

PLATAFORMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE

VIRTUALIZACIÓN DE CONTENIDOS PARA
INSTITUTOS
PROFESIONALES Y TÉCNICOS

Este informe contiene información sobre el proceso de construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) para el proyecto CAF.



MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

INDICE

Contenido

DATOS GENERALES.....	2
FUNCIONES REALIZADAS POR LOS ESPECIALISTAS PARA LA CREACIÓN DE LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA LA MODALIDAD ONLINE Y OFFLINE:	2
LISTA DE TEMAS / OVAS DE LA MATERIA GESTIÓN ADMINISTRATIVA:.....	4
LISTA DE TEMAS / OVAS DE LA MATERIA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN:.....	21
DESCRIPCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN Y MONTAJE DE LOS OVAS EN LA PLATAFORMA ESTER	41
PUBLICACIÓN DE LOS OVAS DE LAS MATERIALES DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y GESTIÓN EMPRESARIAL.....	42
CAPTURAS DEL CURSO / MATERIA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN.....	43
CAPTURA DEL CURSO / MATERIA GESTIÓN EMPRESARIAL.....	45

DATOS GENERALES

NOMBRE DEL PROYECTO: Construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje.

DESCRIPCIÓN A NIVEL TECNO PEDAGÓGICO Y TRABAJO CON LOS ESPECIALISTAS: A nivel tecno pedagógico los docentes especialistas apoyaron en la digitalización del currículo nacional en objetos virtuales de aprendizaje a través del diseño instruccional y creación de micro clases en las materias trabajadas de Gestión Empresarial y Tecnología de la información.

Para el diseño y construcción de los Objetos Virtuales de Aprendizajes (OVA) se seleccionaron a especialistas en las materias seleccionadas para que formaran parte del equipo creador de las clases digitales. Este equipo está conformado por especialistas en la materia, tecno pedagogos, diseñadores gráficos y currículitos.

FUNCIONES REALIZADAS POR LOS ESPECIALISTAS PARA LA VIRTUALIZACIÓN DE CONTENIDOS PARA INSTITUTOS PROFESIONALES Y TECNICOS EN MODALIDAD ONLINE Y OFFLINE:

Los especialistas convocados, como expertos en sus distintas áreas académicas realizaron las siguientes funciones:

Para la creación de OVAs para la versión Online:

1. Análisis del currículo priorizado
2. Dosificación de los temas del currículo
3. Elaboración de itinerarios de aprendizaje
4. Creación de las micro clases que forman parte del itinerario de aprendizaje
5. Segmentación de la parte teórica para cada micro clase
6. Búsqueda y selección de recursos multimedia para enriquecer la micro clase
7. Curación de contenido para implementar dentro de la parte interactiva de los OVA
8. Elaboración de pruebas formativas
9. Elaboración de pruebas sumativas
10. Elaboración de material descargable para trabajo en casa de los estudiantes
11. Revisores de los contenidos
12. Validación del funcionamiento de los OVA una vez ensamblados en la plataforma ESTER

Características Tecno – Pedagógicas de los objetos virtuales de aprendizaje en su versión online:

1. Cada curso cuenta partes definidas por la metodología utilizada para la correcta elaboración y publicación de materiales dentro de un entorno virtual de aprendizaje. Está compuesta por pestañas las cuales se describen a continuación:
 - a. Pestaña Cómo liberar el contenido: En esta sección cuentan con un video tutorial de apoyo que les permitirá liberar el contenido para los estudiantes.
 - b. Pestaña Zona de comunicación: Pestaña dedica a la para que docentes y estudiantes cuenten con zonas de foros, cartelera en línea, zonas de metacognición, debates, resolución de dudas, videoteca de ayuda y registro de asistencia.
 - c. Pestañas de objetos virtuales de aprendizaje: Cada pestaña contiene un OVA que está relacionado directamente con los temas de la materia.
2. Cada objeto virtual de aprendizaje cuenta con los siguientes materiales que son los que se utilizan para crear el itinerario de aprendizaje de cada tema digitalizado:
 - a. Pestaña de Exposición del Tema: En esta pestaña el estudiante y docente encuentra la parte teórica. Dentro de los materiales que conforman esta pestaña se encuentra el detalle de los objetivos, contenidos y puntos a lograr. Cuenta con una pestaña de navegación que dan acceso a las pequeñas cápsulas de información. También cuenta con videos interactivos en donde se afianza el tema y se presentan preguntas para focalizar la atención. El participante debe prestar atención, contestar correctamente estas interrogantes y puede revisar nuevamente los videos si necesita aclarar alguna duda.
 - b. Pestaña Tarea: Esta pestaña contiene un cuestionario tarea que el estudiante debe descargar en formato PDF y resolver en casa.
 - c. Pestaña Cuestionario Tarea: Esta pestaña contiene un cuestionario en donde el estudiante deberá introducir las respuestas del documento PDF que encontró en la pestaña Tarea y el sistema validará las respuestas correctas.
 - d. Pestaña evaluación final: En esta pestaña el participante encontrará el examen final que le permitirá validar sus conocimientos.
3. Las actividades tarea cuestionario y evaluación final quedan registrados en la plataforma para la evaluación del docente y determinar así el rendimiento de sus estudiantes.
4. Cada Objeto Virtual de aprendizaje esta alineado el currículo y lleva la secuencia lógica para su desarrollo por parte del docente, el cual podrá hacer la planificación correspondiente y liberar los OVAs en base a sus necesidades.

LISTA DE TEMAS / OVAS DE LA MATERIA GESTIÓN ADMINISTRATIVA:



GESTIÓN ADMINISTRATIVA

Tareas: Cada ova contiene un cuestionario tarea, conformado por 5 preguntas de opción múltiple o Verdadero y Falso.

Evaluación Final: Cada OVA contiene un cuestionario de evaluación final de 10 preguntas de opción múltiple o Verdadero y Falso.

OVA1

AREA	ÁREA 1 Administración y productividad en la gestión empresarial.
TEMA	Conceptos de organización y empresa
PUNTOS TRATAR	A <ul style="list-style-type: none">• Concepto de ambiente natural y organizacional.• Importancia del ambiente natural y organizacional.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Comprende la estructura y recursos con que cuenta la empresa.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identifica los conceptos de organización y empresa• Participa en actividades relacionadas con el ambiente natural• Explica la importancia de los ambientes naturales y organizacionales.• Reconoce el impacto positivo que ejerce sobre la organización, el uso adecuado y racional de los recursos, en general.

OVA 2

AREA	ÁREA 1 Administración y productividad en la gestión empresarial.
TEMA	Actividad empresarial
PUNTOS TRATAR	A <ul style="list-style-type: none">• Concepto• Tipos de actividad empresarial• Componentes de la planificación• Filosofía institucional
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce los componentes de una planeación estratégica con base en el entorno y la filosofía institucional
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Comprende la actividad empresarial y su importancia en la sociedad.

OVA 3

AREA	ÁREA 1 Administración y productividad en la gestión empresarial.
TEMA	Entorno de la empresa
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Concepto• Importancia• Elementos de acción directa• Elementos de acción indirecta
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Interpreta indicadores de desempeño y establece planes de seguimiento.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Entiende el micro y macro entorno.

OVA 4

ÁREA	ÁREA 1 Administración y productividad en la gestión empresarial.
TEMA	Formas jurídicas de la empresa
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Sociedad anónima• Sociedad limitada• Sociedad colectiva• Sociedad en comandita• Sociedad individual• Asociaciones sin fines de lucro• Fundaciones de interés privado
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Relacione la importancia de la productividad de la empresa y experiencia del cliente.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce los distintos tipos jurídicos de empresa, así como la correcta selección de acuerdo a las características y su actividad empresarial.

OVA 5

AREA	ÁREA 1 ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL.
TEMA	Estructura y recursos de la empresa
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Estructura organizacional• Organigramas• Recursos requeridos por la organización.• Relación de la organización con el entorno.
OBJETIVOS	Valorar la estructura de una organización y los recursos requeridos por ella.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce los recursos humanos, financieros, materiales y técnicos existentes en la empresa• Identifica la estructura organizacional y es capaz de comprender la importancia de la misma.

OVA 6

AREA	ÁREA 1 ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL.
TEMA	Administración Estratégica
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Definición de Administración Estratégica.• Tareas de la Administración Estratégica.• Niveles de aplicación de la Administración Estratégica y su responsable.• Enfoques de la Administración Estratégica.• Pasos de la Administración Estratégica.• Beneficios de la Administración Estratégica.• Planificación Estratégica
OBJETIVOS	Identificar aspectos claves de la Administración Estratégica.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identifica los conceptos fundamentales de la Administración Estratégica.• Comprende la relevancia de la Administración Estratégica.

OVA 7

AREA	ÁREA 1 ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL.
TEMA	Análisis FODA
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Aspectos filosóficos de la organización: Misión, Visión y Cultura Organizacional.• Objetivos• Matriz FODA
OBJETIVOS	Comprende los conceptos de la matriz FODA y los aplica correctamente en un caso de estudio
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Analizar la relevancia de la matriz FODA para el funcionamiento de una empresa.• Identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de una empresa.

OVA 8

AREA	ÁREA 1 ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL.
TEMA	Medición en la Gestión
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Definición de Indicadores• Metodología para la construcción de Indicadores• Criterios
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Logra focalizar sus esfuerzos para lograr sus objetivos
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Crea indicadores de desempeño y define metas para alcanzarlo

OVA 9

ÁREA	ÁREA 1 Administración y productividad en la gestión empresarial
TEMA	Productividad de la Empresa y experiencia del cliente
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Concepto de productividad empresarial• El cliente: concepto y necesidades• Etapas de la experiencia del cliente• Relación entre experiencia del cliente y productividad
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Conoce el concepto de productividad empresarial y reconoce su importancia.• Identifica las necesidades del cliente• Relaciona la importancia de la experiencia del cliente con la productividad de la empresa.• Demuestra interés por contribuir con la excelencia en la productividad empresarial.• Identifica las etapas de la experiencia del cliente
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Entrega un proyecto donde define las etapas de la experiencia del cliente en una empresa.• Propone cambios para mejorar la experiencia del cliente.

OVA 10

AREA	ÁREA 1 ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL.
TEMA	Finanzas de la empresa
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Flujo de caja• Costos• Valor de dinero
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Enfatizar sobre la importancia de los recursos financieros para la sostenibilidad del negocio.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Entiende los conceptos del flujo de caja, los costos del producto y el valor del dinero en el tiempo. Valora el flujo de caja como medio de supervivencia para la empresa.

OVA 11 (Emprendimiento)

AREA	ÁREA 2 Emprendimiento y los aspectos financieros de la empresa
TEMA	Conceptualización del Emprendimiento
PUNTOS A TRATAR	<ol style="list-style-type: none">1. Teorías sobre la figura del emprendedor2. Conocimientos que debe poseer un emprendedor3. Emprendedurismo4. Modelos de desarrollo de las sociedades en el mundo actual5. Espíritu creativo del emprendedor6. Desempeño en un mundo competitivo7. Resiliencia
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Conceptualizar el Espíritu y las características del Emprendedor.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Reconocer la Teorías que sustentan la Figura del Emprendedor• Desempeño con Eficiencia y Eficacia del Emprendedor en el Mundo Competitivo de hoy.

OVA 12

AREA	ÁREA 2 Emprendimiento y los aspectos financieros de la empresa
TEMA	Competencias del Emprendedor
PUNTOS A TRATAR	Conocimientos que debe poseer un emprendedor Descripción del Perfil del Emprendedor Espíritu Creativo Espíritu del emprendedor Competencias requeridas para emprender
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer el perfil del emprendedor desde una mirada de progreso técnico que genera desarrollo social
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> Entender las competencias requeridas para emprender

OVA 13

AREA	ÁREA 2 Emprendimiento y los aspectos financieros de la empresa
TEMA	Idea de Negocio
PUNTOS A TRATAR	<ol style="list-style-type: none"> Concepto de idea de negocio Técnicas para estimular la creación de ideas emprendedoras Criterios para evaluar ideas emprendedoras Investigación de Mercados.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra interés por solucionar de forma creativa problemas en su vida diaria
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra capacidad para comprender un problema y plantear una solución

OVA 14

AREA	ÁREA 2 Emprendimiento y los aspectos financieros de la empresa
TEMA	La Oportunidad de Negocio – Comprensión del proceso para convertir la idea de negocio en productos y servicios
PUNTOS A TRATAR	<ol style="list-style-type: none"> Como convertir la idea de negocio en productos y servicios Recursos, habilidades y competencias requeridas para hacer tangible la idea de negocio

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Comprender el proceso para convertir la idea de negocio en productos y servicios
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> Tener la disposición para concretar la idea en recursos, habilidades y capacidades

OVA 15

AREA	ÁREA 2 Emprendimiento y los aspectos financieros de la empresa
TEMA	La oportunidad de negocio – Parte B Identificación del análisis del entorno
PUNTOS A TRATAR	<p>Interés por analizar el entorno en el que se desarrolla una idea de negocio</p> <p>La matriz FODA como herramienta para analizar el entorno de su idea de negocio</p> <p>El diagrama de Ishikawa – como herramienta para consolidar una empresa.</p>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Identificar el entorno del negocio
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> Analizar el entorno de la empresa Aplicar herramienta que permitan la evolución y afianzamiento de los negocios

OVA 16

AREA	ÁREA 2 Emprendimiento y los aspectos financieros de la empresa
TEMA	Plan de Negocio
PUNTOS A TRATAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visión estratégica de un Negocio 2. Misión de un Negocio 3. Valores Organizacionales 4. Principios de los Negocios 5. Políticas de Empresas
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar un Plan Estratégico
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> Explicar los elementos que conforman un plan de negocio

OVA 17 (Emprendimiento)

AREA	ÁREA 2 Emprendimiento y los aspectos financieros de la empresa
TEMA	Promueve el nuevo Emprendimiento
PUNTOS A TRATAR	<ol style="list-style-type: none">1. Conceptos2. Identificación del Producto3. Oferta4. Demanda5. Equilibrio del Mercado6. Estrategia Comercial basada en la Oferta y la Demanda
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Estructurar una estrategia comercial basada en la oferta y demanda
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Presentar una estrategia comercial basado en la definición de demanda y oferta

OVA 18

AREA	ÁREA 3 Las herramientas tecnológicas aplicadas a la gestión empresarial
TEMA	Sistemas de información
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Introducción a los sistemas de información• ¿Qué es un sistema de información?• Actividades de un sistema de información• Definición de sistema de información gerencial.• Tipos de sistemas de información gerencial
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce los conceptos y componentes de los sistemas de información gerencial.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Describe los sistemas de información gerencial

OVA 19

ÁREA	ÁREA 3 Las herramientas tecnológicas aplicadas a la gestión empresarial
TEMA	Papel de los sistemas de información en los negocios
PUNTOS A TRATAR	Importancia y beneficios de un sistema de información gerencial (SIG): <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué es un sistema de información gerencial?2. Objetivo de un sistema de información gerencial3. Importancia4. Beneficios5. Requisitos
OBJETIVOS	Valora la importancia y beneficios de un sistema de información gerencial.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar un mapa conceptual donde se presente la importancia de los sistemas de información gerencial en los negocios• Reporte con cuestionario posterior describiendo lo que entiende por el rol de los sistemas de información en los negocios

OVA 20

ÁREA	ÁREA 3 Las herramientas tecnológicas aplicadas a la gestión empresarial
TEMA	Empresa digital
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Concepto de Empresa Digital• Tendencia hacia la empresa digital• Software tradicional y en la nube• Integración de las redes sociales de la empresa con la toma de decisiones

	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de la información (eficiencia, responsabilidad y discreción)
OBJETIVOS	Identifica el concepto y tendencia de los negocios digitales
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Reporta con cuestionario previo describiendo lo que entiende por empresa digital • Clasifica programas de software en la nube para empresas. • Identifica recomendaciones básicas para seleccionar redes sociales adecuadas para una empresa.

OVA 21

AREA	ÁREA 3 LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS A LA GESTIÓN EMPRESARIAL
TEMA	Conceptos generales de la metodología
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al Design Thinking • Cualidades del Design Thinking • Proceso para creatividad • Pasos para el Design Thinking
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los conceptos iniciales de la metodología Design Thinking
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende el objetivo de la metodología Design Thinking

OVA 22

AREA	ÁREA 3 LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS A LA GESTIÓN EMPRESARIAL
TEMA	Etapa Empatizar y Definir
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Empatizar • Herramientas para empatizar • Definir • Herramientas para definir
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el proceso de empatizar y definir en la metodología Design Thinking

INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="630 867 1398 949">• Logra empatizar con el usuario para definir el problema a solucionar
----------------------	---

OVA 23

AREA	ÁREA 3 LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS A LA GESTIÓN EMPRESARIAL
TEMA	Etapa de Idear
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Idear • Técnicas para idear
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los elementos para la etapa de idear de Design Thinking
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende distintas estrategias para generar ideas para solucionar problemas reales

OVA 24

AREA	ÁREA 3 LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS A LA GESTIÓN EMPRESARIAL
TEMA	Etapa de Prototipo y Testeo
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Prototipar • Técnicas para Prototipar • Testeo / Pruebas • Técnicas para Testeo / Pruebas
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos para la etapa de prototipo y testeo de la metodología de Design Thinking
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende y usa el diseño de prototipos para la solución de problemas de forma rápida, así como su validación a través de testeo

OVA 25

AREA	ÁREA 3 Las Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Gestión Empresarial.
TEMA	Gestión de Innovación.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Innovación • Tipos • Importancia • Características
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la innovación y su importancia en la sociedad
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Entender los diferentes significados de innovación.

	<ul style="list-style-type: none"> • Describe el concepto de creatividad y solución de problemas. • Reconoce las etapas del proceso de innovación: Generación, evaluación y selección de ideas- • Observa el entorno y logra evaluar una situación para cambiarla.
--	---

OVA 26

TAREA	ÁREA 3 Las Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Gestión Empresarial.
TEMA	Gestión de Innovación/Proceso creativo
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Formas de Creatividad. • Proceso Creativo. • Creatividad y Solución de Problemas. • Teorías de la Creatividad.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e Innovación.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Describe el concepto de Creatividad y solución de problemas.

OVA 27

AREA	ÁREA 3 Las Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Gestión Empresarial.
TEMA	Gestión de Innovación.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de Innovación. • Etapas del proceso de innovación.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de Innovación.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las etapas del proceso de Innovación: Generación, evaluación y selección de ideas.

OVA 28

AREA	ÁREA 3 Las Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Gestión Empresarial.
TEMA	Gestión de Innovación.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Concepto de Innovación.• Concepto de Mejora Continua.• Características de la innovación.• Características de mejora continua. • Fases a seguir para implementar la mejora continua.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Innovación y mejora continua.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Observa el entorno y logra evaluar una situación para cambiarla.

OVA 29

AREA	ÁREA 3 Las Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Gestión Empresarial.
TEMA	Estratégica tecnológica e innovación.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Concepto de Estrategia.• Estrategias competitivas.• Concepto de Ventaja competitiva.• Características de las ventajas competitivas • Ventajas competitivas Internas.• Ventajas competitivas Externa.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Estrategia y ventaja competitiva.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Explicar la estrategia y ventaja competitiva para el desarrollo de la innovación.

OVA 30

AREA	ÁREA 1 Administración y productividad en la gestión empresarial
TEMA	Estrategias genéricas para la innovación
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Concepto• Objetivo de una estrategia genérica• Proceso de innovación tecnológica• La gestión y la innovación tecnológica• Estrategias genéricas según Porter • Riesgos de las estrategias genéricas• Ventajas y desventajas de las diferentes estrategias de innovación
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Atiende los retos de la innovación
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce las ventajas y limitantes existentes entre diferentes estrategias de innovación

OVA 31

ÁREA	ÁREA 3 Las herramientas tecnológicas aplicadas a la gestión empresarial
TEMA	Estrategias tecnológicas e innovación: Empresas de Base Tecnológica (EBTs)
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Concepto de “Empresas de Base Tecnológica” (EBTs)• ¿Qué no es EBT?• Características de las EBTs• Importancia• Ejemplos de EBTs• Retos y factores de éxito de las EBTs
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Conoce el concepto de “Empresas de Base Tecnológica” (EBTs)• Identifica las características• Entiende los principales retos

INDICADORES DE LOGRO	Elabora un mapa mental con las principales características de una Empresa de Base Tecnológica.
----------------------	--

OVA 32

AREA	ÁREA 3 Las herramientas tecnológicas aplicadas a la gestión administrativa.
TEMA	Cultura Innovadora
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Innovación: Ámbitos, tipos de innovación. • Actividades innovadoras • Empresas innovadoras: Definición y características • Cultura innovadora: Definición, beneficios, niveles.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar el rol de la cultura organizacional en el sostenimiento de la innovación empresarial
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende el rol de la cultura organizacional en el sostenimiento de la innovación empresarial

LISTA DE TEMAS / OVAS DE LA MATERIA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN:



Progreso del curso

4 Foros 1 Chat 39 Páginas 1 Asistencia
38 Paquetes SCORM 76 Cuestionarios

Resumen

Tecnología de la información

Tareas: Cada ova contiene un cuestionario tarea, conformado por 5 preguntas de opción múltiple o Verdadero y Falso.

Evaluación Final: Cada OVA contiene un cuestionario de evaluación final de 10 preguntas de opción múltiple o Verdadero y Falso.

OVA 1

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Conceptos Generales de tecnología e información Evolución y tipos de las computadoras
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Definición de tecnología.• Historia de la computación.• Generaciones de las computadoras• Tipos de computadoras.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los inicios de la informática, su importancia y su aplicabilidad en la vida diaria.• Describe conceptos generales sobre computadoras, su evolución, tipos de computadora.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Expresa los conceptos de tecnología e información.• Explica la evolución y tipos de computadoras que hay en la actualidad.

OVA 2

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Computación Móvil Internet de las cosas
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Definición de la computación móvil.• Redes móviles.• Aplicaciones de la computación móvil.• Definición de Internet de las cosas.• Factores que hacen posible el internet de las cosas.• El internet de las cosas en nuestro mundo.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Conoce la importancia de la unión de la computación y la tecnología móvil logrando que el trabajo se ejecute de manera más eficiente.• Describe conceptos generales sobre el Internet de las cosas que permiten su mayor uso en nuestra vida diaria.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identifica los distintos dispositivos móviles usados en nuestro día a día• Describe el concepto de Internet de las cosas, su uso diario y su proyección a futuro.

OVA 3

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Representación interna de los datos.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de datos • Manejo de los tipos de datos. • Sistemas y códigos de numeración. • Conversiones de sistemas de numeración. • Representación de las imágenes. • Representación de los audios. • Representación de los vídeos.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce la forma cómo la computadora representa todas las acciones que el usuario le proporciona. • Reconoce los diversos tipos de datos. • Resuelve problemas de representación interna de datos.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Logra cuantificar la información y su representación interna en la computadora.

Ova4

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Hardware
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad de procesamiento. • Unidades de almacenamiento. • Periféricos de entrada y salida.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el lenguaje y terminología de las tecnologías de información.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los distintos componentes de la unidad de procesamiento y su rol en desempeño de la computadora. • Reconoce las distintas formas de almacenamiento de datos en la computadora y su respectivo uso eficiente. • Identifica dispositivos de entrada y salida de una computadora, tanto a nivel de su uso y función.

OVA 5

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Software.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Software de sistema o sistema operativo.• Función y uso del sistema operativo.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Reconocer con efectividad los sistemas operativos su significado y aplicación.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identifica el sistema operativo en distintos dispositivos de cómputo.

OVA 6

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Tipos de Softwares.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Software de aplicación.• Software libre.• Software de desarrollo.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza el lenguaje y terminología de las tecnologías de información.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identifica correctamente los diferentes tipos de softwares; de aplicación, software libre y software de desarrollo.• Comprende el concepto y uso de software libre como alternativa a software comercial.

OVA 7

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Conceptos Básicos de Redes.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Comunicación entre computadoras.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Comprende el funcionamiento de las comunicaciones entre computadoras.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identifica el concepto de comunicación entre computadoras.

OVA 8

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Conceptos básicos de redes
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Tipos de redes• Cableados• Topologías
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los tipos de redes y cableados que integran una red de computadora.• Identificar las características de las diferentes topologías de redes.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Expresa verbalmente su comprensión sobre las redes de computadoras.• Representa a través de esquemas los tipos de redes y topologías de computadoras.• Soluciona casos de redes, a partir de problemas planteados.

OVA 9

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Sistema operativo
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Definición de sistema operativo• Evolución, tipos y características
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Describe la evolución de los sistemas operativos, sus tipos, sus características, la importancia para su adecuada identificación y selección en actividades diarias.• Maneja el entorno del sistema operativo de forma correcta, valorando sus bondades, para permitir administrar sus archivos.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Expresa de forma verbal, la función de los diversos sistemas operativos, en cada uno de los equipos.• Identifica el sistema operativo, en su dispositivo.

OVA 10

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Sistema operativo
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Interfaz de usuario• Manejo de archivos• Configuración de dispositivo
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Describe la evolución de los sistemas operativos, sus tipos, sus características, la importancia para su adecuada identificación y selección en actividades diarias.• Maneja el entorno del sistema operativo de forma correcta, valorando sus bondades, para permitir administrar sus archivos.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Logra manejar la interfaz de usuario para usar su dispositivo de cómputo.• Crea y ubica sus archivos y carpetas en la computadora.• Entiende la configuración general de la computadora.

OVA 11

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Sistema operativo
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Monitoreo y diagnóstico
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Describe la evolución de los sistemas operativos, sus tipos, sus características, la importancia para su adecuada identificación y selección en actividades diarias.• Maneja el entorno del sistema operativo de forma correcta, valorando sus bondades, para permitir administrar sus archivos.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza las herramientas de monitoreo y diagnóstico para mantener una correcta configuración del dispositivo.

OVA 12

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Entorno y operaciones básicas del procesador de texto
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Tipos de procesador de texto.• Entorno del procesador de texto Microsoft Word.• Operaciones básicas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Manejar a nivel de usuario un procesador de texto.• Identificar las principales barras de herramientas de Microsoft Word.• Crear documentos de texto básicos.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Aplica el uso correcto de las herramientas del procesador de palabras.• Crea documentos de texto básicos.

OVA 13

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Herramientas básicas de Word para crear documentos.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Diseño de página.• Formato de texto y párrafo.• Inserción de imágenes.• Creación de tablas.• Imprimir documentos.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Realizar diferentes trabajos escritos en el procesador de textos Microsoft Word.• Dar formato a documentos y gestionar de forma eficiente el uso de las diferentes opciones que ofrece Microsoft Word.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Crea documentos de texto usando las normas correspondientes.

OVA 14

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Entorno y operaciones básicas del presentador gráfico PowerPoint.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Presentador gráfico PowerPoint.• Entorno de PowerPoint.• Operaciones básicas de PowerPoint.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Conocer el entorno de la aplicación ofimática PowerPoint.• Manejar las operaciones básicas del presentador gráfico PowerPoint.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Aplica el uso correcto de las herramientas del presentador gráfico.• Crea diferentes documentos en el presentador gráfico, de forma eficiente

OVA 15

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Creación de una presentación gráfica en PowerPoint.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Trabajar con textos.• Diseño.• Insertar imágenes.• Animación y transiciones.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Crear presentaciones con textos, gráficos y esquemas.• Realizar efectos animados y transiciones.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Diseña presentaciones de calidad en el presentador gráfico.

OVA 16

AREA	ÁREA 1 Introducción a las computadoras
TEMA	Creación de una presentación gráfica en PowerPoint.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con textos. • Diseño. • Insertar imágenes. • Animación y transiciones.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Crear presentaciones con textos, gráficos y esquemas. • Realizar efectos animados y transiciones.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña presentaciones de calidad en el presentador gráfico.

OVA 17

AREA	ÁREA 3 Herramientas de Productividad
TEMA	Hoja electrónica de Cálculo
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> • Fórmulas y Funciones
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja el entorno de las diversas herramientas de productividad, para lograr un mejor desempeño en el uso de una herramienta específica. • Crea diversidad de documentos de calidad, en actividades de la vida diaria, utilizando la herramienta apropiada. • Construye presentaciones gráficas y hojas electrónicas de cálculos, que permiten facilitar actividades cotidianas, utilizando las herramientas específicas
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Crea formatos: facturas, promedios con sus respectivas fórmulas, en la hoja de cálculo.

OVA 18

AREA	ÁREA 3 Herramientas de Productividad
TEMA	Otras herramientas de productividad en la actualidad
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Herramientas de productividad en la actualidad• Herramientas ofimáticas en ambiente de nube• Herramientas ofimáticas de Software libre
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza las tecnologías de la información para producir documentos de texto usando la herramienta adecuada.• Construye presentaciones gráficas que permiten presentar un punto de vista de manera precisa a un público
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identifica diferentes alternativas de herramientas de ofimática en ambientes de nube, software libre, entre otros

OVA 19

ÁREA	Internet
TEMA	Entorno Web.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Conceptos Generales• Evolución Histórica• Aplicación de la internet en la Sociedad.
OBJETIVOS	Interés por descubrir la importancia de la internet en el proceso de evolución de la sociedad.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Explica con claridad los significados de los conceptos generales utilizados en internet.• Ilustra ordenadamente una línea de tiempo sobre la evolución histórica de la web.• Describe de forma escrita las diferentes aplicaciones que tiene la internet en la sociedad.

OVA 20

AREA	ÁREA 4 Internet
TEMA	Páginas web
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Páginas web.• Elementos de una página web.• Sitios web.• Tipos de sitios web.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Conocer de manera precisa los elementos de una página y como se relaciona con un sitio web.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identifica de manera precisa los elementos de una página web.• Conoce sobre los sitios web.

OVA 21

AREA	ÁREA 4 Internet
TEMA	Navegador web
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Navegador web.• Componentes principales del navegador.• Entorno de un navegador web.• Navegadores webs más utilizados.• Navegador web más vulnerable
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Explora conceptos sobre navegador web.• Conoce los distintos navegadores web.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Conoce sobre los navegadores web.• Identifica los distintos navegadores web.

OVA 22

AREA	ÁREA 4 Internet
TEMA	Buscadores en Internet
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Buscadores en Internet.• Tipos de buscadores.• Elementos de un buscador.• Buscadores en internet más utilizados.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Explora conceptos sobre buscador.• Conoce los distintos buscadores.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Conoce sobre los buscadores.• Identifica los distintos buscadores.

OVA 23

AREA	ÁREA 4 Internet
TEMA	Correo Electrónico
PUNTOS POR TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Correo electrónico.• Funcionamiento.• Proveedor de correo.• Ventajas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Explora conceptos sobre correo electrónico.• Conoce los distintos proveedores de correo electrónico.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Conocer sobre los correos electrónicos.• Identifica las partes que forman una carta de correo electrónico.

OVA 24

ÁREA	ÁREA 4 Internet
TEMA	Blogs y Foros de Discusión
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Blog• Foros de discusión
OBJETIVOS	Utiliza las tecnologías de información para correcto manejo de las herramientas en la web
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Edita los artículos textuales, imágenes y vídeos en el blog, con eficacia• Crea un Blog en una herramienta de uso gratis en internet sobre un tema de su preferencia• Aprecia la forma de compartir información mediante blogs y foros de discusión

OVA 25

AREA	ÁREA 1 Introducción a las Computadoras: Plataformas Educativas
TEMA	Plataformas Educativas LMS (Learning Management System)
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Plataforma Educativa• Elementos que conforman una plataforma educativa• Plataformas LMS y su uso• Características de una plataforma LMS• Beneficios de una plataforma LMS• Plataformas LMS más usadas en la actualidad
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Reconocer la importancia del uso y manejo de las Plataformas Educativas, como parte de un proceso aprendizaje, usando el computador.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identifica los principales elementos de una plataforma educativa.

OVA 26

AREA	ÁREA 1 Introducción a las Computadoras: Formación Online vs Tradicional.
TEMA	Formación Online vs Tradicional.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Educación Tradicional.• Características de la Educación Tradicional.• Educación a Distancia.• Educación a Distancia y su modalidad Online.• Rol o Competencias del Docente Online.• Principales diferencias entre la Educación Tradicional y la Educación Online.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Comprender los retos y exigencias que presenta la Formación Online en comparación con la Educación Tradicional.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Reconocer los retos y diferencias entre Educación Online y la Tradicional.

OVA 27

AREA	ÁREA 1 Introducción a las Computadoras: Herramientas para Video Conferencias.
TEMA	Herramientas para Video Conferencias.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Concepto de Video conferencia.• Evolución Histórica.• La Video conferencia como tecnología.• Sistemas de Video conferencias.• Uso de las Videoconferencias en la actualidad.• Netiquetas.• Herramientas o Sistemas de Video conferencias más usadas actualmente.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Reconocer el uso y manejo de las herramientas para video conferencias, como actividad sincrónica de comunicación e interacción.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza las herramientas para video conferencias y encuentros sincrónicos, así como su correcto uso y normas de etiqueta.

OVA 28

AREA	ÁREA 1 Introducción a las Computadoras: Definición de cómputo en la nube.
TEMA	Definición de cómputo en la nube.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Concepto de la nube.• Cómputo en la nube.• Funcionalidades.• Infraestructura.• Tipos de Modelos de Implementación de cómputo en la nube.• Servicios que ofrece el alojamiento en la nube.• Ventajas del Cómputo en la nube.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Reconocer la importancia del cómputo en la nube y sus beneficios en el uso y manejo en la vida cotidiana.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Identificar los beneficios y ventajas del cómputo en la nube en la vida cotidiana.

OVA 29

AREA	ÁREA 4 Internet
TEMA	Almacenamiento en la nube
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo funciona el almacenamiento en la nube?• Tipos de almacenamiento en la nube.• Tipos de servicios de almacenamiento en la nube.• Ejemplos de almacenamiento en la nube.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce conceptos básicos de computación en la nube• Identifica los tipos de almacenamiento en la nube que existen.• Diferencia entre las ventajas y desventajas de cada servicio de almacenamiento en la nube.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Aprecia los beneficios del cómputo en la nube.

OVA 30

ÁREA	ÁREA 4 Internet
TEMA	Computación en la nube.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Software en la nube.• Herramientas basadas en la nube.
OBJETIVOS	Aprécia los beneficios de utilizar software en la nube.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce conceptos básicos de computación en la nube.• Crea una cuenta en Google y usa sus herramientas en la nube para crear un documento de texto que se pueda usar entre múltiples usuarios.

OVA 31

ÁREA	ÁREA 5 Seguridad Informática.
TEMA	Conceptos generales sobre la Seguridad Informática.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">▪ Concepto de Seguridad Informática.▪ Tarea de la Seguridad Informática.▪ Tipos de seguridad informática.▪ Objetivos de la Seguridad Informática.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">▪ Manejar conceptos relacionados a la seguridad informática, con el fin de proteger la información que manipulamos a diario.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">▪ Expresa lo que comprende por seguridad informática, de forma verbal y escrita.

OVA 32

ÁREA	ÁREA 5 Seguridad Informática.
TEMA	Amenazas en Internet.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">▪ Concepto de amenazas en internet.▪ Amenazas que se pueden encontrar en internet.▪ Lo que buscan las amenazas en internet.▪ Prevenir las amenazas en internet.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">▪ Conocer las diversas amenazas que hay en la web, con el fin de proteger la información que manipulamos a diario y nuestras actividades diarias.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">▪ Identifica la diversidad de amenazas que hay en la web y como estas afectan en nuestra actividad diaria.

OVA 33

ÁREA	ÁREA 5 Seguridad Informática.
TEMA	Virus y Antivirus.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">▪ Concepto de virus informáticos.▪ Tipos de virus informáticos.▪ Cómo detectar los virus informáticos.▪ Concepto de antivirus.▪ Clasificación de los antivirus.▪ Medidas para protegerse de los virus informáticos.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">▪ Promover el uso de programas antivirus para combatir los diferentes tipos de virus que ocasionan grandes daños en los equipos de computadoras.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">▪ Identifica los diferentes tipos de virus y aplica programa de antivirus para efectuar el proceso de limpieza en el equipo infectado.

OVA 34

ÁREA	ÁREA 5 Seguridad Informática.
TEMA	Protección de Documentos.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">▪ Concepto de protección de documentos.▪ Importancia de proteger un documento.▪ Principales ventajas de la protección de documentos.▪ Métodos de cifrados usados en documentos.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">▪ Promover y preservar la protección de documentos con miras a salvaguardar la información.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">▪ Explica diferentes formas para la protección de documentos de forma eficiente.

OVA 35

ÁREA	ÁREA 5 Seguridad Informática.
TEMA	Programas y Herramientas de respaldo.
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">▪ Respaldo de la Información.▪ Importancia de respaldar la información.▪ ¿Qué puede pasar si no cuento con respaldo de la información?▪ Respaldo de información a nivel organizacional▪ Código malicioso y pérdida de información▪ ¿Qué información se debe respaldar?▪ Formas de respaldar la información▪ Configurar copias de seguridad en tu sistema operativo
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">▪ Promover la importancia del respaldo de la información, con el fin de prevenir pérdida de información por daños irreversibles en las unidades de almacenamiento
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoce la importancia y diferentes formas para el respaldo de información de forma eficiente.

OVA 36

ÁREA	ÁREA 5 Seguridad Informática.
TEMA	Seguridad en Redes Sociales
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Qué es la seguridad informática en las Redes Sociales?▪ Privacidad en Redes Sociales▪ Medidas de seguridad en redes sociales▪ Principios de Seguridad Informática en las Redes Sociales▪ Tipos de ataques a las redes sociales▪ Riesgos y vulnerabilidad en redes sociales▪ Recomendaciones para evitar ataques en redes sociales
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">▪ Dar a conocer la importancia de dar un uso seguro y responsable a las redes sociales, con el fin de evitar que terceros puedan acceder a nuestra información.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoce la importancia y diferentes formas para el respaldo de información de forma eficiente.

OVA 37

AREA	ÁREA 5 Seguridad Informática
TEMA	Compras en línea
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Comercio electrónico• Compras en línea• Riesgos principales de seguridad• Seguridad en compras en línea.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Manejar conceptos relacionados a la seguridad informática, con el fin de proteger la información que manipulamos a diario.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Describe las precauciones que se deben tener al realizar compras en línea.

OVA 38

AREA	ÁREA 5 Seguridad Informática
TEMA	Seguridad en los dispositivos móviles
PUNTOS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none">• Seguridad en los dispositivos móviles• Principales riesgos de seguridad• Medidas de seguridad en dispositivos móviles
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Manejar conceptos relacionados a la seguridad informática, con el fin de proteger la información que se maneja a diario.• Promover y preservar la confidencialidad, integridad y disponibilidad de los sistemas de información, incluyendo hardware, software y aquella información que procesan, almacenan y comunican, con miras a salvaguardar la información que se produce.
INDICADORES DE LOGRO	<ul style="list-style-type: none">• Expresa los conceptos de seguridad en los teléfonos inteligentes y tablets.

DESCRIPCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN Y MONTAJE DE LOS OVAS EN LA PLATAFORMA ESTER

1. Los especialistas crearon los documentos fuentes de una micro clase en base al análisis realizado del currículo de cada materia.
2. Se realiza el proceso de revisión entre los especialistas y los tecno pedagogos.
3. Se revisan las fuentes bibliográficas y videos suministrados.
4. Se procedió a la digitalización de la parte expositiva a través de la herramienta utilizada para el encapsulado.
5. Se tomó el cuestionario tarea y se validaron las preguntas.
6. Se tomó la evaluación final y se validaron las preguntas.
7. Luego se enviaron los documentos tarea, evaluación final y hojas de respuestas al equipo de diseño gráfico para transformar los documentos fuentes a el estándar gráfico de la plataforma.
8. Se procedió al montaje del paquete SCORM (encapsulado) dentro de la plataforma y se realizó los ajustes para que el mismo se comunicará con el LMS.
9. Luego, siguiendo la estructura de itinerario de aprendizaje propuesto en el LMS, se procedió a subir el cuestionario tarea en formato pdf y a configurar el espacio para una vez el estudiante resuelva esa tarea coloque las respuestas en el LMS y reciba retroalimentación.
10. Se procedió luego a subir la prueba final y realizar la parametrización de esta.
11. Paralelamente se crearon las zonas de comunicación, debate, metacognición, cartelera en línea implementadas a través de foros. Igualmente se procedió a habilitar la video teca de ayuda que contiene videos para aclarar dudas sobre el manejo operativo de la plataforma.
12. Se procedió a crear la pestaña de “Cómo liberar el contenido” el cual esta visible solo a los docentes para que puedan recordar como se liberan cada uno de los OVAS a los estudiantes.
13. Luego de estas tareas realizadas, se procede a realizar las pruebas de funcionalidad, en donde los especialistas y tecno – pedagogos son matriculados como estudiantes y realizan el recorrido del itinerario de aprendizaje revisando cada OVA y de encontrar algún detalle se corrige.
14. Una vez realizadas las correcciones respectivas, luego del proceso de validación, se procede a dar de alta al OVA y queda listo para el uso de estudiantes y docentes.

PUBLICACIÓN DE LOS OVAS DE LAS MATERIALES DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y GESTIÓN EMPRESARIAL

1. La publicación de los OVAS es transparente para los docentes y estudiantes del MEDUCA.
2. Los docentes solicitan estar dentro de ESTER, el equipo de soporte y matriculación se encarga de hacer las labores administrativas de matriculación y alta en el sistema a docentes y estudiantes y a partir de allí, con el uso de la cuenta institucional al entrar a la plataforma, encontrarán los cursos y OVAs creados para cada materia.
3. Los docentes tendrán permiso de edición ya que inicialmente los OVAS solo lo pueden ver los docentes, los cuales en base a la planificación podrán ir liberando, periódicamente el material facilitado dentro de la plataforma.
4. Los docentes reciben un entrenamiento metodológico para el uso de los OVAS y cuentan en la plataforma con un video que muestra como realizar esta labor de liberación de contenidos.

CAPTURAS DEL CURSO / MATERIA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN

The screenshot displays a course interface with the following components:

- Left Navigation Menu:**
 - CAFTECINF
 - Participantes
 - Insignias
 - Competencias
 - Calificaciones
 - CÓMO UTILIZAR EL CONTENIDO
 - Paso 0. Zona de Comunicación
 - Paso 1. INTRODUCCIÓN A LAS
 - Paso 2. INTRODUCCIÓN A LAS
 - Paso 3. INTRODUCCIÓN A LAS
 - Paso 4. HARDWARE. Unidad de
- General Section:**
 - BIENVENIDOS:** A central graphic with a globe and arrows, containing instructions:
 - Clic aquí para para empezar
 - REVISAR LOS PASOS Y CONOCER LAS OPCIONES DE COMUNICACIÓN
 - VE AL SIGUIENTE PASO Y REVISAR EL MATERIAL DE ESTUDIO
 - REVISAR LAS TAREAS ASIGNADAS A CADA PASO
 - RESOLVER LAS EVALUACIONES
 - CUMPLIR LAS ASIGNACIONES, VER EL SIGUIENTE PASO Y REPETIR LA RUTA
 - TEMARIO DE LA MATERIA
 - Hacer clic aquí para ver más información
 - Progreso del curso:**
 - 4 Foros 1 Chat 39 Páginas
 - 1 Asistencia 38 Paquetes SCORM
 - 76 Cuestionarios
 - Resumen
- Calendar:**
 - Month: diciembre 2021
 - Days: Lun, Mar, Mié, Jue, Vie, Sáb, Dom
 - Events:
 - Ocultar eventos de sitio
 - Ocultar eventos de categoría
 - Ocultar eventos de curso
 - Ocultar eventos de grupo
 - Ocultar eventos de usuario
 - Ocultar eventos de otro
- Course Content Snippets:**
 - CÓMO UTILIZAR EL CONTENIDO Y LIBERARLO A LOS ESTUDIANTES:** 1 Foro
 - Paso 0. Zona de Comunicación:** 3 Foros 1 Chat 1 Página 1 Asistencia
 - Paso 1. INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS:** Conceptos generales, Evolución y tipos de computadoras
- Additional Elements:**
 - ¡Subes de nivel!
 - Ganancia XP (experiencia) deshabilitada

General



Progreso del curso

4 Foros 1 Chat 30 Páginas 1 Asistencia 28 Paquetes SCORM
70 Cuestionarios

Resumen

CÓMO UTILIZAR EL CONTENIDO Y LIBERARLO A LOS ESTUDIANTES

1 Foro

Paso 0. Zona de Comunicación

3 Foros 1 Chat 1 Página 1 Asistencia

Paso 1. INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS. Conceptos generales. Evolución y tipos de computadoras

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

1 fuera de 2 Actividades completas

Paso 2. INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS. Computación móvil. Internet de las cosas

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empezar

Paso 3. INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS. Representación interna de los datos

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empezar

Paso 4. HARDWARE. Unidad de procesamiento. Unidad de almacenamiento. Periféricos de entrada y salida

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empezar

Paso 5. SOFTWARE. Sistema Operativo

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empezar

Paso 6. SOFTWARE. Tipos de Software de aplicación. Software libre. Software de desarrollo

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empezar

Paso 7. CONCEPTOS BÁSICOS DE REDES. Comunicación entre computadoras

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empezar

Paso 8. CONCEPTOS BÁSICOS DE REDES. Tipos de redes. Cableado y topología

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empezar

Paso 9. SISTEMAS OPERATIVOS. Definición. Evolución, tipos y características

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empezar

Paso 10. SISTEMAS OPERATIVOS. Interfaz de usuarios. Manejo de archivos. Configuración de dispositivos

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empezar

Paso 11. SISTEMAS OPERATIVOS. Monitoreo y diagnóstico

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Paso 12. PROCESADOR DE TEXTO. Entorno del procesador de texto. Operaciones Básicas

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Paso 13. PROCESADOR DE TEXTO. Creación de un reporte de investigación

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

CAPTURA DEL CURSO / MATERIA GESTIÓN EMPRESARIAL

The screenshot displays a course interface for 'GESTIÓN ADMINISTRATIVA'. On the left is a dark navigation menu with the following items: ADMIN, Participantes, Insignias, Competencias, Calificaciones, CÓMO UTILIZAR EL CONTENIDO, Zona de comunicación, Paso 1. ADMINISTRACIÓN Y PF, Paso 2. ADMINISTRACIÓN Y PF, Paso 3. ADMINISTRACIÓN Y PF, and Paso 4. ADMINISTRACIÓN Y PF. The main content area features a large blue banner with the title 'BIENVENIDOS' and several instructions: 'Clic aquí para para empezar', 'REVISAR LOS PASOS Y CONOCER LAS OPCIONES DE COMUNICACIÓN', 'CUMPLIR LAS ASIGNACIONES, VER EL SIGUIENTE PASO Y REPETIR LA RUTA', 'TEMARIO DE LA MATERIA (Clic para más información)', 'RESOLVER LAS EVALUACIONES', 'REVISAR LAS TAREAS ASIGNADAS EN CADA PASO', and 'VER EL SIGUIENTE PASO Y REVISAR EL MATERIAL DE ESTUDIO'. Below the banner are three sections: 'CÓMO UTILIZAR EL CONTENIDO Y LIBERARLO A LOS ESTUDIANTES', 'Zona de comunicación' (with 3 Foros, 1 Chat, 1 Página, 1 Asistencia), and 'Paso 1. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Concepto de organización y empresa.' (with 1 Paquete SCORM, 2 Páginas, 2 Cuestionarios). A top-right panel shows 'Progreso del curso' with 3 Foros, 1 Chat, 34 Páginas, 1 Asistencia, and 32 Paquetes SCORM, 60 Cuestionarios, 4 Tareas.

General

BIENVENIDOS

¡Clic aquí para para empezar

REVISAR LOS PASOS Y CONOCER LAS OPCIONES DE COMUNICACIÓN

CUMPLIR LAS ASIGNACIONES, VER AL SIGUIENTE PASO Y REPETIR LA RUTA

VE AL SIGUIENTE PASO Y REVISAR EL MATERIAL DE ESTUDIO

REVISAR LAS TAREAS ASIGNADAS EN CADA PASO

REDUCIR LAS EVALUACIONES

TOMAR DE LA MATERIA

GESTIÓN ADMINISTRATIVA



Progreso del curso

3 Foros 1 Chat 34 Páginas 1 Asistencia 32 Paquetes SCORM
60 Cuestionarios 4 Tareas

➔ Añadir una actividad o un recurso

+ **CÓMO UTILIZAR EL CONTENIDO Y LIBERARLO A LOS ESTUDIANTES**

Agregar Sección Editar -

Empiezar

+ **Zona de comunicación**

Agregar Sección Editar -

3 Foros 1 Chat 1 Página 1 Asistencia

Empiezar

+ **Paso 1. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Concepto de organización y empresa.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 2 Páginas 2 Cuestionarios

Empiezar

+ **Paso 2. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Actividad empresarial.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empiezar

+ **Paso 3. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Entorno de la empresa.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empiezar

+ **Paso 4. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Formas jurídicas de la empresa.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empiezar

+ **Paso 5. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Estructura y recursos de la empresa.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empiezar

+ **Paso 6. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Administración estratégica-Definición.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empiezar

+ **Paso 7. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Administración estratégica-FODA.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empiezar

+ **Paso 8. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Medición en la gestión.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empiezar

+ **Paso 9. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Productividad de la Empresa y experiencia del cliente.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 1 Página 1 Tarea 1 Cuestionario

Empiezar

+ **Paso 10. ADMINISTRACIÓN Y PRODUCTIVIDAD EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL/Finanzas de la empresa.**

Agregar Sección Editar -

1 Paquete SCORM 1 Página 2 Cuestionarios

Empiezar