

Programa

Sesión 1:

Toma de contacto e introducción a los conceptos básicos de la informática.

En un curso de informática a nivel principiante, es muy importante conocer el nivel de los alumnos para adaptar las clases posteriores a las necesidades de cada uno de la forma óptima, por lo que esta primera clase servirá para, entre todos, determinar, dentro de los límites y objetivos del curso, el nivel y tipo de actividades que se desarrollarán.

La clase se utilizará también para hablar de los conceptos más básicos de la informática y que servirán como base de conocimiento para las clases posteriores.

Sesión 2:

Interfaz de usuario y recursos de los dispositivos informáticos.

En esta segunda sesión, se buscará familiarizar a los alumnos con las características de las dos interfaces básicas de los dispositivos que manejamos hoy día: ordenadores de sobremesa y dispositivos móviles, pues todas las aplicaciones que se traten después deberán ser manejadas con soltura en al menos uno de esos formatos.

También se incluirán los conceptos básicos sobre los recursos que tienen los dispositivos informáticos para que los alumnos sean capaces de una gestión mínima para asegurar su mantenimiento.

Sesión 3:

Entornos virtuales de aprendizaje (Moodle)

En esta sesión se manejará el sistema Moodle, como plataforma de gestión del aprendizaje. Esta sesión, una vez asimilados los contenidos de las primeras dos sesiones, buscará que los alumnos adquieran soltura en el manejo de las plataformas digitales de aprendizaje (desde lo más básico) tanto a través de dispositivos móviles como a través de ordenadores de sobremesa.

Sesión 4:

Principales aplicaciones de dispositivos móviles

En esta sesión se describirán y emplearán las principales aplicaciones que se manejan hoy día a través de dispositivos móviles buscando que los alumnos las manejen con soltura y pierdan el miedo a emplear estos dispositivos en actividades tan cotidianas como el manejo de cuentas bancarias, compras online o correo electrónico.

Sesión 5:

Redes sociales

En esta sesión se definirán y manejarán las principales redes sociales actuales, con una breve descripción de la utilidad actual de cada una. En esta sesión, siendo un tema muy controvertido actualmente en cuanto a privacidad y derechos, también se hará un debate crítico sobre las ventajas e inconvenientes de las redes, así como los peligros que conllevan.

Sesión 6:

Ofimática básica

En esta sesión se planteará el manejo básico de los programas más comunes de ofimática, como Word, Excel o Powerpoint. Esta sesión es una de las más adaptables a las necesidades de cada alumno, pues alumnos con un nivel un poco más alto podrían centrarse en Excel o Access y los alumnos con un nivel más básico asentar conocimiento de Word o Powerpoint.

Sesión 7:

Inteligencia Artificial

En esta sesión se explicarán los conceptos básicos de inteligencia artificial desde sus orígenes hasta los algoritmos de inteligencia artificial generativa actuales como chatGPT. En la sesión se buscará que los alumnos entiendan el verdadero significado de la Inteligencia Artificial y también que aprendan a utilizarla de forma eficaz

Sesión 8:

Seguridad

En esta sesión se abordará el tema de la seguridad informática, con especial interés en los temas de acceso a los dispositivos y bases de datos, pues es un tema que tiene cierta complejidad técnica y legal, pero una importancia extraordinaria en el manejo de dispositivos informáticos.

El tema se tratará desde una doble vertiente, donde, por un lado, se explicarán los principales sistemas de seguridad en la actualidad a nivel de usuario y, por otro, se propondrán buenas prácticas en el uso cotidiano de herramientas informáticas.

Sesiones 9 y 10:

Trabajo práctico en el aula

En estas dos últimas sesiones se permitirá a los alumnos, a través de actividades preparadas por el equipo docente, el uso de los ordenadores del aula de forma más libre que en las clases guiadas previas para que, cada cual, a su ritmo, pueda asentar los conocimientos del curso que más dificultades les hayan causado.

El hecho de dejar dos clases finales en formato práctico obedece al hecho de que los niveles de conocimiento de los alumnos en este nivel básico de informática pueden ser muy dispares, al igual que los intereses, por lo que se hacen necesarias sesiones finales en este formato para que todo el mundo llegue a un nivel de conocimiento satisfactorio.