

# Dominando el Software Offline: Fundamentos y Aplicaciones Prácticas

*Tecnología e Informática | Informática | para estudiantes de secundaria (12-15 años) | 16 semanas*

## Descripción del Curso

Este curso proporciona a los estudiantes de secundaria una comprensión sólida y práctica del software offline, abarcando desde conceptos básicos hasta aplicaciones cotidianas y productivas sin necesidad de conexión a internet. A lo largo de 16 semanas, se explorarán diferentes tipos de software que funcionan sin conexión, su instalación, uso eficiente y mantenimiento, fomentando habilidades digitales esenciales en el mundo actual.

Diseñado para jóvenes de 12 a 15 años, el curso se enfoca en un aprendizaje activo y contextualizado, combinando teoría con actividades prácticas que facilitan la autonomía y el pensamiento crítico frente al uso responsable de la tecnología. Los estudiantes aprenderán a manejar programas de oficina, herramientas multimedia, software educativo y utilidades que potencian su rendimiento académico y creativo.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de seleccionar, instalar y utilizar software offline para resolver problemas cotidianos, gestionar información y crear contenidos digitales, fortaleciendo su competencia digital y preparándose para futuros desafíos tecnológicos.

## Objetivos Generales

- Comprender los conceptos fundamentales y la clasificación del software offline para su correcta aplicación.
- Desarrollar habilidades prácticas para instalar, utilizar y mantener programas sin conexión a internet.
- Crear y gestionar documentos, presentaciones y proyectos multimedia utilizando software offline.
- Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas técnicos relacionados con el software offline.
- Promover actitudes responsables y éticas en el uso y manejo del software y la información digital.

## Competencias

- Identificar y describir diferentes tipos de software offline y sus funciones principales.
- Instalar y configurar programas de software offline de manera segura y eficiente.
- Utilizar herramientas de software offline para crear documentos, presentaciones y proyectos multimedia.
- Aplicar estrategias básicas de mantenimiento y actualización del software offline.
- Analizar y resolver problemas comunes relacionados con el uso de software offline.
- Desarrollar hábitos responsables y éticos en el manejo del software y los datos almacenados offline.

## Requerimientos

- Conocimientos básicos de informática, como manejo de sistema operativo y archivos.
- Acceso a una computadora con sistema operativo Windows, macOS o Linux.
- Software básico preinstalado (procesador de texto, visor de imágenes, reproductor multimedia).
- Material didáctico proporcionado por el docente (manuales, guías, ejercicios prácticos).
- Espacio de almacenamiento suficiente para instalar y guardar archivos de software offline.

## **Unidades del Curso**

**Unidad 1: Introducción al software offline**

**Unidad 2: Sistemas operativos y gestión de software**

**Unidad 3: Instalación y configuración de software**

**Unidad 4: Software de procesamiento de texto**

**Unidad 5: Software de hojas de cálculo**

**Unidad 6: Software de presentaciones**

**Unidad 7: Software multimedia y creativo**

**Unidad 8: Software educativo y de simulación**

**Unidad 9: Mantenimiento y actualización de software offline**

**Unidad 10: Solución de problemas comunes**

**Unidad 11: Seguridad y ética en el uso del software**

**Unidad 12: Proyecto final: Creación de un portafolio digital offline**