bajo sistema operativo DOS en 1983. Se crearon versiones posteriores para Apple Macintosh en 1984 y para Microsoft Windows en 1989, siendo para esta última plataforma las versiones más difundidas en la actualidad. Ha llegado a ser el procesador de texto más popular del mundo.</p>					
DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden, la precisión y la estética aplicando los conocimientos de Word a la practica con saberes y conocimientos sobre el procesador de texto, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Familiarizarse con Word Unidad 2. Formatos en documento Unidad 3. Trabajar con Tablas Unidad 4. Plantillas, como usarlas Unidad 5. Imágenes y gráficos	Valoración Desarrollo de habilidades Personales de orden, como Metodología se sugiere la técnica del Aprendizaje Estructurado, que sistematiza las habilidades en pasos, con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de orden, mediante el cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser transcripciones de todo tipo de textos, en diferentes formatos, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser transcripciones de todo tipo de textos.	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica. Por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del dialogo sobre la importancia del procesamiento de textos. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender su propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad de producir todo tipo de textos, con diferentes formatos. Por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Familiarizarse con Word

• Como iniciar Word • Conocer el entorno • La barra de opciones • Las tareas más comunes reunidas • La barra de acceso rápido • La ayuda de Word • Nuestro primer documento • Guardar/Abrir documento • Seleccionar texto • Ventanas de trabajo • Cuadros y menús de trabajo • Preparando nuestro ejemplo • Moverse por las pestañas (fichas) • Moverse por la banda de opciones • Personalizando el acceso rápido • Copiar - Cortar – Pegar • El portapapeles, su uso • Buscar / Buscar y reemplazar

Unidad 2. Formatos en documento

• Fuente, tamaño, estilo de fuente • Color, subrayado, espaciado • Alineación de párrafo • Las sangrías, el interlineado • Las listas • Las listas multinivel • Tabulaciones • Formato de un documento • Los márgenes en un documento • La orientación de página • El tamaño del papel • Los temas • Configurar página • Columnas, estilo periódico • Columnas, dividir con línea • Revisión ortográfica • Revisión gramatical • La autocorrección

Unidad 3. Trabajar con Tablas

• Como crear tablas en Word • Estilos en las tablas • Opciones de estilo • Acciones a realizar en las tablas • Dibujar tablas • Los bordes en las tablas • Sombreado en tablas • Los bordes en las tablas • Insertar filas y columnas • Combinar / Dividir / Eliminar • Alineación en tablas • Tamaño y márgenes de celda

Unidad 4. Plantillas, como usarlas

• Tipos de plantillas • Documento desde plantilla (1) • Documento desde plantilla (2) • Crear nuestra plantilla • Usar y guardar nuestra plantilla

Unidad 5. Imágenes y gráficos

• Introducción • Insertar imagen desde tu Pc • Ajustes de la imagen, parte 1 • Ajustes de la imagen, parte 2 • Organizar imagen / Estilos de imagen • Recortar imagen • Imágenes prediseñadas • Imágenes desde Microsoft Office Online • Posición de las imágenes • Insertar Formas en un documento • Insertar SmartArt en un documento

PRIMER SEMESTRE		Carga horaria: 100 horas			
MÓDULO-3: Microsoft Excel: Es una aplicación para manejar hojas de cálculo. Este programa es desarrollado y distribuido por Microsoft, y es utilizado normalmente en tareas financieras y contables.					
DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden, la precisión y la estética aplicando los conocimientos de Excel a la práctica, con saberes y conocimientos sobre la planilla electrónica, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Pasos iniciales Unidad 2. Formatos en celdas para hoja de Excel Unidad 3. Imágenes - formas - Smart Art Unidad 4. Las funciones Unidad 5. Las fórmulas	Valoración Desarrollo de habilidades personales de precisión. Como metodología se sugiere la técnica del Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de precisión, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser planillas de pago, hojas de costo, cálculo de impuestos, elaboración de cuadros estadísticos y otros, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser elaboración de planillas de pago, cálculo de IVA, IT en los libros de compra y venta y otros	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica. Por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del dialogo sobre la importancia de la planilla electrónica para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta. Por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Pasos iniciales

- Iniciar Excel • Conocer la pantalla de Excel • Hojas y Libros • Selección de celdas y rangos de celdas • Ayuda de Excel • Guardar un Libro en Excel • Guardar un Libro como plantilla • Abrir un Libro ya existente • Encontrar nuestras plantillas propias guardadas • Opciones de configuración de Excel • Crear un nuevo Libro en blanco • Crear un nuevo Libro a partir de otro existente • Crear un nuevo Libro basado en plantillas instaladas de Excel • Crear un nuevo Libro a partir de una plantilla propia • Ingresar datos en una Hoja • Deshacer acciones en Excel • Funciones "copiar-pegar" y "cortar-pegar" • Vincular datos entre Hojas y Libros • Autorellenar datos • Listas personalizadas de autorelleno

Unidad 2. Formatos en celdas para hoja de Excel

- Agregar, eliminar, renombrar Hoja • Mover, ocultar y mostrar una Hoja • Aplicar formatos en las celdas • Ejercicio práctico sobre este Tema para que realices • Formato de celdas • Insertar-Eliminar celdas • Formatos de número • Copiar-Pegar formatos • Alineación de texto • Formato condicional (resaltar regla de celdas) • Formato condicional (reglas superiores e inferiores) • Formato condicional (barras de datos) • Formato condicional (escalas de color) • Formato condicional (conjuntos de iconos) • Crear nueva regla de Formato condicional • Estilos de celdas

Unidad 3. Imágenes - formas - Smart Art

- Insertar una imagen prediseñada • Insertar una imagen propia • Insertar Formas en una Hoja de cálculo • Trabajar con Formas • Insertar un SmartArt en una Hoja • Como gestionar los SmartArt en Excel

Unidad 4. Las funciones

- Las Funciones: un ejemplo • Escribir Función directamente en una celda • Insertar Función usando "Autosuma" • Función desde el cuadro de diálogo "Insertar Función" • Vista global de las Funciones en Excel

Unidad 5. Las fórmulas

- Asignar nombre a un rango de celdas • Potencia de fórmulas • Error en una fórmula, cómo podremos subsanarlo • Una fórmula con referencia a otra Hoja distinta • Estudio de los errores que pueden aparecer en una fórmula • Trabajar con fórmulas sencillas (suma, resta, multiplicar y dividir) • Entender las referencias de celdas • Función suma • Al cambiar datos, cambia el resultado • Sumas parciales: referencias relativas • Porcentajes: referencias absolutas • Calcular el promedio • Sumar números contiguos • Sumar números no contiguos • Sumar, basándonos en varias condiciones • Sumar, basándonos en criterios establecidos en otro rango • Calcular el número mayor o menor de una serie • Elevar número a una potencia determinada (cuadrado, cubo...) • Tabla de multiplicar en Excel

PRIMER SEMESTRE			Carga horaria: 100 horas		
<p>MÓDULO-4: Formación del espíritu emprendedor: Es el espíritu empresarial o Emprendedurismo (traducción algo más literal de Entrepreneurship), es el acto de ser emprendedor. Entrepreneur proviene del francés y, en términos generales, refiere a aquella persona que identifica una oportunidad y organiza los recursos necesarios para ponerla en marcha. Esto puede dar como resultado la creación de nuevas organizaciones, empresas o puede ser parte de la revitalización de organizaciones maduras en respuesta a potenciales oportunidades. La forma más conocida del emprendedurismo es aquella por la que se crean nuevos negocios; sin embargo, últimamente, el término se ha sido extendido para incluir actividades que hacen a lo social y a lo político.</p>					
DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Fortalecemos habilidades personales de emprendimiento por medio de técnicas y metodologías que desarrollan habilidades sociales con saberes y conocimientos en Inteligencia Emocional para aportar líderes	Unidad 1. Desarrollo del espíritu emprendedor Unidad 2. Cualidades personales Unidad 3. Desempeño profesional Unidad 4. Personalidad Unidad 5. Inteligencia emocional	Valoración Desarrollo de habilidades sociales de empatía. Desarrollo de habilidades sociales de conciencia organizativa. Desarrollo de habilidades sociales de orientación al servicio. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos, con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de conciencia social, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	En la actividad económica productiva de la familia y emprendimiento comunitario, los participantes son los principales líderes, que aportan con ideas e iniciativas, para que todo lo planificado se lleva a efecto.
HACER			Práctica Realización de talleres de autoconocimiento con metodología vivencial. Realización de talleres de moldeamiento de habilidades con técnicas dirigidas como ser Moldeamiento, Juego de Roles, discusión de dilemas morales, diagnóstico de situaciones, habilidades sociales y otras	Se verifica La aplicación de las habilidades desarrolladas, por medio de prácticas individuales en los espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación de la importancia del desarrollo de las habilidades de autoconciencia, valoración y confianza en uno mismo. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares del semestre dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema	
DECIDIR			Producción Participación en el fortalecimiento de organizaciones sociales del entorno en funciones relacionadas al liderazgo	Se evidencia La aplicación de las habilidades desarrolladas, por medio de prácticas individuales en organizaciones sociales	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Desarrollo del espíritu emprendedor

- Características de un emprendedor • Desarrollo de la actitud emprendedor

Unidad 2. Cualidades personales

- Buenos hábitos que desarrollan atributos base del gestor emprendedor

Unidad 3. Desempeño profesional

- La fe, autoestima, trabajo, pro actividad, espíritu creativo, mejora continua e interdependencia

Unidad 4. Personalidad

- Temperamento, personalidad y carácter

Unidad 5. Inteligencia emocional

- Selección de habilidades, emocionales y las cognitivas • Emociones que condicionan el éxito y el fracaso • Capacidad de enfrentar los contratiempos y superar los obstáculos • Inteligencia emocional individual y grupal

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-5: Lenguaje: Se llama lenguaje (del provenzal *lenguatgea* y este del latín *lingua*) a cualquier tipo de código semiótico estructurado, para el que existe un contexto de uso y ciertos principios combinatorios formales. Existen contextos tanto naturales como artificiales. El lenguaje humano se basa en la capacidad de los seres humanos para comunicarse por medio de signos. Principalmente lo hacemos utilizando el signo lingüístico. Aun así, hay diversos tipos de lenguaje.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Aplicamos con coherencia, precisión, veracidad y transparencia, textos escritos y orales, exponiendo en diferentes espacios de debate y reuniones del contexto comunitario	Unidad 1. Textos narrativos Unidad 2. Textos periodísticos Unidad 3. Textos explicativos Unidad 4. Textos de registro Unidad 5. Expresión oral	Valoración Análisis del alcance de los discursos realizados. Efectos positivos de los debates, reuniones para el beneficio del barrio o comunidad	Se valora Capacidad para producir textos con contenidos propios de su contexto. Expresión en lengua 2	En el Centro Educativo los participantes exponen textos escritos y orales en diferentes espacios de debate y reuniones del contexto comunitario
HACER			Práctica Elaboración de textos narrativos, periodísticos, explicativos y de registro, con estética y siguiendo normas lingüísticas	Se verifica Aplicación de los conocimientos de lenguaje en sus producciones escritas	
SABER			Teoría Comprensión de los elementos del lenguaje escrito, identificación y significados de la comunicación verbal y no verbal. Intencionalidad del discurso y técnicas de aplicación	Se analiza Aplica los elementos de lenguaje en sus escritos	
DECIDIR			Producción Preparación de discursos con acoplamiento del lenguaje gestual de acuerdo a diversas situaciones comunicativas. Realización de espacios de debate comunitario	Se evidencia El manejo de la lengua oral y escrito en su uso cotidiano y sus producciones	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Textos narrativos

- Leyendas, revistas , novelas

Unidad 2. Textos periodísticos

- Artículos de opinión, crítica.

Unidad 3. Textos explicativos

- Históricos, científicos, informes, testimonios

Unidad 4. Textos de registro

- Diarios de campo, registro de observación

Unidad 5. Expresión oral

- Uso coherente de oraciones: enunciativas, interrogativas, exclamativas, desiderativas, exhortativas y dubitativas • Comunicación verbal y no verbal: acoplamiento del lenguaje gestual con el lenguaje oral • Tono de discurso (enfático, emotivo)

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-6: Microsoft Power Point: Es un programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de texto e imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora. Se le pueden aplicar distintos diseños de fuente, plantilla y animación. Este tipo de presentaciones suele ser muy llamativo y mucho más práctico que los de Microsoft Word.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER			<p>Valoración</p> <p>Desarrollo de habilidades personales de estética. Como Metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables</p>	<p>Se valora</p> <p>Desarrollo de habilidades de estética, mediante cumplimiento de objetivos por etapas</p>	
HACER	Desarrollamos la estética aplicando los conocimientos de Power Point a la práctica con saberes y conocimientos	<p>Unidad 1. Mi primera diapositiva en Power Point</p> <p>Unidad 2. Diapositivas de texto - listas con viñetas</p> <p>Unidad - trabajo con tablas - mostrar texto en columnas</p>	<p>Práctica</p> <p>Realizar aplicaciones prácticas como ser presentación de discursos, de tesis, de venta de productos y otros</p>	<p>Se verifica</p> <p>La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica. Por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos</p>	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser ayuda memoria para discursos, defensa de tesis, venta de productos
SABER	sobre las diapositivas, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	<p>Unidad 3. Diapositivas con Smartart y formas - Diapositivas de gráfico</p> <p>Unidad 4. Diseño de una presentación – efectos</p> <p>Unidad 5. Efectos de transición, videos y sonidos</p>	<p>Teoría</p> <p>Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del dialogo sobre la importancia de los emprendimientos para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica</p>	<p>Se analiza</p> <p>La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos</p>	novedosos, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
DECIDIR			<p>Producción</p> <p>Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados</p>	<p>Se evidencia</p> <p>La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas</p>	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Mi primera diapositiva en Power Point

- Como acceder a Power Point, formas de acceso • Las Fichas de Power Point • La barra de herramientas de acceso rápido • El botón de Office • La ayuda de Power Point • Crear nueva presentación en blanco • Crear presentación nueva, basada en plantillas y/o temas • Presentación nueva basada en plantillas de Office Online • Abrir una presentación • Formas de guardar una presentación • Guardar presentación como plantilla propia

Unidad 2. Diapositivas de texto - listas con viñetas Unidad - trabajo con tablas - mostrar texto en columnas

- Diapositivas de texto • Diapositivas de título • Agregar un Tema de fondo • Trabajo con texto en diapositiva • Las Listas con viñetas • Ver la presentación de nuestro trabajo/Guardar trabajo • Crear diapositiva de tabla • Crear una tabla personalizada • Insertar una segunda tabla en diapositiva • Más formas de personalizar una tabla • Otras operaciones en tablas • Insertando contenido en tabla • Mostrar texto en columnas estilo periodístico

Unidad 3. Diapositivas con Smartart y formas - Diapositivas de gráfico

- Crear diapositiva SmartArt • Configuración • Formatos • Estilos, agregar elemento/s a SmartArt • Incluir Formas en diapositiva de una presentación • Crear una diapositiva de gráfico • Insertar datos • Dar formato • Agregar los detalles en la misma diapositiva • Insertar texto en cualquier parte del gráfico • Cambiar tipo • Gráficos de líneas • Gráficos circulares • Separar sectores de un gráfico circular (uno o todos) • Gráficos circulares con aspecto 3D • Ver la regla y las cuadrículas de ayuda • Insertar Formas • Como se pueden manejar las Formas • Más opciones con las Formas • Insertar imagen

Unidad 4. Diseño de una presentación – efectos

- Seleccionar, copiar y pegar • Cómo duplicar objetos • Las cuadrículas - Las guías • Aprender a girar / voltear un objeto • Recortar una imagen • Imagen a la que se aplica una forma y efectos • Obtener plantilla desde Microsoft Office Online • Guardar la plantilla descargada • El título / Formatos para el título • Insertamos una imagen y la situamos • Personalizar animación imagen • Efectos de animación para el texto

Unidad 5. Efectos de transición, videos y sonidos

- Nueva diapositiva: texto y animación • Texto con animación de dibujo a mano alzada • Animar dos objetos a un mismo tiempo • Efectos de sonido para salida de objetos • Efectos especiales para imagen • Preparando la diapositiva para el video • Activar la Ficha de Programador • Insertar un vídeo de Youtube • Insertar un vídeo propio desde archivo • Preparamos la diapositiva para sonido • Insertar sonido desde archivo • Personalizar efectos de sonido • Las propiedades para el sonido • Insertamos sonido desde CD de audio

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-7: Internet: Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el espíritu investigativo, aplicando los conocimientos de Internet a la práctica con saberes y conocimientos sobre la búsqueda de información y la intercomunicación mundial, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Introducción y Conexión a Internet Unidad 2. Los navegadores y los buscadores Unidad 3. Correo electrónico, Web 2.0 y Redes sociales Unidad 4. Comunicarse on-line, Foros y Grupos de discusión Unidad 5. Aprendizaje en Internet	Valoración Desarrollo del espíritu investigativo. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de investigación, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser resultados interesantes de búsquedas, direcciones de contactos establecidos, sustentación de los gustos personales, para tener una ciudadanía crítica y responsable.
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser búsqueda de todo tipo de información, establecer comunicación con diferentes países, utilizar los servicios que ofrece el Internet, como traducciones, ocio, prensa, etc.	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de la intercomunicación mundial para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Introducción y Conexión a Internet

• ¿Qué es Internet? • Conceptos básicos • Historia de Internet • ¿Quién y cómo se crea la información en Internet? • Características de Internet • ¿Qué se puede hacer en Internet? Buscar Información, Comunicarse, Compartir información, Compartir archivos, Publicar Información y Otros • El futuro de Internet • ¿Qué se necesita para conectarse a Internet? • Tipos de conexión a Internet • Configurar el módem y la conexión • Configurar la conexión a Internet • Redes domésticas • Redes inalámbricas • Compartir archivos e impresoras • Conexiones compartidas • Los virus • Daños y efectos causados • Detección • Malware • SPAM • Eliminación de virus • Cortafuegos • Vista previa • Centro de Seguridad de Windows • Phishing

Unidad 2. Los navegadores y los buscadores

• Introducción • Instalar navegadores • Elementos de la pantalla inicial • Manejo básico de un navegador • La barra de herramientas • Favoritos o marcadores • Mostrar y ocultar barras del navegador • Gestionar favoritos • Importar y exportar favoritos • Búsquedas • Menú contextual • Botón Herramientas • Opciones de Internet • Historial de exploración • Ventanas emergentes • Cómo configurar el bloqueador • El contenido activo y los controles ActiveX • Navegar sin dejar rastro • Tipos de buscadores • Empecemos a buscar con Google • Preferencias en Google • Conceptos útiles para buscar con Google • Búsqueda avanzada con Google • Notación de búsqueda avanzada • Cómo funciona un buscador por dentro. PageRank • Barra de búsqueda integrada • Barra de Google en el navegador • Cómo buscar eficientemente • Buscadores específicos y webs temáticas • Meta buscadores • Buscador en el ordenador propio • Alta en los buscadores

Unidad 3. Correo electrónico, Web 2.0 y Redes sociales

• Introducción • Usar varias cuentas desde Gmail • Los programas de correo. Windows Live Mail • Configurar una cuenta • La ficha Principal del correo • Redactar un correo • Contactos • Opciones del correo • Virus por correo • Spam. Correo no deseado • Principios de la Web 2.0 • Representantes de la Web 2.0 • Tecnologías • Qué son las redes sociales

Unidad 4. Comunicarse on-line, Foros y Grupos de discusión

• El Chat • IRC • Mensajería instantánea • Conceptos básicos del Messenger • VoIP. Skype • Comunicación en equipo • Foros • Leer y escribir en un foro • Otros foros • Crear un foro propio • Grupos de discusión • Acceder a los grupos de discusión • Suscribirse a los grupos de discusión • Configurar un grupo de discusión • Grupos de discusión en Google • Leer y escribir en los grupos de discusión • Listas de distribución de correo

Unidad 5. Aprendizaje en Internet

• Ventajas de la educación en Internet • Inconvenientes de la educación en Internet • Características de los cursos en Internet • Gestores de Contenido de Aprendizaje • Software necesario • Herramientas para crear cursos • Sitios con cursos gratis • Sitios con cursos de pago • Sitios para profesores • Libros electrónicos

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-8: Gestión de PYMES y entidades públicas: La Gestión, también conocida como Gerencia, Dirección o Administración, es la disciplina de planear, organizar, asegurar y coordinar recursos y personas para cumplir con los Objetivos, Entregables y Criterios de Éxito. Un emprendimiento es un conjunto de actividades relacionadas para lograr un fin específico, con un comienzo y fin claros, sujeto a tres "restricciones" principales: Tiempo, Presupuesto y Alcance.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos honestidad a través de prácticas en negocios familiares y diseño de gestión administrativa y económica, con saberes y conocimientos en tipos de emprendimientos, recursos necesarios para implementación de PyMES, en complementariedad con normas vigentes y procesos de establecimiento de una actividad productiva para la elaboración del diseño de un emprendimiento que responda a las necesidades de la comunidad	Unidad 1. La administración Unidad 2. Ciclo y procesos del emprendedurismo Unidad 3. Recursos de emprendimiento Unidad 4. Estructura y organización de emprendimientos Unidad 5. Herramientas básicas de decisión	Valoración Desarrollo de habilidades personales de honestidad. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de honestidad, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Propuesta de Diseño de gestión de PyMES viable y sustentable a mediano y largo plazo en función a los recursos disponibles. Cuadro comparativo donde se comente la situación actual y la situación propuesta por el participante en cuanto a los temas que sugiere modificar
HACER			Práctica Se sugieren las siguientes dinámicas prácticas: Visitar una organización económica comunitaria al alcance del participante, para investigar el tipo de diseño de gestión administrativa y económica que aplica. En la organización escogida aplicar técnicas aprendidas y elaborar una propuesta	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Se sugiere utilizar las siguientes metodologías: Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del dialogo sobre la importancia de los emprendimientos para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares del semestre dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en la organización escogida de ser posible; caso contrario defender en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. La administración

• Definiciones de la administración Tipos de emprendimiento • Negocios familiares bajo el régimen tributario simplificado e integrado •Emprendimientos bajo el sistema agropecuario unificado •Negocios bajo el sistema tributario general

Unidad 2. Ciclo y procesos del emprendedurismo

•Ciclo de emprendimiento •Procesos de establecimiento y consolidación de PyMES según el Código Civil y Comercio

Unidad 3. Recursos de emprendimiento

•Recursos naturales •Recursos financieros •Recursos técnicos •Otros recursos

Unidad 4. Estructura y organización de emprendimientos

•Áreas de producción: finanzas, personal y mercadeo •Organización de espacio, tiempo, trabajo, personas y la riqueza en efectivo y/o especie

Unidad 5. Herramientas básicas de decisión

•Técnica de grupo •Diagrama de afinidad •Diagrama causa efecto •Diagrama de Flujo •Gráficos de control •Análisis de FODA •Técnicas para la toma de decisiones

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-9: Módulo emergente: Windows avanzado: Es una versión de Microsoft Windows, línea de sistemas operativos desarrollado por Microsoft. Lanzado al mercado el 25 de octubre de 2001, a fecha de noviembre de 2011, tenía una cuota de mercado del 32.8%. Es avanzado, porque el estudiante/participante de la informática, debe conocer a profundidad el sistema operativo.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden y la precisión aplicando los conocimientos de Windows avanzado a la práctica con saberes y conocimientos avanzados del sistema operativo, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Adaptabilidad del sistema y La consola de comandos Unidad 2. Mantenimiento de discos y Herramientas del sistema Unidad 3. Reparación del sistema Unidad 4. Multimedia, El reproductor de Windows Media y Windows Media Maker Unidad 5. Comunicaciones y la consola de fax	Valoración Desarrollo de habilidades personales de orden y precisión. Como Metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de orden y precisión, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser reparación de discos duros, exposición de nuevos conocimientos adquiridos en este módulo, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser uso intensivo de CMD, reparación de discos duros, recuperación de archivos borrados, etc.	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia del conocimiento pleno del sistema operativo para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Adaptabilidad del sistema y La consola de comandos

• Teclado y Ratón Accesibilidad • Mejoras de accesibilidad • El ampliador • Teclado en pantalla • La barra de tareas • ¿Clic ó doble clic? • Propiedades de la Consola • La interfaz de comandos • Ejecutar aplicaciones del DOS • Marcar, copiar y pegar • Parámetros de ejecución • Recursos necesarios • Cambio de Fuentes

Unidad 2. Mantenimiento de discos y Herramientas del sistema

• Verificar discos • El comando CHKDSK • Defragmentar el disco • Unidades NTFS • Restauración del sistema • Liberar espacio en disco • Tareas programadas • Información del sistema • Copias de seguridad • Restaurar las copias

Unidad 3. Reparación del sistema

• Introducción • El proceso de reparación • La consola de recuperación • Comandos de consola • Opciones de inicio avanzadas

Unidad 4. Multimedia, El reproductor de Windows Media y Windows Media Maker

• Concepto de multimedia • Configuración de dispositivos • Control de volumen • Grabadora de sonidos • Uso del reproductor • La Biblioteca de medios • Personalizar el reproductor • CD de audio • El entorno de trabajo • Uso del reproductor • Edición de clips • Crear transiciones • Insertar audio

Unidad 5. Comunicaciones y la consola de fax

• Introducción • Instalar el módem • Configurar el módem • El marcador telefónico • El Hyperterminal • Establecer la conexión • Introducción al Fax • La Consola de Fax • Edición de faxes • El comando Imprimir • El Editor de portadas de Fax

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-10: Ensamblaje, configuración y mantenimiento de computadoras: Es un módulo destinado a armar computadoras con partes fabricadas en otros países. Hacerlas funcionar correctamente. Repararlas cuando sea necesario. Ofrecer mantenimiento preventivo y garantía de servicio a esas máquinas.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden y la precisión aplicando los conocimientos del Ensamblaje, configuración y mantenimiento de computadoras a la práctica con saberes y conocimientos sobre las partes de la computadora y su correcto funcionamiento, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	<p>Unidad 1. Estructura de una PC, Dispositivos de proceso de información y Dispositivos de almacenamiento de datos</p> <p>Unidad 2. Actualización de disco duro y tarjeta madre - Conexión de periféricos de entrada y salida</p> <p>Unidad 3. Seguridad del sistema y protección de la privacidad del usuario</p> <p>Unidad 4. Carga del sistema operativo e Instalación de aplicaciones</p> <p>Unidad 5. Software de diagnóstico</p>	<p>Valoración</p> <p>Desarrollo de habilidades personales de orden y precisión. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables</p>	<p>Se valora</p> <p>Desarrollo de habilidades de orden y precisión, mediante cumplimiento de objetivos por etapas</p>	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser armado y desarmado de computadora, configuración del software para el correcto funcionamiento de la máquina y el aprendizaje de las técnicas para el buen mantenimiento de la computadora
HACER			<p>Práctica</p> <p>Realizar aplicaciones prácticas como ser armar y desarmar una computadora, configurar el software y tener los conocimientos del mantenimiento de equipos.</p>	<p>Se verifica</p> <p>La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos</p>	
SABER			<p>Teoría</p> <p>Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del dialogo sobre la importancia del conocimiento del hardware y del software que lo hace funcionar para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica</p>	<p>Se analiza</p> <p>La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos</p>	
DECIDIR			<p>Producción</p> <p>Exponer y defender su propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados</p>	<p>Se evidencia</p> <p>La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta. Por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas</p>	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Estructura de una PC, Dispositivos de proceso de información y Dispositivos de almacenamiento de datos

Unidad 2. Actualización de disco duro y tarjeta madre - Conexión de periféricos de entrada y salida

Unidad 3. Seguridad del sistema y protección de la privacidad del usuario

Unidad 4. Carga del sistema operativo e Instalación de aplicaciones

Unidad 5. Software de diagnóstico

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-11: Instalación de redes LAN: Una red de área local, red local o LAN (del inglés local area network) es la interconexión de una o varias computadoras y periféricos. Su extensión está limitada físicamente a un edificio o a un entorno de 200 metros, con repetidores podría llegar a la distancia de un campo de 1 kilómetro. Su aplicación más extendida es la interconexión de computadoras personales y estaciones de trabajo en oficinas, fábricas, etc. El término red local incluye tanto el hardware como el software necesario para la interconexión de los distintos dispositivos y el tratamiento de la información.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden y la precisión aplicando los conocimientos de Redes LAN a la práctica con saberes y conocimientos sobre el manejo eficiente de las Redes LAN, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Análisis para el Diseño de una Red de Área Local Unidad 2. Protocolos a usar Unidad 3. Determinación de los Equipos a utilizar en una Red de Área Local. Unidad 4. Pasos a Seguir para la Construcción de la Red Unidad 5. Como establecer Conexión a Internet	Valoración Desarrollo de habilidades personales de orden y precisión. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de orden y precisión, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser Instalación de Redes LAN, desde cero y la presentación en láminas de fallas frecuentes y sus respectivas soluciones, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser instalación de redes LAN, y su posterior conexión a Internet.	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica. Por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia del manejo de redes para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema Mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Análisis para el Diseño de una Red de Área Local

• Topología: • Bus • Anillo • Estrella • Posibles problemas que presenta una Red a raíz de una mala configuración en los Equipos establecidos: • Perdida de los Datos • Caídas Continuas de la Red • En el procesamiento de la información es muy lento

Unidad 2. Protocolos a usar

• TCP/IP • Norma EIA/TIA 568 • Alcance • Utilidades y Funciones • Beneficios • Plataforma a utilizar • Microsoft Windows XP • Por que utilizar Windows XP

Unidad 3. Determinación de los Equipos a utilizar en una Red de Área Local.

• Estaciones de Trabajo • Switch o (HUB) • Switch para Grupos de Trabajo • Switchs Intermedios • Switch Corporativos • MODEM • Tarjetas Ethernet (Red) • Otros • Conectores RJ45 • Cableado • Ponchador

Unidad 4. Pasos a Seguir para la Construcción de la Red

• Diseñar la Red • Determinar qué tipo de Hardware tiene cada equipo, en caso de usar equipos ya establecidos en la empresa u oficina • Elegir el servidor o (HOST) determinado para la conexión con las estaciones de trabajo • Determinar el tipo de adoptadores de Red, que necesita para su Red domestica o de oficina • Haga una lista del hardware que necesita comprar. Aquí se incluyen módems, adaptadores de red, concentradores y cables • Medición del espacio entre las Estaciones de Trabajo y El servidor • Colocación de las canaletas Plástica • Medición del Cableado • Conexión del Cableado a los Conectores • Normativa para la conexión de los Cables • Normativa 568 A • Cable par trenzado Nivel 5 Apantallado Conector RJ – 45 • Cable par trenzado Nivel 5 - sin Apantallar • Configuración de las Tarjetas de Red • Configuración del HOST a Internet • Configuración del Servidor (HOST), Dirección IP, Mascara de Subred, Puerta de Enlace e Internet • Configuración de las Estaciones • Conexión del Cableado al Switch • Switch de 8 Puertos • Comprobación de la Conexión

Unidad 5. Como establecer Conexión a Internet

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-12: Contabilidad básica: Es la ciencia social, que se encarga de estudiar, medir y analizar el patrimonio de las organizaciones, empresas y de los individuos, con el fin de servir en la toma de decisiones y control, presentando la información, previamente registrada, de manera sistemática y útil para las distintas partes interesadas. Posee además una técnica que produce sistemáticamente y estructuradamente información cuantitativa y valiosa, expresada en unidades monetarias acerca de las transacciones que efectúan las Entidades económicas y de ciertos eventos económicos identificables y cuantificables que la afectan, con la finalidad de facilitarla a los diversos públicos interesados.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos responsabilidad aplicando principios de contabilidad y de manejo financiero en el emprendimiento PyMES con saberes y conocimientos sobre destino de ingresos, egresos, activos, obligaciones, utilidades y/o pérdidas financieras, técnicas de investigación en organizaciones económicas para vivir bien en comunidad	Unidad 1. Principios y normas de contabilidad Unidad 2. Libros de contabilidad Unidad 3. Libros auxiliares de contabilidad Unidad 4. Definición e interpretación de ganancias y pérdidas Unidad 5. Definición e interpretación del balance general	Valoración Desarrollo de habilidades personales de responsabilidad. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de responsabilidad, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Propuesta de un modelo de manejo financiero en un emprendimiento PyMES de la comunidad. Cuadro comparativo donde se comente la situación actual y la situación propuesta por el participante en cuanto a los temas que sugiere modificar
HACER			Práctica Se sugieren las siguientes dinámicas prácticas: Visitar una organización económica comunitaria al alcance del participante para investigar el tipo de manejo financiero que aplican. En la organización escogida aplicar técnicas aprendidas y elaborar una propuesta	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Se sugiere utilizar las siguientes metodologías: Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de la contabilidad para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Se sugiere la siguiente dinámica: Exponer y defender propuesta en la organización escogida de ser posible; caso contrario defender en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Principios y normas de contabilidad

- Principios y normas nacional e internacional • Valores y normas comunitaria y ancestral de manejo financiero transparente

Unidad 2. Libros de contabilidad

- Aplicación de un sistema contable • Libro diario • Libro mayor

Unidad 3. Libros auxiliares de contabilidad

- Balance de comprobación • Hojas de trabajo

Unidad 4. Definición e interpretación de ganancias y pérdidas

- Ingresos, Egresos, utilidad y/o pérdidas

Unidad 5. Definición e interpretación del balance general

- Activos, obligaciones, utilidad y/o pérdidas

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-13: Matemática (Números racionales): En matemática, se llama número racional a todo número que puede representarse como el cociente de dos números enteros, es decir, una fracción común a/b con numerador a y denominador b distinto de cero. El término «racional» alude a fracción o parte de un todo. El conjunto de los números racionales se denota por Q que deriva de «cociente» (Quotient en varios idiomas europeos). Este conjunto de números incluye a los números enteros (Z), y es un subconjunto de los números reales (R).

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Resolvemos con integridad, equilibrio y precisión las operaciones con números racionales, potenciación, radicación, razones y proporciones aplicando a realidades sociales y productivas	Unidad 1. Los números racionales	Valoración Identificación situaciones donde se usan los números racionales y razones – proporciones en la vida familiar y comunitaria	Se valora Valora la matemática como un conocimiento útil para su vida	En el Centro Educativo se cuenta con tablas con registros de aplicaciones de números racionales y razones y proporciones acordes al contexto local
HACER		Unidad 2. Operaciones con números racionales aplicados a la vida cotidiana de los pueblos	Práctica Ejercicios de escritura de los números racionales. Ejercicios de razonamiento crítico, abstracto y asertivo; de análisis y resolución de las operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división de números racionales, potenciación y radicación empleadas en la vida cotidiana	Se verifica Aplicación de sus conocimientos en su cotidiano	
SABER		Unidad 3. Potenciación y radicación	Teoría Sistemas de números racionales, potenciación y radicación. Operaciones con Números racionales, potenciación y radicación (adición, sustracción, multiplicación y división. Razones y proporciones	Se analiza Conocimiento y aplicación de los racionales, potenciación, radicación, razones y proporciones	
DECIDIR		Unidad 4. Razones y proporciones en la salud y el manejo de los recursos naturales	Producción Prácticas de resolución de problemas matemáticos	Se evidencia El uso de los conocimientos matemáticos en sus actividades diarias en la comunidad	
		Unidad 5. Interés simple			

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Los números racionales

- El sistema de números racionales en el sistema productivo de las familias y comunales • Representación de números racionales

Unidad 2. Operaciones con números racionales aplicados a la vida cotidiana de los pueblos

- Adición, sustracción, multiplicación, división

Unidad 3. Potenciación y radicación

- Propiedades • Operaciones con potenciación y radicación • Problemas y aplicaciones

Unidad 4. Razones y proporciones en la salud y el manejo de los recursos naturales

- Razón de cantidades homogéneas • Proporciones • Propiedades • Cálculo de términos desconocidos de una proporción • Magnitudes directamente e inversamente proporcionales • Regla de tres simple en la vida familiar • Tanto por ciento

Unidad 5. Interés simple

- Resolución y cálculo del interés simple en la salud y el manejo de los recursos naturales

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-14: Salud y seguridad ocupacional: El término Salud es definido por la Constitución de 1946 de la Organización Mundial de la Salud como el caso de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades. También puede definirse como el nivel de eficacia funcional o metabólica de un organismo tanto a nivel micro (celular) como en el macro (social). La salud laboral se construye en un medio ambiente de trabajo adecuado, con condiciones de trabajo justas, donde los trabajadores y trabajadoras puedan desarrollar una actividad con dignidad y donde sea posible su participación para la mejora de las condiciones de salud y seguridad.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Aplicamos con responsabilidad y solidaridad medidas de prevención del riesgo en la seguridad ocupacional analizando según su tipo y efecto , aplicando normas de limpieza y orden	Unidad 1. Seguridad ocupacional Unidad 2. Mantenimiento Unidad 3. Seguridad industrial Unidad 4. Seguridad personal Unidad 5. Planificación de riesgos	Valoración Análisis del riesgo según tipo y efecto. Debates, grupos de reflexión acerca de la seguridad ocupacional	Se valora La actitud de respeto al abordar la anatomía del varón y la mujer. Mediante las respuestas y reacciones frente a determinadas situaciones	Desarrollo de procesos de prevención del riesgo en la seguridad ocupacional aplicando normas de orden y limpieza
HACER			Práctica Aplicación de medidas preventivas para el riesgo en la producción. Ejecución de normas de orden y limpieza	Se verifica La identificación y descripción de la composición de los sistemas y aparatos y su interrelación con los conocimientos previos	
SABER			Teoría Investigación: Seguridad ocupacional en el mundo y según contextos. Identificación de tipos de riesgos, reglamentos y normativa vigente. Planificación de un plan de prevención de riesgo	Se analiza La coherencia, pertinencia y nivel de conocimiento de anatomía expresada en los mapas mentales o esquemas. Claridad de síntesis de lo realizado. La capacidad de análisis, síntesis, comprensión del tema y su interrelación con conocimientos previos	
DECIDIR			Producción Elaboración de un plan de mejora de la seguridad ocupacional a partir de los resultados del plan implementado.	Se evidencia La aplicación de las habilidades desarrolladas, por medio de la capacidad de motivar a la población al auto cuidado para evitar conductas de riesgo	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Seguridad ocupacional

- Orden • Limpieza

Unidad 2. Mantenimiento

- Mantenimiento en procesos productivos

Unidad 3. Seguridad industrial

- Importancia y características de la seguridad industrial

Unidad 4. Seguridad personal

- Equipo y vestimenta • Tipos de riesgo

Unidad 5. Planificación de riesgos

- Procesos de la planificación de riesgos

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-15: Linux: A pesar de que Linux es un sistema operativo libre, parte fundamental de la interacción entre el núcleo y el usuario (o los programas de aplicación) se maneja usualmente con las herramientas del proyecto GNU o de otros proyectos como GNOME. Sin embargo, una parte significativa de la comunidad, así como muchos medios generales y especializados, prefieren utilizar el término Linux para referirse a la unión de ambos proyectos.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden y la precisión aplicando los conocimientos de Linux a la práctica con saberes y conocimientos sobre otro Sistema Operativo Libre, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Introducción y Estructura del sistema de archivos de Linux Unidad 2. X Window y Gnome Unidad 3. Kde Unidad 4. El Shell: comandos básicos de Linux Unidad 5. Ejecución de programas	Valoración Desarrollo de habilidades personales de orden y precisión. Como Metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de orden y precisión, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser Cuadro comparativo entre Linux y Windows XP, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser ejecutar todas las tareas que se realizan y se realizaban con el otro sistema operativo Windows XP	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica. Por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de conocer el mundo del Software Libre para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares del semestre dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Introducción y Estructura del sistema de archivos de Linux

• ¿Qué es Linux? • ¿qué son las distribuciones? • entorno de trabajo: el Shell y X Window • usuarios y grupos • Instalación • Entrada y salida del sistema • archivos: tipos • enlaces • el camino o path • estructura del sistema de archivos de Linux • acceso a los diferentes sistemas de archivos • permisos

Unidad 2. X Window y Gnome

• iniciación a Gnome • aplicaciones auxiliares de Gnome • file manager • Gnome searchtool • color xterm, Gnome terminal y regular xterm • multimedia • otras aplicaciones • configuración de Gnome

Unidad 3. Kde

• Partes de la pantalla • administración de archivos. Kfm • navegar por la estructura de directorios y ver el contenido de los ficheros • crear un nuevo directorio • borrar un documento o directorio • copiar y mover un documento o directorio • enlaces de Kde • asociar un nuevo tipo de archivo • propiedades de un fichero o directorio • configura kfm como navegador de internet • aplicaciones auxiliares de Kde • konsole • kedit • kwrite • kdehelp • kfind • configuración de Kde • editor de menús • Kde control center • añadir aplicaciones al panel • otras aplicaciones de Kde

Unidad 4. El Shell: comandos básicos de Linux

• Listado del contenido de directorios: comando ls • Creación de subdirectorios. Comando mkdir • Borrado de subdirectorios. Comando rmdir • Cambio de directorio. Comando cd • Situación actual. Comando pwd • Acceso a unidades de disco • Copia de ficheros. Comando cp • Traslado y cambio de nombre de ficheros. Comando mv • Enlaces a ficheros. Comando ln • Borrado de ficheros. Comando rm • Características de un fichero. Comando file • Cambio de modo de los ficheros comandos chmod, chown y chgrp • espacio ocupado en el disco comandos du y df • visualización sin formato de un fichero. Comando cat • comando head • visualización de ficheros con formato. Comando pr • visualización de ficheros pantalla a pantalla. Comandos more y less • búsqueda en ficheros. Comandos grep, fgrep y egrep • comandos tar y gzip • comandos de impresión • Comando lpr • redirecciones • tuberías • bifurcación o t (comando tee) • redirección de la salida de errores

Unidad 5. Ejecución de programas

• ejecución en el fondo & , kill, nice y nohup • comando time • comando top • introducción de comentarios • variables del Shell • comando echo • parámetros de los ficheros de comandos • otras posibilidades de los ficheros de comandos • Compilado de programas en Linux • compilación y linkado • comando make • búsqueda avanzada en ficheros. Expresiones regulares • caracteres especiales • expresiones regulares de un solo carácter • expresiones regulares generales • comandos utiles para trabajar en red • protocolos internet (ip) • denominación simbólica de sistemas internet • comando telnet • comando ftp

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-16: Administración de recursos humanos En la administración de empresas, se denomina recursos humanos (RRHH) al trabajo que aporta el conjunto de colaboradores de esa organización. La administración de RRHH se ocupa de seleccionar, contratar, formar, emplear y retener a los colaboradores de la organización. El objetivo básico que persigue la función de Recursos Humanos con estas tareas es alinear las políticas de RRHH con la estrategia de la organización, lo que permitirá implantar la estrategia a través de las personas. Es imprescindible resaltar que no se administran personas ni recursos humanos, sino que se administra con las personas viéndolas como agentes activos y proactivos dotados de inteligencia, creatividad y habilidades intelectuales.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos transparencia investigando sobre instrumentos de seguimiento y control de procesos en emprendimientos familiares y comunitarios con saberes y conocimientos en normas que regulan funcionamiento organizacional e instrumentos de seguimiento y control para generar líderes comunitarios	Unidad 1. Normas que regulan el funcionamiento organizacional Unidad 2. Gestión de personal Unidad 3. Desarrollo personal y organizacional Unidad 4. Bases de datos Unidad 5. Seguimiento y control	Valoración Desarrollo de habilidades personales de transparencia. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de transparencia, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Diseño de instrumentos de seguimiento y control interno para productos y servicios en el emprendimiento familiar y comunitario escogido. Cuadro comparativo donde se comente la situación actual y la situación propuesta por el participante en cuanto a los temas que sugiere modificar
HACER			Práctica Se sugieren las siguientes dinámicas prácticas: Visitar una organización económica comunitaria al alcance del participante para investigar el tipo de instrumentos de control interno que cuenta. En la organización escogida aplicar técnicas aprendidas y elaborar una propuesta	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Se sugiere utilizar las siguientes metodologías: Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de los emprendimientos para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares del semestre dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema	
DECIDIR			Producción Se sugiere la siguiente dinámica: Exponer y defender su propuesta en la organización escogida de ser posible; caso contrario defender en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Normas que regulan el funcionamiento organizacional

- Estatuto orgánico • Reglamento interno • Manual de funciones • Manual de procedimientos • Manual de control interno

Unidad 2. Gestión de personal

- Reclutamiento y selección • Diseño de puestos • Evaluación de desempeño • Beneficios sociales

Unidad 3. Desarrollo personal y organizacional

- Desarrollo del personal • Desarrollo organizacional

Unidad 4. Bases de datos

- Administración de la Base de datos

Unidad 5. Seguimiento y control

- Diseño de instrumentos de seguimiento • Control interno para ofrecer productos y servicios de calidad • Formas de control interno

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-17: Módulo emergente: Teoría del color y composición: En diseño gráfico es el arte de la representación gráfica de una idea. En este arte se emplean técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo. La práctica del diseño gráfico, consiste en aplicar, en una superficie determinada —la pantalla de la computadora— una técnica determinada, para obtener una composición de formas, colores, texturas, dibujo, etc. dando lugar a una obra de arte según unos principios estéticos.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos la estética y el arte de la composición aplicando los conocimientos de la Teoría del color y composición a la práctica con saberes y conocimientos sobre las combinaciones de colores, los matices y su composición, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. ¿Qué es Diseño Gráfico? Unidad 2. Modelos de color Unidad 3. Armonías de color Unidad 4. Espacios de colores Unidad 5. Percepción del color	Valoración Desarrollo de habilidades personales de estética y el arte de componer un diseño gráfico. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de estética y el arte de componer un diseño gráfico, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser diseño gráfico de una idea, presentando varias alternativas, para ser presentado al usuario final, de manera que se tenga posibilidad de elegir
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser combinaciones de colores desde diferentes perspectivas, componer artísticamente el diseño gráfico.	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de la teoría del color y la composición para el diseñador gráfico. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. ¿Qué es Diseño Gráfico?

Unidad 2. Modelos de color

• Teoría de Ostwald • Modelo de color RYB • Modelo CMYK • Modelo de color RGB • El círculo cromático

Unidad 3. Armonías de color

Unidad 4. Espacios de colores

• Espacio RGB • Espacio CMY • Espacio YIQ • Espacio HSV

Unidad 5. Percepción del color

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-18: CorelDRAW X5: Es una aplicación informática de manejo vectorial, poderosa e intuitiva y sencilla de usar que es la principal aplicación del paquete de aplicaciones CorelDRAW Graphics Suite ofrecida por la corporación Corel y que está diseñada para suplir de forma rápida y fácil múltiples necesidades, como el dibujo, la maquetación de páginas para impresión y/o la publicación web, todas incluidas en un mismo programa.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden, la precisión y la estética aplicando los conocimientos de CorelDRAW X5 a la práctica con saberes y conocimientos sobre diseño gráfico, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Introducción a CorelDRAW X5 Unidad 2. Rellenos y Bordes Unidad 3. Dibujar libremente y a partir de nodos - Tablas Unidad 4. Efectos tridimensionales - Capas Unidad 5. Imágenes y Textos	Valoración Desarrollo de habilidades personales de orden, precisión y estética. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de orden, precisión y estética, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser recuerdos de la promoción de nuestro pueblo, posters emitidos por el Concejo Municipal, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser diseños gráficos para las promociones de nuestros pueblos, para el Concejo Municipal y otros	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia del diseño gráfico para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Introducción aCorelDRAW X5

• Novedades en CorelDRAW X5 • Arrancar y cerrar CorelDRAW X5 • La pantalla inicial • Las barras • Imagen vectorial y mapas de bits • Abrir un dibujo • Abrir varios dibujos a la vez • Guardar y Guardar como... • El Zoom • La Herramienta Rectángulo • La Herramienta Elipse • La Herramienta Papel Gráfico • La Herramienta Polígono • La Herramienta Espiral • La Herramienta Estrella • Formas básicas y otros objetos • Formas de Flecha • Formas de Orlas • Formas de Notas • Seleccionar objetos • Mover objetos • Copiar y Pegar objetos • Duplicar objetos • Diferencia entre copiar y duplicar objetos • Escalar objetos y modificar forma • La Herramienta Forma • Alinear objetos • Distribuir objetos • Soldar objetos • Intersectar objetos • Recortar objetos • Rotar objetos • Reflejar objetos • Posición de objetos • Inclinar objetos

Unidad 2.Rellenos y Bordes

• Relleno Uniforme • Los modelos CMYK y RGB • Ficha Mezcladores • Armonías de colores - Matices • Variaciones • Mezcla de colores • Ficha Paletas • Relleno Degradado • Lineal • Radial • Cónico • Cuadrado • Mezcla de Colores • Dos Colores • Dirección de la mezcla • Rellenos Degradados Preestablecidos • Rellenos de Patrón • 2 Colores • Imágenes importadas • El editor de patrones • Relleno de Patrón con Mapa de bits • Rellenos de Textura • Rellenos de Textura PostScript • Relleno Interactivo • Aplicar color de borde • Aplicar grosor de borde y estilo

Unidad 3. Dibujar libremente y a partir de nodos - Tablas

• Dibujo a mano alzada • Dibujo inteligente • Dibujo con medios artísticos • Medio Artístico Preestablecido • El Pincel • El Diseminador • La Pluma Caligráfica • El Medio Artístico Presión • La herramienta Bézier • Convertir objetos a curvas • Manipular nodos y segmentos • Distintos tipos de nodos • Crear tablas • Cambiar tamaño de celdas • Rellenos y bordes • Insertar imágenes en celdas • Crear textos en tablas • Unir y dividir celdas

Unidad 4. Efectos tridimensionales - Capas

• Aplicar silueta a objetos • Aplicar extrusión a objetos • Aplicar perspectiva a objetos • Aplicar sombras a objetos • Trabajar con Capas • Propiedades • Líneas guías

Unidad 5. Imágenes y Textos

• Insertar imagen en un objeto con PowerClip • Recortar una imagen de mapa de bits • Aplicar filtros a imágenes de mapa de bits • Efectos 3D • Trazos artísticos • Desenfocar • Cámara • Transformación de color • Silueta • Creativo • Distorsionar • Ruido • Perfilar • Filtros de conexión • Texto Artístico • Asignar Formato al texto • Editar Texto • Adaptar texto a un trayecto • Texto de Párrafo • Formato del texto de párrafo

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-19: Illustrator CS4 Esta aplicación es más reconocida por la calidad y nivel artístico de las ilustraciones allí creadas más que por cualquier otra cosa, siendo frecuentemente utilizado por artistas muy experimentados esto, además, de que también requiere de una cierta cantidad de tiempo y esfuerzo para poder entenderle. Adobe Illustrator fue uno de los primeros en hacer uso de la tecnología Display PostScript un tipo de lenguaje WYSIWYG, que permite que lo que se vea en la pantalla sea una previsualización del resultado tal cual se va a imprimir.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden, la precisión y la estética aplicando los conocimientos de Illustrator CS4 a la práctica con saberes y conocimientos sobre las bondades del sucesor de FreeHand, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Introducción a Illustrator CS4 – El entorno de Illustrator Unidad 2. Herramientas de dibujo - Trabajar con objetos Unidad 3. Dibujo a mano alzada - La herramienta Pluma Unidad 4. El color- El texto Unidad 5. Modificar objetos - Apariencia y efectos	Valoración Desarrollo de habilidades personales de orden, precisión y estética. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de orden, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser diseños gráficos para los clubes, las poleras estudiantiles y otros, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser diseños gráficos, para los clubes de nuestra zona, para poleras estudiantiles y otros	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de Illustrator para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Introducción a Illustrator CS4 – El entorno de Illustrator

• ¿Qué es Illustrator? • Novedades en Illustrator CS4 • Comenzando a trabajar • Adobe Bridge • Formatos de archivo compatibles con Illustrator • Colocar (importar) • Guardar y exportar • La ayuda • Guardar para Web y dispositivos • El área de trabajo • El panel Capas • Desplazarse por el documento • El Zoom • Ayudas visuales • Reglas, cuadrículas y guías • Hacer y rehacer • Vistas y ventanas • Personalizar el espacio de trabajo

Unidad 2. Herramientas de dibujo - Trabajar con objetos

• El trazado • Puntos de ancla y líneas de dirección • Contorno y relleno • Dibujo de líneas • Dibujo de rectángulos, elipses y polígonos • Dibujar arcos, estrellas, espirales y cuadrículas • Objetos • Seleccionar objetos • Agrupaciones • Seleccionar objetos agrupados • Capas y objetos • Expandir objetos • Alinear y distribuir objetos • Guías inteligentes • Símbolos

Unidad 3. Dibujo a mano alzada - La herramienta Pluma

• Dibujar a mano alzada • Las herramientas Pincel y Lápiz • Modificar trazados con el lápiz • Opciones de las herramientas • La herramienta Pincel de manchas • Opciones del pincel de manchas • La herramienta Suavizar • La herramienta Pluma • Dibujar con la Pluma • Editar trazos con la Pluma

Unidad 4. El color- El texto

• El color • Seleccionar colores • Pintar objetos • Muestras • Degradados • Volver a colorear la ilustración • Transparencias • Pinceles • Formato carácter • Formato carácter • Propiedades del párrafo • Estilos de carácter y párrafo • Texto de área • Texto y objetos • Texto en un trazado • Enlazar elementos • Revisión ortográfica • Transformar en trazado

Unidad 5. Modificar objetos - Apariencia y efectos

• Transformar • Métodos de escalar • Modos de distorsionar • Efectos líquidos • Modos de rotar • Modos de reflejar • Envoltentes • Combinar objetos • Cortar, dividir y separar objetos • Máscaras de recorte • Fusión de objetos • Logotipo en 3D • Calcar un mapa de bits • Opciones de calco interactivo • Grafitti • Apariencia • Efectos • Opciones de rasterización • Efecto sombra • Efecto desplazamiento • Otros efectos • Efectos de Photoshop • Efectos 3D • Controles de los efectos 3D • Estilos gráficos

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-20: Negociación y ventas: Las técnicas de ventas constituyen el cuerpo de métodos usados en la profesión de ventas. Las técnicas en uso varían altamente de la venta consultiva centrada en el cliente al muy presionado "cierre duro". Todas las técnicas necesitan algo de experiencia y se mezclan un poco con la adivinación psicológica sobre el de conocer qué motiva a otros a comprar algo ofrecido por uno.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Fortalecemos el principio de complementariedad aplicando conocimientos prácticos en la formulación de un plan de negocios para un emprendimiento familiar comunitario con saberes conocimientos en análisis de negocios comunitarios, planificación de la comercialización, proyección de flujo de caja y plan de emprendimiento comunitario para generar líderes comunitarios	Unidad 1. El mercado Unidad 2. La distribución Unidad 3. El posicionamiento Unidad 4. Segmentos de mercado Unidad 5. El mercado y los precios	Valoración Desarrollo de habilidades personales de complementariedad. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de complementariedad, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Propuesta de un plan de negocios que refleje una estructura, organización y estilo de dirección acorde a la realidad de su comunidad
HACER			Práctica Se sugieren las siguientes dinámicas prácticas: Visitar una organización económica comunitaria al alcance del participante para investigar el tipo de emprendimiento que constituye, los recursos con que cuenta y el estilo de dirección que ejerce. En el espacio educativo aplicar técnicas aprendidas sobre elaboración de planes de negocio y elaborar una propuesta	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Se sugiere utilizar las siguientes metodologías: Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de los emprendimientos para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares del semestre dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema	
DECIDIR			Producción Se sugiere la siguiente dinámica: Exponer y defender propuesta en la organización escogida de ser posible; caso contrario defender en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1.El mercado

- Mercados de consumo y negocios, comportamiento de la compra • Análisis del producto/mercado • La oferta • Los competidores

Unidad 2. La distribución

- Los proveedores y canales de distribución

Unidad 3. El posicionamiento

- El posicionamiento competitivo • Las tendencias y las proyecciones

Unidad 4. Segmentos de mercado

- La segmentación del mercado: geográfico, demográfico, nivel de consumo • La segmentación del mercado de consumidores • La segmentación del mercado de negocios

Unidad 5. El mercado y los precios

- Precios según oferta y demanda • Precios del productor • Precios al consumidor • Precios de competencia

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-21: Ciencias sociales (Nueva Ley de Telecomunicaciones): Ciencias sociales es una denominación genérica para las disciplinas o campos de saber que reclaman para sí mismas la condición de ciencias y que se ocupan de distintos aspectos de los grupos sociales y el hombre en sociedad, ocupándose tanto de sus manifestaciones materiales como las inmateriales, que en este caso se trata del estudio de la Nueva Ley de Telecomunicaciones, para darle un basamento legal al Técnico Medio en Informática.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Fortalecemos el ejercicio de la ciudadanía a través del estudio y conocimiento de la Nueva Ley de Telecomunicaciones, para consolidar una práctica ciudadana consciente de sus derechos, deberes y obligaciones en el nuevo escenario del Estado Plurinacional	Unidad 1. Las telecomunicaciones en Bolivia Unidad 2. Derechos y deberes en la Nueva ley de telecomunicaciones Unidad 3. Sociedad de la información Unidad 4. El éter Unidad 5. Legislación comparada, en materia de derechos de autor	Valoración Realización de fichas hemerográficas que, evalúen la práctica de las características los principios éticos y morales de una sociedad con leyes	Se valora La participación en los análisis de la lectura de la realidad de la Nueva ley de telecomunicaciones. La actitud crítica y constructiva ante el ejercicio de una ciudadanía en la comunidad	Fortalecimiento del ejercicio ciudadano mediante acciones que expresen inclusión, respeto, tolerancia, equidad, transparencia y conciencia de todos los actos en la vida pública para lograr el "Vivir Bien" con la Nueva ley de telecomunicaciones
HACER			Práctica Debates en relación al fortalecimiento de los valores democráticos y la responsabilidad ciudadana, a partir del reconocimiento de los elementos constitutivos y de los pilares de la Nueva ley de telecomunicaciones. Descripción de las características organizativas del nuevo marco legal	Se verifica Determinación de derechos y deberes y su relación con la estructura normativa y organizativa de la Nueva ley de telecomunicaciones	
SABER			Teoría Jornadas de Intercambio sobre la legislación comparada, en materia de derechos de autor y sus componentes, de manera colectiva, reflexiva y crítica en el ambiente educativo comunitario o fuera de ella	Se analiza La capacidad de análisis y reflexión crítica, sobre los saberes y conocimientos de la legislación comparada en materia de derechos de autor y sus componentes	
DECIDIR			Producción Estrategias didácticas que verifique la práctica del ejercicio ciudadano de los participantes, en materia de cumplimiento de la ley.	Se evidencia La toma de decisiones sobre el rol que ejerce como miembro de una comunidad frente a la Nueva ley de telecomunicaciones	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Las telecomunicaciones en Bolivia

- El estado actual de las telecomunicaciones • El satélite Tupak Katari

Unidad 2. Derechos y deberes en la Nueva ley de telecomunicaciones

- Derechos • Deberes • Limitaciones

Unidad 3. Sociedad de la información

- Resabios feudales y precapitalistas en la sociedad boliviana • Siglo XXI, sociedad de la información

Unidad 4. El éter

- Uso de frecuencias • Contaminación aérea

Unidad 5. Legislación comparada, en materia de derechos de autor

- Los derechos de autor en cinco países productores de software • La legislación boliviana en materia de derechos de autor

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-22: Photoshop: Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados). Su nombre en español significa literalmente "tienda de Fotos" pero puede interpretarse como "taller de foto". Su capacidad de retoque y modificación de fotografías le ha dado el rubro de ser el programa de edición de imágenes más famoso del mundo.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden, la precisión y la estética aplicando los conocimientos de Photoshop a la practica con saberes y conocimientos sobre la gestión total de las fotografías, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Introducción a Photoshop CS5 Unidad 2. Las herramientas de Pintura y Edición – Otras herramientas Unidad 3. Trabajando con capas Unidad 4. Fotografía digital Unidad 5. Impresión de imágenes - Creación de imágenes sintéticas - Los trazados	Valoración Desarrollo de habilidades personales de orden, precisión y estética. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de orden, precisión y estética, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser fotografías digitales retocadas, creación de fotografías artísticas, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER			Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser retoque de fotos, creación de fotos artísticas y otros	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de la gestión de las fotografías digitales para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR			Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Introducción a Photoshop CS5

• ¿Qué es Photoshop? • Iniciando Photoshop • Abrir una imagen • Adobe Bridge • Guardar una imagen • Formatos de imagen • Abrir un nuevo documento de trabajo • Colores: RGB y CMYK • El área de trabajo • La barra de menú • El panel de herramientas • La barra de opciones de herramientas • La barra de estado • La ventana Navegador • La ventana Información • Métodos alternativos para desplazar la vista de la imagen • La ventana Color • La ventana Historia

Unidad 2. Las herramientas de Pintura y Edición – Otras herramientas

• La herramienta Pincel • La herramienta Lápiz • Opciones del Pincel y el Lápiz • El concepto de Pincel • Combinaciones de teclado • Crear formas de Pincel • La herramienta Sustitución de color • El Pincel mezclador • El Tampón de motivo • Crear Motivos Personalizados • El Tampón de clonar • La herramienta Degradado • La herramienta Bote de pintura • Degradados personalizados • La herramienta Borrador • La herramienta Borrador mágico • La herramienta Borrador de fondos • Las herramientas de Selección de marco • Las herramientas de Selección de lazo • La herramienta Varita mágica • La herramienta de Selección rápida • Perfeccionar bordes • Máscaras de selección • La superposición de selecciones • Redimensionar la imagen • Escalar según el contenido • Las herramientas de Forma

Unidad 3. Trabajando con capas

• La ventana Capas • Crear nuevas capas • Modificar capas • Superposición de capas • La visibilidad de las capas • La herramienta Mover • Selección de capas • Las capas enlazadas • Grupos de capas • Alineación y distribución • Alineamiento automático de capas • Bloquear las Capas • Diferencias entre Fondo y Capa • Los Canales • Transformar capas • El Comando Deformar • Las máscaras de capa • Crear máscaras de capa • Los recortes de capa • Los objetos inteligentes • Los estilos: opciones de fusión • Los filtros • El Filtro Punto de fuga • Los filtros inteligentes

Unidad 4. Fotografía digital

• Grietas, rascaduras e imperfecciones • Ojos rojos • Aclarar u oscurecer una fotografía • Enfoque de una fotografía • Blanco y negro • Eliminar elementos de una fotografía • Relleno según el contenido • La herramienta Parche • Extraer imágenes • Deformación de posición libre • Imágenes RAW - Camera RAW

Unidad 5. Impresión de imágenes - Creación de imágenes sintéticas - Los trazados

• Cambiando la resolución de imagen • Configurando la imagen • Impresión múltiple de una imagen (Plugin) • Crear superficies cromadas • Crear estructuras • El filtro Licuar • Otros filtros • Utilizando la pluma • Herramientas de trazado • Formas personalizadas • Rellenando un trazado • Máscaras vectoriales • La ventana Trazados

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-23: InDesign: Es una aplicación de maquetación desarrollada por la compañía Adobe Systems para diseñadores gráficos. Presentada en 1999, su objetivo era constituirse en la alternativa a QuarkXPress (QXP), de Quark Inc. que desde hacía doce años venía ejerciendo el monopolio de facto en la composición profesional de páginas.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Desarrollamos el orden, la precisión y la estética aplicando los conocimientos de InDesign a la práctica con saberes y conocimientos sobre la diagramación de periódicos, folletos, protección de datos, normas de salud ambientales y de seguridad para reflejarse en un vivir bien en comunidad	Unidad 1. Fundamentos de la interfaz - Páginas y Masters	Valoración Desarrollo de habilidades personales de orden, precisión y estética. Como metodología se sugiere el Aprendizaje Estructurado que, sistematiza las habilidades en pasos con la definición de objetivos alcanzables	Se valora Desarrollo de habilidades de orden, precisión y estética, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Presentación de trabajos realizados por el participante como ser diagramación de periódicos, folletos, demostración de habilidades para administrar y asegurar eficientemente todo tipo de información
HACER		Unidad 2. Capas y Adobe Bridge - Herramientas de dibujo Unidad 3. Trabajar con objetos y con marcos - El formato de texto	Práctica Realizar aplicaciones prácticas como ser diagramación de periódicos, folletos y otros	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER		Unidad 4. Trazo, relleno y efectos especiales - Tablas, estilos y gestión de gráficos Unidad 5. Creative Suite en el Trabajo y Otras características del documento - Vista previa de los documentos, Impresión y PDF	Teoría Exposición dialogada. Descripción y explicación en busca del diálogo sobre la importancia de la diagramación periodística para la comunidad y para el participante. Análisis y exposición de saberes y conocimientos de los contenidos curriculares dirigidos a explicar, ampliar, complementar y solidificar la práctica	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema, mediante la evaluación individual de conocimientos	
DECIDIR		Producción Exponer y defender propuesta en el espacio educativo ante representantes seleccionados	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas		

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Fundamentos de la interfaz - Páginas y Masters

• Espacios de trabajo • Ventanas múltiples • Páginas de inflexión • Las mediciones de documentos • Opciones gobernante • Cuadrícula base • Plantillas • Páginas de paletas • Añadir páginas • La duplicación de páginas • Eliminación de páginas • Re-organización de las páginas • Los diferenciales de varias páginas • Páginas principales • Numeración de páginas • Prefijo y la sección de marcadores • Varias páginas principales • Masters primordial

Unidad 2. Capas y Adobe Bridge - Herramientas de dibujo

• Creación de capas nuevas • Mover y copiar a las capas • Ajuste de texto • Duplicar y eliminar • Pegar en capas • Capas de cierre • Capas y páginas maestras • Introducción a Adobe Bridge • Visualización de archivos • Archivos de la organización • Buscar / etiquetado y clasificación • Adobe Stock Photos • Abrir archivos • Herramienta rectángulo vs Marco • Rectángulos y óvalos • Cambiar el tamaño de los rectángulos y óvalos • Herramienta Polígono • De la herramienta Pluma • Convertir texto en contornos • Selección de objetos • Alternar las herramientas de selección • Objetos que se mueven • Empujando • Giratorio • Cizallamiento

Unidad 3. Trabajar con objetos y con marcos - El formato de texto

• Alineación dentro de un marco • Alineación de objetos • Distribuir • Orden de los objetos • Objetos de bloqueo • Agrupamiento • Efectos de la esquina • Caminos – Creación • Caminos – Importado • Caminos - Detectar bordes • Trazados compuestos • Convertir Forma • La creación de marcos de texto • Mover y cambiar el tamaño del texto Marcos • Marcos en las páginas principales • Roscado marcos de texto • Flujo de texto automático • Marcos Columnas • Selección de texto • Tamaño de la fuente y el líder • Tipo de escala • La alineación del párrafo • Cómo ajustar sangrías • Balas • Atributos de la copia • Valores predeterminados • Marcadores de la sección • Notas al pie • Caracteres de salto • Corrector ortográfico • Editor de artículos • Texto en trazado • Objetos anclados

Unidad 4. Trazo, relleno y efectos especiales - Tablas, estilos y gestión de gráficos

• Modos de color • Color Picker • La creación de Muestras • Creación de tintes • Colorear gráficos importados • Creación de muestras de degradado • Múltiples gradientes de color • Degradados modificar • Muestras Opciones • Efectos especiales • Achatamiento • La duplicación de los efectos • Creación de una tabla • Importación de tablas • Movimiento alrededor de una mesa • Seleccionando las celdas • Redimensionar las columnas y filas • Formato de celda • Agregar gráficos • Tablas de escala • Estilos de párrafo • Basándose Estilos • Creación de un estilo de carácter • Anidar una letra capital • Color de bala • Los niveles de bala • Estilos de objeto • Estilos de tabla • Grupos estilo • Tipos de gráficos • Muestra gráfica • Colocación de gráficos • Enlaces actualización

Unidad 5. Creative Suite en el Trabajo y Otras características del documento - Vista previa de los documentos, Impresión y PDF

• Descripción de inicio rápido • Introducción • ID & Bridge • Identificación y Photoshop • ID & Illustrator • Identificación y Exportación • Bibliotecas • Fragmentos • Importación de archivos de ID • Notas • Crear un libro • Sincronización de documentos de libro • Tabla de contenidos • Herramienta de medición • Las separaciones de visualización • Vista previa de acoplador • Opciones avanzadas de impresión • Exportar a PDF • Impresión de documentos de gran tamaño

Carga horaria: 100 horas

MÓDULO-24: Diseño de proyectos emprendedores: Un proyecto es una planificación que consiste en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas; la razón de un proyecto es alcanzar objetivos específicos dentro de los límites que imponen un presupuesto, calidades establecidas previamente y un lapso de tiempo previamente definido. Un proyecto consiste en reunir varias ideas para llevarlas a cabo, es un emprendimiento que tiene lugar durante un tiempo limitado, y que apunta a lograr un resultado único. Surge como respuesta a una necesidad, acorde con la visión de la organización, aunque ésta puede desviarse en función del interés.

DIMENSIONES	OBJETIVO	UNIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN	PRODUCTOS
SER	Consolidamos conocimientos de análisis de negocios y plan de emprendimiento comunitario a través de prácticas, relacionando con los principios de complementariedad, distribución y redistribución en la actividad económica de la familia y comunidad	Unidad 1. Emprendimientos comunitarios y PYMES Unidad 2. Reglas básicas de inversiones Unidad 3. Establecimiento de pymes Unidad 4. Plan de emprendimientos comunitarios Unidad 5. Fuentes de financiamiento	Valoración Reflexionamos sobre el relacionamiento de las etapas de consolidación del emprendimiento con el hogar y la vida familiar; enamoramiento, noviazgo, matrimonio, hijos, hijos grandes	Se valora Desarrollo de habilidades de igualdad de oportunidades, mediante cumplimiento de objetivos por etapas	Proyecto de emprendimiento elaborado para su implementación
HACER			Práctica Elección del tipo de emprendimiento más adecuado y de acuerdo a las habilidades y recursos de la familia y la comunidad. Diseño de un emprendimiento PYMES, viable y sustentable con visión a largo plazo	Se verifica La habilidad del participante de aplicar conceptos teóricos a la práctica, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas comunitarias y/o en espacios educativos	
SABER			Teoría En grupos de trabajo cooperativo realizamos investigación de diferentes tipos de emprendimientos en Bolivia. Identificación de los diferentes recursos necesarios para implementar emprendimientos económicos productivos. Investigación de la gestión ancestral de gestión de los recursos en los emprendimientos	Se analiza La capacidad de análisis, síntesis y comprensión del tema	
DECIDIR			Producción Aplicamos los principios básicos de la gestión eficiente y eficaz del emprendimiento en familia y comunidad	Se evidencia La habilidad en la exposición y defensa de su propuesta, por medio de prácticas individuales en organizaciones económicas	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Emprendimientos comunitarios y PYMES

- Técnicas de Creación de emprendimientos comunitarios y PYMES • Proceso de creación del emprendimiento comunitario y PyMES • Puesta en marcha de una empresa comunitaria y PyMES con éxito

Unidad 2. Reglas básicas de inversiones

- Uso de portafolios para generar utilidades • Importancia de conservar el ingreso • Conversión de la obligación en activo • Actitud para asumir riesgos

Unidad 3. Establecimiento de pymes

- Tipos de emprendimiento en Bolivia • Relación de PyMES y el mercado de valores y entidades financieras

Unidad 4. Plan de emprendimientos comunitarios

- Definición de la visión y de los objetivos de emprendimientos comunitarios • Localización de la comercialización y producción • La estructura: Elección de la naturaleza jurídica, el organigrama, los recursos humanos • Los servicios externos: seguros, asesoría legal y fiscal • Las licencias

Unidad 5. Fuentes de financiamiento

- Presupuesto y acceso a las fuentes de financiación

BIBLIOGRAFÍA

ANDER-EGG, Ezequiel, "Diccionario de Pedagogía", Editorial Magisterio del RIO de la PLATA, Buenos Aires, 1999.

ASPINWALL. (2007). Como preparar un exitoso plan de negocios. Madrid: McGraw-Hill.

CANFUX G. Jaime y MARBOTJ. Enrique; "METODOLOGÍA PARA LA EDUCACIÓN DE PERSONAS JÓVENES Y ADULTAS SUBESCOLARIZADAS" s.d.

CEE (2011) "Propuesta final de diseño curricular: Formación de técnico en Zootecnia (Altiplano de Bolivia)"

CHIAVENATO, I. (2005). Introducción a la teoría general de la administración. Madrid.: McGraw-Hill.

DRUCKER, P. (2003). La gerencia: Tareas, responsabilidades y prácticas. Madrid: El Ateneo.

EQUIPO DE SABIOS ORIGINARIOS Y ESPECIALISTAS ACEDÉMICOS

- "Fundamentos Teóricos del Diseño Curricular de Educación", La Paz, 2006.
- "Organización de la Estructura Curricular" La Paz, 2007.

GACETA OFICIAL DE BOLIVIA: CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ESTADO

GACETA OFICIAL DE BOLIVIA (2010) LEY EDUCATIVA AVELINO SIÑANI – ELIZARDO PEREZ

HELLRIEGEL; D. (2005). Administración. Un enfoque basado en competencias. Madrid.: Paraninfo.

INE, 2001:

- Censo Nacional de Población y Vivienda 2001, Instituto Nacional de Estadísticas. La Paz.

- 2007: Anuario estadístico 2007. Instituto Nacional de Estadísticas. La Paz.
- 2008: Anuario estadístico 2008. Instituto Nacional de Estadísticas. La Paz.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURAS (2011) “Currículo base de la educación de personas jóvenes y adultas”

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURAS: “Sistema Educativo Plurinacional”

NAVARRO. L. (1997). Gestión integral de mantenimiento. Madrid: Marcombo.

NICOLAS, J. J. (2005). Investigación integral de mercados. Decisiones sin incertidumbre. Madrid.: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.

PERE, A. (1997). Introducción a la contabilidad general. Madrid.: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.

PÉREZ, Elizardo, “Warisata, la Escuela-Ayllu”, Empresa Editorial Gráfica, Editorial Burillo La Paz 1962.

PIRES, S. (2007). Gestión de la cadena de suministros. Madrid.: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.

PLAN NACIONAL DE DESARROLLO (2007)