



Transformación Estratégica de FUNDABIT: Hacia la Soberanía Tecnológica 2025-2030

Conectando Saberes y Tecnología

Base Administrativa: Lineamientos 2025 | Visión Estratégica: Revista Infobit N°1

El Ancla Institucional: Fundación y Espacio

LA ENTIDAD (FUNDABIT)

Creada el 06 de febrero de 2001 (Decreto N° 1.193).

Organismo adscrito al MPPE encargado de coordinar, supervisar y diseñar proyectos tecnológicos.

Misión:

Promover la formación integral mediante la masificación de las Tecnologías de Información y Comunicación Libres (TICL).

EL ESPACIO (CBIT)



Centros tecnológicos que apoyan las políticas educativas para la construcción de la “Patria Nueva” y el socialismo.

2.494
Centros Activos

1.781
Tutoras y Tutores

La Brújula Estratégica 2025-2030

Perspectivas de la Presidencia de FUNDABIT (Ing. Arwin Quezada)



“Hacia el 2030 visualizamos una Fundación consolidada como motor de la transformación digital educativa... acortando cualquier brecha digital aún existente.”

– Ing. Arwin Quezada, Presidente de FUNDABIT

Ejes Estratégicos



Batalla por la Recuperación Tecnológica: Reactivación acelerada de más de 2.600 CBIT a nivel nacional.



Repositorio Nacional: Creación de una plataforma de Recursos Educativos Abiertos para democratizar contenidos.



Innovación Disruptiva: Transición hacia la Inteligencia Artificial, Robótica y Electrónica ejes de investigación aplicada.

Alineación con los 10 Retos Educativos (2025-2026)

El Ministerio del Poder Popular para la Educación traza la hoja de ruta para una educación inclusiva y de calidad.

Reto #1: 100% Escolaridad

Garantizar que ningún niño esté fuera del sistema (apoyado por infraestructura CBIT).

Reto #8: Impacto Tecnológico

Reflexión crítica y uso seguro de redes sociales y tecnologías.

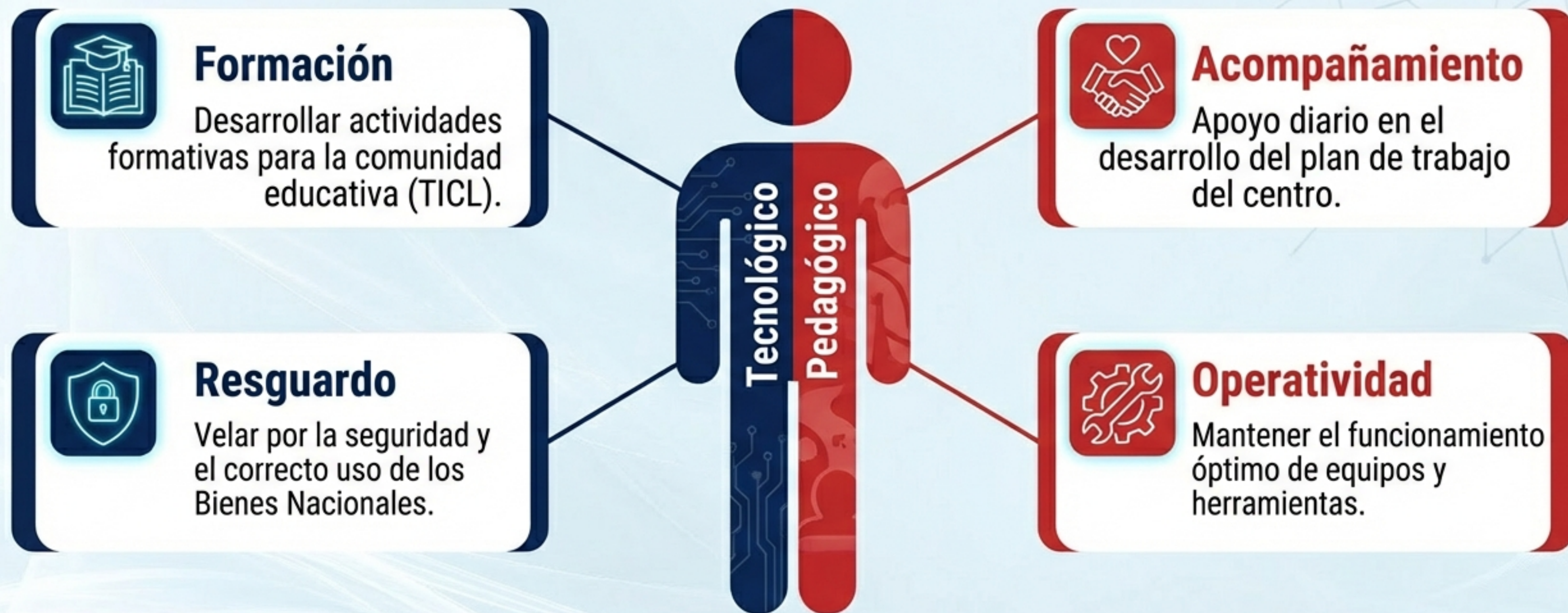
Reto #9: Cultura de Producción

Semilleros científicos y producción tecnológica propia.

Reto #10: Infraestructura

Rehabilitación de espacios y creación de entornos dignos.

El Motor de la Transformación: Perfil del Tutor CBIT



Nota: Las actividades formativas son complementarias y no generan evaluación cuantitativa para el régimen académico.



@fundabitoficial

<http://fundabitoficial.com>

NotebookLM

Normativa Operativa y Jornada Laboral

Bloques Horarios

	Rol / Carga Horaria	Horario
1	Horas Docente (36H)	Lunes a Viernes: 7:00 a.m. - 12:30 p.m. / 1:00 p.m. - 6:00 p.m.
2	Horas Técnico Fundabit (35H)	Lunes a Viernes: 7:00 a.m. - 1:00 p.m. / 12:00 m - 6:00 p.m.
3	Horas Docente (25H)	Lunes a Viernes: 7:00 a.m. - 10:45 a.m. / 1:00 p.m. - 4:30 p.m.

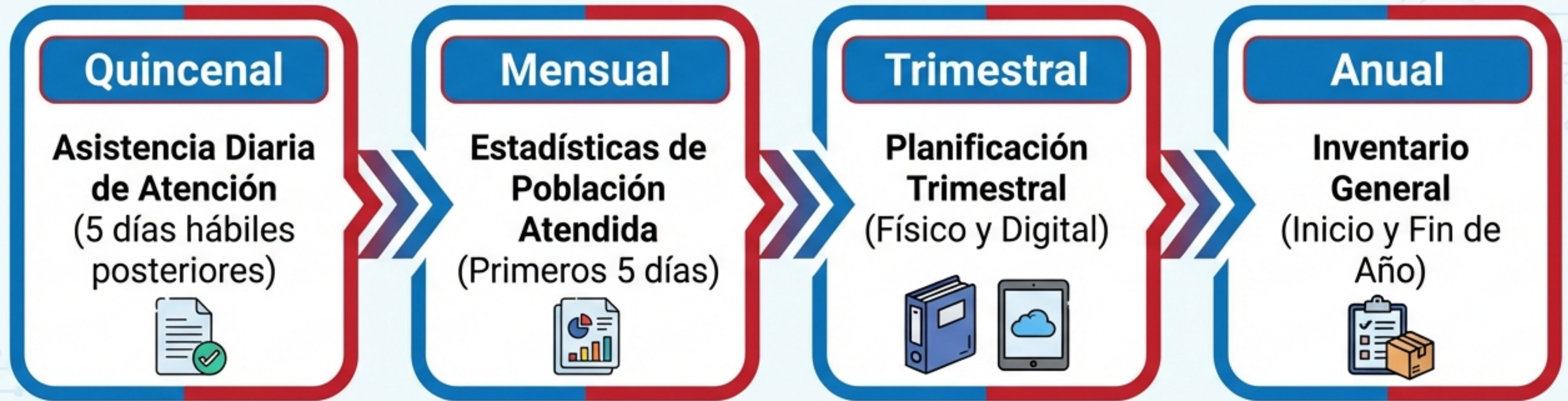
Prohibiciones Estrictas

- ☒ **NO** consumir alimentos o bebidas dentro del CBIT.
- ☒ **NO** asignar claves personales a los equipos.
- ☒ **NO** movilizar equipos fuera del centro sin autorización de la CZIE.
- ☒ **NO** instalar software sin autorización.



Gestión y Rendición de Cuentas (CZIE)

Coordinación Zonal de Informática Educativa - Ciclo de Reportes



- **Entregables Físicos:**
Asistencia, Estadísticas, Inventario.

- **Entregables Digitales:**
Recursos digitales, fichas pedagógicas, fotos.

El Acelerador: Del Aula Analógica al Ecosistema Digital

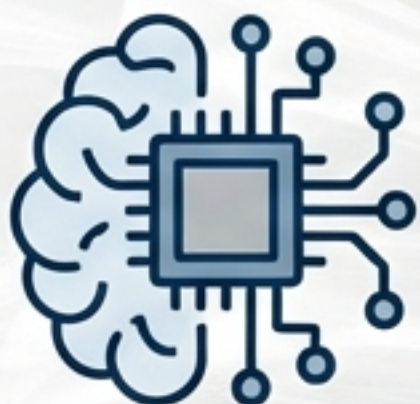
“La tecnología no sustituye al maestro, potencia su acción pedagógica.”

Tecnologías Clave



Internet de las Cosas (IoT)

Aprendizaje ubicuo.
Ejemplo: Sensores en laboratorios de física.



Inteligencia Artificial (IA)

Personalización del aprendizaje. Detectar fortalezas y debilidades.

El Nuevo Rol Docente



Curador Crítico de Información

El docente pasa de Transmisor de Conocimiento a **Guía Ético y Curador**.

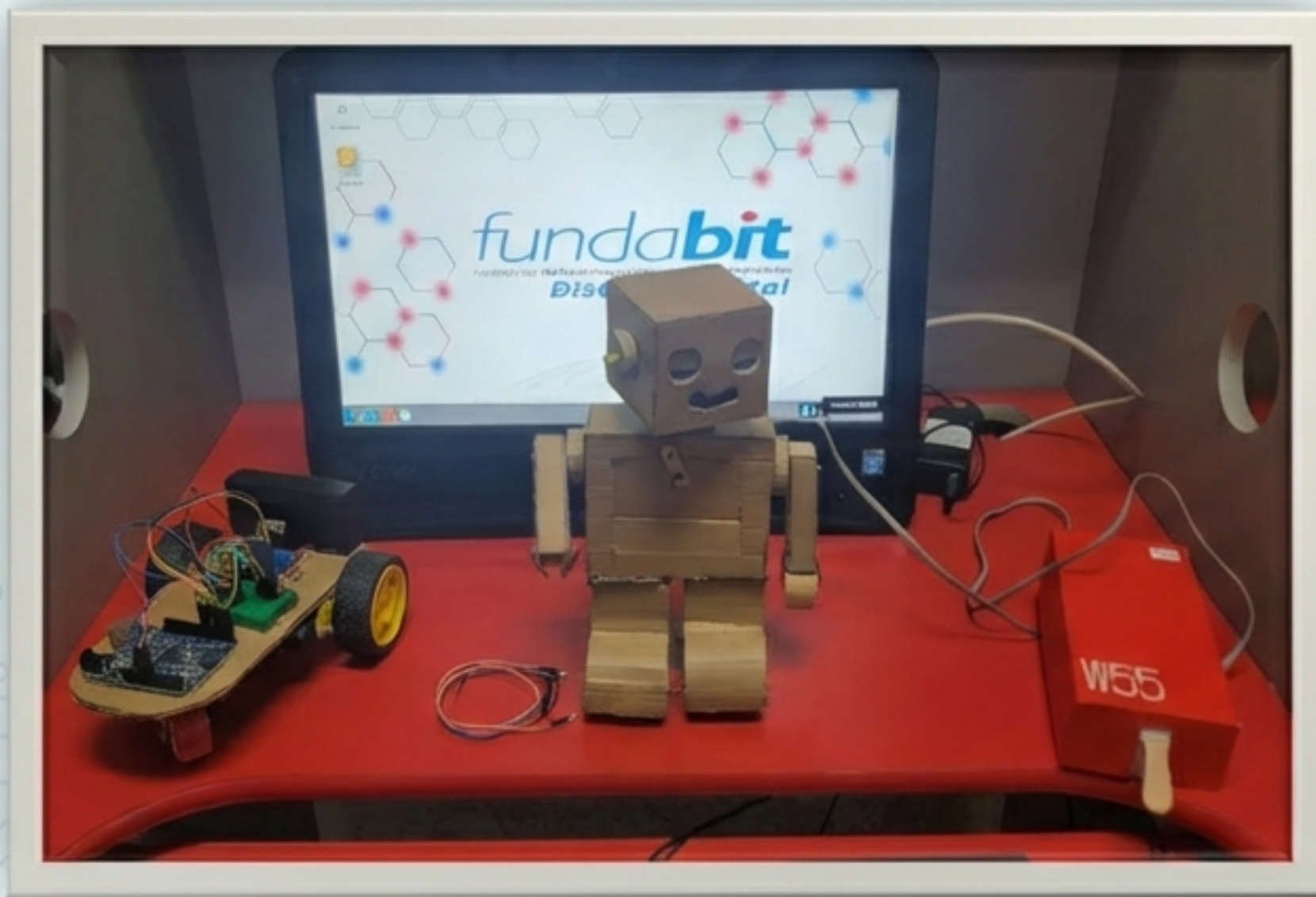


@fundabitoficial

<http://fundabitoficial.com>

NotebookLM

Innovación Creativa: De Bloques a Bit



-  **Filosofía:** Robótica con propósito social y material reusable (cartón, plástico, motores reciclados). Destaca la Resiliencia y la Creatividad en el diseño.
-  **Metodología:** ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) + STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).
-  **Hito 2025:** Participación en las Olimpiadas Nacionales de Robótica Creativa.

La Caja de Herramientas Digitales (TIC y TD)



Programación Creativa.
Entorno colaborativo.



Programación por bloques
basada en Scratch.



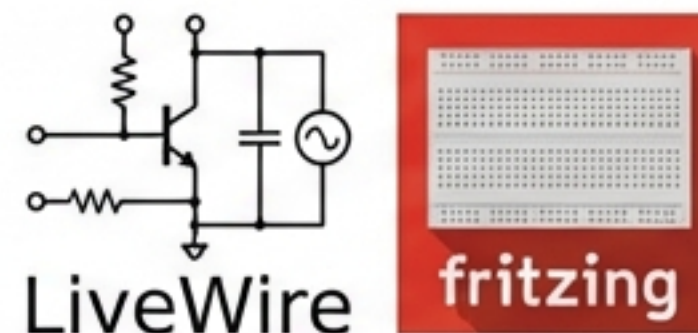
Diseño 3D y simulación
de circuitos.



Hardware libre para
electrónica y robótica.



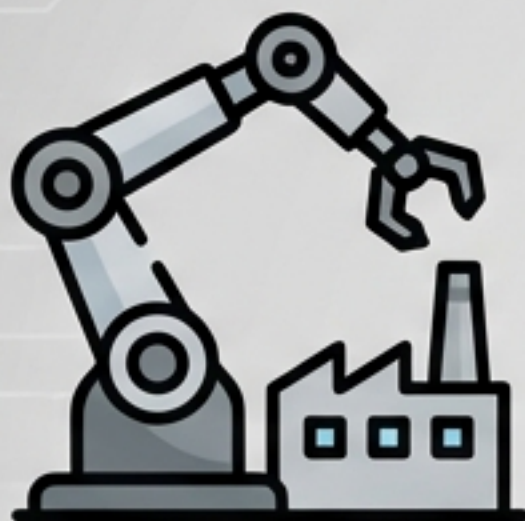
Lenguajes para análisis
de datos y hardware.



Simuladores de
electrónica y esquemas.

Objetivo: Fortalecer el pensamiento computacional y la resolución de problemas.

Industria 4.0



Foco: Eficiencia y Automatización.

Rol Humano: Recurso que se adapta a la tecnología.

Industria 5.0



Foco: Sostenibilidad, Resiliencia y Centrada en el Humano.

Rol Humano: Colaboración activa. La tecnología sirve al humano.

“Un enfoque más ético donde la tecnología no sustituye, sino que colabora.”

Ingenio y Corazón: Historias de Resiliencia

Franklin Rodríguez

El Estratega Técnico

Repara Canaimas y enseña hardware hacking.

“Donde otros ven chatarra, nosotros vemos robots.”

Leidys Velásquez

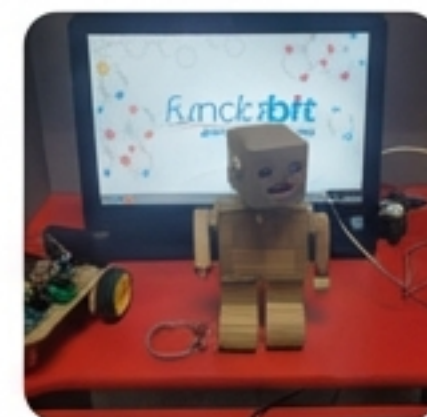
La Guerrera de la Conexión

Estrategias offline durante fallas de internet y bancos de imágenes locales.

Niorkys Patiño

La Innovadora

Robótica con materiales de desecho y reciclaje.



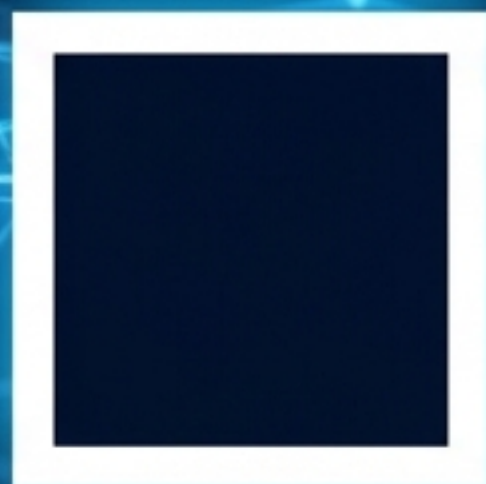
Superando el bloqueo con inventiva venezolana

Un Nuevo Comienzo: Únete a la Transformación

“Esto no es solo una nueva entrega. ¡Es un nuevo comienzo! Tu lectura tiene el poder de amplificar nuestro impacto.”

Nuestra Meta

Democratizar el conocimiento y llevar educación digital de vanguardia a toda Venezuela.



QR Redes

Conéctate

Telegram/Instagram: @fundabitoficial |
Web: <http://fundabit.gob.ve>



QR Revista

“Talento sin probidad es un azote” — Simón Bolívar.