

MODELO ACADÉMICO DE FORMACIÓN LABORAL BÁSICA

ESTUDIANTE

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN CUARTO SEMESTRE

MÓDULO II: HARWARE Y COMUNICACIONES



DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre _____

Plantel _____ Grupo _____ Turno _____

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

Mtro. Fernando Yrys Hernández

Director General

Mtra. Ana Fanny Hernández Montero

Directora Académica

Lic. Celis del Carmen Ranero Lara

Subdirectora de Planeación Académica

Mtra. Natividad Vertiz Hernández

Jefa del Departamento Capacitación para el Trabajo

FORMACIÓN LABORAL BÁSICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

MÓDULO II. HARDWARE Y COMUNICACIONES

SUBMÓDULO I: COMUNIDADES VIRTUALES

SUBMÓDULO II: MANTENIMIENTO Y REDES DE CÓMPUTO

En la realización del presente material participaron:

Coordinador:

Dr. Javier Antonio Pérez Alvarado PL-22

Participantes:

Ing. Luis Alberto Morales González PL-10

Dra. Mireya Díaz Hidalgo PL-22

Mtro. Miguel Ángel Rodríguez Hernández PL-22

Asesor:

Mtro. Ventura Gutiérrez Cabrera EM-15

Ing. Marcos de Jesús Soberano Ramón PL-24

Ing. Víctor Alejandro Sánchez Juárez PL-19

Ing. Arely de los Ángeles Ascencio Hidalgo PL-41

Asesor:

Dra. Gabriela Zurita Rangel PL-52

Ing. Óscar de Dios Hernández PL-32

Edición: 2025-2026B

Revisado por moderador a cargo del seguimiento académico:

Lic. María Margarita García Vidal

Este material fue elaborado bajo la coordinación y supervisión del Departamento Capacitación para el Trabajo de la Dirección Académica del Colegio de Bachilleres de Tabasco y el contenido del mismo es gratuito, sin fines de lucro y con la responsabilidad de su buen uso para fines educativos www.cobatab.edu.mx



CONTENIDO

MENSAJE DEL DIRECTOR	VII
PRESENTACIÓN.....	VIII
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.....	IX
FUNDAMENTACIÓN	X
JUSTIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	XIII
UBICACIÓN DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	XV
MAPA DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	XVI
COMPETENCIAS LABORALES BÁSICAS	XVII
PROCESO DE EVALUACIÓN BAJO EL ENFOQUE EN COMPETENCIAS.....	XIX
PASOS PARA EVALUAR COMPETENCIAS LABORALES	XX
ROL DEL ESTUDIANTADO	XXI
SIMBOLOGÍA	XXII
TEMARIO.....	1
DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA	2
PROPÓSITO DEL SUBMÓDULO.....	6
SUGERENCIAS DE EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN	6
COMPETENCIAS LABORALES BÁSICAS	6
ENCUADRE SUBMÓDULO 1 COMUNIDADES VIRTUALES	7
SITUACIÓN DIDÁCTICA SUBMÓDULO I	8
COMO RESUELVO LA SITUACIÓN DIDÁCTICA	9
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	12



LECTURA 1. “EXPLORANDO EL MUNDO DE LAS REDES”	14
PRÁCTICA 1 OPCIÓN A. “DESCUBRIENDO EL MUNDO CONECTADO”	22
ACTIVIDAD 1 OPCIÓN B. “DESCUBRIENDO EL MUNDO CONECTADO”	24
LECTURA 2. “¿SOY UN COMMUNITY MANNAGER?”	26
PRÁCTICA 2. OPCIÓN A ¿SOY UN COMMUNITY MANAGER?	32
ACTIVIDAD 2 OPCIÓN B “ESTRATEGIA DE MARKETING”	35
LECTURA 3. “IDENTIDAD VIRTUAL”	37
PRÁCTICA 3. OPCIÓN A “LA IDENTIDAD VIRTUAL DE MI EMPRESA”	42
ACTIVIDAD 3 OPCIÓN B ¡CONVIÉRTETE EN UN PRO DEL CONTENIDO!	47
LECTURA 4. “PODCASTING MEDIANTE UN SISTEMA DE REDIFUSIÓN RRS”	49
PRÁCTICA 4 OPCIÓN A “MI PODCAST”	55
ACTIVIDAD 4 OPCIÓN B PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA	58
LECTURA 5. “YOUTUBERS VS EDUTUBERS”	60
PRÁCTICA 5 OPCIÓN A “MI CANAL DE YOUTUBE”	67
ACTIVIDAD 5 OPCIÓN B “PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA”	69
LECTURA 6. “COMUNIDADES VIRTUALES DE PROFESIONALES Y DE NEGOCIOS”	71
PRÁCTICA 6 OPCIÓN A “MI PRODUCTO EN LA WEB”	78
ACTIVIDAD 6. OPCIÓN B “CARTEL DIGITAL”	80
LECTURA 7. “E-COMMERCE”	82
PRÁCTICA 7 OPCIÓN A “ESTAMOS EN WIX”	88
ACTIVIDAD 7 OPCIÓN B “VAMOS A SHOPIFY”	91
LECTURA 8. “COMUNIDADES VIRTUALES EDUCATIVAS”	93
PRÁCTICA 8 OPCIÓN A “APRENDO EN LÍNEA”	101
ACTIVIDAD 8 OPCIÓN B “PORTAFOLIOS DIGITALES”	104
LECTURA 9. “DISEÑO DE CONTENIDOS Y HERRAMIENTAS COLABORATIVAS”	107



PRÁCTICA 9 OPCIÓN A “PRÁCTICA DIGITAL”	113
ACTIVIDAD 9 OPCIÓN B “PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA”	118
REFORZAMIENTO	121
ACTIVIDAD No.1 REFORZAMIENTO” CANAL DE WHATSAPP”	121
ACTIVIDAD No.2 REFORZAMIENTO” CUADRO DE PNI DEL USO DE LAS REDES SOCIALES”	122
SUBMÓDULO 2 MANTENIMIENTO Y REDES DE CÓMPUTO	125
TEMARIO.....	125
DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA	126
ENCUADRE SUBMÓDULO 2 MANTENIMIENTO Y REDES DE CÓMPUTO	131
SITUACIÓN DIDÁCTICA SUBMÓDULO 2	132
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	136
INTRODUCCIÓN.....	138
LECTURA 1 “CONOCIENDO MI LAPTOP”	141
PRÁCTICA 1 OPCIÓN A “¿HARDWARE O SOFTWARE??”	144
ACTIVIDAD 1 OPCIÓN B “¿HARDWARE O SOFTWARE?”	146
LECTURA 2 “LA COMPU QUE QUIERO”	148
PRÁCTICA 2 OPCIÓN A “UNIENDO”	154
ACTIVIDAD 2 OPCIÓN B “LA PC QUE QUIERO”	156
LECTURA 3 “VAMOS POR PARTES”	159
PRÁCTICA 3 OPCIÓN A “PARTES DE UNA COMPUTADORA”	165
ACTIVIDAD 3 OPCIÓN B “PARTES DE UNA COMPUTADORA”	167
LECTURA 4. “¡SOMOS KERNELS!”	171
LECTURA 5 “COMPARANDO SISTEMAS”	174
LECTURA 6 “LA BÁSICA”	176



PRÁCTICA 4 OPCIÓN A “ADMINISTRANDO LOS RECURSOS DE LA PC”	180
ACTIVIDAD 4 OPCIÓN B “ADMINISTRANDO LOS RECURSOS DE LA PC”	189
LECTURA 7 “FORMATEANDO MI MEMORIA”	192
PRÁCTICA 5 OPCIÓN A “FORMATEANDO MI UNIDAD”	201
ACTIVIDAD 5 OPCIÓN B “FORMATEANDO MI UNIDAD”	203
LECTURA 8 “SOS”	207
PRÁCTICA 6 OPCIÓN A “INSTALANDO PROGRAMAS”	219
ACTIVIDAD 6 OPCIÓN B “INSTALACIÓN DEL SO”	221
LECTURA 9 “CONOCIENDO EL MANTENIMIENTO PREVENTIVO Y CORRECTIVO DEL EQUIPO DE CÓMPUTO”	223
PRÁCTICA 7 OPCIÓN A “MANTENIENDO LO NUESTRO”	228
ACTIVIDAD 7 OPCIÓN B “MANTENIENDO LO NUESTRO”	230
LECTURA 10 “HAGAMOS QUE DURE”	232
PRÁCTICA 8 OPCIÓN A “LO QUE DEBEN SABER PARA EL MANTENIMIENTO DEL EQUIPO DE CÓMPUTO”	237
ACTIVIDAD 8 OPCIÓN B “LO QUE DEBEN SABER PARA EL MANTENIMIENTO DEL EQUIPO DE CÓMPUTO”	240
LECTURA 11 “EXPLORANDO Y REVISANDO FÍSICAMENTE LA PC”	243
PRÁCTICA 9 OPCIÓN A “MI MEMORIA PARA MANTENER”	246
ACTIVIDAD 9 OPCIÓN B “ROMPEMOS LA CABEZA AL PC”	248
LECTURA 12 “TUNEANDO INTERNA Y EXTERNAMENTE LOS COMPONENTES Y PERIFÉRICOS DEL PC”	250
PRÁCTICA 10 OPCIÓN A. “PREVENGO Y FUNCIONA”	260
ACTIVIDAD 10 OPCIÓN B “REPORTO MANTENIMIENTO”	263
LECTURA 13 “VIVIENDO ENTRE REDES”	268
PRÁCTICA 11 OPCIÓN A “ARMANDO A Y B”	272
ACTIVIDAD 11 OPCIÓN B “ARMANDO A Y B”	277
LECTURA 14 “ENREDADOS”	281
PRÁCTICA 12 OPCIÓN A. “ENREDADOS”	285



ACTIVIDAD 12 OPCIÓN B. "ENREDADOS"	287
REFORZAMIENTO	290
ACTIVIDAD No.1 REFORZAMIENTO" MAPA CONCEPTUAL"	290
ANEXOS.....	291



Mensaje del director



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN



GUÍA DE ESTUDIANTES

Estimada comunidad estudiantil del Colegio de Bachilleres de Tabasco: quiero hacer énfasis en nuestra Institución, la cual tiene 5 décadas forjando el aprendizaje de cada uno de los jóvenes, hoy muchos de los que han pasado por nuestras aulas de clases son profesionistas exitosos.

Dentro del marco del 50 aniversario COBATAB, me permito como Director General enviarles un cordial saludo y dirigirme a ustedes a través de esta guía de estudio diseñada para acompañarlos como una herramienta en su formación académica y personal.

En esta etapa de su vida, el aprendizaje autónomo es clave para descubrir sus talentos, fortalecer sus habilidades y construir un futuro con propósito. Cada actividad, cada lectura y cada reto que encuentren en esta guía de estudio está pensado para impulsar su Desarrollo integral.

Les invito a asumir con responsabilidad su proceso de aprendizaje, a colaborar con sus compañeros, docentes y a mantener siempre una actitud de respeto y apertura. En el Colegio de Bachilleres de Tabasco promovemos la equidad y creemos firmemente en el potencial de cada uno de ustedes.

Esta guía de estudio busca ser clara y accesible, con objetivos definidos y contenidos relevantes para su contexto. Les animo a aprovecharla al máximo, a preguntar, reflexionar y aplicar lo aprendido en su vida diaria.

Confío en su capacidad para superar desafíos, alcanzar metas y contribuir positivamente a su comunidad. Cuentan con el apoyo de sus docentes y de todos los que integramos esta institución.

Con entusiasmo y compromiso, sigamos construyendo juntos una educación de calidad, que genera cambio.

Con aprecio y confianza,

Fernando Yrys Hernández
Director General
Colegio de Bachilleres de Tabasco



Presentación

La Dirección General del Bachillerato (DGB) presenta las Competencias de las diversas Unidades de Aprendizaje Curricular del Competente de Formación Laboral, para el Plan de estudios propio de esta Dirección General.

Estas tienen su sustento, teórica y conceptualmente, en el modelo educativo del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS)¹, y dan cumplimiento a las atribuciones conferidas a esta Dirección por el Reglamento Interior de la Secretaría de Educación Pública (SEP), en el cual se establece, en el Artículo 19 Fracciones I y II la importancia de “proponer las normas pedagógicas, contenidos, planes y programas de estudio, métodos, materiales didácticos e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del bachillerato general, en sus diferentes modalidades y enfoques, y difundir los vigentes”; además de “impulsar las reformas curriculares de los estudios de bachillerato que resulten necesarias para responder a los requerimientos de la sociedad del conocimiento y del desarrollo sustentable”. (RISEP, 2020)

En este sentido, los planteamientos del MCCEMS buscan una formación integral en el estudiantado mediante el desarrollo de la capacidad creadora, productiva, libre y digna del ser humano, con amor al país, a su cultura e historia. Por ello, el Bachillerato General plantea las diversas Unidades de Aprendizaje Curricular (UAC) y Formaciones Laborales Básicas para que con sus estudiantes egresados y egresadas contribuya al logro de su objetivo específico, el cual radica en la “conformación de una ciudadanía reflexiva, con capacidad de formular y asumir responsabilidades de manera comunitaria, interactuar en contextos plurales y propositivos, trazarse metas y aprender de manera continua y colaborativa”.

En este contexto, se presenta la Formación Laboral Básica en Tecnologías de la Información y la Comunicación específica del Bachillerato General, con objetivos delimitados acorde a las características del subsistema y de la población a la cual se dirige. El documento se encuentra conformado por apartados mediante los cuales se describe la justificación y los elementos claves para su implementación en el aula.

1 El cual puede ser consultado a través del siguiente enlace:
https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Documento_Base_rediseño_MCCEMS_Seg_Ed_final.pdf



Programa de Estudios de la Formación Laboral Básica Tecnologías de La Información y la Comunicación

Semestre	Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto	
Créditos	56 totales / 14 por semestre	
Componente	De formación laboral	
Nivel de formación laboral	Básica	
Tiempo asignado	Mediación docente	Estudio independiente
	448 h. totales 112 h. por semestre	112 h. totales 28 h. por semestre
Sector productivo	Tecnologías de la Información ²	



2 Acorde al RENECE – Registro Nacional de Estándares de Competencia por Sector Productivo. Disponible en: <https://conocer.gob.mx/renec-registro-nacional-de-estandares-de-competencia-por-sector-productivo/>



Fundamentación

La Dirección General del Bachillerato (DGB), acorde a la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y al Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), y en su responsabilidad de enfrentar tanto los nuevos retos como los objetivos que de estos se desprenden, actualiza el presente Programa de estudios, el cual responde a una visión de educación integral, pertinente, de calidad y excelencia.

Dicho programa forma parte del Componente de Formación Laboral Básico del Bachillerato General, el cual busca ser un espacio vinculado con el sector productivo, permitiendo al estudiantado no solo cumplir con su trayecto educativo, sino construir su proyecto de vida, con mayores posibilidades de inserción en el mercado de trabajo.

Esto atendiendo al mandato constitucional que en materia educativa, con base en la Reforma Constitucional a los artículos 3°, 31° y 73° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y de la emisión de la Legislación Secundaria, publicadas el 30 de septiembre de 2019 en el Diario Oficial de la Federación, determinan la reorientación del Sistema Educativo Nacional para “garantizar el derecho a la educación con un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva, para incidir en la cultura educativa mediante la corresponsabilidad y el impulso de transformaciones sociales dentro de la escuela y en la comunidad”.

Bajo este contexto, es que el Componente de Formación Laboral Básico, adquiere mayor relevancia, pues tendrá como ejes rectores:

- **Enfoque en competencias**, que busca desarrollar las capacidades y habilidades necesarias para el desempeño laboral.
- **Enfoque humanista**, que valora y respeta la diversidad y la dignidad del estudiantado, su potencial creativo, su participación, su bienestar integral y su compromiso social.

Estos enfoques se orientan a promover una educación inclusiva, equitativa y de calidad, que favorezca el aprendizaje permanente y el máximo logro de los aprendizajes.

Así pues, el Componente de Formación Laboral Básico, busca desarrollar en el estudiantado competencias laborales básicas, que le permitan aplicar en forma integrada los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores con responsabilidad y autonomía para desenvolverse en contextos específicos del



desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo a lo largo de la vida. 3

Para lograr dicho propósito, lo que a continuación se presenta es una serie de competencias laborales básicas las cuales permitirán al personal docente el abordaje de aprendizajes con la amplitud y profundidad acorde a los diversos contextos.

Es decir, a partir de estas competencias, se diseñarán estrategias de enseñanza-aprendizaje que permita a las y los estudiantes ser capaces de conducir su vida hacia su futuro con bienestar y satisfacción, con sentido de pertenencia social, conscientes de los problemas sociales, económicos y políticos que aquejan al país, pero también de su entorno inmediato, dispuestos a participar de manera responsable y decidida en los procesos de democracia participativa y a comprometerse en las soluciones de las problemáticas que los aquejan y que tengan la capacidad de aprender a aprender en el trayecto de su vida. 4

Para lo cual, es de primordial importancia visualizar que debe existir una articulación contextualizada del Componente Laboral Básico, con el Currículum Fundamental y el Ampliado, para garantizar así la transferencia de los conocimientos, experiencias, habilidades, capacidades, actitudes y valores

Es decir, esta articulación permitirá:

- La transversalidad del conocimiento adquirido en el Currículum Fundamental con las competencias laborales básicas requeridas en el mercado laboral.
- Fomentar el aprendizaje en contextos diversos, utilizando métodos y estrategias de aprendizaje.
- Centrar las necesidades del mercado laboral.
- Fomentar la interacción entre la vida educativa y la comunidad, a fin de propiciar la adquisición de conocimientos y competencias, de acuerdo con el desarrollo biopsicosociocultural del estudiantado.
- Aprovechar, mediante el Programa Aula, Escuela, Comunidad (PAEC), todas las oportunidades para poner en práctica lo que se ha aprendido; su aplicación no se limitará solo a los recursos sociocognitivos y a las áreas de conocimiento, sino que abarcará los aspectos funcionales (competencias laborales) y recursos socioemocionales.
- Mejorar la relación entre la escuela y los sectores productivos. 5



3 Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

4 Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

5 Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.



Justificación de la Formación Laboral Básica en Tecnologías de la Información y la Comunicación

La Formación Laboral Básica de Tecnologías de la Información y Comunicación pertenece al Recurso Sociocognitivo de Cultura Digital, el cual tiene como propósito promover en el estudiantado el pensar y reflexionar sobre las aplicaciones y los efectos de la tecnología, la capacidad de adaptarse a la diversidad y disponibilidad de los contextos y circunstancias de las y los estudiantes. El propósito es que puedan hacer uso de los recursos tecnológicos (TICCAD, entre otras) para seleccionar, procesar, analizar y sistematizar la información dentro de un marco normativo y de seguridad, y fomenten el uso de dichos recursos de forma responsable en el entorno que lo rodea. Por otra parte, las Tecnologías de la Información y Comunicación se vinculan de manera interdisciplinar tanto con Pensamiento Matemático como con Comunicación, ya que aportan los elementos para la resolución de problemas mediante los algoritmos y la programación.

El propósito general de Tecnologías de la Información y Comunicación es: Desarrollar la capacidad para proponer soluciones a problemas del contexto laboral y escolar, mediante su aplicación de forma creativa e innovadora, con una postura ética y responsable como ciudadana y ciudadano digital.

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, desde esta formación laboral básica, destaca el manejo avanzado de las aplicaciones de software y hardware para la resolución de problemas de los diferentes ámbitos de la vida cotidiana, desarrollando los aspectos metodológicos, creativos y comunicativos, sin olvidar un comportamiento propositivo en beneficio personal y dentro de la sociedad. Tecnologías de la Información y Comunicación busca desarrollar en el estudiantado las competencias profesionales en las áreas de aplicaciones de oficina, los elementos del hardware, las comunicaciones mediante las redes informáticas, el desarrollo de sistemas y el software de diseño, sin olvidar la transversalidad, interdisciplinariedad, vinculación laboral, así como la continuación de sus estudios a nivel superior.

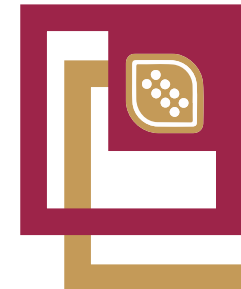
En el contexto curricular de la Formación Laboral Básica de Tecnologías de la Información y Comunicación, el contenido se divide en cuatro módulos que se imparten a partir del tercer semestre con una carga de 7 horas semanales, cada módulo se integra por dos submódulos en los que se busca desarrollar el manejo de aplicaciones de oficina que permiten elaborar documentos electrónicos con características avanzadas utilizando el procesador de textos y la hoja de cálculo, crear y participar en comunidades virtuales para el



intercambio de información incluyendo el ámbito educativo, aplicar mantenimiento al equipo de cómputo; para el desarrollo de sistemas con fundamento en las bases de datos y la programación, mediante la creación de páginas web y el software de diseño lograr comunicar ideas e información, en el entorno laboral y escolar.

Todas estas competencias posibilitan a la persona egresada en su incorporación al mundo laboral o bien desarrollar procesos productivos independientes de acuerdo con sus intereses profesionales o las necesidades de su entorno social como asistente en las siguientes áreas: administrativas, soporte técnico, área de sistemas, publicidad y otras, en diferentes instituciones tanto públicas como privadas.





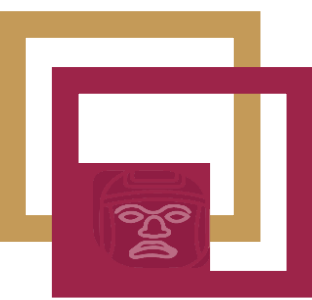
Ubicación de la Formación Laboral Básica Tecnologías de la Información y la Comunicación

Primer semestre	Segundo semestre	Tercer semestre	Cuarto semestre	Quinto semestre	Sexto semestre
Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular
La materia y sus interacciones	Conservación de la energía y sus interacciones con la materia	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias	La energía en los procesos de la vida diaria	Organismos: estructuras y procesos. Herencia y evolución biológica
Ciencias Sociales I	Ciencias sociales II		Conciencia histórica I. Perspectivas del México antiguo. Los contextos globales	Conciencia histórica II. México durante el expansionismo capitalista	Conciencia histórica III. La realidad actual en perspectiva histórica
Cultura digital I	Cultura digital II		* Taller de cultura digital		
Pensamiento matemático I	Pensamiento matemático II		* Temas selectos de matemáticas I		
Lengua y comunicación I	Lengua y comunicación II	Pensamiento matemático III	* Pensamiento literario	Formación fundamental extendida (Optativa)	* Temas selectos de matemáticas II
Inglés I	Inglés II	Lengua y comunicación III	Inglés IV		
Humanidades I	Humanidades II	Inglés III	* Espacio y sociedad		
* Laboratorio de investigación	* Taller de ciencias I	Humanidades III	Ciencias sociales III	Formación fundamental extendida (Optativa)	Formación fundamental extendida (Optativa)
* Orientación Educativa: Escolar	* Orientación Educativa: Personal y ocupacional	* Orientación Educativa: Psicosocial	* Orientación Educativa: Vocacional y Profesional	Formación fundamental extendida (Optativa)	Formación fundamental extendida (Optativa)
* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales I	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales II	* Taller de Cultura y Recreación I	* Taller de Cultura y Recreación II	* Taller de Cultura y Recreación III	* Orientación Educativa: Proyecto de Vida y Profesional
- Currículum ampliado	- Currículum ampliado	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales III	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales IV	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales V	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales VI
		Gestión de archivos de texto.	Comunidades virtuales.	Sistemas de Información	Páginas web
		Hoja de cálculo aplicado.	Mantenimiento y redes de cómputo.	Programación.	Diseño Digital
		- Currículum ampliado	- Currículum ampliado	- Currículum ampliado	- Currículum ampliado

	COMPONENTE DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL
	COMPONENTE DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDO OBLIGATORIO
	COMPONENTE DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDO
	COMPONENTE DE FORMACIÓN LABORAL BÁSICO
	COMPONENTE DE FORMACIÓN AMPLIADA

HD: Horas con docente
HI: Horas de estudio independiente
HT: Horas totales
C: Créditos

TOTAL DE HORAS CON DOCENTE SEMANA MES: 203
TOTAL DE HORAS SEMANA MES: 253.8
TOTAL DE HORAS: 4060.8
TOTAL DE CRÉDITOS: 406



Mapa de la Formación Laboral Básica de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Módulo I: Software de aplicación

Submódulo 1	Gestión de archivos de texto.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Hoja de cálculo aplicado.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Módulo II: Hardware y comunicaciones

Submódulo 1	Comunidades virtuales.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Mantenimiento y redes de. cómputo
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Módulo III: Desarrollo de sistemas.

Submódulo 1	Sistemas de Información
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Programación.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Módulo IV: Software de diseño.

Submódulo 1	Páginas web.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Diseño Digital.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos



Competencias Laborales Básicas

Hacen referencia a la capacidad para aplicar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores en el desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo para que el estudiantado desarrolle la formación fundamental o laboral básica, que les permite desempeñar funciones laborales de nivel dos de competencia, aplicando soluciones a problemas simples en contextos conocidos y específicos.

Tienen validez oficial dentro del Sistema Educativo Nacional (SEN), lo cual se expresa con la emisión del documento que acredita su formación.

Estas competencias se caracterizan por:

- **Pertinencia:** Atiende a las necesidades del sector productivo y son valoradas
- **Relevancia:** Favorece la empleabilidad y emprendimientos productivos, sin disparidades de género, étnicas o exclusión de grupos vulnerables.
- **Coherencia:** Acorde al tipo educativo de media superior.
- **Suficiencia:** Abarca un proceso completo e independiente a las demás funciones que desempeña quien egresa de la formación laboral básica, técnica o tecnológica en el sector productivo.
- **Autonomía:** Faculta para el análisis y toma de decisiones.
- **Responsabilidad:** Capacidad para asumir compromisos orientados al logro de objetivos y metas laborales.
- **Variedad:** Abarca la ejecución de actividades rutinarias – no rutinarias, predecibles – impredecibles – contextos diversos.
- **Complejidad:** Moviliza recursos cognitivos, procedimentales y actitudinales en diferentes niveles para la ejecución de actividades y funciones.

De igual forma es importante señalar, que, para el caso de la Formación Laboral Básica, como se señaló anteriormente, se logrará en el estudiantado el nivel de competencia dos, el cual se caracteriza por:

- Realización de actividades programadas.
- Aplicación de habilidades cognitivas y de comunicación para recibir, transmitir y recordar información.
- Utiliza técnicas, materiales, herramientas y equipamiento que no requieren un nivel de especialización para realizar actividades en contextos conocidos, además del uso de tecnologías de la información y comunicación básicas, actuando con ética, con un enfoque de sostenibilidad y responsabilidad sobre su entorno. 6

Así mismo, para el caso de la Formación Laboral Básica en Tecnologías de la Información y Comunicación, se considerará el siguiente el perfil de egreso:

1. Integra con la asistencia del personal docente, información digital mediante la creación de documentos electrónicos, empleando software de aplicación, como procesadores de textos y editor de imágenes de manera responsable y creativa en ámbitos laborales, escolares y de la vida cotidiana.
2. Prepara con la supervisión del personal docente, información a través de la manipulación de datos y fórmulas, elaborando gráficos en una aplicación de hoja de cálculo, resolviendo de manera creativa e innovadora, situaciones en diversos ambientes y contextos.



3. Plantea con la asistencia del personal docente el uso, creación y administración de plataformas electrónicas de consulta, comunicación y distribución de contenidos multimedia, proponiendo comunidades virtuales que le permitan comunicarse, favoreciendo su autoaprendizaje en un ambiente innovador en sus diferentes contextos.
4. Desarrolla con el acompañamiento del personal docente, acciones correctivas para los problemas de operación del equipo de cómputo, mediante la aplicación de mantenimiento preventivo y correctivo de acuerdo con las especificaciones del fabricante, prolongando la vida útil del equipo, mostrando responsabilidad e iniciativa en diversos ámbitos.
5. Propone el diseño de sistemas de información, a partir del análisis de las necesidades de las personas usuarias permitiendo junto con la supervisión del personal docente, la solución de problemas de manera responsable e innovadora en diferentes contextos.
6. Construye sistemas de información organizacionales asistido por el personal docente, mediante la codificación y compilación de instrucciones algorítmicas pertinentes utilizando lenguajes de programación y bases de datos para cumplir con los requerimientos de funcionalidad y rendimiento establecidos en el diseño de sistemas de información asumiendo la frustración como parte del proceso en ambientes laborales, educativos y de la vida cotidiana.
7. Construye con el acompañamiento del personal docente, sitios web creativos y funcionales mediante software de diseño web, para transmitir información electrónica diversa a gran escala de manera responsable y empática en contextos laborales, educativos y de la vida cotidiana.
8. Elabora con la asistencia del personal docente, diversos recursos gráficos publicitarios utilizando software de diseño, permitiendo su publicación en medios digitales e impresos para comunicar ideas o emociones aplicables a contextos laborales, escolares y de la vida cotidiana, en un ambiente ético e innovador, mostrando flexibilidad y apertura a diferentes puntos de vista.

Así mismo se señalan algunas normas de competencia laboral vigentes, avaladas por el Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales, que podrán servir de guía para el desarrollo de los módulos:

- **CINF0376.01** Elaboración de documentos y comunicación mediante el empleo de las características avanzadas de aplicaciones de cómputo.
- **UINF0650.01** Preservar el equipo de cómputo, insumos, información y el lugar de trabajo.
- **UINF0947.01** Operar las Herramientas de Cómputo en ambiente de red.
- **UINF0948.01** Elaborar documentos de texto mediante el empleo de las características avanzadas de la aplicación de cómputo.
- **UINF0949.01** Elaborar hojas de cálculo mediante el empleo de las características avanzadas la aplicación de cómputo.

6 Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.



Proceso de evaluación bajo el enfoque en competencias

La evaluación por competencias es un proceso que permitirá mediante la obtención de evidencias conocer el dominio de conocimientos, habilidades y actitudes socioafectivas desarrolladas por el estudiantado. Dicho proceso deberá ser formativo e integral, es decir, permitirá visualizar no solo el saber, saber hacer y saber ser, sino también el bagaje histórico y cultural lo cual permitirá al estudiantado la comprensión de la realidad social y laboral de los sectores y de la comunidad para a partir de ello lograr su intervención y aporte.

Para ello lo que a continuación se presentan son los principios que orientarán el proceso de evaluación:

1. **Validez:** debe existir correlación entre los resultados de la evaluación y los resultados esperados en situaciones laborales reales.
2. **Confiabilidad:** producir resultados consistentes al evaluar en momentos diferentes y en diversos contextos.
3. **Accesibilidad:** facilitar el acceso a cualquier persona que pueda ser capaz de demostrar el desarrollo de la competencia.
4. **Comunicación:** dar a conocer previamente las condiciones en que se va a evaluar, y posteriormente, los resultados mediante la retroalimentación.
5. **Equidad:** evitar cualquier práctica discriminatoria, es decir, el estudiantado será evaluado bajo los mismos criterios e indicadores.
6. **Flexibilidad:** adaptarse a diferentes modalidades y opciones de formación, así como a las características y necesidades del estudiantado. 7

Así pues para poder llevar a cabo lo aquí planteado, se propone la utilización de una amplia gama de instrumentos que permitan visualizar tanto el proceso como el resultado final del aprendizaje del estudiantado, entre los que se encuentran: rúbricas, pruebas de ejecución, portafolios de evidencias, diario de campo o bitácora, organizadores gráficos, ensayos, resolución de ejercicios y problemas, exámenes o pruebas tipo saber, exposición, método de casos, proyectos y debates o discusiones dirigidas, entre otros.

De igual forma, es necesario que la evaluación contemple:

- Autoevaluación: cuando el estudiantado valora su desarrollo y la forma en que aprendió.
- Coevaluación: a través de la retroalimentación entre pares, fomentando la cooperación, la colaboración, la empatía y la crítica constructiva.
- Heteroevaluación: emitida por el personal docente en función de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores ponderados en los instrumentos de evaluación.

Finalmente, respecto a los pasos para evaluar las competencias laborales básicas, se presenta a continuación una propuesta elaborada por la Subsecretaría de Educación Media Superior (2023b), la cual ilustra la ruta a seguir y constituye una referencia para el personal docente.

7 Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.



Pasos para evaluar competencias laborales



Rol del estudiantado

El rol del estudiantado en el proceso educativo no se limita simplemente a recibir información y repetirla, sino que debe ser un agente activo en la construcción de su propio conocimiento y de su identidad. En este sentido, no sólo se trata de aprender a leer y escribir; implica aprender a narrar y comprender su propia vida, tanto como autor o autora de su historia personal, como testigo de su contexto social y cultural. Este proceso es fundamental para que el estudiantado se convierta en un sujeto consciente y crítico de su realidad.

La educación es un motor de transformación social, pero también puede perpetuar las desigualdades existentes al tratar a todos y todas por igual sin considerar la diversidad inherente al estudiantado. La educación debe empoderarles, dándoles las condiciones necesarias para reconocer y cuestionar las desigualdades que les rodean.

Si las y los estudiantes son insertados en una educación que no considera su clase, sexo, género, etnia, lengua, cultura, capacidad, condición migratoria, religión o cualquier otro aspecto de su identidad, es muy probable que se apropien de la idea de que “la escuela no es para ellos y ellas”, ya que se enfrentarían constantemente a comentarios o actitudes que les califican de incapaces, ignorantes, indolentes o inútiles terminando por creerlo y asumirlo como verdad. Esta autodesvalorización es una barrera significativa para su desarrollo ya que puede llevar a creer que el conocimiento y la sabiduría pertenecen únicamente a las y los “profesionales” y no reconocen el valor de su propio conocimiento y experiencia.

El rol de las y los estudiantes, entonces, debe ser el de un sujeto activo que desafía y transforma estas narrativas opresivas que fomentan las desigualdades. Debe aprender a valorar su propia voz y experiencia, y a reconocer su capacidad para conocer y transformar su realidad. La educación debe ser un proceso liberador que les permita verse a sí mismos o mismas como agentes de transformación social, capaces de escribir su propia historia y de participar activamente en la construcción de una sociedad más justa y humana.



Simbología

Icono	Descripción
	Lectura: Indica que se realizará la lectura que contiene información de los conocimientos básicos del Programa de Estudio.
	Material audio visual: Representa recursos adicionales al contenido de los conocimientos básicos del Programa de Estudio a través de un video mostrado por el docente, indicado por QR.
	Actividad: Es momento de realizar una actividad teórica – escrita que contribuye a evidenciar el propósito del aprendizaje esperado de los conocimientos básicos del Programa de Estudio.
	Práctica: Hagamos la práctica guiada, que contribuye a la aplicación de los saberes obtenidos con relación al conocimiento básico del Programa de Estudio, se acompaña con el instrumento de evaluación correspondiente.
	Docente explica: Se sugiere que esta sección el docente profundice los conocimientos para adecuarlos a su contexto.
	Actividad SIGA: Indica el producto que se contempla para la plataforma SIGA.
	Evaluación Diagnóstica: Presenta el momento para llevar a cabo la evaluación diagnóstica del submódulo.
	Instrumento de evaluación: Documento en el que tanto el estudiante como el docente observan los criterios con los que se evaluará el producto a realizar.



Icono	Descripción
	Encuadre: Presenta cada aspecto y el porcentaje de calificación con el que se evaluará el submódulo.
	Dosificación: Muestra las fechas en que los conocimientos básicos del Programa de Estudio se van a desarrollar.
	PEC: Proyecto Escolar Comunitario
	Cuadernillo: Estudio Independiente



T

E

M

A

R

I

O

Comunidades virtuales

- ➔ Introducción a las redes (tipos, características y ventajas)
- ➔ Administración de comunidades virtuales (community, manager)
- ➔ Identidad virtual (Social influence)
- ➔ Distribución de archivos multimedia mediante un sistema de redifusión RRS (Podcasting).
- ➔ Comunicadores visuales (Youtubers)

Comunicadores virtuales de profesionales y de negocios

- ➔ Trabajadores autónomos (FreeLancer/Outsourcing)
- ➔ Comercio electrónico (e-commerce)

Comunidades virtuales educativas.

- ➔ E-Learning.
- ➔ Fundamentos.
- ➔ Tipos.
- ➔ Plataformas.

Diseño de herramientas colaborativas.



DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA

Formación Laboral Básica: Tecnologías de la Información y la Comunicación

Módulo II: Hardware y Comunicaciones

Submódulo I: Comunidades Virtuales **Clave:** C4CV

Semestre: 4to. **Turno:** Matutino/Vespertino

Periodo: 2025 – 2026B



Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO I. COMUNIDADES VIRTUALES	Apertura	350'	Encuadre Reglas de convivencia Acuerdos y exposición de la situación didáctica. Evaluación Diagnóstica Comunidades virtuales: ✓ Introducción a las redes (Tipos características y ventajas.) (Lectura 1 "Explorando el mundo de las redes") Practica 1 Opción A o actividad opción B "Descubriendo el Mundo Conectado".	1	03 al 06 de febrero 2026.	Inicio del periodo 03 de febrero
		350'	✓ Administración de comunidades virtuales (community mannager). (Lectura 2 ¿Soy un Community mannager?) Práctica 2 Opción A "¿Soy un Community Manager?" Actividad 2 Opción B "Estrategia de marketing".	2	09 al 13 de febrero 2026.	

Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
	Desarrollo		✓ Identidad virtual (social influencer). (Lectura 3 “Identidad virtual”) Práctica 3 Opción A “La Identidad virtual” de mi empresa O Actividad 3 Opción B “¡Conviértete en un Pro del Contenido!” Descubriendo el Poder de los Comunicadores Visuales.			
		350'	✓ Distribución de archivos multimedia un sistema de redifusión RRS(Podcasting) (Lectura 4 “Podcasting mediante un sistema de redifusión RRS”) Práctica 4 opción A “Mi Podcast” o actividad 4 Opción B “Presentación electrónica”. ✓ Comunicadores visuales (Youtubers). (Lectura 5. “Youtubers vs Edutubers”) Práctica 5 opción A “Mi canal de YouTube”, o Actividad 5 opción	3	16 al 20 de febrero 2026.	



Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO I. COMUNIDADES VIRTUALES	Desarrollo		B “Presentación electrónica”.			
		350'	Comunidades virtuales de profesionales y de negocios: ✓ Trabajadores autónomos (FreeLancer/Outsourcing) (Lectura 6 Comunidades virtuales de profesionales y de negocios.) Práctica 6 opción A, “Mi producto en la web”, o Actividad 6 opción B “Cartel digital”. ✓ Comercio electrónico (e-commerce) Lectura 7 “e-commerce” Práctica 7 opción A “Estamos en Wix”. o Actividad 7 Opción B “vamos a shopity”.	4	23 al 27 de febrero 2026.	Suspensión oficial de labores
		350'	Comunidades virtuales educativas. ✓ E-learning ▪ Fundamentos ▪ Tipos ▪ Plataformas (Lectura 8 Comunidades virtuales educativas.) Práctica 8 opción A, “Aprendo en línea” o Actividad 8 Opción B “Portafolios digitales”.	5	02 al 06 de marzo 2026.	Entrega de estadísticas del semestre por centro educativo. Campaña” Te Extrañamos en El Salón”



Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
	Desarrollo	350'	Diseño de contenidos y herramientas colaborativas. (Lectura 9 Diseño de contenidos y herramientas colaborativas.) Práctica 9 opción A “Práctica digital”, o Actividad 9 Opción B “Presentación electrónica”.	6	09 al 13 de marzo 2026.	Campaña” Te Extrañamos en El Salón”
	Cierre	350'	Presentación de la situación didáctica “Del Aula al Marketplace” y evaluación sumativa.	7	16 al 20 de marzo 2026.	Suspensión oficial de labores 





Propósito del Submódulo

Integra comunidades virtuales con la intención de generar la interacción del estudiantado, utilizando software social y educativo favoreciendo un ambiente de comunicación incluyente y ético dentro de su entorno personal, profesional y educativo.

Desarrolla habilidades para resolver problemas de operación en el equipo de cómputo, aplicando diferentes tipos de mantenimiento, empleando diferentes conexiones para las redes de cómputo, trabajando con responsabilidad y tolerancia a la frustración en los ámbitos organizacionales, educativos y de la vida cotidiana.

Sugerencias de evidencias de evaluación

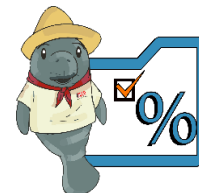
- ✓ Define diferentes tipos de redes y comunidades virtuales, tanto personales, laborales y escolares, para el intercambio de información y archivos multimedia en el ámbito laboral y profesional de manera ética y responsable.
- ✓ Utiliza plataformas con actividades educativas innovadoras, así como comunidades virtuales, del ámbito escolar o profesional que favorezcan su formación continua.

Competencias Laborales Básicas

Plantea con la asistencia del personal docente, el uso, creación y administración de plataformas electrónicas de consulta, comunicación y distribución de contenidos multimedia, proponiendo comunidades virtuales que le permita comunicarse, favoreciendo su autoaprendizaje en un ambiente innovador en sus diferentes contextos.



Encuadre Submódulo 1 Comunidades virtuales



No.	PRÁCTICAS	Puntos
1.	"Descubriendo el Mundo Conectado"	3
2.	¿Soy un Community manager?	3
3.	"La Identidad virtual de mi empresa"	3
4.	"Mi Podcast"	3
5.	"Mi canal de YouTube"	3
6.	"Mi Producto en la Web".	3
7.	"Estamos en Wix"	4
8.	"Aprendo en línea"	4
9.	"Práctica digital"	4
Total de prácticas		30
Evaluación sumativa		30
SD "Del aula al Marketplace"		40
Total		100

No.	ACTIVIDADES	Puntos
1.	"Descubriendo el Mundo Conectado"	2
2.	"Estrategia de Marketing"	2
3.	¡Conviértete en un Pro del Contenido!	2
4.	Presentación Electrónica	2
5.	"Presentación electrónica"	2
6.	"Cartel digital"	2
7.	"Vamos a Shopify"	2
8.	"Portafolios Digitales"	3
9.	"Presentación electrónica"	3
Total de actividades		30





Situación Didáctica Submódulo I

Título:	"Del Aula al Marketplace"
Propósito	En equipos de cinco, conviértanse en arquitectos digitales: elijan una red social y construyan una comunidad virtual vibrante que conecte personas, ideas y productos. Diseñen contenidos que no solo sean atractivos, sino que cuenten historias que enamoren a los usuarios. Utilicen herramientas colaborativas para impulsar productos locales mediante estrategias de marketing digital innovadoras, siempre con un enfoque de responsabilidad social y un impacto positivo en su entorno. ¡Que cada publicación sea una oportunidad para transformar su comunidad y abrir puertas al comercio electrónico responsable!
Sugerencias de evidencias de evaluación :	Define diferentes tipos de redes y comunidades virtuales, tanto personales, laborales y escolares, para el intercambio de información y archivos multimedia en el ámbito laboral y profesional de manera ética y responsable. Utiliza plataformas con actividades educativas innovadoras, así como comunidades virtuales, del ámbito escolar o profesional que favorezcan su formación continua.
Contexto:	Imagina que en tu aula llega Emmanuel, un joven emprendedor con una gran idea: quiere impulsar el negocio familiar y participar en una convocatoria de CANACINTRA, que apoya proyectos que utilizan materiales reciclados. Esta oportunidad podría cambiar el rumbo económico de su familia. Sin embargo, Emmanuel no está solo. Carlos, otro integrante del equipo, recuerda que el comercio electrónico y las redes sociales son herramientas poderosas para promocionar productos y conectar con clientes. Ambos se acercan a ti, como docente experto en TIC, para pedir orientación sobre cómo aplicar estas estrategias digitales a su negocio. La convocatoria exige un catálogo de comunidades virtuales que promuevan los productos y evidencien el uso de tecnologías de bajo costo. Aquí surge el reto: ¿cómo crear una comunidad virtual atractiva y funcional que impulse el negocio familiar? Tu misión como guía será acompañarlos en el diseño de contenidos creativos, utilizando herramientas colaborativas y estrategias de marketing digital responsable. Además, deberán aprender a aprovechar plataformas como Facebook Marketplace, Instagram y X (Twitter) para dar visibilidad a los productos, generar interacción y abrir puertas al comercio electrónico local.
Conflicto cognitivo	¿Desafío para los estudiantes: • ¿Cómo pueden las comunidades virtuales transformar un negocio local? • ¿Qué estrategias digitales son más efectivas para conectar con clientes y promover productos reciclados? • ¿De qué manera el diseño de contenidos y el trabajo colaborativo fortalecen la comunicación y la venta responsable?



Como resuelvo la situación didáctica



¿Quieres que tu negocio sea visible y conquiste más clientes?



Las redes sociales son el puente hacia el éxito, y **Facebook para empresas** es la herramienta que te permitirá destacar frente a la competencia.



Crea tu página profesional hoy mismo y descubre cómo optimizarla para atraer seguidores, generar confianza y convertir interacciones en ventas. ¡No esperes más para llevar tu marca al siguiente nivel!

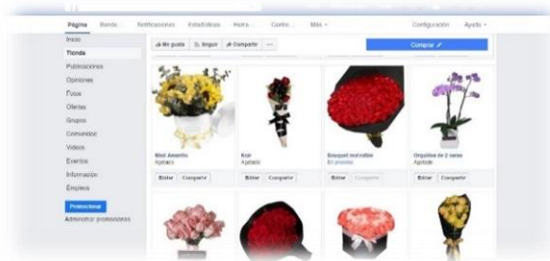


1. Con tu equipo de trabajo debes realizar una cuenta de correo electrónico con la finalidad de tener exclusividad en los datos que vas a proporcionar, para las diferentes redes sociales que utilizaras para su difusión de tu proyecto.

2. Seguidamente debes proporcionar información para realizar una cuenta de Facebook, ingresando desde tu buscador de tu preferencia y seguir el siguiente link [Iniciar sesión en Facebook](#)



3. Ahora que ya tienes tu cuenta de Facebook proporciona toda la información de tu empresa que fuiste trabajando durante el desarrollo de los temas, seguidamente debes compartir el catálogo de contenidos de tus productos al cual le darás difusión en las redes sociales que vayas creando.



4. Con tu equipo de trabajo debes elegir herramientas colaborativas para poder realizar diseño a tus trabajos que ayuden a resolver la problemática planteada.

Office 365



5. Recuerda hacer la Difusión en Facebook de tu catálogo de contenidos y herramientas colaborativas mediante un foro virtual.



Evaluación Diagnóstica

NOMBRE: _____ GRUPO: _____



Instrucciones: Lea las siguientes preguntas y subraye la respuesta correcta.

- a) Grupos de individuos e instituciones organizados cibernéticamente, con objetivos, identidad digital de los usuarios, normas que se aplican a los grupos, uso de diferentes plataformas con diferentes contenidos. () Comunidades religiosas
- b) Suelen ser muy diversas y específicas, involucrando personas de procedencias alejadas geográfica y culturalmente, ordenadas en torno a un tema común de su pasión o interés, y un espacio virtual que puede estar determinado por una página Web o un servicio On-line. () Comunidades sociales
- c) Una comunidad virtual intercambia información, ofrece apoyo, conversa y socializa de manera informal a través de la comunicación simultánea. () Objetivos de las comunidades virtuales.
- d) Son las que usan las redes sociales como Twitter, Facebook, Instagram, etc. para difundir noticias, promocionar marcas, seguir tendencias, etc. () Estructura de una comunidad virtual
- e) Son las que se enfocan en el intercambio de conocimientos y el aprendizaje, como los blogs, los foros, las plataformas educativas, etc. () Comunidades de conocimiento y aprendizaje
- f) Son las que están formadas por clientes seleccionados que mantienen una relación duradera con las marcas y aportan información clave para la toma de decisiones, como las comunidades de investigación de mercado, los paneles de consumidores, los grupos focales, etc. () Comunidades insights
- g) Son las que permiten el intercambio de artículos de segunda mano, servicios, experiencias, etc. entre personas, como las plataformas de carpooling, las páginas de compraventa, los grupos de trueque, etc. () Comunidades de intercambio
- h) Son las que agrupan a personas que comparten una misma fe o creencia, como las iglesias, las sectas, las organizaciones espirituales, etc. () Comunidades virtuales



Contesta los siguientes cuestionamientos eligiendo las opciones de verdadero y falso según sea conveniente.

1. Las Comunidades virtuales no posee un anclaje físico en el mundo real, sino en un servicio o página Web disponible de manera digital.
a) Falso
b) Verdadero
2. Twitter es una red social y no permite establecer tableros de anuncios para leer, limita compartir y comentar noticias con otros usuarios de cualquier parte del mundo.
a) Falso
b) Verdadero
3. Wikipedia más allá de la información abierta para el consumo de todo Internet, existe una comunidad muy diversa de colaboradores, anónimos o no, que debaten en torno a los artículos, los corrigen, crean nuevos, traducen y permiten mantener actualizado el proyecto enciclopédico colectivo.
a) Falso
b) Verdadero
4. Influencer es una persona que tiene una gran popularidad y credibilidad en las redes sociales, y que puede influir en las decisiones de consumo y las tendencias de sus seguidores. Individuo con poder para afectar decisiones en una compra.
a) Falso
b) Verdadero
5. Técnicamente, un podcast es una publicación digital periódica en audio o vídeo que se puede descargar de internet. Sencillamente se trata de un programa de radio personalizable y descargable que puede montarse en una web o blog, incluso en plataformas tan populares como iTunes, Spotify, SoundCloud o Ivoxx, entre otras.
a) Falso
b) Verdadero
6. El outsourcing o tercerización es la práctica de obtener bienes y servicios de un proveedor extranjero. Esto se usa más en industrias donde hay escasez de mano de obra para puestos particulares o donde el costo de la mano de obra es demasiado alto.
a) Falso
b) Verdadero
7. Las Comunidades Virtuales Educativas son la respuesta a los desafíos que se plantean a las instituciones de enseñanza desde la llegada del COVID-19, la necesidad de acelerar la transformación digital dejó a muchas universidades con estas plataformas donde es posible alcanzar objetivos de aprendizaje por medio de la colaboración de docentes y estudiantes.
a) Falso
b) Verdadero



Lectura 1. "Explorando el mundo de las redes"



Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, completa la **Actividad 1. Tabla Comparativa.**

¿Sabías que? La mayoría de los cibernautas mexicanos se conectan a internet a diario. El aumento de las actividades online en la última década ha fomentado la digitalización de otros hábitos cotidianos que solían realizarse solo de manera presencial como, por ejemplo, socializar. Desde la masificación de plataformas digitales como Facebook, X, WhatsApp. (Son el medio para comunicarnos).

Introducción

Las comunidades virtuales se definen como grupos de personas que establecen comunicación e interacción a través de Internet, utilizando diversas herramientas y plataformas digitales para facilitar el intercambio de información y la colaboración en línea.



Efectos de las redes sociales

Estas comunidades se forman por el interés común de sus miembros en un tema o una Práctica específica, y pueden tener diversos fines, como educativos, sociales, comerciales o recreativos.

Las comunidades virtuales y las redes tienen una gran importancia en la sociedad actual, ya que ofrecen múltiples beneficios y oportunidades para las personas y las organizaciones.

¿Qué son las redes sociales?

Podemos definir las redes sociales como plataformas digitales que facilitan la conexión entre personas y el intercambio de diversos tipos de contenido.

Cada usuario dispone de un perfil personalizado que representa su presencia en la red y le permite interactuar tanto de forma pública como privada.

Características de las Redes Sociales

Las características de las redes sociales son variadas y han evolucionado con el tiempo para adaptarse a las necesidades de los usuarios. Algunas de las características más destacadas incluyen:



“Educación que genera cambio”

- ✓ **Interactividad:** Las redes sociales permiten a los usuarios interactuar entre sí a través de comentarios, likes, shares y mensajes directos.

Multimedia: Los usuarios pueden compartir diversos tipos de contenidos como fotos, videos, textos y enlaces.

- ✓ **Conexión en tiempo real:** Permiten la comunicación instantánea y la actualización en tiempo real de los perfiles y contenidos.
- ✓ **Redes de contactos:** Facilitan la creación de redes de contactos personales y profesionales.
- ✓ **Comunidades y grupos:** Los usuarios pueden unirse a grupos y comunidades que



Características de las redes sociales

- comparten intereses específicos en común.
- ✓ **Personalización:** Ofrecen herramientas para personalizar perfiles, preferencias de contenido y configuraciones de privacidad.
- ✓ **Acceso móvil:** Están diseñadas para ser accesibles desde dispositivos móviles, lo que permite el acceso y la interacción en cualquier momento y lugar.

Las redes sociales actuales pueden clasificarse en tres criterios principales que permiten

comprender su naturaleza y función en el entorno digital:

1. Según la dirección o temática Las redes sociales se dividen en verticales y horizontales. Las redes sociales verticales agrupan usuarios en torno a un tema o actividad específica, facilitando la interacción especializada entre personas con intereses comunes. Por otro lado, las **redes sociales horizontales** cubren una amplia variedad de temas y permiten la interacción entre usuarios con intereses diversos, como es el caso de Facebook e Instagram (Aguado & García, 2009).
2. Según el objetivo o propósito Este criterio distingue redes sociales profesionales, de entretenimiento y educativas. Las redes sociales profesionales están orientadas a establecer relaciones laborales y facilitar el networking, siendo LinkedIn un ejemplo destacado. Las redes sociales de entretenimiento se centran en el ocio y la diversión, como TikTok o Snapchat. Finalmente, las redes sociales educativas promueven el aprendizaje y la colaboración académica, como Google Classroom o Moodle (Caldelvilla, 2010; López, 2010).
3. Según el tipo de contenido o formato predominante

Las redes sociales pueden clasificarse en visuales, de microblogging y de mensajería instantánea. Las redes sociales de contenido visual priorizan la compartición de imágenes y videos, como Instagram y YouTube. Las redes de microblogging permiten publicaciones breves y rápidas, como Twitter (ahora X). Las redes de mensajería instantánea facilitan la comunicación directa y privada, como WhatsApp y Messenger (Lozares, 1996; Requena Santos, 1989).



“Educación que genera cambio”

Tipos de redes sociales

- ✓ **Redes Sociales Generalistas:** Estas plataformas son las más conocidas y utilizadas, como Facebook, Twitter e Instagram. Permiten a los usuarios compartir una variedad de contenido, como fotos, videos, mensajes y enlaces.



Tipos de redes sociales

- ✓ **Redes Sociales Profesionales:** Ejemplos incluyen LinkedIn y Xing. Estas redes están diseñadas para conectar a profesionales y facilitar la búsqueda de empleo, el networking empresarial y la colaboración en proyectos profesionales.
- ✓ **Redes Sociales Temáticas o de Intereses Específicos:** Plataformas como Pinterest (centrada en la compartición de imágenes inspiradoras) o Strava (orientada a los amantes del deporte) se centran en intereses específicos y comunidades temáticas.
- ✓ **Redes Sociales de Contenido Visual:** Snapchat y TikTok se centran en compartir videos y fotos de corta duración, lo que las hace populares entre las generaciones más jóvenes.
- ✓ **Redes Sociales de Mensajería:** WhatsApp y Facebook Messenger son ejemplos de redes sociales de mensajería que se centran en la comunicación uno a uno o en grupos.
- ✓ **Redes Sociales de Juegos:**

Plataformas como Twitch y Discord permiten a los jugadores conectarse, comunicarse y transmitir sus partidas en vivo.

Funciones de las redes sociales

- ✓ **Comunicar y compartir.** Las redes sociales funcionan como plataformas para el intercambio de información u opinión. Según el tipo de red, varían las funcionalidades y el tipo de comunicación que se establece entre los usuarios. En muchas de ellas, los usuarios pueden compartir imágenes, videos, documentos, opiniones e información.



Funciones de las redes sociales

Mantener o establecer contacto.

Las redes permiten a todas las personas que poseen acceso a Internet crearse un usuario en la red y conectarse con otros alrededor del planeta que también estén adheridos a esa red social. Permiten comunicarse con amigos, familiares, hacer nuevas amistades, buscar pareja, establecer relaciones laborales o profesionales.

- ✓ **Informarse:** El gran caudal de información que circula en las redes sociales permite a los usuarios mantenerse informados sobre acontecimientos importantes o temáticas de interés. La mayoría de las redes permiten crear un usuario y personalizar el tipo de información que se mostrará en la red.



"Educación que genera cambio"

- ✓ **Entretenerse:** Las redes sociales crean comunidades de usuarios con intereses similares sobre determinadas temáticas. Estas redes funcionan como una gran fuente de entretenimiento y distensión.
- ✓ **Vender/comprar:** Muchas redes sociales se han erigido como canales para la compra y venta de bienes o servicios en plataformas como Instagram o Facebook, el usuario puede seguir a los negocios, comercios o trabajadores independientes que sean de su agrado y establecer con ellos relaciones comerciales.

Ventajas de las Redes Sociales

El uso de redes sociales ha sido absorbido por personas en todo el mundo y hoy ya es parte de la rutina. Esto hizo de esos espacios un lugar donde las marcas y empresas también quisieran estar para interactuar con sus prospectos y clientes, trayendo posibilidades muy positivas, como:

- ✓ **Conexión Global:** Las redes sociales permiten a las personas conectarse con amigos y familiares en todo el mundo, superando barreras geográficas.
- ✓ **Instantánea:** Facilitan la comunicación en tiempo real a través de mensajes instantáneos y videollamadas.
- ✓ **Promoción y Marketing:** Son herramientas eficaces para la promoción de negocios, marcas y productos
- ✓ **Adicción y Pérdida de Tiempo:** Pueden convertirse en una distracción que consume mucho tiempo y provocar adicción.
- ✓ **Riesgos de Privacidad:** La información personal puede ser vulnerable a la recopilación de datos y al acceso no autorizado.

- ✓ **Aislamiento Social:** A pesar de conectar a las personas en línea, algunas personas pueden sentirse aisladas en el mundo real.



Desventajas de las redes sociales

- ✓ **Difusión de Desinformación:** Las redes sociales pueden propagar noticias falsas y desinformación rápidamente.
- ✓ **Según el tipo de contenido o formato predominante**
Las redes sociales pueden clasificarse en visuales, de microblogging y de mensajería instantánea.
- ✓ Las **redes sociales de contenido visual** priorizan la compartición de imágenes y videos, como Instagram y YouTube. Las **redes de microblogging** permiten publicaciones breves y rápidas, como Twitter (ahora X).
- ✓ Las **redes de mensajería instantánea** facilitan la comunicación directa y privada, como WhatsApp y Messenger (Lozares, 1996; Requena Santos, 1989).
- ✓



Especificaciones de los tipos de redes sociales		
Tipo	Característica	LOGOTIPO
Redes sociales horizontales	Las redes sociales horizontales son las que se dirigen a cualquier público y no tienen un uso específico como, por ejemplo, Facebook o Instagram. Cada usuario decide cómo quiere utilizarlas dentro de las normas y políticas específicas de la comunidad, esto es, elige qué tipo de contenido y qué temas son de su interés.	
Redes sociales verticales	Las redes sociales verticales se centran en una temática o nicho específico. A pesar de que se pueden intercambiar ideas y contenido de diferentes temáticas, todas se engloban en una general. Es decir, son plataformas que buscan crear conexiones con personas que tienen intereses similares o en común. Algunos ejemplos son SoundCloud (red social de música) o Foursquare (de ocio geolocalizado).	
Redes sociales verticales mixtas	Las redes sociales verticales mixtas combinan propiedades de las horizontales y de las verticales. Estas permiten desarrollar actividades tanto personales como profesionales. Un ejemplo de red social vertical mixta es Twitter ahora llamada X	
Redes sociales profesionales	Estas giran en torno al mundo laboral y suelen emplearse para buscar trabajo, hacer networking, captar clientes y compartir contenido de corte profesional. La red social profesional más popular es LinkedIn	
Redes sociales de ocio	Se trata de comunidades que permiten a los creadores de contenido y usuarios divertirse de diferentes formas, sobre todo en torno a videojuegos, deporte, humor o música. En los últimos años, también han surgido redes sociales como Twitch, centradas en el entretenimiento.	



“Educación que genera cambio”

Redes o contenido compartido	Las redes sociales de contenido compartido permiten a los usuarios crear, compartir y consumir contenido multimedia. De este modo, el principal objetivo es que los usuarios generen su propio contenido, aunque estos también pueden interactuar a través de los espacios de comentarios que tienen dichos contenidos. YouTube es la plataforma por excelencia de esta categoría.	
Blogging y microblogging	Aunque los blogs existen desde los inicios de internet, también pueden ser considerados una especie de red social.	



Las 25 plataformas de redes sociales más famosas del mundo

		Usuarios Activos Mensuales	Company	Año de lanzamiento
1		2.797 mill. Facebook	Facebook 	2004
2		2.291 mill. YouTube	Alphabet 	2005
3		2.000 mill. WhatsApp	Facebook 	2009
4		1.300 mill. Facebook Messenger	Facebook 	2011
5		1.287 mill. Instagram	Facebook 	2010
6		1.225 mill. WeChat	Tencent 	2011
7		732 mill. TikTok	ByteDance 	2016
8		600 mill. Douyin	ByteDance 	2016
9		595 mill. QQ	Tencent 	1999
10		550 mill. Telegram	Telegram 	2013
11		528 mill. Snapchat	Snap 	2011
12		521 mill. Weibo	Sina 	2009
13		517 mill. Qzone	Tencent 	2005
14		481 mill. Kuaishou	Kuaishou 	2011
15		459 mill. Pinterest	Pinterest 	2009
16		430 mill. Reddit	Reddit 	2005
17		396 mill. Twitter	Twitter 	2006
18		300 mill. Skype	Microsoft 	2003
19		300 mill. Tieba	Baidu 	2003
20		300 mill. Quora	Quora 	2009
21		260 mill. Viber	Rakuten 	2001
22		250 mill. LinkedIn	Microsoft 	2003
23		250 mill. Teams	Microsoft 	2016
24		200 mill. imo	PageBites 	2012
25		169 mill. Line	Navar 	2011





Recurso didáctico sugerido



[https://youtu.be/FwtRHO
Rp1kY](https://youtu.be/FwtRHO
Rp1kY)



[https://youtu.be/NVz6
s7PMrhU](https://youtu.be/NVz6
s7PMrhU)



Referencias

- Aguado, G y A García. «Aspectos claves de la comunicación a través de las redes sociales. Comunicación y hombre.» 2009. Redalyc: red de revistas científicas N0 5. 4 de febrero de 2015 <<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=129412636003>>.
- Caldelvilla, David 2010. «Las Redes Sociales, Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual.» Madrid: Facultad de Ciencias de la Información de la UCM, 2010.
- López, A. «La comunicación empresarial en las redes sociales.» 24 de noviembre de 2010. blog.gtcomunicacion.com. 7 de febrero de 2015.
- LOZARES, Carlos, “La teoría de redes sociales”, *Papers. Revista de Sociología*, n° 48, 1996: 103-126.
- Disponible en la web: <http://papers.uba.cat>
- REQUENA SANTOS, Félix, “El concepto de red social”, *Reis*, 48/89, pág. 139.



"Educación que genera cambio"



Práctica 1 Opción A. "Descubriendo el Mundo Conectado"

Instrucciones: Con tu equipo de trabajo realiza una presentación electrónica y comparte en un foro tus reflexiones.

A continuación, vamos a reflexionar acerca del contenido de este tema, para ello:

1. Te sugerimos que indagues y contrastes las nociones que ya conocías del tema y aquellas que has aprendido a partir de las lecturas "Toma Nota" y de los "Recursos sugeridos" que has consultado.
2. La presentación electrónica debe contener ideas de la importancia del uso de las redes sociales y justificar su impacto social.
3. Selecciona, un tipo de red justificando sus beneficios y alcances.
4. Reflexiona sobre la importancia de las redes sociales y su impacto en la sociedad y procede a realizar una presentación electrónica seleccionado una de las siguientes aplicaciones:

- ✓ PowToon
- ✓ Genially
- ✓ Canva
- ✓ PiktoChart
- ✓ Google Slides
- ✓ PowerPoint

Al término de la presentación electrónica la compartirán en un talero (Padlet) donde compartirán sus reflexiones y también podrán ver las opiniones de los compañeros, comenta al menos una de ellas para enriquecer el foro y el intercambio de ideas.

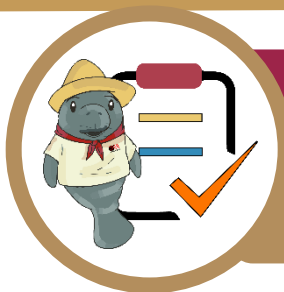


"Educación que genera cambio"

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 1 Opción A "Descubriendo el Mundo Conectado"



DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			1		
2	Utiliza herramientas innovadoras para crear la presentación.			1		
3	Comparte en el tablero padlet.			1		
4	Presenta una descripción breve y atractiva de la información.			1		
5	Presenta imágenes y fachadas de forma creativa.			2		
6	Realiza la definición de las herramientas que van a utilizar para trabajar de forma colaborativa.			2		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Actividad 1 Opción B. "Descubriendo el Mundo Conectado"

Instrucciones: De forma individual realiza una Tabla comparativa de las redes sociales más usadas, sigue las instrucciones del docente

TIPO DE RED SOCIAL	CARACTERÍSTICA	EJEMPLO
Redes sociales verticales mixtas	<i>Las redes sociales verticales mixtas combinan propiedades de las horizontales y de las verticales.</i>	Twitter ahora llamada X 

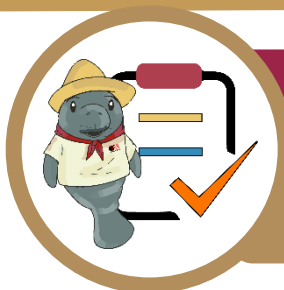


"Educación que genera cambio"

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 1 Opción B "Descubriendo el Mundo Conectado"



DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Investiga información técnica sobre equipos de cómputo utilizando fuentes confiables,			1		
2	Elabora una tabla comparativa en la libreta que incluya características relevantes			1		
3	Describe de manera breve y precisa las características de cada equipo, empleando un lenguaje técnico básico y comprensible.			1		
4	Integra información visual (dibujos, esquemas o recuadros explicativos) que facilite la comprensión de las diferencias entre los equipos.			1		
5	Identifica y define las herramientas (digitales o físicas) que se utilizarán para el trabajo colaborativo durante la actividad.			2		
6	Participa activamente y de forma colaborativa, respetando las indicaciones y tiempos establecidos para la realización de la actividad.			2		
7	Sigue las instrucciones del docente, demostrando responsabilidad y compromiso en el desarrollo de la actividad.			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 2. "¿Soy un Community manager?"



Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, completa la **Práctica No. 2 "Soy un community manager"**

¿Sabías que? El término *community manager* o gestor de comunidades comenzó a consolidarse en el ámbito profesional en el año 2005, cuando Connie Bensen, ejecutiva de la empresa Dell, publicó una descripción detallada de sus funciones como responsable de la gestión de comunidades en línea. Este hecho marcó un hito en la formalización y reconocimiento de esta figura dentro del entorno digital."

En la era digital, las redes sociales se han consolidado como un canal fundamental para que marcas, empresas e instituciones establezcan comunicación con su público objetivo. Su propósito principal es generar confianza y fidelidad, así como incrementar la visibilidad y las ventas. No obstante, para aprovechar plenamente el potencial de estas plataformas, no es suficiente con simplemente crear una cuenta y publicar contenido ocasionalmente.

Es indispensable contar con una estrategia bien definida, un plan de acción coherente y un seguimiento constante de los resultados obtenidos. Para llevar a cabo estas tareas de manera eficaz, se requiere la intervención de un profesional especializado: el community manager, quien "planifica, desarrolla y gestiona estrategias de marketing, comunicación y publicidad digital"

En la actualidad, la manera en que nos comunicamos ha cambiado enormemente ya que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), se han desarrollado para lograr que los

procesos de transformación y comunicación de la sociedad sean más fáciles y que estén al alcance de todos, rompiendo las barreras geográficas.



Community manager

Las comunidades virtuales pueden ser muy diversas y específicas, involucrando personas de procedencias alejadas geográfica y culturalmente, ordenadas en torno a un tema común de su pasión o interés, y un "espacio" virtual que puede estar determinado por una página Web o un servicio On-line.



Comunidad virtual



“Educación que genera cambio”

Community Manager

La invención de las redes sociales en línea, la incorporación de organizaciones de diversas índoles en estas plataformas, el manejo de la imagen y la marca en entornos virtuales, así como la comunicación horizontal y directa con el público a través de medios sociales, han generado la necesidad de una figura profesional que asuma estas responsabilidades: el Community Manager o gestor de comunidad.

Según la Asociación Española de Responsables de Comunidades Online (AERCO), el Community Manager se define como la persona encargada o responsable de mantener, incrementar y, en cierta medida, defender las relaciones de la empresa con sus clientes en el ámbito digital, fundamentándose en el conocimiento de las necesidades y los planteamientos estratégicos de la organización, así como en los intereses de los clientes. Se trata de un profesional que conoce los objetivos y actúa en consecuencia para alcanzarlos (Alcántara, 2011).



Gestor de una comunidad virtual

Es un profesional especializado en el uso de herramientas y aplicaciones 2.0 que se encarga

de gestionar las redes sociales y los nuevos canales de comunicación de una empresa.

Da respuesta a los comentarios que se hacen en social media, pone voz a la empresa y, sobre todo, es quien escucha a quien habla de ella.

El Community Manager es, por lo tanto, quien:

- Planifica, desarrolla y gestiona estrategias de marketing, comunicación y publicidad digital.
- Planifica en medios online.
- Observa y responde a lo que se dice en la red de nuestros clientes.
- Analiza qué sucede en nuestras comunidades.
- Promueve e incentiva debates y discusiones en foros, blogs, portales especializados.
- Dialoga con las comunidades.

A pesar de lo que muchos puedan pensar, el Community Manager, o responsable de comunidad de internet, es una profesión muy compleja y que aglutina múltiples competencias y habilidades. Seguramente un buen perfil de entrada para convertirse en un Community Manager profesional, son aquellas personas que ya les gustan las redes sociales y tienen grandes dosis de empatía, creatividad e ingenio y son muy buenos estableciendo relaciones en internet.

Funciones de un Community Manager

El verdadero potencial del Community Manager, consiste en establecer una relación de confianza con la comunidad de usuarios o simpatizantes de la marca, recoger el feedback y utilizarlo para proponer mejoras internas llevando a cabo las siguientes tareas:



“Educación que genera cambio”

- **Escuchar:** monitorizar constantemente en Internet en busca de conversaciones sobre la empresa, los competidores o el mercado.
- **Circular internamente la información obtenida:** a partir de la escucha, debe ser capaz de extraer lo relevante de la misma, crear un discurso coherente y comprensible y hacerlo llegar a los departamentos o personas correspondientes dentro de la organización.
- **Explica la posición de la empresa a la comunidad:** El Gestor De Comunidades es la voz de la empresa hacia la comunidad, una voz positiva y abierta que traduce el discurso interno de la organización a un discurso comprensible para los usuarios de la misma. Responde y conversa activamente en todos los social media (medios sociales) en los que la empresa tiene presencia activa (perfil) o en los que se produzcan menciones relevantes. Así mismo escribe para el blog corporativo u otros espacios de los social media, usa todas las posibilidades multimedia a su alcance, y selecciona y comparte contenidos de interés para la comunidad.
- **Detectar los “líderes de opinión” o “influenciadores” tanto internos como externos:** La relación entre la comunidad y la empresa está sostenida en la labor de los líderes influenciadores del momento y los potenciales. El Community Manager debe ser capaz de identificarlos y de “reclutarlos”, tanto dentro como fuera de la organización.



Funciones del Community manager

- **Encontrar vías de comunicación entre la comunidad y la empresa:** El Community Manager puede encontrar caminos y ayudar a diseñar estrategias de colaboración a los

directivos de la entidad que desconocen como la comunidad puede ayudar a hacer crecer la empresa.

Metodología de un Community Manager

El éxito en la gestión de las redes sociales depende también de los métodos utilizados por el Community Manager en la búsqueda por audiencia. La correcta implementación requiere considerar:

- **Ética:** esto significa tener criterio, no actuar con mala fe, mantener una postura profesional sin intención de perjudicar a otra persona o empresa.
- **Buenas Prácticas:** Mantener un documento (manual) de buenas prácticas y seguirlo adecuadamente es fundamental.
- **Herramientas:** Programar perfiles en las redes sociales, enriquecer los contenidos, acortar las URLs, medir la reputación de la marca o perfil de la empresa en las redes sociales.
- **Guía de Estilo:** Tener una guía de este tipo hace que la marca pueda tener tono propio. Esto es, no asuma el tono del Community en sus publicaciones.

Habilidades, Destrezas y Formación de un Community Manager

El Community Manager, sea una persona, un equipo de trabajo o una agencia social media, debe contar con ciertos conocimientos, habilidades y destrezas que se hacen necesarias para ejecutar su trabajo. Es de resaltar que las mismas abarcan un amplio espectro provenientes diferentes profesiones estandarizadas en la actualidad como programación y sistemas, psicología,



“Educación que genera cambio”

comunicación social, periodismo, diseño gráfico, mercadotecnia, publicidad, entre otras.

- **Creatividad.** Debe tener una gran imaginación y también debe saber llevar a cabo sus ideas de manera ingeniosa para generar engagement entre los seguidores.
- **Empatía.** Ponerse en el lugar de los seguidores y posibles clientes para ser la voz de ellos dentro de la empresa.
- **Paciencia.** Manejar situaciones difíciles que se pueden dar y saber contestar adecuadamente a esos seguidores que están más descontentos con la marca.
- **Proactivo.** Constante en innovación y evolución para no caer así en la monotonía. Tiene que ser una persona que realice de manera rápida y eficiente las tareas y que tenga planes de contingencia por si las cosas se tuercen o no salen como esperaba.
- **Analítico.** Capaz de saber evaluar las métricas correspondientes a las redes sociales como: el alcance, la interacción y el engagement.
- **Comunicativo.** Ser alguien a quien le encante interactuar con la gente sobre cualquier tema y que sepa expresarse de manera adecuada.

Errores que debes evitar si eres Community Manager

Antes que un Community Manager, ahora eres la voz de una marca en las redes sociales; es decir, interactuarás a diario con sus seguidores y, de hecho, los conocerás mejor que el cliente mismo. Por ese motivo, es importante que evites algunos errores comunes.

1. **Publicar enlaces sin haber comprobado que funcionen correctamente.** Debes asegurar que todos los enlaces que configuras funcionen correctamente porque si no, llevarás al usuario a perder el tiempo. Esto no te conviene.

2. **Perder el tono debido al mensaje recibido cuando se contesta:** Si necesitas respirar antes de responder, hazlo para rebajar ese tono que no puedes usar cuando veas un comentario fuera de sitio.
3. **Utilizar la cuenta de la empresa como si fuera personal:** por desconocimiento de saber en qué cuenta te encuentras. Es un error que ocurre cuando no prestas atenciones.
4. **Es necesario revisar la ortografía de lo que se vaya a publicar.** Escribir bien y sin faltas de ortografía es dar la mejor información para que el usuario entienda el mensaje.
5. **Exceso de hashtag.** Por naturaleza, Instagram te deja poner hasta 30 etiquetas, pero entre 3 y un máximo de 7 u 8 es suficiente.
6. **Desconocimiento de las herramientas.** Conoce el gran número de herramientas que Internet pone a tu disposición para crear, editar, subir, publicar, analizar y un sinnúmero de plataformas que te darán ventaja cuando hagas de Community Manager.
7. **Agredir a la comunidad y/o sector donde se tiene presencia.** Totalmente prohibido. No entres en discusiones ni te metas con nadie. Todos somos personas.
8. **No comprobar la información que se ofrece al usuario.** Debes saber que la información sea veraz y correcta para no estafar al usuario.
9. **Falta de información en el perfil de las aplicaciones.** Configura un perfil bonito, atractivo y con la información que creas que será óptima para que los usuarios te identifiquen fácil y rápidamente.
11. **Publicar una imagen que no corresponda con el copy.** Nos pensamos que cualquier foto y redactado sirve. Debes asociar siempre la fotografía con el copy para que todo tenga sentido.



“Educación que genera cambio”

Herramientas del Community Manager

Para el desarrollo de su gestión profesional con las redes sociales, todos los días aparecen nuevas herramientas para los Community Managers.

Algunas de las más son:

- ➔ **Herramientas de Administración para el Community Manager:** HootSuite.com, Buffer, TweetDeck.com
- ➔ Herramientas de estadísticas para el Community Manager: Google Analytics, Facebook Insights, Twitter Analytics, Estadísticas de YouTube, Bitly.com
- ➔ Herramientas para seguimiento de competidores y monitoreo de reputación para el Community Manager: Google Alerts y Twitterfall.com
- ➔ Herramientas de búsqueda para el Community Manager: Búsqueda avanzada de Twitter, Búsqueda avanzada de LinkedIn, Namechk.com
- ➔ Gestión de imágenes y videos para el Community Manager: Gimp, Canva, Pixabay6.

Diseño de Estrategias de Marketing Digital

Las estrategias de marketing son las que indican como se van a conseguir los objetivos comerciales de nuestra empresa. Para ello es necesario identificar y priorizar a los productos o servicios que tengan suficiencia en potencialidad y rentabilidad, seleccionar al público al que nos vamos a dirigir, definir el posicionamiento de marca que queremos conseguir en la mente de los clientes y trabajar de forma estratégica las diferentes variables que forman el marketing mix (producto, precio, distribución y comunicación).

El marketing digital (o mercadotecnia digital) son estrategias de promoción de productos y servicios en plataformas online: sitios web, redes sociales, blog, correos electrónicos, SEO, video marketing, móvil, etc.

Cuando se habla de redes sociales y sitios web como conectar con los usuarios.





Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/03wcfVHZ2Zo>



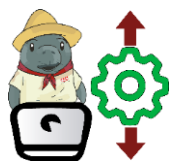
<https://www.youtube.com/watch?v=RTiADEb03Oc>



Referencias

- Alcántara López, R. (diciembre 2011). La comunicación como herramienta clave del Community Manager. Justificación de su presencia en las facultades de comunicación. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752959093>
- Castañeda y Pérez. (mayo-agosto, 2009). Las Comunidades Virtuales de conocimiento. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181421565006> 53
- Giraldo, V. (19 de Agosto de 2019). Community Manager: conoce las funciones de este valioso profesional en las empresas. Obtenido de rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/que-hace-un-community-manager/>
- Moreno, M. (2014). Un Community Manager. Recuperado el 27 de Noviembre de 2022. De un Community Manager Agencia de Marketing Digital: <https://www.uncommunitymanager.es/un-community-manager/Ortega> Maldonado, Álvaro; Rendón López, Lina María; Ortega Carrillo, José Antonio. La profesionalización del Community Manager: claves <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69551301020>





Práctica 2. Opción A ¿Soy un Community manager?

Instrucciones: Con tu equipo de trabajo realiza la elección del Community manager, crea y define la estrategia Marketing que vas a seguir para promocionar la comunidad que estas integrando.

- Elección del community manager, así como las funciones para la creación y manejo de grupo en la aplicación seleccionada.
- Elección de redes para la creación de cuentas y administración de las mismas.
- Realizar invitaciones por enlaces a los grupos.
- Creación de su #hashtag para la identificación de su Práctica de manera rápida en la red.

Recuerda que estas preguntas pueden ayudarte con tu estrategia que vas a utilizar

- Para quien está creando contenido.
- Qué problema vas a resolver.
- Descubre cual es el formato ideal.
- Elige los canales que vas a utilizar.
- Establece con qué frecuencia publicarás.

- Los equipos de trabajo se reúnen y eligen a su community manager bajo los siguientes criterios: debe ser un estudiante que cuente con habilidades digitales para orientarlos, informarlos y motivarlos en el proceso de la resolución de las Prácticas.
- El community manager debe crear contenidos que les resulten útiles, interesantes y divertidos, que les ayuden a resolver sus dudas, a mejorar sus habilidades y a conocer las oportunidades que les ofrece el mercado laboral.
- El community manager va a generar una comunidad de estudiantes para el apoyo, deben tener la capacidad de inspirarse, con la finalidad de divertirse entre ellos, fomentando el sentido de pertenencia, la colaboración y el aprendizaje.

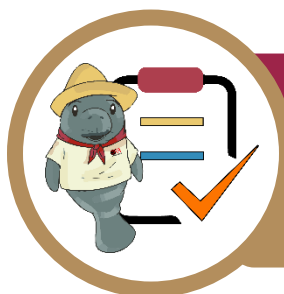


Redes donde se harán cuentas y las que van a administrar	Facebook, Instagram, X, Telegram
Encargado de realizar invitaciones a los grupos que fueron	Nombre:
Creación de su #hashtag	Ejemplo #ComunidadesVirtualesE15 (La P es un identificador en caso de ser Plantel y una E para los centros EMSaD)

Una estrategia de marketing para promocionar artículos de su comunidad mediante un plan ayude a promocionar tu idea de negocio entre tus compañeros, profesores y posibles clientes. Una buena estrategia de marketing debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Definición y creación del producto o servicio que ofreces:** Describe claramente qué vendes (artículos, productos o servicios).
 - Explica los beneficios que ofrece tu producto y cómo satisface una necesidad o deseo específico.
 - Destaca qué diferencia tu producto de la competencia (calidad, precio, exclusividad, sostenibilidad, etc.)
 - Justifica por qué los clientes deberían elegir tu producto.
- Identificación del Mercado Objetivo:** Define quiénes son tus clientes potenciales (edad, género, ubicación, intereses, nivel socioeconómico).
 - Analiza sus necesidades, deseos y hábitos de consumo.
 - Determina cómo y dónde puedes llegar a ellos (redes sociales, eventos escolares, ferias, etc.).
- Establecimiento de Objetivos:** Define metas claras y medibles (por ejemplo, número de ventas, alcance en redes sociales, número de seguidores).
 - Establece plazos para alcanzar estos objetivos.
 - Define indicadores para medir el éxito (ventas, interacción, feedback).
- Diseño de estrategias** Selecciona las acciones específicas para alcanzar tus objetivos (campañas en redes sociales, promociones, eventos, colaboraciones).
 - Define cómo comunicarás tu propuesta de valor (mensajes clave, tono, imágenes).
 - Elige los canales de comunicación más efectivos (Facebook, Instagram, X, Telegram, etc.)
- Plan de acción:** Detalla los pasos concretos para implementar cada estrategia.
 - Asigna responsabilidades claras a cada miembro del equipo o persona encargada.
 - Define fechas de inicio y fin para cada actividad.
 - Establece mecanismos de control y seguimiento para evaluar el progreso y hacer ajustes si es necesario.





Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 2: Opción A ¿Soy un Community manager?

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)				Matriculas(s)		
Producto:				Fecha		
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales				Periodo:2025-2026B		
Nombre del docente:				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Utiliza el procesador de texto y crea un formato para definir su estrategia de Marketing .			1		
3	Describe la importancia del Gestor de comunidades.			1		
4	Identifica y crea cuentas en las redes sociales que se van a administrar.			2		
5	Realizo las invitaciones a las nuevas comunidades.			1		
6	Realiza la estrategia de Marketing.			1		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		

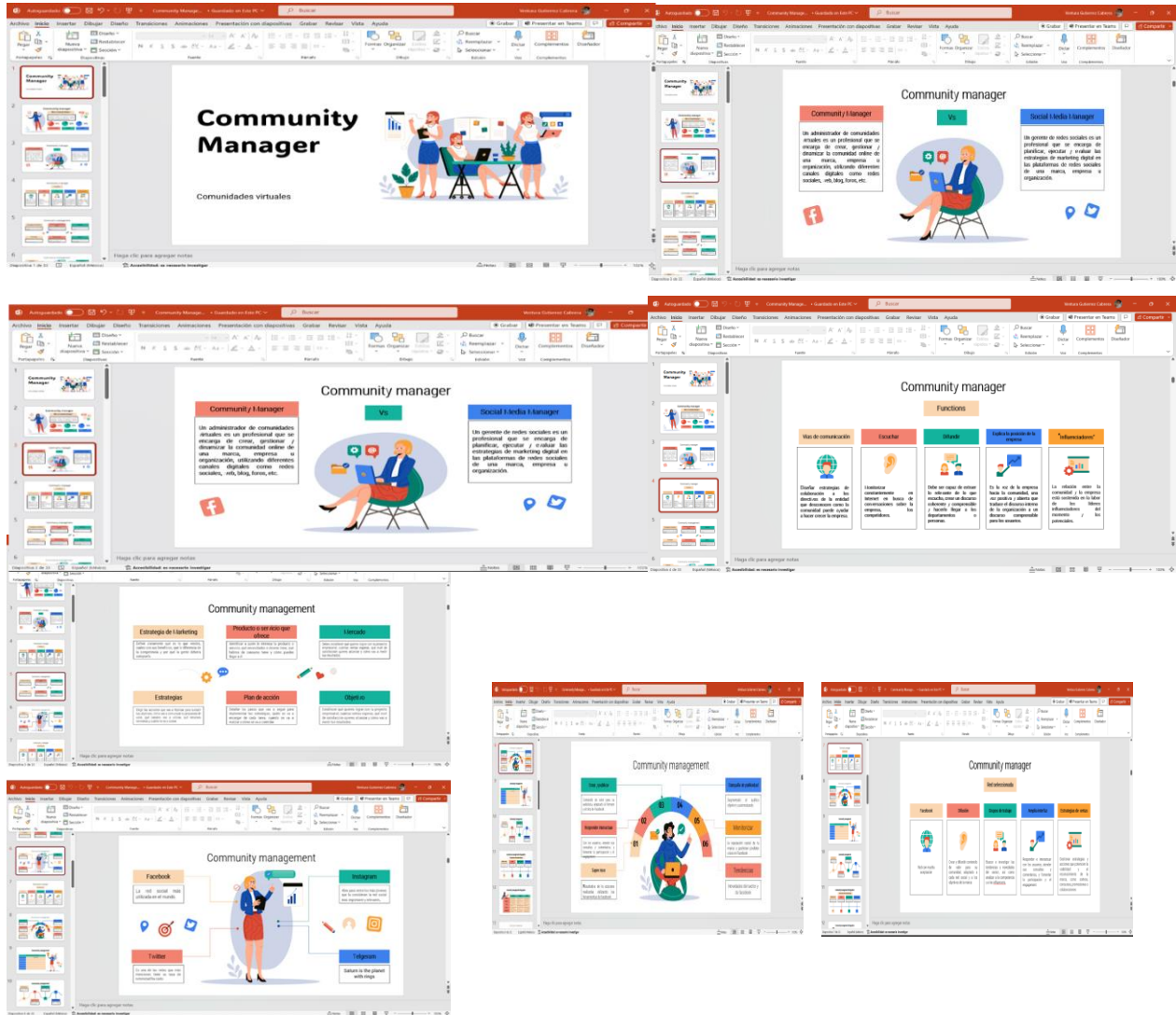


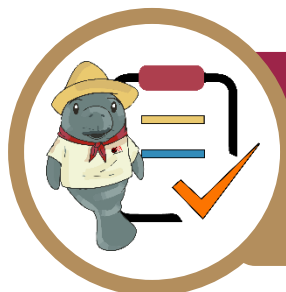
“Educación que genera cambio”

Actividad 2 Opción B “Estrategia de Marketing



Instrucciones: Reunete con tu equipo de trabajo y diseña una Exposición o una alternativa seleccionada por tu docente del tema **Community manager**, debes mencionar y explicar la importancia que tiene en las redes sociales.





Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 2: Opción B Estrategia de Marketing

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Utiliza el presentador electrónico y crea diapositivas para definir su estrategia de Marketing .			1		
3	Describe la importancia del Community manager.			1		
4	Identifica las redes sociales que se van a administrar.			1		
5	Realizo las invitaciones a las nuevas comunidades.			1		
6	Realiza la estrategia de Marketing.			1		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.			2		
8	Cada integrante del equipo identifica la red con más aceptación por los usuarios.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



“Educación que genera cambio”
Lectura 3. “Identidad virtual”



Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, completa la **Práctica 3. “La identidad virtual de mi empresa”**.

¿Sabías que? Los deepfakes y la clonación de voz han alcanzado un nivel de sofisticación cada vez mayor, lo que ha provocado un incremento significativo en los ataques de suplantación de identidad. Por ello, tanto las empresas como los individuos deben extremar precauciones y estar más vigilantes que nunca para proteger sus datos personales y evitar posibles fraudes

La identidad se define como el conjunto de rasgos propios que caracterizan a un individuo o a una comunidad, distinguiéndolos frente a los demás. El término identidad, que proviene del vocablo latino *identitas*, también se refiere a la conciencia que una persona tiene de sí misma, lo que la convierte en un ser único y diferente. Este concepto está relacionado con el



Identidad virtual

autoconcepto y la autoimagen, aspectos que permiten al sujeto percibir su individualidad y singularidad.

Aunque muchas de las características que forman la identidad son innatas y se obtienen por

herencia, siendo dadas por la genética, el entorno ejerce una gran influencia en la conformación de la especificidad de cada sujeto; por esta razón tienen validez expresiones tales como «estoy buscando mi propia identidad».

Los valores que se transmiten en una familia y las creencias que se forman a partir de la vida en comunidad también inciden en el desarrollo de la personalidad.

las producciones de los aficionados (aunque sean muy divertidas y populares).

Identidad Virtual

La identidad virtual se ha convertido en una parte fundamental de la vida de las personas, debido a que se refiere a la imagen o representación que un individuo construye en línea a través de sus Práctica en la web, como las redes sociales, blogs, foros, y otras plataformas en línea. Esta identidad puede ser similar o diferente a la identidad en la vida real, y se caracteriza por una serie de elementos clave:

➤ **Pseudónimos y Alias:** Las personas a menudo utilizan nombres de usuario, apodos o



“Educación que genera cambio”

pseudónimos en línea en lugar de sus nombres reales, lo que les permite mantener cierto grado de anonimato o privacidad.

- **Perfiles en Redes Sociales:** Los perfiles en redes sociales contienen información sobre intereses, preferencias, fotos y otros datos que contribuyen a la construcción de la identidad virtual.
- **Interacciones en Línea:** Las conversaciones, comentarios y publicaciones en línea forman parte de la identidad virtual y revelan aspectos de la personalidad y valores del individuo.
- **Contenido Generado:** La creación de contenido, como blogs, videos, imágenes, música, y otros medios, puede formar parte de la identidad en línea y representar las habilidades y pasiones del individuo.
- **Reputación en Línea:** La forma en que uno se comporta en línea y cómo es percibido por otros contribuye a su reputación en línea y, por lo tanto, a su identidad virtual. La identidad digital es importante porque puede influir en la reputación, la imagen y la confianza que una persona transmite a los demás, tanto en el ámbito personal como profesional. La identidad digital se construye a partir del reconocimiento de los demás, sin comprobar si esa identidad es real o. Por eso, es importante cuidar la identidad digital y ser conscientes de lo que se publica y se comparte en Internet.

Influencer

El influencer es una persona que ha desarrollado una presencia influyente en línea, generalmente en un nicho específico, y que tiene la capacidad de afectar las decisiones y opiniones de otros, el influencers a menudo utilizan plataformas en

línea para promover productos, servicios o causas, y su poder radica en la confianza que han construido con su audiencia.

Algunas características comunes de los influencers incluyen:

- **Seguidores Leales:** Los influencers suelen tener una base de seguidores leales y comprometidos que valoran sus opiniones y recomendaciones.
- **Especialización en un Nicho:** Muchos influencers se especializan en nichos específicos, como belleza, fitness, tecnología, moda, viajes, entre otros.
- **Contenido de Calidad:** Los influencers crean contenido de alta calidad que atrae a su audiencia y establece su autoridad en el nicho.
- **Colaboraciones con Marcas:** Muchos influencers colaboran con marcas para promocionar productos o servicios, lo que les permite generar ingresos a través del marketing de afiliados o acuerdos publicitarios.
- **Interacción con la Audiencia:** Los influencers mantienen una comunicación activa con su audiencia, respondiendo preguntas, participando en conversaciones y escuchando a sus seguidores.

Tipos de influencers

Existen diferentes tipos de influencers, cada uno con un enfoque y estilo de contenido particular:

Microinfluencers: Tienen una audiencia más pequeña pero altamente comprometida en un nicho específico.

Celebridades en Redes Sociales: Son figuras públicas, como actores o músicos, que aprovechan su fama para influir en sus seguidores.



“Educación que genera cambio”

Blogueros y Vlogueros: Crean contenido escrito o en video, respectivamente, sobre una variedad de temas, desde viajes hasta moda o estilo de vida.

Especialistas en Redes Sociales: Se centran en plataformas específicas como Instagram o YouTube y se especializan en nichos estrechos.

Influencers de Negocios y B2B: En el ámbito empresarial, algunos influencers se centran en temas relacionados con el marketing, la tecnología o las finanzas

YouTube

Es un usuario que introduce y comparte videos



Las funciones del Influencer

llamativos en la red social YouTube con el objetivo de causar interés a la comunidad de seguidores de la que dispone y que ésta vaya en aumento.

Son individuos que utilizan la red social de videos más grande el mercado digital YouTube para postear cualquier tipo de contenido que pueda

resultar entretenido, generando así un gran número de reproducciones.

Se trata de un fenómeno reciente y en continuo crecimiento donde este tipo de usuarios tienen una gran capacidad para movilizar al público y generar reacciones. Acaban convirtiéndose muchos de ellos en personas de influencia en su sector.



Según la plataforma YouTube, cuentan con casi un tercio del total de personas conectadas a Internet, lo que corresponde con más de mil millones de horas de video cada día.

Para conseguir esta tendencia no es suficiente producir contenido en gran cantidad, sino conocer que formatos son capaces de generar mejor engagement y atraer a más espectadores. Los youtubers conocen a la perfección los contenidos que atraen a la audiencia, en muchos casos masiva, y saben aprovechar los siguientes doce formatos más exitosos que hemos podido recopilar en:

1. **Las colaboraciones:** se tratan de videos colaborativos con otros youtubers. Este formato atrae nuevos seguidores a tu perfil y aunque haya muchos tipos de colaboraciones suelen ser entre dos canales con contenido e intereses similares.
2. **Los gameplays:** estos videos consisten en la grabación de la partida de algún juego para



“Educación que genera cambio”

que el público vea como lo ha hecho. Este fenómeno atrae cantidades enormes de espectadores y es una manera fácil de obtener ingresos y reproducciones.

3. **Los vlogs:** Es un blog en formato audiovisual. Los youtubers que optan por estos vídeos muestran partes del día a día, viajes o momentos especiales. Potentes a nivel publicitario al crearse para patrocinar la participación en eventos.
4. **Los tutoriales:** como su nombre indica, este tipo de contenido se basa en enseñar algo o alguna técnica a los espectadores. Es importante tener en cuenta en todo momento las características de tu canal y el conocimiento propio sobre el tema tratado.
5. **Los vídeos musicales:** cualquier persona con un talento puede subirlo a la plataforma. Así podemos encontrarnos con cantantes, gente tocando la guitarra o miles de coreografías. Estos vídeos tienden a ser los más buscados por el espectador.
6. **Las videoclases:** estos vídeos están indicados para ser consumidos por un público que pretende aprender ciertas cosas como podría ser una fórmula matemática. Beneficiarse del propio contenido de una persona es posible gracias a este formato.
7. **Los lives:** transmisiones en vivo que no necesitan una edición como tal. Nos permite interactuar con los suscriptores, presentar productos e incluso eventos. Sin duda, los

lives generan la máxima expectación del público.

8. **Los “reaccionando a”:** vídeos entretenidos en los que el youtuber reacciona y dice lo que piensa sobre algún tema de actualidad, videoclips, fotos de su pasado, películas.
9. *Las entrevistas o videoconferencias:* este modelo de vídeo permite ofrecer al público un buen debate. Estas entrevistas pueden realizarse a personas famosas, personas comunes y en muchas ocasiones a personas conocedoras de algún tema en concreto.
10. *Los TAGS:* significa en español etiqueta se utiliza como una especie de línea editorial para los vídeos, como contar una historia personal, hacer un desafío entre amigos, responder preguntas, etc. Uno de los más famosos consiste en contarle al espectador 50 curiosidades sobre el youtuber.
11. **Los vídeos de preguntas y respuestas:** muchas personas que consumen el contenido de los canales dejan en comentarios preguntas públicamente en los comentarios del vídeo. Reunir todas las preguntas y responderlas crea expectación y muestra la cercanía con los suscriptores.
12. **Los vídeos de recetas:** compartir el proceso para cocinar diferentes platos genera mucha expectación en la plataforma. De manera gratuita es un formato culinario que facilita a los espectadores elaborar recetas que quizá no conocía.





Recurso didáctico sugerido



https://youtu.be/SViRjjGVMIIs?si=8_IZ7XULwDIRk8n



<https://youtu.be/Bo97EzeeD2k?si=zJHuWoocDFs0buFM>

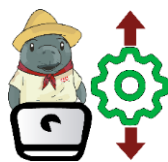


Referencias

- Berzosa, M. (2017). *Youtubers y otras especies. El fenómeno que ha cambiado la manera de entender los contenidos audiovisuales*. Madrid, España: Ariel, Fundación Telefónica. 2(3)
- Codina, E., Carandell R., & Feixas, D. (2014). *Cómo triunfar en YouTube*. Barcelona: La Galera, communication. The Free Press of Glencoe. Consultado el 23 de febrero de 2018
- Escuder, P. A. (2014). *La diseminación social de la marca: creación y desarrollo de las marcas ONGD*. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación, (24).
- Gerhards, C. (2017). *Colocación de productos en YouTube: un estudio exploratorio sobre las experiencias de los creadores de YouTube con anunciantes*. Convergencia, 1354856517736977
- (Elena Páez Luna, 2019. Universidad de Sevilla. *La figura del youtuber: ¿qué hace que una persona triunfe en Youtube?* <https://idus.us.es/handle/11441/92338>).
- (Paula Criado Martín, 2016. Universidad de Sevilla. *Self Branding: Propuesta de un nuevo modelo utilizando Youtube como plataforma*. <https://idus.us.es/handle/11441/48878?>).



“Educación que genera cambio”



Práctica 3. Opción A “La Identidad virtual de mi empresa”

Instrucciones: Con tu equipo de trabajo realiza en Microsoft Word un documento con los siguientes apartados:

Elementos que deben definir:

1. Define y crean “El perfil digital la empresa”, al término suben a su grupo de Facebook.
2. Diseñen imágenes de su grupo que definirá a su empresa.
3. Perfil digital de cada integrante y su responsabilidad.
4. Definiciones y funciones de cada herramienta que van a utilizar.
5. Diseñen y crean la propaganda de los productos que van a promocionar y la comparten en el grupo de Facebook.

Para realizar el perfil digital de tu empresa, debes seguir los siguientes pasos:

- Define los objetivos que quieres lograr con tu presencia online, como aumentar la visibilidad, generar confianza, mejorar la reputación, atraer más clientes, etc.
- Identifica a tu público objetivo, sus características, necesidades, intereses y preferencias, y segmenta tu mercado según los criterios que consideres más adecuados.
- Elige las plataformas y redes sociales más adecuadas para tu negocio, según el tipo de empresa, el sector, el público y los objetivos que tengas. Algunas de las más populares son Google, Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, YouTube, etc.
- Crea y optimiza tu perfil de empresa en cada plataforma, siguiendo las indicaciones y requisitos de cada una. Añade los datos básicos de tu empresa, como el nombre, la dirección, el teléfono, el correo electrónico, el sitio web, etc. También añade una descripción breve y atractiva de tu negocio, que resalte lo que te diferencia de la competencia. Incluye imágenes de calidad, como el logo, la fachada, los productos, etc. Asegúrate de que tu perfil sea coherente y uniforme en todas las plataformas, y que refleje la identidad y los valores de tu marca.
- Genera y publica contenido de valor para tu audiencia, adaptado al formato y al tono de cada plataforma. El contenido debe ser original, relevante, útil, interesante y entretenido para tu público. Puedes publicar información sobre tus productos o servicios, novedades, ofertas, promociones, consejos, testimonios, casos de éxito, etc. También puedes utilizar diferentes formatos, como texto, imágenes, vídeos, audios, etc. Procura mantener una frecuencia y una calidad adecuadas en tus publicaciones, y planifica tu estrategia de contenidos con antelación.
- Interactúa con tus clientes y seguidores, respondiendo a sus comentarios, consultas, sugerencias y reclamaciones. Fomenta la participación y el engagement de tu comunidad, creando conversaciones, haciendo preguntas, solicitando opiniones, realizando encuestas, etc. También puedes utilizar herramientas como los mensajes directos, las llamadas, los chats, etc. para comunicarte con tus clientes de forma más personalizada y eficaz.
- Mide y analiza los resultados de tu perfil digital, utilizando las herramientas de estadísticas y métricas que ofrecen cada plataforma, o plataformas externas. Revisa los indicadores clave de rendimiento (KPIs), como



"Educación que genera cambio"

el número de visitas, seguidores, interacciones, conversiones, etc. Evalúa el impacto y el retorno de tu inversión (ROI) de tu perfil digital, y detecta las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de tu estrategia. Realiza los ajustes y mejoras necesarios para optimizar tu perfil digital y alcanzar tus objetivos.



Caso de Estudio: Belcorp

Conoce cómo crearon un panel de investigación para poder realizar sus propios estudios y obtener valiosos insights de sus consultores.

[Crea tu cuenta gratis](#)

¿Qué aprenderás en este caso de éxito?

- Cuáles fueron los canales que les ayudaron a impulsar un mejor conocimiento de las necesidades, intereses y motivaciones de sus consultoras.
- Cómo valorar la opinión de tu audiencia para tomar decisiones, escuchando su voz e ideas.
- Descubrirás cómo esta multinacional logra tener respuestas en menor tiempo.
- Cómo realizar encuestas, foros o sondeos de manera constante con muestras segmentadas y obtener valiosos insights.

Encuentra la inspiración para tu próximo proyecto de Investigación

Descarga este Caso de Éxito y aprende nuevas técnicas y procesos innovadores que te servirán de inspiración para tu próximo proyecto de investigación.

Silvana Ximena Benites Salas.
Corporate Insights Analyst Belcorp

"Tener un Panel Online interno nos permite tomar decisiones de manera ágil y efectiva, ya que recibimos las opiniones de nuestras consultoras al instante. Me gusta trabajar con el equipo de QuestionPro, porque siempre están dispuestos a ayudarnos y a buscar oportunidades de mejora para hacer crecer nuestro Panel"

Si tu también tienes grandes retos y necesitas un aliado, cuenta con QuestionPro. Descarga el Caso de Éxito de Belcorp y descubre los grandes resultados alcanzados por esta increíble empresa:

[Correo*](#)



Herramientas colaborativas seleccionadas		
Definición	Funciones	Enlace
Mural. Es una herramienta muy útil e interesante para crear lluvias de ideas de forma colaborativa que se pueden compartir fácilmente en Internet y también se pueden descargar como imágenes. Los murales tienen el formato de pizarra que muestran ideas, notas, enlaces, etc. de forma virtual.	✓ Planificar, diseñar, intercambiar conceptos y analizar ideas de forma visual y colaborativa. ✓ Usar plantillas personalizables, notas adhesivas, íconos, imágenes, vídeos y otros elementos multimedia para organizar tu información. ✓ Invitar a otros usuarios a editar tu mural, asignarles roles y permisos, y recibir retroalimentación en tiempo real.	Enlace de mural: https://www.mural.co/
Padlet. Esta herramienta permite crear murales virtuales en donde se incluyen multimedia, vínculos y documentos. además, ofrece la posibilidad de trabajar de manera colaborativa.	✓ Organizar y presentar información de forma visual y creativa. ✓ Añadir textos, imágenes, vídeos, audios, documentos y otros recursos multimedia a tu mural. ✓ Colaborar con otros usuarios en tiempo real y recibir comentarios. ✓ Personalizar el diseño, el formato y la privacidad de tu mural. ✓ Integrar Padlet con otras aplicaciones como Google Drive, YouTube, Spotify y más.	Enlace de Padlet: https://padlet.com/auth/login
Canva. Es una herramienta de diseño que ofrece la posibilidad de crear contenidos diversos, tales como: posters, infografías,	✓ Elegir entre cientos de plantillas gratuitas listas para usar o crear tu propio diseño desde cero. ✓ Añadir textos, imágenes, vídeos, audios, documentos y otros recursos multimedia a tu diseño.	Enlace de canva https://www.canva.com/es_mx/

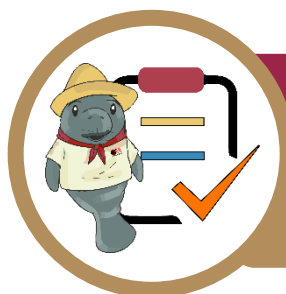


“Educación que genera cambio”

mapas mentales, mapas conceptuales, presentaciones, tarjetas, etc.

- ✓ Editar, recortar, filtrar, rotar y ajustar tus elementos visuales con herramientas simples e intuitivas.
- ✓ Personalizar el diseño, el formato y la privacidad de tu proyecto.
- ✓ Colaborar con otros usuarios en tiempo real y recibir comentarios.
- ✓ Integrar Canva con otras aplicaciones como Google Drive, YouTube, Spotify y más.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 3. Opción A "La Identidad de mi empresa"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)					Matriculas(s)	
Producto:					Fecha	
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales					Periodo:2025-2026B	
Nombre del docente:					Firma del docente	
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			1		
2	Utiliza Microsoft Word para crear el perfil digital de la empresa.			1		
3	Describe los datos de la información básica de la empresa, como el nombre, la dirección teléfono, correo electrónico sitio web.			1		
4	Presenta una descripción breve y atractiva de la empresa que resalte lo que la diferencia de la competencia.			1		
5	Presenta imágenes y fachadas de forma creativa de los productos.			2		
6	Realiza la definición de las herramientas que van a utilizar para trabajar de forma colaborativa.			2		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



"Educación que genera cambio"

Actividad 3 Opción B ¡Conviértete en un Pro del Contenido!



Instrucciones: Después de realizar la Lectura 3. realiza la actividad en la plataforma wordwall..

Los gameplays

Las colaboraciones

Los tutoriales

comunicación audiovisual

Los videos musicales

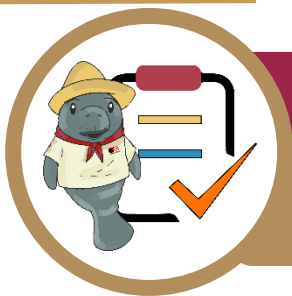
Los lives

Los vlogs

Youtuber

Enlace: <https://wordwall.net/resource/81327117>





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 3. Opción B “Coviertete en un Pro del contenido”

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Demuestra tener conocimiento del tema que aborda el juego interactivo.			2		
2	Identifica las palabras en la parte horizontal como en vertical, y lo hace de forma correcta.			2		
3	El tiempo de ejecución en la aplicación de su juego terminado es considerado razonable.			1		
4	Muestra la captura de las respuestas y comenta sus problemáticas.			1		
5	Realiza una breve reflexión del tema ante el grupo, intercambiando puntos de vistas.			2		
6	Entrega en tiempo y forma			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





Lectura 4. “Podcasting mediante un sistema de redifusión RRS”

Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información.

¿Sabías que? El origen del podcast está vinculado al iPod y a un software llamado iPodder, que facilitaba la sincronización automática de transmisiones radiales en línea. El 11 de julio de 2004 se publicó el primer episodio titulado *Morning Coffee Notes*, creado por David Winner, lo que constituyó el inicio del podcasting tal como lo conocemos hoy.

Definamos qué es un RSS

El termino en español quiere decir **Sindicación Realmente Simple** (RSS, Really Simple Syndication) es un formato de datos utilizado para la distribución de contenidos a usuarios registrados en un sitio web determinado.

Esta estructura permite que la difusión del contenido se realice sin necesidad de utilizar un navegador web, ya que la distribución se efectúa mediante un software especializado conocido como agregador. Sin embargo, las versiones más recientes de los principales navegadores web incluyen la capacidad de leer contenidos RSS sin requerir software adicional.

Por ejemplo, un usuario puede suscribirse a un feed RSS de un sitio de noticias para recibir automáticamente las últimas actualizaciones en su agregador favorito, sin necesidad de visitar el sitio web directamente.

Cabe resaltar que la sigla RSS se utiliza para hacer mención a distintos estándares: Rich Site

Summary (RSS 0.91), RDF Site Summary (RSS 0.9 y 1.0) y Really Simple Syndication (RSS 2.0)

Podcast



Imagen de un sistema de RSS en publico

¿Qué es un Podcast y para qué sirve? Los podcasts son un formato de distribución de ficheros multimedia vía web y con un sistema de feeds RSS, el mismo que se usa para seguir, por ejemplo, blogs vía un lector de feeds como Feedly, por ejemplo.

El Podcasting consiste en la distribución de archivos multimedia, normalmente narraciones o programas radiados llamados podcasts,



“Educación que genera cambio”

mediante un sistema de RSS. De este modo el usuario puede suscribirse y escucharlo cuando desee.

Ventajas

Las ventajas que ofrecen los sistemas RSS son muchas. SE pueden destacar las siguientes:

- Las páginas web y blogs distribuyen a través de los canales RSS las últimas actualizaciones de aquellos sitios son interés. A través de RSS podrás enterarte de las últimas noticias.
- La decisión está del lado del usuario ya que él es quien elige a qué páginas web suscribirse y cuando darse de baja de estas páginas web; El RSS supone un importante ahorro en el tiempo de navegación y búsqueda de información. En el lector RSS, el usuario tendrá un resumen de los artículos para poder decidir qué información quiere leer.
- El RSS está libre de SPAM, porque no hay que dar la dirección de correo electrónico. Esto no ocurre con suscripciones por correo electrónico, en las que además de recibir noticias, es habitual recibir también SPAM. Cuando estás suscrito a las fuentes RSS de una página web, no recibirás otra información que la que se publique en las páginas web que son de tu interés.
- La cancelación de la suscripción a la página web será rápida y sencilla. En las suscripciones vía correo electrónico, a menudo el suscriptor tiene que especificar las razones por las que quiere darse de baja y luego debe confirmar su petición. En cambio, con el RSS sólo se debe eliminar la página web del lector de RSS. Es así de sencillo.
- Recibir las fuentes o Canales RSS de tus páginas web favoritas es totalmente gratuito. Tanto los contenidos como la mayoría de los programas (lectores RSS) que permiten leer las noticias RSS son gratuitos.
- pueden adaptar a la creatividad y alcances presupuestarios de cada proyecto.

Sin embargo, hay dos elementos que debes considerar al definir tu proyecto:

1. **Realidad:** es el entorno, lo que pasa alrededor de la marca y lo que vive en los diferentes contextos.
2. **Ficción:** historias inventadas con posibilidades infinitas donde el límite es la imaginación y la sorpresa.

Independientemente del tipo de podcast que desees hacer, la realidad y/o la ficción deben ser la base de tu proyecto para dar un contexto a quien lo escuche, creando una fusión que lleve a la audiencia al límite de las emociones.

Entrevistas



Edición de un Podcasting

El podcast de entrevistas es uno de los más populares. Aquí el anfitrión entrevista a invitados, quienes generalmente son expertos en un campo específico. Pueden ser celebridades, empresarios, investigadores u otras personalidades relevantes con amplio conocimiento sobre un tema.



“Educación que genera cambio”

Ejemplos:

- ➔ **The Tim Ferriss Show:** Tim Ferriss entrevista a personajes destacados sobre sus rutinas y filosofías de éxito.
- ➔ **How I Built This:** Guy Raz explora las historias detrás de las empresas más conocidas del mundo a través de entrevistas con sus fundadores.

Narrativos

Los podcasts narrativos cuentan historias de manera estructurada y estilizada. Pueden ser ficticios o basados en hechos reales. Para lograr la inmersión, utilizan música y efectos de sonido que trasladan a los oyentes al lugar de la historia.

Ejemplos:

- ➔ **Serial:** Una serie de periodismo investigativo que examina casos criminales.
- ➔ **Welcome to Night Vale:** Un podcast ficticio que presenta noticias de una ciudad imaginaria.

Educativos

Los podcasts educativos se centran en enseñar algo nuevo a la audiencia. Pueden cubrir una amplia gama de temas, desde ciencia e historia, hasta marketing y desarrollo personal; lo más importante es compartir el conocimiento y resolver dudas como interacción con la audiencia.

Ejemplos:

- ➔ **Stuff You Should Know:** Explica el funcionamiento de diversas cosas de manera entretenida y educativa.
- ➔ **TED Talks Daily:** Presenta charlas inspiradoras y educativas de la serie de conferencias TED.

➔ **Noticias y opinión:** Estos podcasts



Servidor de redifusión

ofrecen análisis de información reciente y comentarios sobre eventos actuales. Pueden ser diarios, semanales o mensuales y cubren desde noticias generales hasta nichos muy específicos.

Ejemplos:

- ➔ **The Daily:** Un resumen de noticias diarias presentado por el New York Times.
- ➔ **Marketplace:** Análisis de las noticias económicas y de negocios.

Documentales

Los podcasts documentales se enfocan en hechos y eventos reales, presentados como una investigación. Utilizan entrevistas, clips de audio y narración para contar historias complejas y a menudo profundas.

Ejemplos:

- ➔ **The Dropout:** La historia de Elizabeth Holmes y Theranos.
- ➔ **Dr. Death:** Investiga la historia de un neurocirujano acusado de mala praxis.

Panel de Discusión



“Educación que genera cambio”

En este formato, varios conductores o invitados abordan un tema específico. Los paneles pueden ser estructurados o libres para tener una conversación mucho más fluida y variada.

Podcast de paneles de discusión.

- **The Moth:** Historias personales contadas por los protagonistas en un formato de panel.
- **The Joe Rogan Experience:** Discusiones largas y detalladas con una variedad de invitados.

Monólogo

Un podcast de monólogo consiste en un solo anfitrión hablando acerca de un tema específico. Este tipo de podcast es ideal para compartir experiencias personales, opiniones y conocimientos de primera mano, contagiando las emociones con una narración personal.

Ejemplos:

- **Hardcore History:** Dan Carlin ofrece análisis detallados de eventos históricos.
- **The Dave Ramsey Show:** Consejos financieros y de vida presentados por el experto en finanzas Dave Ramsey.

Comedia

Los podcasts de comedia están diseñados para entretener a la audiencia con humor. Pueden incluir stand-up, sketches, comentarios cómicos sobre eventos actuales o entrevistas con comediantes.

Ejemplos:

- **The Joe Rogan Experience:** Aunque no exclusivamente de comedia, a menudo presenta contenido humorístico.
- **Comedy Bang Bang:** Un show de entrevistas y sketches con comediantes.

Híbridos

Los podcasts híbridos combinan elementos de varios géneros: pueden incluir segmentos de entrevistas, análisis de noticias, y narrativa en un solo programa. Esta flexibilidad permite explorar diferentes enfoques en un solo podcast con un ritmo ágil y versátil.

Ejemplos de podcast híbridos

- **Radiolab:** Mezcla ciencia, filosofía y narrativas personales en un formato híbrido.
- **This American Life:** Combina reportajes periodísticos, entrevistas y narrativa.

Funcionamiento del Podcasting como Sistema de Redifusión:

Creación del Contenido: Los creadores de podcasts graban y editan episodios en formato de audio o video.

Generación del Feed RSS: Cada episodio se publica en un feed RSS específico para el podcast.



“Educación que genera cambio”

Este feed contiene metadatos sobre el episodio (título, descripción, fecha, etc.).

Suscripción por Parte del Usuario: Los oyentes se suscriben al feed RSS utilizando aplicaciones o plataformas de podcast.

Distribución Automática: Cuando se lanza un nuevo episodio, el feed RSS lo distribuye automáticamente a todos los suscriptores. Esto es similar al multicast, ya que un solo servidor (el feed) envía el contenido a múltiples destinatarios (los oyentes).

Ventajas del Podcasting como Sistema de Redifusión:

- **Eficiencia:** El podcasting permite llegar a una audiencia amplia sin duplicar la transmisión para cada oyente.
- **Escalabilidad:** A medida que aumenta la audiencia, el sistema sigue funcionando sin problemas.
- **Personalización:** Los oyentes pueden elegir qué podcasts seguir según sus intereses.

Aplicaciones para crear y grabar un podcast

Existen diversas herramientas que facilitan la creación, edición y distribución de podcasts.

Algunas de las más populares incluyen:



Audacity: Un software de edición de audio gratuito y de código abierto que es popular por su facilidad de uso y sus potentes funciones de edición.



GarageBand: Disponible para usuarios de macOS, esta herramienta es ideal para principiantes y ofrece una interfaz intuitiva para la creación de podcasts.



Anchor: Una plataforma todo en uno que permite grabar, editar y distribuir podcasts fácilmente, además de ofrecer herramientas de monetización.



Libsyn: Un servicio de alojamiento de podcasts que proporciona estadísticas detalladas y opciones de distribución a múltiples plataformas.



Podbean: Ofrece servicios de alojamiento de podcasts y herramientas de monetización, así como una aplicación para escuchar podcasts.



Buzzsprout: Conocido por su simplicidad y facilidad de uso, Buzzsprout ofrece alojamiento y distribución de podcasts con estadísticas detalladas.



Zencast: Una herramienta de grabación remota que permite a los podcasters grabar entrevistas de alta calidad con invitados en línea.



Hindenburg Journalist: Diseñado específicamente para la narración de historias de audio, ofrece funciones avanzadas para la producción de podcasts.



"Educación que genera cambio"



Adobe Audition: Una herramienta profesional de edición de audio que ofrece una amplia gama de funciones para grabar, editar y mezclar audio.



Reaper: Un software de edición de audio y producción musical que es altamente personalizable y ofrece una amplia gama de funciones



Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/yHvF44fem8E>



<https://youtu.be/MzOjwPzGtRo>

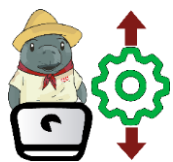


Referencias

- Castañeda y Pérez. (mayo-agosto, 2009). Las Comunidades Virtuales de conocimiento. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181421565006>
- Giraldo, V. (19 de Agosto de 2019). Community manager: conoce las funciones de este valioso profesional en las empresas. Obtenido de rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/que-hace-un-community-manager/>
- Gómez Nieto, Begoña; El influencer: herramienta clave en el contexto digital de la publicidad engañosa (2018). Recuperado el 27 de Noviembre de 2022: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.212>
- Moreno, M. (2014). Un Community Manager. Recuperado el 27 de Noviembre de 2022. De un Community Manager. Agencia de Marketing Digital: <https://www.uncommunitymanager.es/un-community-manager/>



Práctica 4 Opción A “Mi Podcast”



Instrucciones: Con tu equipo de trabajo realiza un podcast con ayuda de una aplicación de la lista.

Guion para crear un podcast

Determina el tema y el enfoque de tu podcast. Elige un tema que te apasione y que sea de interés para tu público objetivo. Define el enfoque que le vas a dar, ya sea informativo, educativo, entretenido, etc.

- Haz una investigación previa sobre el tema. Busca fuentes confiables y actualizadas que te aporten información relevante y veraz. Puedes usar el buscador de tu preferencia para encontrar resultados web, imágenes y noticias relacionadas con tu tema.
- Crea un esquema con las secciones de tu podcast. Define un borrador que te permita visualizar la estructura y el orden de tu podcast. Puedes dividir tu podcast en tres partes: introducción, desarrollo y conclusión. En la introducción, debes presentarte, presentar el tema y generar expectativa. En el desarrollo, debes exponer los puntos principales del tema, apoyándote en datos, ejemplos, citas, etc. En la conclusión, debes resumir lo más importante, dar tu opinión o invitación a la acción y despedirte.
- Redacta el guion con un lenguaje claro y natural. El guion es el texto que vas a leer o a seguir durante la grabación de tu podcast.
- Revisa y corrige el guion. Antes de grabar tu podcast, revisa el guion para detectar y corregir posibles errores ortográficos, gramaticales o de coherencia. También puedes pedirle a alguien que te dé su opinión o que te ayude a mejorar el guion.

Puedes usar herramientas como Grammarly o LanguageTool para revisar tu texto.

Practica y graba tu podcast. Una vez que tengas el guion listo, practica la lectura o la exposición varias veces, hasta que te sientas cómodo y seguro. Puedes usar un cronómetro para controlar el tiempo y ajustar el guion si es necesario. Cuando estés listo, graba tu podcast con un micrófono de buena calidad y un software de edición de audio.



“Educación que genera cambio”

Puedes usar herramientas como Audacity o GarageBand para grabar y editar tu podcast.

Ejemplo: A continuación, les presentamos un guion para crear un podcast en forma de narrativa del tema Herramientas Colaborativas es el siguiente:

Título: “Herramientas colaborativas: qué son y cómo usarlas”

Duración: 10 minutos

Formato: Monólogo informativo con ejemplos y recomendaciones

Objetivo: Explicar el concepto de herramientas colaborativas, sus beneficios y algunas de las más populares.

Introducción (1 minuto)

Locutor: Hola, bienvenidos a Tecnología al día, el podcast que te informa sobre las últimas novedades y tendencias del mundo digital. Soy Pedro y hoy voy a hablar de las herramientas colaborativas, unos servicios informáticos que facilitan el trabajo en equipo y la comunicación a distancia. ¿Sabes qué son y cómo usarlas? Pues sigue escuchando, porque te lo voy a contar todo en este episodio.

Desarrollo (8 minutos)

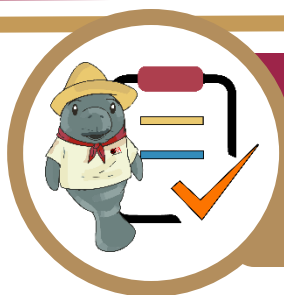
Locutor: Las herramientas colaborativas son programas o aplicaciones que permiten a los usuarios compartir información y trabajar conjuntamente en un mismo proyecto, sin importar que estén reunidos o no en un mismo lugar físico. Estas herramientas suelen ser utilizadas por equipos de trabajo que necesitan mantenerse en sincronía y colaborar en tiempo real. Gracias a estas herramientas, se puede mejorar la productividad, la creatividad, la calidad y la eficiencia del trabajo.

Las herramientas colaborativas se pueden clasificar en diferentes tipos, según la función que desempeñan.

Algunos de los tipos más comunes son:

- Herramientas de comunicación: Son las que permiten la interacción entre los miembros del equipo, ya sea mediante mensajes de texto, llamadas de voz o videollamadas. Algunos ejemplos de estas herramientas son Slack, Skype, Zoom o Teams.
- Herramientas de gestión de proyecto: Son las que ayudan a planificar, organizar, ejecutar y controlar las tareas y los recursos de un proyecto. Algunos ejemplos de estas herramientas son Trello, Asana, Monday o Jira.
- Herramientas de edición de documentos: Son las que permiten crear, modificar y almacenar documentos de forma colaborativa, con la posibilidad de añadir comentarios, sugerencias y revisiones. Algunos ejemplos de estas herramientas son Google Docs, Microsoft Word, Dropbox Paper o Notion.
- Herramientas de diseño y creatividad: Son las que facilitan la creación y edición de contenidos visuales, como imágenes, vídeos, presentaciones o infografías. Algunos ejemplos de estas herramientas son Canva, Adobe Photoshop, PowerPoint o Prezi.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 4 Opción A Mi Podcast

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)					Matriculas(s)	
Producto:					Fecha	
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales					Periodo:2025-2026B	
Nombre del docente:					Firma del docente	
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Utiliza un guion para realizar el seguimiento de su práctica.			2		
3	Crea y define los productos que van a hacer comercializados.			1		
4	Menciona las herramientas colaborativas que utilizo para la creación de su podcast.			1		
5	Presenta un sonido de fondo adecuado en la grabación.			2		
7	Mantiene coherencia en explicación de cada punto.			2		
8	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



“Educación que genera cambio”

Actividad 4 Opción B Presentación Electrónica



Instrucciones Con tu equipo de trabajo realiza una presentación electrónica o una alternativa seleccionada por tu docente, en la que describan los pasos para crear un Podcast mediante las opciones que presenta la interfaz del programa seleccionado.



El Proceso de Creación de un Podcast: Pasos y Consideraciones

Introducción

El podcasting ha ganado popularidad en los últimos años como una forma de compartir contenido atractivo. En esta presentación, exploraremos el proceso de creación de un podcast, así como las consideraciones clave a tener en cuenta.



Formato y Estructura

Elige el formato y la estructura que mejor se adapten a tu tema y estilo. Puedes optar por entrevistas, monólogos, narrativas o una combinación de estos. La coherencia y la claridad son esenciales.



Equipo y Software

Invierte en un buen equipo de grabación y software de edición es fundamental para garantizar una alta calidad de audio. Un micrófono de calidad y un software intuitivo harán una gran diferencia.

Definición del Tema

Antes de empezar, es crucial definir el tema y el enfoque del podcast. Elige un tema que te apasione y que sea relevante para tu audiencia. La originalidad y la autenticidad son clave para el éxito.



Producción de Contenido

La planificación del contenido es clave. Crea un calendario editorial y establece plazos y prioridades para cada episodio. La organización y la preparación son la base de un podcast exitoso.

Promoción y Distribución

Una vez que tengas tus episodios listos, es crucial promocionar tu podcast en plataformas relevantes. Utiliza las redes sociales, colabora con otros podcasters, y considera estrategias de marketing para aumentar la visibilidad.



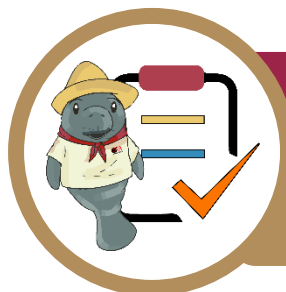
Interacción con la Audiencia

Fomenta la interacción con tu audiencia a través de redes sociales, comentarios, encuestas y sesiones de preguntas y respuestas. Escuchar a tu audiencia te ayudará a mejorar y adaptar tu contenido.

Conclusión

El proceso de creación de un podcast requiere dedicación, creatividad y constancia. Al seguir estos pasos y consideraciones, podrás crear un podcast de calidad que conecte con tu audiencia de manera significativa.





Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 4: “Presentación Electrónica”

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Utiliza el presentador electrónico para dar a conocer su información.			2		
3	Crea y define mediante diapositivas los pasos para crear un podcast.			1		
4	Menciona la importancia que tiene realizar un guion para guía de podcast.			1		
5	Incluye información de 2 aplicaciones para editar podcast.			2		
7	Mantiene coherencia en explicación de cada punto.			2		
8	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 5. "Youtubers vs Edutubers"



Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, realiza la

Práctica 5 "Mi canal de Youtube"

¿Sabías que? El origen del podcast está vinculado al iPod y a un software llamado iPodder, que facilitaba la sincronización automática de transmisiones radiales en línea. El 11 de julio de 2004 se publicó el primer episodio titulado *Morning Coffee Notes*, creado por David Winner, lo que constituyó el inicio del podcasting tal como lo conocemos hoy.

Los comunicadores visuales en la actualidad es un tema muy amplio y diverso, ya que abarca diferentes ámbitos y medios de expresión.

Un comunicador visual es un profesional que se dedica a crear y transmitir mensajes a través de imágenes, símbolos, colores, formas y otros elementos gráficos. Su objetivo es comunicar de manera eficaz, sencilla y atractiva una idea, un concepto, una información o una emoción.

Los comunicadores visuales pueden trabajar en distintos sectores, como el diseño gráfico, la publicidad, el marketing, el cine, la televisión, la fotografía, la ilustración, el arte, la educación, la cultura, etc. Para ello, utilizan diversas herramientas y técnicas, tanto tradicionales como digitales, que les permiten crear contenidos visuales adaptados a cada medio y audiencia.

Los comunicadores visuales deben tener una serie de habilidades y competencias, como la creatividad, la sensibilidad artística, el dominio de los lenguajes visuales, la capacidad de análisis y síntesis, el conocimiento de las nuevas

tecnologías, la curiosidad, la innovación, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

La comunicación visual es una forma de comunicación muy importante en la actualidad, ya que vivimos en una sociedad saturada de imágenes y estímulos visuales. Por eso, los comunicadores visuales tienen el reto de crear mensajes que capten la atención, que generen interés, que transmitan valores y que provoquen reacciones en el público.

En el mundo fascinante de la comunicación, la que conocemos como comunicación visual a tomado un protagonismo esencial y rol cada vez más destacado, por el auge de la imagen a que se visualiza en Internet, pero también por la importancia de lo que se transmite con ella unida al medio que se utiliza para su difusión. La comunicación visual es, en esencia, la emisión de mensajes a través de un medio o canal visual, de manera que la información que comunica se perciba a través de la vista. Por esto, se puede realizar a través de elementos muy diversos, que van desde las tipografías y los colores hasta



carteles, ilustraciones, anuncios publicitarios o dibujos y elementos de diseño gráfico. Es un área en la que los profesionales formados en Diseño trabajan con los de áreas como comunicación y publicidad. (UNIVERSITAT Carlemany, 2023)

¿De qué trata la comunicación visual o grafica exactamente?

La comunicación visual, también conocida como comunicación gráfica, trata, en esencia, sobre el poder de la imagen para comunicar mensajes. Mediante la imagen se consigue dar más fuerza a un mensaje comunicado mediante texto. Además, está comprobado que si se emiten textos acompañados y apoyados en elementos de tipo visual, se consigue una mayor potencia de información y persuasión entre la audiencia que siga el mensaje. Con la comunicación visual también se logra llegar más lejos que solo mediante texto, y atraer la atención de personas a las que no se llegaría de otra manera.

Las tres tipologías del lenguaje visual en la comunicación grafica.

En función del tipo de mensaje que se busque comunicar, y su finalidad, se pueden definir tres tipos de lenguaje visual en la comunicación gráfica. Son los siguientes:

1. **Lenguaje visual objetivo:** se trata del lenguaje visual encargado de la transmisión de información con una única interpretación.

Es el utilizado en disciplinas como el dibujo técnico, o en los esquemas y dibujos de las distintas materias y ramas de la ciencia.

2. **Lenguaje visual artístico:** la principal función que tiene este tipo de lenguaje visual en la comunicación es estética. Se puede manifestar a partir de diversas imágenes. Tanto la pintura o la escultura, como la fotografía o los cómics. Pero, también, a
3. través de imágenes relacionadas con la expresión corporal.
4. **Lenguaje visual publicitario:** conocido también como propagandístico, este tipo de lenguaje visual se encarga de ofrecer información sobre servicios y productos. También, de intentar convencer a una audiencia para que los compre o se suscriba a ellos.

Un youtuber es una persona que crea y comparte vídeos en la plataforma de YouTube, con el fin de entretener, informar o educar a una audiencia.

Los youtubers pueden tener diferentes temáticas, estilos y formatos, según sus intereses, habilidades y objetivos. Algunos youtubers se dedican a hacer vídeos como un hobby, mientras que otros lo hacen como una profesión, generando ingresos por la publicidad, las colaboraciones o las donaciones.

Características de los youtubers:

Contenido original y personal: Los youtubers crean vídeos que reflejan su personalidad, sus gustos y sus opiniones, buscando conectar con su público y diferenciarse de otros creadores.



- **Cercanía con su público:** Los youtubers interactúan con sus seguidores, respondiendo a sus comentarios, peticiones o sugerencias, y creando una comunidad fiel y activa.
- **Promoción y publicidad:** Los youtubers utilizan otras redes sociales, blogs o webs para difundir sus vídeos y aumentar su alcance y visibilidad.
- **Monetización:** Los youtubers pueden ganar dinero por la publicidad que YouTube inserta en sus vídeos, por las colaboraciones con marcas o por las donaciones de sus fans. Para ello, deben cumplir ciertos requisitos, como tener un mínimo de suscriptores y horas de reproducción.

Algunos ejemplos de youtubers famosos:

PewDiePie:

El youtuber con más suscriptores del mundo, con más de 100 millones. Es un sueco que se hizo famoso por sus vídeos de videojuegos, humor y reacciones.



PewDiePie

IrbiusOMG:

El youtuber español con más suscriptores, con más de 38 millones. Es un joven que hace vídeos de videojuegos, bromas y retos.



El Rubius OMG

EduTubers, los nuevos influencers en la educación

Son creadores de vídeos diseñados con un alto nivel de enseñanza, basados en un plan de estudios, como idiomas, matemáticas, física, historia, etc. Su objetivo es enseñar de manera eficaz, sencilla y atractiva a través de sus canales de YouTube. (Influencer, 2023)

Lista de los edutubers y canales mas visitados actualmente: (Infoeducacion.net, 2023)

Quantum Fracture: Un canal dedicado a explicar conceptos de física cuántica y otras ramas de la ciencia, usando animaciones, ejemplos y humor. Su creador es José Luis Crespo, un físico español que también colabora con otros proyectos de divulgación científica. Tiene más de 4 millones de suscriptores y más de 200 millones de reproducciones.

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/user/QuantumFracture/featured>)



Unicoos: Un canal que resuelve problemas de matemáticas, física y química, usando una pizarra y una cámara. Su creador es David Calle, un ingeniero y profesor español que ha sido nominado al Global Teacher Prize. Tiene más de 3 millones de suscriptores y más de 400 millones de reproducciones.

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/@unicoos>)



Curiosamente: Un canal que aborda temas de ciencia, historia y cultura, usando ilustraciones, narraciones y humor. Su creador es Rodrigo Fabri, un periodista y divulgador brasileño que también trabaja con otros medios de comunicación. Tiene más de 2 millones de suscriptores y más de 100 millones de reproducciones.



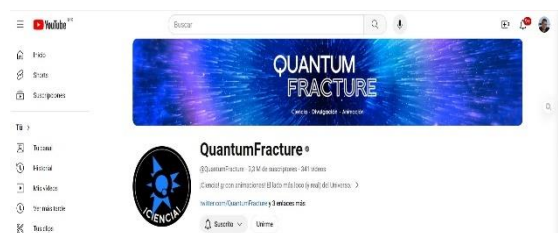
Curiosamente

millones de reproducciones.

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/c/curiosamente/featured>)

Jaime Altozano: Un canal que analiza la música desde un punto de vista teórico y práctico,



QuantumFracture

usando ejemplos, instrumentos y animaciones.

Su creador es Jaime Altozano, un músico y compositor español que también colabora con otros artistas y proyectos musicales. Tiene más de 2 millones de suscriptores y más de 100 millones de reproducciones.

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/@JaimeAltozano>)



Julio Altozano

Aprender Idiomas y Cultura General con



Aprender idiomas con rodrigo

Rodrigo: Un canal que enseña inglés y



alemán, usando lecciones, ejercicios y consejos. Su creador es Rodrigo Ferreiro, un profesor y traductor argentino que también ofrece cursos online y presenciales. Tiene más de 1 millón de suscriptores y más de 100 millones de reproducciones.



JulioProfe

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/@Rodrigoldiomas>)

El Robot de Platón: Un canal que explica temas de biología, ecología y medio ambiente, usando imágenes, videos y humor.

Su creador es Aldo Bartra, un biólogo y comunicador peruano que también participa en otros programas de televisión y radio en más de



El robot de platon

Un millón de suscriptores y más de 50 millones de reproducciones.

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/c/ElRobotdePlaton/feature>)

— **Julio Profe:** Un canal que enseña matemáticas, física y química, usando una pizarra y una cámara. Su creador es Julio Alberto Ríos, un ingeniero y profesor colombiano que también tiene una página web y una aplicación. Tiene más de 1 millón de suscriptores y más de 200 millones de reproducciones.

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/user/julioprofe/feature>)

Memorias de Pez: Un canal con historias que usa dibujos, narraciones y humor. Su creador es Carlos López, un historiador y divulgador español que también escribe libros y artículos. Tiene más de 1 millón de suscriptores y más de 50 millones de reproducciones.

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/c/MemoriasdePez/feature>



Memorias de Pez

[atured](https://www.youtube.com/c/MemoriasdePez/feature))

— **HappyLearning Español:** Un canal que ofrece videos educativos para niños, sobre ciencias,



animales, geografía, arte, etc. Su creador es Happy Learning, una empresa española que también produce contenidos en otros idiomas y formatos. Tiene más de 1 millón de suscriptores.



Happy Learning Español

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/c/HappyLearningEs/featured>)

- **Patito De Hule:** Canal que enseña filosofía, ética y pensamiento crítico, usando animaciones, ejemplos y humor. Su creador es Patricio de la Torre, un filósofo y comunicador mexicano que también imparte cursos y conferencias.



Patito de hule

(Visita su canal en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/c/PatitoDeHuleTv/featured>)

Los creadores de contenido educativo en YouTube pueden ganar dinero de diferentes formas, según su alcance, su temática y su

estrategia, algunas formas de obtener ingresos son las siguientes:

Ingresos por publicidad: Los edutubers pueden obtener ingresos por los anuncios que se muestran en sus vídeos, siempre que cumplan con los requisitos del Programa de Socios de YouTube, como tener al menos 1.000 suscriptores y 4.000 horas de reproducción en los últimos 12 meses. Los ingresos dependen del número de visualizaciones, el tipo de anuncio, el país de origen y el CPM (coste por mil impresiones), que varía según la categoría del vídeo y la demanda de los anunciantes. (Ayuda de Youtube, 2023)

YouTube Premium: Los edutubers pueden obtener ingresos por los usuarios que ven sus vídeos y tienen una suscripción a YouTube Premium, que es un servicio de pago que elimina los anuncios y ofrece otras ventajas. Los ingresos se calculan en función del tiempo de reproducción que generan los usuarios.

Patrocinios y colaboraciones: Los edutubers pueden ganar dinero por promocionar productos o servicios de otras marcas o empresas, siempre que sean relevantes para su audiencia y su contenido.

Cursos online y productos digitales: Los edutubers pueden crear y vender sus propios



cursos online o productos digitales, como libros, guías, podcasts, etc., relacionados con su temática educativa. Para ello, pueden usar plataformas externas a YouTube, como Udemey,

Teachable, Hotmart, etc., y dirigir a sus seguidores a ellas mediante enlaces o códigos de descuento. (Trabajar Por el Mundo, 2023).



Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/bdEA-u81bRM>



<https://youtu.be/v8eykH8i1Sg>



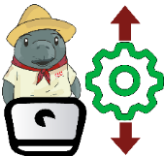
Referencias

- Castañeda y Pérez. (mayo-agosto, 2009). Las Comunidades Virtuales de conocimiento. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181421565006>
- Giraldo, V. (19 de Agosto de 2019). Community manager: conoce las funciones de este valioso profesional en las empresas. Obtenido de rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/que-hace-un-community-manager/>
- Gómez Nieto, Begoña; El influencer: herramienta clave en el contexto digital de la publicidad engañosa (2018). Recuperado el 27 de Noviembre de 2022: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.212>
- Moreno, M. (2014). Un Community Manager. Recuperado el 27 de Noviembre de 2022. De un Community Manager. Agencia de Marketing Digital: <https://www.uncommunitymanager.es/un-community-manager/>



“Educación que genera cambio”

Práctica 5 Opción A “Mi canal de YouTube”

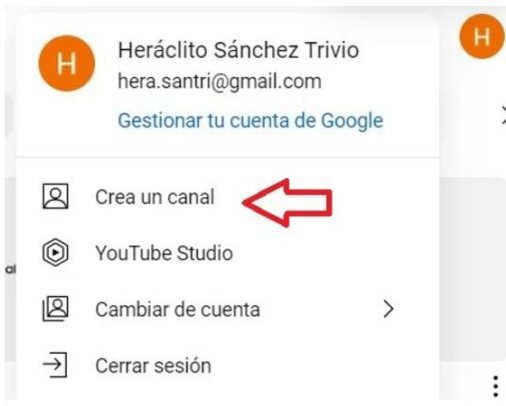


Instrucciones: Con tu equipo de trabajo crea y gestiona un canal en YouTube, que te permita ofrecer tu producto seleccionado.

Abre una cuenta de Google

Para ver, compartir, crear y comentar contenido de YouTube necesitas una cuenta de Google.

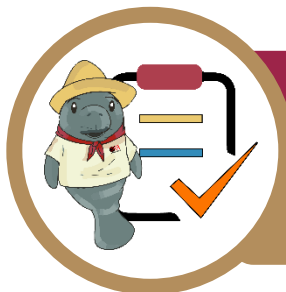
Si todavía no tienes una cuenta de Google, visita [YouTube](https://www.youtube.com) y haz clic en «Acceder» en la esquina superior derecha. Irás a la página de inicio de sesión de Google. Haz clic en «Crear cuenta»:



2. Crea un canal nuevo

Si ya creaste o tienes una cuenta de Google, ve a YouTube para crear tu canal. El proceso será igual tanto para una cuenta personal como de negocio. Accede a tu cuenta y selecciona «Crear canal»:





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 5: "Mi canal de Youtube"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Utiliza su cuenta de Google para dar a conocer su canal.			2		
3	Crea su canal de YouTube de forma creativa.			1		
4	Crea un contenido de su producto seleccionado.			1		
5	Incluye información y características de su producto.			2		
7	Mantiene coherencia en explicación de cada punto.			2		
8	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



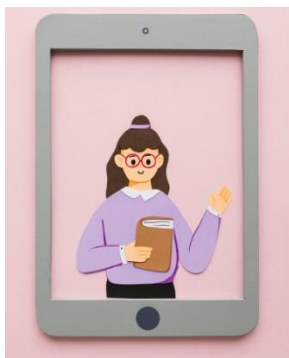
“Educación que genera cambio”

Actividad 5 Opción B “Presentación electrónica”



Instrucciones: Con tu equipo de trabajo realiza una presentación o una alternativa seleccionada por tu docente, con el siguiente contenido:

- ✓ Características de los EduTubers:
- ✓ Modo de ganar dinero en la plataforma
- ✓ Ventajas y desventajas que se tiene al diseñar y subir el contenido del video.



Introducción

En esta presentación analizaremos el **impacto de los EduTubers** en las redes sociales y su influencia en la educación. Exploraremos cómo su contenido ha revolucionado la forma en que las personas acceden al conocimiento. También examinaremos su rol como referentes en la comunidad educativa.



Origen de los EduTubers

Los **EduTubers** surgieron como una respuesta a la necesidad de contenido educativo accesible y entretenido. Su popularidad se ha incrementado gracias a la diversificación de temáticas y la adaptación a diferentes audiencias. Han logrado conectar con estudiantes de todas las edades y niveles educativos.

Contenido Educativo Innovador

Los **EduTubers** han desarrollado un enfoque innovador para transmitir conocimientos. Utilizan recursos visuales, ejemplos prácticos y lenguaje accesible para explicar conceptos complejos. Su capacidad para conectar con la audiencia ha transformado la manera en que se aprende en la era digital.





Responsabilidad y Ética

Los Edutubers asumen la responsabilidad de difundir información precisa y promover valores éticos en su contenido. La transparencia en las fuentes de información y el respeto por la diversidad de opiniones son pilares fundamentales de su labor educativa.

Desafíos y Oportunidades

Los Edutubers enfrentan desafíos como la veracidad del contenido y la competencia en un entorno saturado de información. Sin embargo, también tienen la oportunidad de influir en la transformación de los métodos educativos y en la democratización del conocimiento.



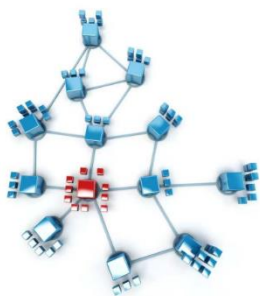
Interacción y Comunidad

La interacción directa con los seguidores es una característica distintiva de los Edutubers. A través de comentarios, encuestas y transmisiones en vivo, fomentan la participación activa de la comunidad educativa. Esta cercanía ha fortalecido el sentido de pertenencia y colaboración entre los seguidores.



Colaboración Interdisciplinaria

Los Edutubers han propiciado la colaboración entre profesionales de distintas áreas del conocimiento. Esta interdisciplinariedad ha enriquecido la diversidad de contenidos educativos, promoviendo una visión integral del aprendizaje y fomentando la integración de múltiples perspectivas.



Influencia en la Opinión Pública

El impacto de los Edutubers trasciende el ámbito educativo, influyendo en la opinión pública y en la conciencia social. Su capacidad para abordar temas relevantes y promover el pensamiento crítico ha contribuido a la formación de una ciudadanía informada y comprometida.



Futuro de la Educación Digital

El legado de los Edutubers en la educación digital es significativo y prometedor. Su influencia continuará impulsando la innovación, la accesibilidad y la democratización del conocimiento, contribuyendo a la construcción de un entorno educativo más inclusivo y dinámico.

Conclusión

El impacto de los Edutubers en las redes sociales ha transformado la manera en que se accede al conocimiento y ha enriquecido la experiencia educativa. Su labor como referentes en la comunidad educativa es un testimonio del poder de la tecnología y la creatividad para impulsar el cambio positivo.



Lectura 6. “Comunidades virtuales de profesionales y de negocios”



Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, completa la **Práctica 6 “Mi producto en la web” o la opción B**

¿Sabías que? Las comunidades virtuales de profesionales y de negocios tienen un impacto positivo significativo en la innovación y competitividad de las empresas. Según un estudio de la Universidad de Harvard, estas comunidades contribuyen a aumentar la productividad, mejorar la calidad de los productos y servicios, elevar la satisfacción del cliente y, en consecuencia, aumentar la rentabilidad de las empresas que participan en ellas. Estas plataformas digitales facilitan la colaboración y el intercambio de conocimientos, lo que impulsa el desarrollo y la eficiencia en el ámbito empresarial.

Se consideran trabajadores autónomos o por cuenta propia, las personas físicas que realicen de forma habitual, personal, directa, por cuenta propia y fuera del ámbito de dirección y organización de otra persona, una actividad económica o profesional a título lucrativo, den o no ocupación a trabajadores por cuenta ajena (Montes Aceituno, 2016, p. 8).

El trabajo autónomo es sobre todo un mecanismo o un

instrumento cada vez más potente y valorado para el diseño y activación de las políticas de empleo al incorporar o reincorporar al trabajador

dentro del mercado laboral (Rueda Rodríguez, 2016, p. 42).

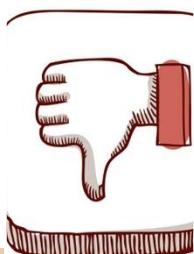


FreeLancer



Ventajas

- Autoempleo
- Semillero de futuras pymes o gran empresa
- Por oportunidad
- Indispensable en cualquier economía del mercado
- Salir del desempleo o marginación social
- Gran autonomía en la organización y desempeño de sus actividades
- Beneficios o utilidades económicas



Desventajas

- Creación de empleo y renta
- Por necesidad
- Huir de las relaciones laborales, es decir, evadir obligaciones y derechos que implican las relaciones de trabajo
- Desregular las protecciones del trabajo
- Escasa o nula regulación legal sobre este tipo de trabajo
- Confusión (Pluralidad terminológica) para referirse al trabajo autónomo
- Asumir los riesgos económicos del trabajo



Los avances tecnológicos han permeado en la actualidad las diferentes áreas de las empresas, llevándolas a implementar diferentes estrategias y mecanismos de adaptación frente a los mismos. A lo anterior, se suman los cambios en las mentalidades de las nuevas generaciones, mediadas en parte por la tecnología, que plantean otras dinámicas de relacionamiento entre las organizaciones y sus empleados. Dentro de estas tendencias el freelance y el teletrabajo surgen como respuesta a dichos cambios.

El freelance se caracteriza por ser un trabajo en el cual el empleado realiza su actividad de forma autónoma, o sea, el trabajador ofrece los servicios de su profesión a terceros los cuales se denominan sus clientes; tienen toda la libertad

de organizar sus horarios y cobran por trabajo realizado, volumen o resultados.

Desde la antigüedad la palabra freelance es conocida para darle nombre a los mercenarios, los cuales no tenían jefes ni una responsabilidad determinada.

Actualmente este término es utilizado para describir a personas autónomas o independientes laboralmente. En los últimos años los trabajadores freelance han aumentado en grandes cantidades y seguirá creciendo debido a las necesidades de ser más autónomos e independientes en un ámbito laboral. (Institución Universitaria Esumer; Observatorio de Tendencias Futuro 360°, 2018).

Diferentes autores destacan las cualidades, que describen particularmente a quien ejerce el



“Educación que genera cambio”

trabajo como freelancer. En términos generales podemos encontrar la gran imaginación del trabajador, la permisividad con que se puede llevar a cabo los servicios que se ofrecen, el rendimiento desmedido que se realiza, el trabajo autónomo y la inestabilidad que causa en el trabajador esta forma de laborar. (Sánchez de la Cruz y García Martínez, 2022)

Ventajas

Se menciona desde (Freelance: Todo lo que debes saber para trabajar por tu cuenta, 2024) que en la actualidad se habla mucho de los beneficios de trabajar como freelance, sin embargo, poco se hace referencia a cuáles son, objetivamente hablando, las ventajas más destacables de esta modalidad de empleo, por lo que a continuación explicaremos mejor en qué consisten:

- Horario flexible y ajustable a tus necesidades
- Posibilidad de trabajar desde casa o desde cualquier lugar del mundo
- Ahorro de tiempo y dinero en desplazamientos
- Libre elección sobre los clientes/proyectos con los que estableces la colaboración
- Oportunidades laborales para personas con dificultad o imposibilidad de movilizarse
- Acceso a un número más alto de opciones de empleo
- Mayores posibilidades de vivir de tu pasión y/o crear tu propio negocio

Desventajas

Lamentablemente no todo es color de rosa y, aunque el trabajo freelance tiene una lista muy

atractiva de beneficios, tampoco es sinónimo de que los altibajos nunca estarán presentes.

Ahora pasaremos a compartir algunas



desventajas de trabajar como freelance, invitando a no desanimarte sobre lo que hasta ahora has aprendido acerca de esta forma de trabajo, sino a trabajar por conocer cómo gestionar estas desventajas para que no afecten tu vida profesional significativamente.

- Poca separación y equilibrio entre la vida laboral y personal
- Sensación de aislamiento o soledad
- Riesgo de caer en el sedentarismo
- Exceso de responsabilidades
- Posibles periodos intermitentes de ingresos
- Obligación de responsabilizarse ante impuestos y reglamentos
- Carencia de bajas por motivos personales o de salud.

Freelancer en la actualidad

Desde la Revista Forbes México en su sección Red Forbes que publica artículos sobre temas de negocios y finanzas, el economista Francisco Coll Morales describe en su artículo de nombre ¿La solución del futuro?: Trabajadores freelance que



“Educación que genera cambio”

con la evolución de los años, una de las palabras más sonadas en la sociedad profesional es la palabra “freelance”.

Un término anglosajón que hace alusión a esas personas que ejercen su profesión de un modo libre, esas personas que trabajan por cuenta propia. Este término, como su propio nombre indica, hace referencia a aquellas personas que ejercen una actividad de forma autónoma y sin rendir cuentas ante un jefe. Aunque suene a lo que comúnmente llamamos “trabajadores autónomos”, el término freelance no se suele utilizar para lo mismo que se utiliza el término autónomo, si no que se destina más bien para aquellas profesiones calificadas, las cuales se ejercen de forma autónoma y sin formar parte de una empresa al estilo tradicional.

El avance tecnológico está ocasionando que las empresas requieran cada vez de menos empleados para funcionar correctamente, por lo que los demandantes de empleo buscan nuevas metodologías para introducirse en el mundo laboral y desarrollar su profesión en lugar de abogar por los sistemas tradicionales, los cuales se están quedando cada vez más obsoletos. (Forbes México, 2018).

Desde el blog LatinCloud de la editora Antonella Sandoval, el deseo de tener mayor control sobre el tiempo personal y profesional ha sido otro factor decisivo. El trabajo tradicional de 9 a 18 está perdiendo atractivo, sobre todo para las

nuevas generaciones que priorizan la flexibilidad, el bienestar y la posibilidad de trabajar en proyectos que les apasionen. El trabajo freelance permite a las personas diseñar su día a día, trabajando desde donde prefieran, eligiendo sus propios proyectos y, en muchos casos, determinando sus propios ingresos.

Además, la pandemia de COVID-19 cambió drásticamente la forma en que las empresas y los trabajadores ven el teletrabajo. Muchas compañías que antes se mostraban escépticas sobre el trabajo remoto, han visto cómo este modelo puede ser igual o más productivo que el trabajo presencial.

Este cambio ha abierto las puertas a la contratación de freelancers para proyectos específicos, reduciendo los costos asociados a empleados de tiempo completo y permitiendo a las empresas ser más ágiles. (LatinCloud, 2024)

Outsourcing

A menudo, las empresas se encuentran frente a la disyuntiva de fabricar ellos mismos un componente o contratar a un tercero para que lo produzca. Asimismo, una empresa puede decidir contratar un servicio, como, por ejemplo, el transporte, la contabilidad o la atención al cliente, o llevar a cabo esta actividad por sí misma. El outsourcing aplica tanto a la decisión de pedir a alguien que fabrique un componente como que preste un servicio.



“Educación que genera cambio”

En palabras de (Bedoya-Gómez, 2018) en su artículo Outsourcing: beneficios vs. riesgos:

“El outsourcing —también denominado “tercerización”, “subcontratación” o “externalización”— es el proceso de contratación de un tercero para que realice una actividad del negocio que, por diferentes razones, no se lleva a cabo de manera interna.”

En otros términos, es delegar la ejecución de una de las actividades, de los procesos o los productos desarrollados inicialmente por la

empresa, a un tercero o proveedor. Esta es una tendencia muy recurrente en empresas grandes y pequeñas de todo el mundo, e implica cambios en los procesos, la infraestructura, la tecnología, los recursos financieros e, incluso, en la cultura. El outsourcing no solo se aplica a la producción, también es posible emplearlo en áreas como mercadeo, finanzas, gestión humana, logística y tecnología de la información (ti).

Tipos de Outsourcing

En base a diversas características o lineamientos como disminución de costos, la sumisión de responsabilidades o el tipo de servicio adquirido se manifiestan tres tipos de outsourcing; el tradicional, el colaborativo y el Business Transformation Outsourcing (Pincay Intriago, 2020)

Tipos de Outsourcing	
Tipo básico de outsourcing en el que se da una transferencia de la gestión o administración de un proceso o función desde el personal interno a un proveedor de servicios externo	La finalidad primordial del outsourcing tradicional es reducir costes y ayudar a los gestores a concentrarse en aspectos clave del negocio.
	Implica el desarrollo de funciones de soporte.
	Los beneficios se obtienen a corto plazo y se manifiestan en la reducción de costes (20%-50%) y en las mejoras en la gestión.
	El nivel de servicio es el mismo que si se realizara por parte del personal interno de la empresa, y los riesgos económicos son compartidos por ambas partes (empresa modular y outsourcer).
Outsourcing colaborativo	Es aquel en el que se inyectan nuevas capacidades en la empresa cliente para mejorar en la gestión de determinados servicios, entre sus características se encuentran; el recorte de costes y la obtención de mayor flexibilidad de respuesta ante los cambios de las necesidades del negocio, el outsourcing colaborativo suele llevar asociado una reingeniería y desarrollo de procesos administrativos, el resultado de este tipo de acuerdos suele ser la creación de una fórmula de multisourcing que funciona como empresa de servicios, el precio se fija a partir de la producción, sirve para transformar procesos críticos.
Business Transformation Outsourcing	Programa que persigue la transformación del modo en que funciona el negocio para lograr una mejora inmediata y sostenible en el nivel de gestión empresarial, sus características son; posee un diseño específicamente para implementar una estrategia en un tiempo acelerado, con lo que las oportunidades y los riesgos son múltiples, pretende resultados a nivel externo, como aumentar el precio de la acción, mejorar la posición en el mercado o incrementar el rendimiento sobre el capital invertido, implica un cambio en la organización, con lo que es necesario el apoyo por parte de la alta dirección de la compañía tanto en la toma de decisión como a lo largo de todo el proceso.



“Educación que genera cambio”

Ventajas y desventajas del outsourcing

En palabras de (Vázquez Becerra y Orozco Alvarado, 2020, pp. 1695-1696) en su artículo El outsourcing como estrategia organizacional para la competitividad en lista las ventajas y desventajas de acuerdo con Gestipolis (2000).

Ventajas	Desventajas
➔ Los costos de manufactura declinan y la inversión en planta y equipo se reduce. ➔ Permite a la empresa responder con rapidez a los cambios del entorno. ➔ Incremento en los puntos fuertes de la empresa. ➔ Ayuda a construir un valor compartido. ➔ Ayuda a redefinir la empresa. ➔ Construye una larga ventaja competitiva sostenida mediante un cambio de reglas y un mayor alcance de la organización ➔ Incrementa el compromiso hacia un tipo específico de tecnología que permite mejorar el tiempo de entrega y la calidad de la información para las decisiones críticas. ➔ Permite a la empresa poseer lo mejor de la tecnología sin la necesidad de entrenar personal de la organización para manejarla. ➔ Permite disponer de servicios de información en forma rápida considerando las presiones competitivas. ➔ Aplicación de talento y los recursos de la organización a las áreas claves. ➔ Ayuda a enfrentar cambios en las condiciones de los negocios. ➔ Aumento de la flexibilidad de la organización y disminución de sus costos fijos.	➔ La empresa pierde contacto con las nuevas tecnologías que ofrecen oportunidades para innovar los productos y procesos. ➔ Al suplidor externo aprender y tener conocimiento del producto en cuestión existe la posibilidad de que los use para empezar una industria propia y se convierta de suplidor en competidor. ➔ El costo ahorrado con el uso de Outsourcing puede que no sea el esperado. ➔ Las tarifas incrementan la dificultad de volver a implementar las actividades que vuelvan a representar una ventaja competitiva para la empresa. ➔ Alto costo en el cambio de suplidor en caso de que el seleccionado no resulte satisfactorio. ➔ Reducción de beneficios ➔ Pérdida de control sobre la producción.





Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/B2-eMXbVoqg>



<https://youtu.be/HezOwvfRpv0>



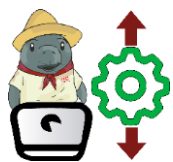
Referencias

- Kennet C. Laudon, Jane P. Laudon. (México 2016). E-commerce: mercados digitales, productos digitales. En Sistemas de información Gerencial(680). México: Pearson.
- Cohen, D. (2009). Tecnologías de la información en negocios (Spanish Edition) (0 ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Moreno Mínguez, A., & Suárez Hernán, C. (2021). Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: Elementos para el análisis. <https://biblioteca.org.ar/libros/151845.pdf>
- Millan, C. (s. f.). FACTORES DE ÉXITO PARA LAS SMARTCITIES EN MÉXICO. <https://u-gob.com/factores-de-exito-para-las-smartcities-en-mexico/>. Recuperado 12 nov 2021 de <https://www.significados.com/freelance/>
- Recuperado 12 nov 2021 <https://www.soyfreelancer.com/blog/emprendedurismo/que-es-un-freelancer/>



“Educación que genera cambio”

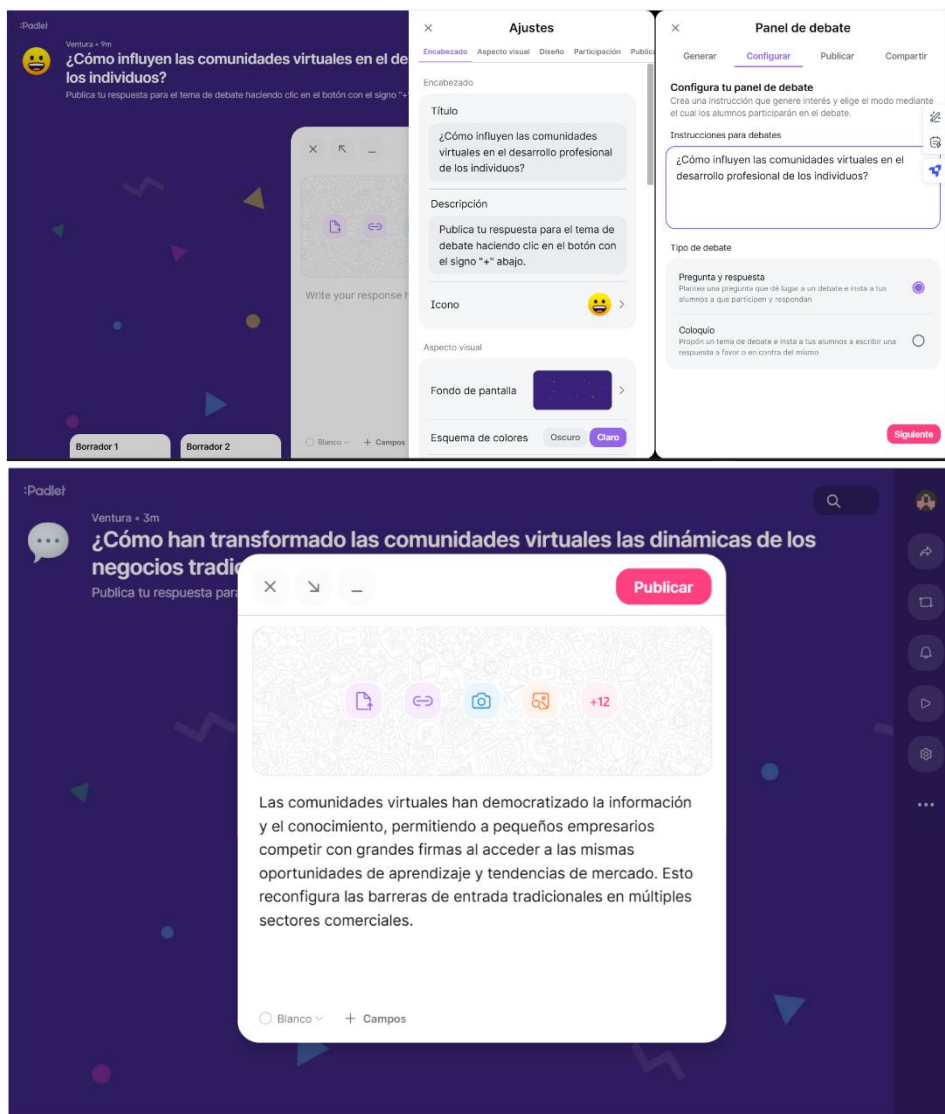
Práctica 6 Opción A “Mi Producto en la Web”.



Instrucciones con tu equipo de trabajo realiza la **Práctica 5 “Mi producto en la Web”** con la ayuda de la aplicación Padlet.

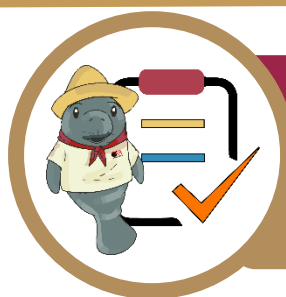
Crea un panel de debate con la ayuda de la aplicación Padlet.

- ➔ Formula 20 preguntas y comparte tu Padlet con 20 Estudiantes.
- ➔ Crea imágenes mediante los productos que desean promocionar y comparte con los equipos e inviten a estudiantes y padres de familia.
- ➔ Proporcionen definición, materiales y procesos que llevaron a cabo.



- ➔ Reflexionen y comenten a los equipos de trabajos y compartan los resultados.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 6 " Mi Producto en la Web"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Escribe respuestas fundamentadas en un documento para cargarlo en el espacio correspondiente.			2		
3	Define el producto y el objetivo que debe visualizarse en su muro.			1		
4	Utiliza herramientas para dar mejor aspecto a su tablero y a sus imágenes,			1		
5	Incluye información de los procesos que llevaron a cabo.			2		
6	Crea una interacción con estudiantes, maestros y padres de familia.			2		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa					
8	Muestra creatividad en su diseño.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





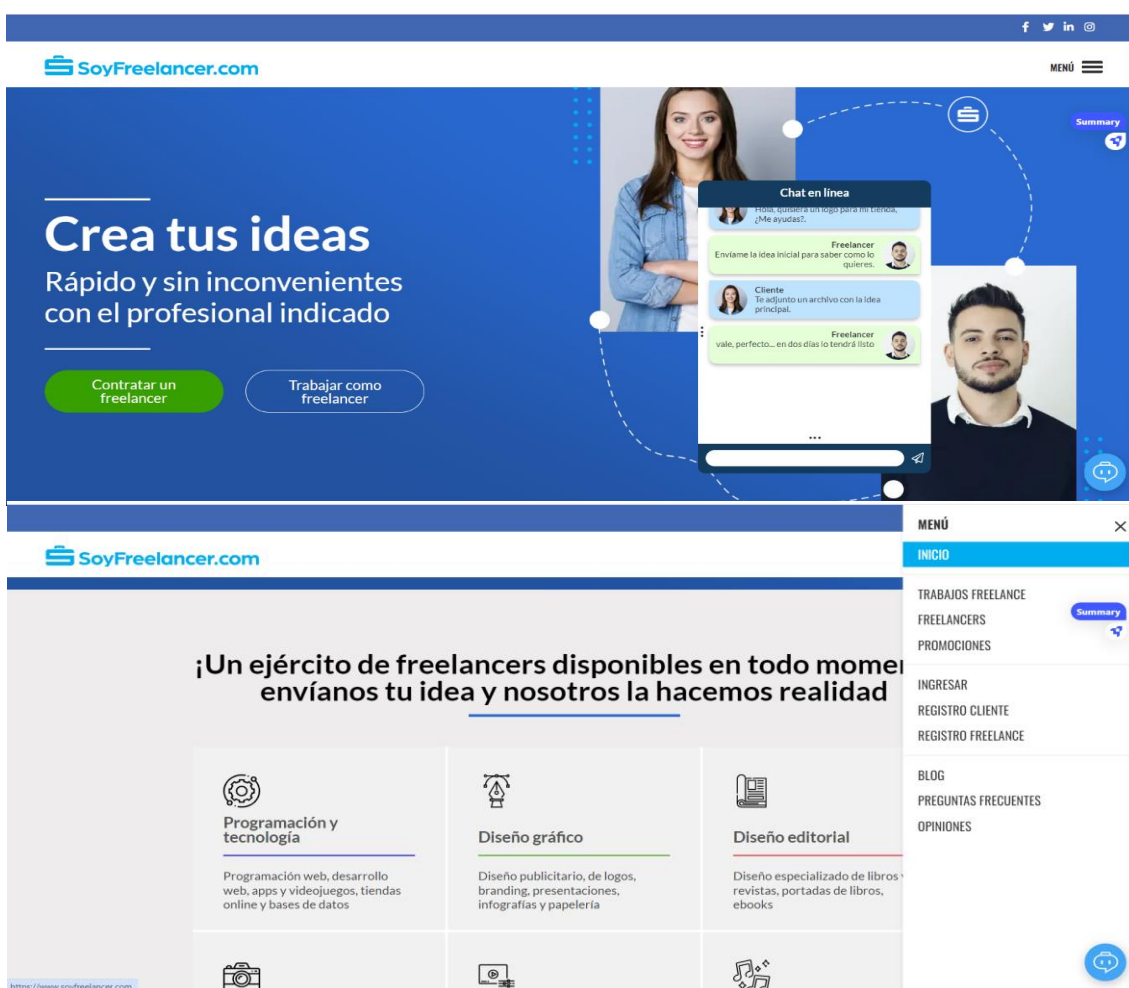
“Educación que genera cambio”

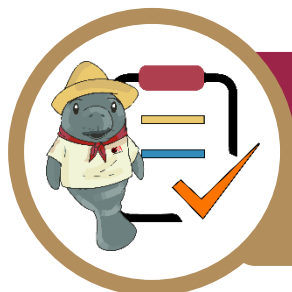
Actividad 6. Opción B “Cartel digital”

Instrucciones: Después de haber comprendido la lectura, realiza de forma individual un cartel digital en el que promuevas servicios como FreeLancer y puedas promocionar algún producto, utilizando Canva.

Visita la siguiente página:

https://www.hostinger.mx/tutoriales/mejores-paginas-freelance#1_Fiverr





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 6 "Cartel Digital"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Utiliza aplicaciones novedosas para diseñar su cartel.			2		
3	Explica la función que ejerce un Freelancer			1		
4	Utiliza herramientas de diseño para darle interacción a su cartel.			1		
5	Su cartel es difundido en sus redes sociales por medio del Community manager.			2		
6	Incluye información donde demuestra que es un trabajador autónomo.			2		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.					
8	Comparten su cartel con los equipos de trabajo.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 7. “e-commerce”



Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, completa la **Práctica 7. Estamos en Wix.**

¿Sabías que? A nivel mundial, China se mantiene como el principal mercado de comercio electrónico, con ventas que superaron los 2.8 billones de dólares en 2020 y que continuaron creciendo en 2021 y 2022, representando más del 50% de las ventas minoristas en línea a nivel global. Estados Unidos ocupa el segundo lugar, con ventas que alcanzaron aproximadamente 861 mil millones de dólares en 2020 y que también mostraron incrementos en años posteriores. Estas cifras evidencian la consolidación del comercio electrónico como un componente fundamental del comercio minorista global y regional, impulsado por la creciente adopción de tecnologías digitales y cambios en los hábitos de consumo derivados de la pandemia de COVID-19.

E-commerce empezó en 1995 cuando uno de los primeros portales de Internet, Netscape.com, aceptó los primeros anuncios de corporaciones importantes y popularizó la idea de que el servicio Web se podría utilizar como un nuevo medio de publicidad y ventas.

Nadie imaginaba lo que en ese momento

minoristas del e-commerce, que se duplicaron y triplicaron en los primeros años.

El comercio electrónico es una forma de comprar y vender productos y servicios a través de internet. Es un fenómeno que ha crecido mucho en los últimos años, especialmente por la pandemia de COVID-19 que ha impulsado el uso de las plataformas digitales.

El e-commerce creció con tasas de doble dígito hasta la recesión de 2008-2009, cuando el crecimiento se redujo considerablemente hasta casi detenerse.

De esta forma se concibe como la historia de muchas innovaciones tecnológicas, como el teléfono, la radio y la televisión, el crecimiento tan veloz del e-commerce en los primeros años creó una burbuja de mercado en sus reservas.

Al igual que todas las burbujas, la burbuja “punto-com” reventó (en marzo de 2001). Una gran cantidad de compañías de e-commerce



e-commerce

resultaría, transformándose en una curva de crecimiento exponencial para las ventas



“Educación que genera cambio”

fracasaron durante este proceso, en contraste para muchas otras, como Amazon, eBay, Expedia y Google, el impacto y los resultados han sido más positivos:

Sus ingresos cada vez mayores, modelos de negocios ajustados con precisión que producen ganancias y aumento en los precios de las acciones.

¿Ha comprado últimamente una pista de música en iTunes, transmitido una película por flujo continuo de Netflix a su televisión, comprado un libro en Amazon o un diamante en Blue Nile?

Si es así, entonces ha participado en el e-commerce o comercio electrónico.

El e-commerce se refiere al uso de Internet y Web para realizar transacciones de negocios. Dicho de una manera más formal, trata sobre las transacciones comerciales con capacidad digital

En su mayor parte, esto se refiere a las negociaciones que ocurren a través de Internet y Web. Las transacciones comerciales involucran el intercambio de valor (es decir, dinero) a través de los límites organizacionales o individuales, a cambio de productos y servicios.

En 2020 se incrementó la compra de productos y servicios con impacto social o ambiental en el medio de la pandemia. Los analistas ya no lo ven como moda sino como una tendencia que llega para quedarse que impone la generación Z o X menores de 30 años y que va siendo adoptada por empresas y municipios para adaptar su oferta de bienes y servicios. En 2021 las empresas promueven el desarrollo de producción de bienes ecológicos y marcas que promuevan el uso de procesos de producción sustentable.

Entre ellos destacan los siguientes:



➡ Packaging ecológico: envoltorio de productos con papel o cartón reciclado, tela, celulosa y lo más utilizado es el papel Kraft o papel estraza.

Optimizar espacio con cargas incompletas desde el aspecto de la logística implica altos costos e impactan en forma negativa en el ambiente.

El ritmo del trabajo social para la separación del residuo en origen crece en las ciudades y las redes sociales trabajan como vigilador digital permanente.



Transacciones desde dispositivos móviles
entre organizaciones e individuos.



"Educación que genera cambio"

El objetivo es disminuir la cantidad de viajes y evitar hacer múltiples entregas en diferentes direcciones.

Otro buen ejemplo es la empresa de Correo OCA que desarrolló eLockers ubicados en lugares estratégicos y con horarios de atención extendidos.

Diferentes tipos de e-commerce

Según los agentes involucrados en la transacción, el perfil comercial o el modelo de negocio. Estos son los tipos más habituales:

- **B2C:** Business to Consumer. Es el tipo más común de e-commerce. Consiste en la venta de productos o servicios de una empresa a un



B2C Business to Consumer

consumidor final o particular. Por ejemplo, Amazon.

- **B2B:** Business to Business. Es el tipo de e-commerce en el que la transacción se realiza entre dos empresas. No hay consumidores finales ni particulares involucrados. Por ejemplo, Alibaba.

- ✓ **C2C:** Consumer to Consumer. Es el tipo de e-commerce en el que los consumidores o particulares venden o intercambian productos o servicios entre sí, sin la intervención de una empresa. Por ejemplo, eBay.
- **B2E:** Business to Employee. Es el tipo de e-commerce en el que la empresa ofrece productos o servicios a sus empleados con algún beneficio adicional. Es una forma de fidelizar y motivar al personal. Por ejemplo, la intranet de una empresa.



Business to Administration

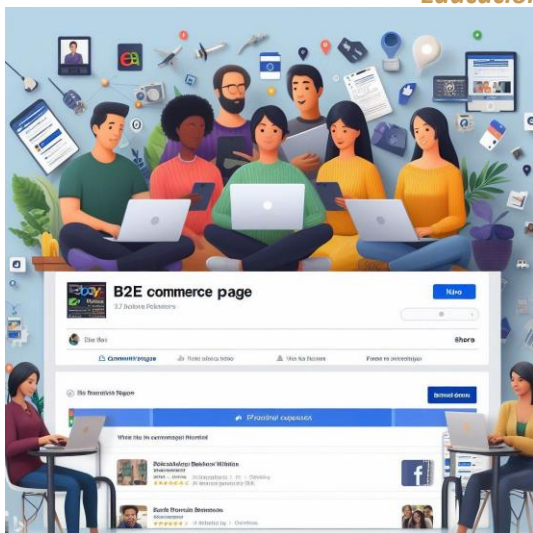
- **B2A:** Business to Administration. Es el tipo de e-commerce en el que una empresa ofrece productos o servicios a una institución gubernamental o administrativa.



Business to Business



"Educación que genera cambio"



Business to Employee

Por ejemplo, una plataforma de pago de impuestos.

Tienda virtual

Una tienda virtual es un sitio web que te permite vender productos o servicios a través de internet, sin necesidad de tener un local físico. Hay diferentes plataformas y herramientas que te ayudan a crear y gestionar tu propia tienda virtual, como Shopify, Tiendada o Rock Content.

Estas plataformas te ofrecen ventajas como:

- ➔ Acceder a un mercado más amplio y global.
- ➔ Reducir los costos operativos y de logística.
- ➔ Personalizar el diseño y la imagen de tu marca.
- ➔ Integrar diferentes métodos de pago y envío.
- ➔ Ofrecer una experiencia de compra cómoda y segura a tus clientes.

Si quieres crear una tienda virtual exitosa, debes tener en cuenta algunos aspectos, como:

- ➔ Elegir un nombre de dominio y un alojamiento web adecuados.

- ➔ Definir tu público objetivo y tu propuesta de valor.
- ➔ Seleccionar los productos o servicios que vas a ofrecer y describirlos de forma clara y atractiva.
- ➔ Optimizar el SEO y el SEM de tu sitio web para mejorar tu posicionamiento y visibilidad en los buscadores.
- ➔ Utilizar las redes sociales y el email marketing para promocionar tu tienda y fidelizar a tus clientes.
- ➔ Analizar los datos y el comportamiento de tus visitantes y compradores para mejorar tu estrategia y tu oferta.

Aplicaciones para crear tiendas virtuales

Shopify es una aplicación web que te permite crear y lanzar tu propia tienda online de forma fácil y rápida. Con Shopify, puedes vender productos o servicios a clientes de cualquier



Plataforma Shopify

parte del mundo, usando herramientas de marketing, diseño, pago, envío y más.

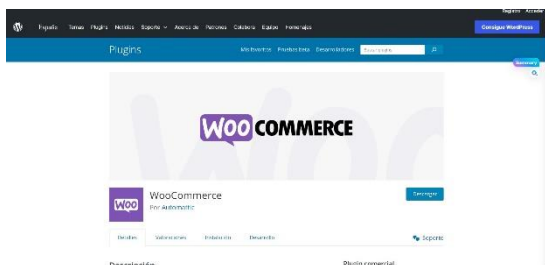
Algunas de las ventajas de usar Shopify son:

- ➔ No necesitas tener conocimientos técnicos ni de programación para crear tu tienda online. Shopify te ofrece un creador de tiendas con la función de arrastrar y soltar, y una gran variedad de plantillas personalizables para elegir el diseño que más te guste.



“Educación que genera cambio”

- Puedes integrar diferentes canales de venta, como redes sociales, marketplaces, blogs, etc., para llegar a más clientes y aumentar tus



WooCommerce

- ventas.
- Puedes gestionar tu inventario, tus pedidos, tus pagos y tus envíos desde un solo lugar, con un panel de control intuitivo y fácil de usar.
- Puedes mejorar tu tienda online con aplicaciones creadas por desarrolladores de confianza de Shopify, que te ofrecen más funciones y características para tu negocio.

Puedes contar con el apoyo de una comunidad de comerciantes, partners y expertos de Shopify, que te ayudarán a resolver tus dudas y a hacer crecer tu negocio.

Visita los siguientes enlace

- <https://www.shopify.com/mx>
- <https://www.shopify.com/mx#/video/rp9htvhybv>

WooCommerce es una solución de comercio electrónico de código abierto que se integra con WordPress. Puedes usar WooCommerce para crear y gestionar tu propia tienda en línea, con opciones de personalización, pago, envío, impuestos y marketing. WooCommerce es

gratuito, flexible y ampliado por una comunidad global.

Algunas de las ventajas de WooCommerce son:

Puedes conservar la propiedad completa del contenido y los datos de tu tienda para siempre.

Puedes elegir entre cientos de temas y extensiones para adaptar tu tienda a tu marca y sector

Puedes aceptar diferentes formas de pago, desde tarjetas de crédito hasta billeteras móviles y transferencias bancarias.

Puedes conectar tu tienda con servicios conocidos como Google Ads, HubSpot, Mailchimp y Facebook para ampliar tu audiencia y aumentar tus ventas.

Puedes administrar tu tienda desde cualquier lugar con la aplicación móvil gratuita de WooCommerce (Android e iOS).

PrestaShop es una plataforma de comercio electrónico de código abierto que te permite



PrestaShop



“Educación que genera cambio”

crear y gestionar tiendas online de forma fácil y personalizada. Con PrestaShop, puedes controlar todos los aspectos de tu tienda online, desde el diseño hasta el catálogo, pasando por el pago y el

envío. Además, PrestaShop cuenta con una gran comunidad de desarrolladores y expertos que te pueden ayudar a mejorar tu negocio online.



Recurso didáctico sugerido



https://youtu.be/c6Grr8r5j5g?si=899g7mExg_AGC
AVk



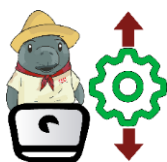
<https://youtu.be/gqpexh4Nc3g?si=PrQrlalzStQG8z7H>



Referencias

- Kennet C. Laudon, Jane P. Laudon. (México 2016). E-commerce: mercados digitales, productos digitales. En Sistemas de información Gerencial (680). México: Pearson.
- Cohen, D. (2009). Tecnologías de la información en negocios (Spanish Edition) (0 ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Moreno Mínguez, A., & Suárez Hernán, C. (2021). Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: Elementos para el análisis. <https://biblioteca.org.ar/libros/151845.pdf>
- Millan, C. (s. f.). FACTORES DE ÉXITO PARA LAS SMARTCITIES EN MÉXICO. <https://u-gob.com/factores-de-exito-para-las-smartcities-en-mexico/>
- <https://u-gob.com/factores-de-exito-para-las-smartcities-en-mexico/>





Práctica 7 Opción A "Estamos en Wix"

Instrucciones: con tu equipo de trabajo realiza una publicación en la plataforma Wix o Canva creando tu tienda virtual.

Pasos para crear una publicación en Wix:

- ➡ Accede a tu editor Wix: Inicia sesión en tu cuenta de Wix y selecciona el sitio web donde deseas crear la publicación.
- ➡ Localiza la sección del blog: Busca la sección de tu blog dentro del editor. Generalmente, encontrarás un icono o un menú que te llevará a la gestión de tu blog.
- ➡ Crea una nueva entrada: Una vez dentro de la sección del blog, busca la opción para "Crear nueva entrada" o "Nueva publicación".

Redacta tu contenido:

- ➡ Título: Escribe un título atractivo y descriptivo para tu publicación.
- ➡ Cuerpo del texto: Redacta el contenido de tu publicación. Wix te ofrece un editor intuitivo con opciones para formatear el texto, agregar imágenes, videos y otros elementos multimedia.
- ➡ Categorías: Asigna categorías a tu publicación para facilitar la organización y búsqueda.
- ➡ Etiquetas: Agrega etiquetas relevantes para mejorar la visibilidad de tu publicación en los motores de búsqueda.

Personaliza el diseño:

- ➡ Imágenes: Sube imágenes de alta calidad para ilustrar tu contenido.
- ➡ Formatos: Utiliza diferentes formatos de texto (negrita, cursiva, títulos) para destacar los puntos clave.
- ➡ Bloques de contenido: Agrega bloques de contenido prediseñados para crear un diseño atractivo y organizado.

Optimiza para SEO:

- ➡ Meta descripción: Escribe una meta descripción concisa y atractiva para que aparezca en los resultados de búsqueda.
- ➡ Palabras clave: Utiliza palabras clave relevantes para tu contenido.
- ➡ Enlaza a otras páginas: Enlaza a otras páginas de tu sitio web para mejorar la navegación y el SEO.
- ➡ Previsualiza: Antes de publicar, revisa cómo se verá tu publicación en diferentes dispositivos.
- ➡ Publica: Una vez que estés satisfecho con el resultado, haz clic en el botón "Publicar" para que tu publicación esté visible en tu sitio web.

Consideraciones adicionales:

- ➡ Utiliza imágenes de alta calidad: Las imágenes atractivas aumentan el engagement de tus lectores.
- ➡ Formatea tu texto de forma clara y concisa: Facilita la lectura con párrafos cortos y listas.
- ➡ Promociona tu publicación: Comparte tu publicación en tus redes sociales y en otros canales para aumentar su visibilidad.
- ➡ Responde a los comentarios: Interactúa con tus lectores respondiendo a sus comentarios y preguntas.



WIX

Regístrate

¿Ya tienes una cuenta? [Inicia sesión](#)

Email

Confirma tu email

Elige una contraseña

Confirma la contraseña

[Registrarme](#)



Continuar con Google



Continuar con Facebook



Acceder con Google

WIX

Elegir una cuenta

para ir a [Wix](#)



Ventura Gutiérrez Cabrera
gutventura61@gmail.com

WIX

Iniciar sesión en Wix



gutventura61@gmail.com

Si continúas, Google compartirá tu nombre, tu dirección de correo electrónico, tu preferencia de idioma y tu imagen de perfil con Wix. Consulta la [Política de Privacidad](#) y los [Términos del Servicio](#) de Wix.

Puedes gestionar Iniciar sesión con Google en tu [cuenta de Google](#).

[Cancelar](#)

[Continuar](#)

Español (España)

[Ayuda](#)

[Privacidad](#)

[Términos](#)

WIX

Empecemos

¿Para quién estás creando un sitio web?

☐ Para mí, mi negocio o un amigo

☐ Para un cliente, como freelancer o agencia

[Continuar](#)

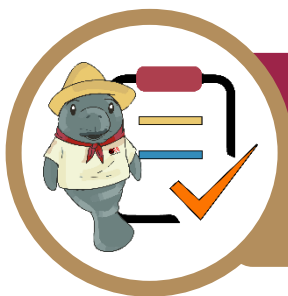


Hola:

Comencemos con la configuración de tu sitio.

Primero, describe tu sitio y de qué trata.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 7 "Estamos en Wix"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Utiliza la aplicación Wix, sigue los pasos y. crea su tienda virtual.			2		
3	Utiliza otra aplicación sugerida por el docente.			1		
4	Utiliza las herramientas de Wix para darle un diseño propio.			1		
5	Su tienda virtual online es difundida en sus redes sociales por medio del Community manager.			2		
6	Incluye información de sus productos y logra la atención de los usuarios.			2		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.					
8	Comparten su enlace de la tienda con los equipos de trabajo.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



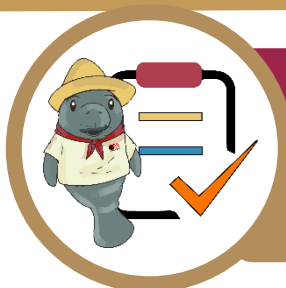


Actividad 7 Opción B “Vamos a Shopify”

Instrucciones: Con tu equipo de trabajo realiza una tienda virtual en shopify, para promocionar los productos.

- ➔ Nombre y logo del e-commerce.
- ➔ Explica el Tipo y modelo de e-commerce (B2B, B2C, C2C, etc.)
- ➔ Seleccionar Plataforma o herramienta para crear el e-commerce.
- ➔ Productos o servicios que ofrece el e-commerce.
- ➔ Estrategias de marketing y promoción para atraer y fidelizar clientes.
- ➔ Medios de pago y envío que utiliza el e-commerce.
- ➔ Presentación de los productos y los costos.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 7 "Vamos a Shopify"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo: 2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Utiliza la aplicación Shopify, captura pantalla y explica cómo se puede crear una tienda.			2		
3	Crea una imagen como logotipo para su empresa y los presenta ante el grupo.			1		
4	Explica el Tipo y modelo de e-commerce (B2B, B2C, C2C, etc.)			1		
5	Explica la importancia de difundir su tienda virtual en sus redes sociales por medio del Community manager.			2		
6	Incluye información de sus productos y logra la atención de los usuarios.			2		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.					
8	Los estudiantes del equipo realizan una explicación a manera de conclusión.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





“Educación que genera cambio”

Lectura 8. “Comunidades virtuales educativas”

Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, completa la **Práctica 8 Aprendo en Línea**

¿Sabías que? La primera comunidad virtual educativa en México fue el Sistema de Universidad Abierta (SUA) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), que se creó en 1972. El SUA fue un modelo de educación a distancia que utilizaba medios impresos, audiovisuales y electrónicos para ofrecer programas de licenciatura y posgrado a los estudiantes que no podían asistir a clases presenciales.

Las comunidades virtuales educativas son espacios de interacción y colaboración en línea que tienen como objetivo el aprendizaje y

educación a distancia, la investigación, la innovación, el intercambio de experiencias, etc.

Ejemplos de comunidades virtuales educativas.

- Plataformas de aprendizaje en línea (LMS)
- Entornos personales de aprendizaje (PLE)
- Repositorios de recursos educativos abiertos (REA)
- Blogs
- Foros
- Redes sociales

Las comunidades virtuales educativas presentan una serie de ventajas, como la flexibilidad, la diversidad, la personalización, la autonomía, la participación, la retroalimentación, la motivación, etc. Sin embargo, también implican una serie de desafíos, como la brecha digital, la calidad, la seguridad, la confianza, la identidad, la gestión, la evaluación, etc.

Por lo consecuente es necesario diseñar, implementar y evaluar las comunidades virtuales educativas de forma adecuada, teniendo en cuenta las necesidades, los intereses y las características de los participantes, así como los objetivos y los contenidos del proceso educativo.



Comunidades virtuales educativas

el desarrollo profesional de sus miembros.

Estas comunidades se basan en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para facilitar el acceso a la información, la comunicación, la creación de contenidos y la evaluación.

Las comunidades virtuales educativas pueden tener diferentes propósitos, como la formación continua, el apoyo a la docencia presencial, la



“Educación que genera cambio”

Las diez comunidades educativas mas utilizadas

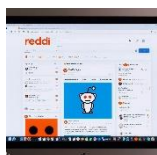
Moodle: Es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a los educadores crear entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.



Khan Academy: Es una plataforma en línea que ofrece una amplia variedad de recursos educativos, incluyendo lecciones de video, ejercicios prácticos y pruebas.



eTwinning: Es una comunidad virtual que conecta a escuelas de diferentes países europeos para realizar proyectos colaborativos.



Reddit: Es una red social que permite a los usuarios publicar, comentar y votar contenido sobre diversos temas, incluyendo educación.

Classroom 2.0: Es una red social para educadores que quieren integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus prácticas pedagógicas.



Udemy: Es una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece cursos sobre diversos temas, impartidos por expertos o aficionados.



Schoology: Es una plataforma de gestión del aprendizaje que facilita la comunicación, la colaboración y la evaluación entre docentes y estudiantes.

Edmodo: Es una red social educativa que permite a los docentes crear grupos virtuales con sus estudiantes, compartir recursos, asignar tareas y dar retroalimentación.



CourseSites by Blackboard: Es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a los docentes crear cursos virtuales con herramientas interactivas y multimedia.



RCampus: Es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a los docentes y estudiantes crear portafolios electrónicos, gestionar proyectos, evaluar el aprendizaje y colaborar con otros usuarios.

e-learning



El Término abreviado en inglés “electronic learning”, o aprendizaje electrónico que se refiere a la enseñanza y aprendizaje en línea, a través de Internet y la tecnología. También conocido como enseñanza virtual, formación en línea (online), teleformación o formación a distancia.



“Educación que genera cambio”

Para una mejor comprensión del tema podemos decir que E-learning consiste en la educación y capacitación a distancia a través de internet. Este tipo de enseñanza on-line permite la interacción del usuario con el material mediante la utilización de diversas herramientas informáticas.

Elementos fundamentales del E-learning

Para que pueda ser ofrecida una educación a distancia se requiere de elementos técnicos necesarios en E-learning, una solución está conformada por tres elementos esenciales:



- ➡ Plataformas
- ➡ Contenidos
- ➡ Herramientas colaborativas.



Las plataformas de e-learning son sistemas que permiten crear y gestionar cursos en línea, facilitando el acceso a la educación a distancia. Existen diferentes tipos de plataformas de e-learning, algunas de código abierto y otras comerciales.

Tipos de plataformas de e-learning son:



Moodle: Es una de las plataformas de e-learning más populares y utilizadas en el mundo. Es de código abierto y ofrece una gran variedad de herramientas y recursos para crear cursos interactivos y personalizados.



Canvas: Es un sistema de gestión del aprendizaje que permite a los profesores publicar calificaciones, información y tareas en línea. Es de código abierto y tiene una interfaz sencilla y moderna.



Blackboard: Es una plataforma de e-learning comercial que ofrece soluciones integrales para la educación en línea. Tiene funciones avanzadas como análisis de datos, colaboración en tiempo real y gamificación.



eDucativa: Es una plataforma de e-learning comercial diseñada para el mercado hispano. Ofrece cursos en español, inglés y portugués, así como herramientas de comunicación, evaluación y seguimiento.

Google Classroom: Es una plataforma de e-learning gratuita que forma parte de Google Workspace for Education. Permite crear y organizar clases, asignar tareas, dar feedback y comunicarse con los estudiantes.

Las plataformas digitales se pueden clasificar según el tipo de contenido que ofrecen, ya sea audiovisual, musical, educativo, informativo, etc. Algunos ejemplos de plataformas según su contenido son:

Plataformas de series y películas: Son aquellas que permiten ver contenidos audiovisuales de ficción o documentales, ya sean producidos por

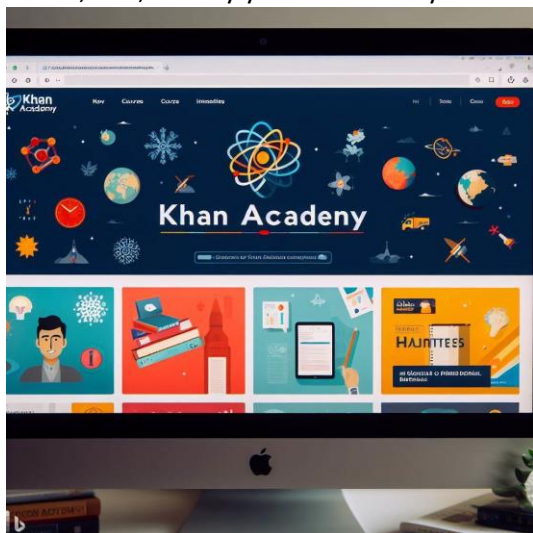


“Educación que genera cambio”

la propia plataforma o por otras empresas. Algunas de las más populares son Netflix, Disney+, HBO Max y Amazon Prime Video.

Plataformas de música: Son aquellas que permiten escuchar música en línea, ya sea por género, artista, álbum o lista de reproducción. Algunas de las más populares son Spotify, Apple Music, Deezer y YouTube Music.

Plataformas educativas: Son aquellas que permiten acceder a cursos, programas o recursos de aprendizaje en línea, ya sea de forma gratuita o de pago. Algunas de las más populares son Coursera, edX, Udem y Khan Academy.



Plataforma Khan Academy

Plataformas de noticias: Son aquellas que permiten informarse sobre los acontecimientos más relevantes del mundo, ya sea por medio de artículos, vídeos, podcasts o boletines. Algunas de las más populares son The New York Times, BBC, CNN y El País.

Según el informe mundial 2021 de tendencias y uso digital, el top 5 de las plataformas educativas más usadas por los niños después de la pandemia son:

Smartick: una plataforma de aprendizaje online de matemáticas y lectura que se adapta al nivel y ritmo de cada alumno.

Khan Academy: una organización sin fines de lucro que ofrece cursos gratuitos de diversas materias, desde matemáticas hasta arte.

Duolingo: una aplicación para aprender idiomas de forma divertida y efectiva, con lecciones cortas y juegos interactivos.



Duolingo

Code.org: una iniciativa que promueve el aprendizaje de la programación informática desde edades tempranas, con Práctica y proyectos creativos.



“Educación que genera cambio”



Coursera: una plataforma que ofrece cursos online de las mejores universidades e instituciones del mundo, con certificados y diplomas reconocidos.



U-Learning

Estas son algunas de las opciones que puedes explorar para mejorar tu educación online.

Tipos de E-learning

Dentro de la formación en línea del E-learning existen distintas modalidades para efectuar el aprendizaje a distancia, entre ellas destacan:

B-learning (Blended Learning)

Modalidad M-Learning

Aprendizaje electrónico móvil, se vale del uso de pequeños y maniobrables dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, celulares, agendas electrónicas, tablets PC, pocket pc, ipods y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica.



M-Learning

Modalidad U-Learning

Conjunto de Práctica de aprendizajes (formativas y de capacitación), apoyadas en la tecnología y que son accesibles en cualquier momento y lugar. Su significado es la capacidad de aprender desde diversos contextos y tuaciones, en diferentes momentos temporales y a través de diversos dispositivos que se encuentran interconectados unos con otros en red.

Es decir, esto implica el empleo de dispositivos móviles como herramientas de aprendizaje y se considera el siguiente paso en el desarrollo de la



“Educación que genera cambio”

formación en línea, ya que potencia la idea de aprender desde cualquier sitio y soporte (tablets, smartphone).

Modelo de formación que se centra en el aprendizaje constructivista y en la hibridación de estrategias pedagógicas, propias y específicas, de los modelos presenciales y estrategias de los modelos formativos sustentados en la tecnología web.

También conocida como formación semipresencial, es la fusión de la formación presencial con el uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) aplicadas a la educación. Con esta modalidad los alumnos no solo cuentan con los beneficios de una plataforma online, sino que tienen todas las ventajas de la asistencia a clase para resolver dudas y realizar ejercicios con los que poner en práctica los conocimientos adquiridos en los materiales de estudio. Además, aumenta el sentimiento de comunidad entre los propios participantes.

Tendencias elearning: Tecnología Inteligencia artificial (IA)

La inteligencia artificial es la habilidad de una máquina de presentar una serie de capacidades propias de los seres humanos, como el razonamiento, el aprendizaje, la creatividad o la capacidad de planear.

La IA permite que los sistemas tecnológicos perciban su entorno, se relacionen con él,



Tutoría inteligente

resuelvan problemas y actúen con un fin específico. La máquina recibe datos, los procesa y responde a ellos, adaptando su comportamiento en cierta medida, analizando los efectos de acciones previas y trabajando de manera autónoma. (EDITORIAL e LEARNING, 2023).

Dentro del sector educativo, la IA puede tener las siguientes aplicaciones:

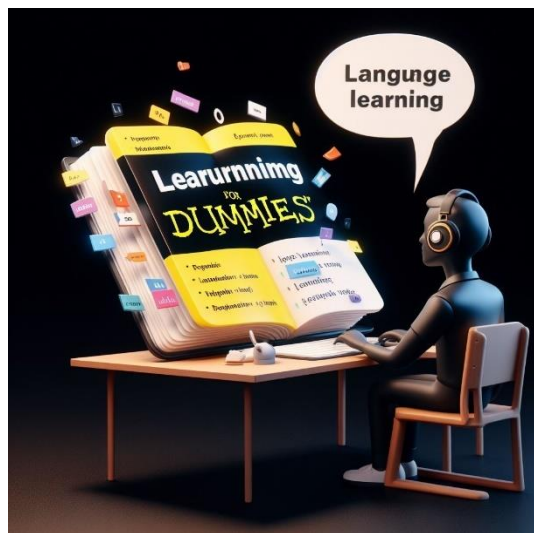
Sistemas de tutoría inteligentes. Las tutorías individualizadas permiten que, a medida que el estudiante participe en las Práctica propuestas, el sistema pueda determinar sus conocimientos y en qué áreas necesita más refuerzo.

Sistemas de aprendizaje basados en la colaboración y el diálogo. Hacen uso del procesamiento del lenguaje natural y la IA para simular un ‘diálogo’ entre tutores y alumnado cuando estudian en línea.



“Educación que genera cambio”

Un ejemplo de sistema de aprendizaje basado en la colaboración y el diálogo es el Modelo ABCD (Aprendizaje Basado en la Colaboración y el Diálogo) del Consejo Nacional de Fomento



Aprendizaje de idiomas y lectura

Educativo (Conafe), que se aplica en la educación comunitaria de México.

Entornos de aprendizaje exploratorio. La IA puede animar a los estudiantes a construir su propio aprendizaje realizando una exploración del entorno y de los conocimientos.

Evaluación automatizada de la escritura. Este sistema analiza, corrige y califica los textos escritos por los estudiantes, es decir, un sistema de evaluación automatizada de la escritura es una herramienta informática que utiliza la

inteligencia artificial y el procesamiento del lenguaje natural para analizar y calificar los textos escritos por los estudiantes.

Estos sistemas pueden tener dos objetivos: proporcionar una retroalimentación formativa para mejorar la escritura o una evaluación sumativa para asignar una nota.

Aprendizaje de idiomas y lectura. En este caso, la IA reconoce el habla o la escritura del alumno con el fin de traducir o corregir sus textos, o bien compararlos con los de hablantes nativos.

Robots y agentes inteligentes. Éstos pueden



Robot y agentes inteligentes

interactuar y proponer Práctica a los estudiantes, incluyendo a aquellos con discapacidad o dificultades en el aprendizaje.



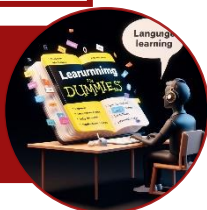
"Educación que genera cambio"



Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/7uMhNPEFgLA?si=UdWXl0ihL--irxV->



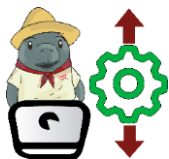
<https://youtu.be/ICzTCpJxUjI>



Referencias

- Ayogu, N. (15 de Noviembre de 2022). *Introducing Amazon Clinic, a virtual health service that delivers convenient, affordable care for common conditions*. Obtenido de <https://www.aboutamazon.com/news/retail/what-is-amazon-clinic?linkId=189720752>
- Consumidor, P. F. (11 de Marzo de 2017). *Derechos del consumidor en la era digital*. Obtenido de <https://www.gob.mx/profeco/documentos/derechos-del-consumidor-en-la-era-digital?state=published>
- LinkedIn. (s.f.). Obtenido de Mercadolibre: https://www.linkedin.com/posts/mercadolibre_orgullomeli-thebestplacetowork-activity-6994374275839217664-bDVQ?utm_source=share&utm_medium=member_desktop
- Martínez, F. (20 de Noviembre de 2010). *Robots financieros, los nuevos señores del corto plazo*. Obtenido de https://cincodias.elpais.com/cincodias/2010/11/20/mercados/1290218503_850215.html
- Mercadolibre. (s.f.). *LinkedIn*. Obtenido de https://www.linkedin.com/posts/mercadolibre_orgullomeli-thebestplacetowork





“Educación que genera cambio”
Práctica 8 Opción A “Aprendo en línea”

*Instrucciones: Con tu equipo de trabajo Crea una comunidad tipo educativa seleccionando la plataforma **Google Classroom**.*

Pasos para crear una clase en Google Classroom:

- 1. Accede a Classroom:**
 - ➔ Abre tu navegador y ve a classroom.google.com.
 - ➔ Inicia sesión con tu cuenta de Google.
- 2. Crear una nueva clase:**
 - ➔ En la esquina superior derecha, haz clic en el signo "+" y selecciona "Crear clase".
 - ➔ Se abrirá una ventana donde deberás ingresar los siguientes datos:
 - ✓ Nombre de la clase: Escribe un nombre claro y conciso que identifique tu clase.
 - ✓ Sección: (Opcional) Puedes agregar una sección, como "A", "B", o un nombre específico.
 - ✓ Materia: (Opcional) Selecciona o escribe la materia que impartirás.
 - ✓ Aula: (Opcional) Si tu clase tiene un aula física, puedes indicar su ubicación.
- 3. Personalizar (opcional):**
 - ➔ Puedes agregar una breve descripción de la clase para que los estudiantes tengan más contexto.
 - ➔ Si deseas, puedes subir una foto de portada para darle un toque personal a tu clase.
- 4. Crear:**
 - ➔ Una vez que hayas completado la información, haz clic en "Crear". ¡Tu clase estará lista! Ya tienes creada tu clase en Google Classroom. Ahora puedes:
 - ➔ **Invitar a estudiantes:** Genera un código de clase que los estudiantes pueden usar para unirse, o envíales las invitaciones por correo electrónico.
 - ➔ **Crear tareas:** Diseña tareas, cuestionarios y actividades para tus estudiantes.
 - ➔ **Publicar anuncios:** Comparte noticias, recursos y actualizaciones con tus alumnos.
 - ➔ **Organizar tu contenido:** Crea temas para organizar tus materiales de clase.

Consejos adicionales:

- ➔ Utiliza Google Drive: Integra Google Drive para compartir archivos y documentos con tus estudiantes.
- ➔ Aprovecha las herramientas de colaboración: Google Classroom te permite trabajar de forma colaborativa con tus alumnos.
- ➔ Explora las opciones de calificación: Automatiza la calificación de tareas y obtén informes sobre el progreso de tus estudiantes.



Aquí hay algunas cosas más que puedes hacer en Google Classroom:

- ➡ **Crear cuestionarios:** Puedes agregar preguntas de opción múltiple, de respuesta corta y otras para evaluar el conocimiento de tus estudiantes.
- ➡ **Utilizar Google Meet:** Integra Google Meet para realizar videollamadas con tus alumnos y tener clases en vivo.
- ➡ **Compartir materiales:** Puedes compartir documentos, presentaciones y otros archivos con tus estudiantes directamente desde Google Drive.
- ➡ **Dar retroalimentación:** Deja comentarios en las tareas de tus estudiantes para ayudarles a mejorar.
- ➡ **Crear grupos:** Divide a tus estudiantes en grupos para fomentar la colaboración.

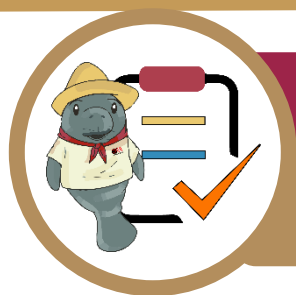


"Educación que genera cambio"

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 8 "Aprendo en Línea"



DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's y selecciona Tableros para mostrar mensajes.			2		
2	Su comunidad es identificada por su nombre y logotipo y el tipo de servicio que promueva.			2		
3	Su objetivo es claro y promueve el buen uso de las Tic's			1		
4	Contempla apartados de desarrollo de la clase y temas de manera clara y objetiva.			1		
5	La comunidad virtual propicia el intercambio de información.			2		
6	Incluye información de actividades bien detalladas y muestra los espacios para hacer la carga de las actividades de manera simple.			2		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.					
8	La comunidad virtual contiene información que ayude a promover el buen estudio de forma remota.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





“Educación que genera cambio”

Actividad 8 Opción B “Portafolios Digitales”

Instrucciones: *Elabora una infografía en la que muestres los pasos para elaborar un portafolio digital de las siguientes herramientas de web 3.0.*

- Google sites
- Webby
- Educlipper
- Wix
- One Note
- Class note book
- Evernote



"Educación que genera cambio"

- navegación adecuada.

El portafolio muestra sutilmente cómo se consideran todos estos elementos.

Crear un portafolio plantea abordar diversas cuestiones:

- ◆ Clarificar objetivos.
- ◆ Decidir la arquitectura de la información, establecer apartados y categorías (etiquetas).
- ◆ Prever frecuencia de actualización, volumen de información y tipo de publicación.
- ◆ Elegir herramientas de publicación y actualización.
- ◆ Estructurar la navegación, diseñar la interfaz, elegir la estética.

Herramientas para la elaboración del Portafolio

Digital:



Esta aplicación permite crear un sitio web o una intranet de una forma tan sencilla como editar un documento. Con Google

Sites los usuarios pueden reunir en un único lugar y de una forma rápida información variada, incluidos vídeos, calendarios, presentaciones, archivos adjuntos y texto. Además, permite compartir información con facilidad para verla y compartirla con un grupo reducido de colaboradores o con toda su organización, o con todo el mundo.

Los Edublog son weblogs cuya objetivo principal es apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en un contexto educativo. Un blog es, en realidad, una mini-página personal extremadamente sencilla de desarrollar y la mejor manera de entrar a la web 2.0. Una potencialidad fundamental del blog es la posibilidad de dejar fácilmente comentarios. De esta forma, se puede desarrollar una evaluación continua del alumno mucho más realista puesto que se va haciendo un seguimiento muy pormenorizado de sus actividades y tareas potenciando el feedback durante todo el proceso.



Una wiki es una herramienta muy versátil que sirve para crear páginas web de forma rápida y eficaz, además ofrece gran libertad a los usuarios, incluso para aquellos usuarios que no tienen muchos conocimientos de informática ni programación. Permite de forma muy sencilla incluir textos, hipertextos, documentos digitales, enlaces y demás.

Sin duda, la wiki es el medio idóneo para poder realizar una página de carácter personal, a modo de e-portafolio del alumno, o como cuaderno de clase. Cada alumno puede disponer de un e-portafolio en formato wiki, de acceso personal. Su edición puede estar restringida o no, dependiendo del objetivo que queramos conseguir.

Permite almacenar, crear, modificar, compartir y acceder a documentos, archivos y carpetas de todo tipo en un único lugar. Al crear documentos de Google Drive, se están creando documentos de Google Docs, Hojas de cálculo y presentaciones online.

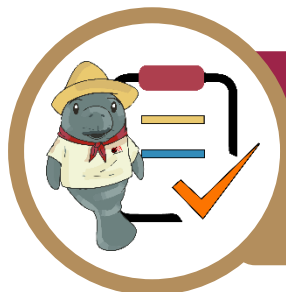
Se puede almacenar todo tipo de archivos, incluidos documentos, presentaciones, música, fotos y vídeos. Puedes abrir muchos tipos de archivo directamente en su navegador, incluidos los archivos PDF, archivos Microsoft Office, vídeos de alta definición y muchos tipos de archivos de imagen, aunque no tengas instalado el programa correspondiente en tu ordenador.



Conclusión

En los últimos años, el término e-portafolio o portafolio digital, ha cobrado cierta relevancia en el ámbito educativo. Por lo que ya no se trata solamente de una tarea individual para presentar información, experiencias y logros personales. El portafolio digital es parte de una metodología para mostrar, evaluar y reconocer aprendizajes de los estudiantes. De esta manera se le está dando una dimensión más compleja e integral al portafolio digital.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 8 "Portafolio Digital"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Su Infografía es realizada con el uso de 3 aplicaciones.			2		
3	Su objetivo es claro y promueve el buen uso de las Tic's			1		
4	Elista los pasos de como crear un protafolio de evidencias digital.			1		
5	Incluye el paso a paso para la creación del portafolio de evidencias.			2		
6	Incluye información de sus productos definiendo como fueron elaborados.			2		
7	Sigue las instrucciones y trabaja de forma colaborativa.					
8	El portafolio de evidencias es entregado por medio de una invitación de colaboración.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 9. “Diseño de contenidos y herramientas colaborativas”



Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, completa la **Práctica 9 “Práctica Digital”**

¿Sabías que? El diseño de contenidos es un enfoque que busca crear contenidos que respondan a las necesidades y expectativas de los usuarios, utilizando diferentes formatos y elementos visuales. Es una habilidad importante para los profesionales del marketing, la comunicación y la educación, ya que les permite transmitir sus mensajes de forma eficaz y atractiva.

En esta lectura vamos a conocer las herramientas colaborativas que te van a permitir integrar los productos que formará parte del catálogo que se dará a conocer en las redes sociales con un sentido de responsabilidad social, con respecto a los Residuos Sólidos Urbanos (RSU).



Diseño de contenidos

En el siglo XXI la tendencia del desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación trascienden en todos los ámbitos de nuestra vida mostrando una gran variedad de aplicaciones para dar sustento a los cambios que ocurren en nuestro contexto digital a una velocidad vertiginosa.

Los nuevos retos de la ciencia y la tecnología generan grandes cantidades de información, su movilización e innovación es inevitable, se manifiestan en nuestro entorno digital, dando porte a uno de los desafíos que presenta hoy la sociedad del conocimiento la cual se relaciona con la posibilidad de emplear las tecnologías de la información y comunicación (Tics), para promover la construcción colaborativa del trabajo virtual. (IONOS, 2022)

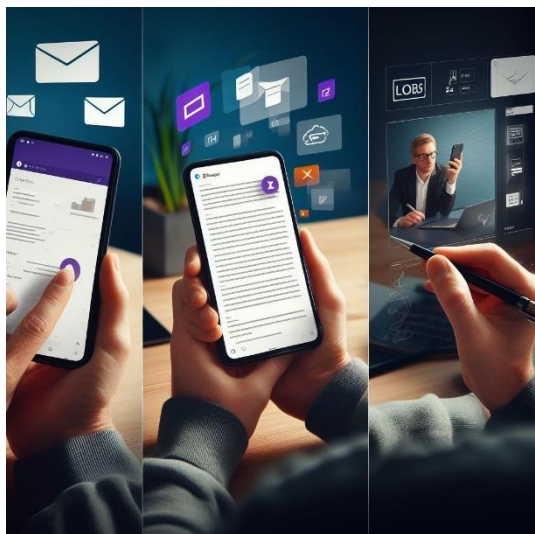
¿Qué entendemos por herramientas de trabajo colaborativo?

Son aquellos sistemas que facilitan a los usuarios comunicarse y trabajar de forma simultánea sin que se reúnan físicamente en un determinado lugar. Siendo una herramienta útil para la educación porque permite compartir recursos de cualquier formato: audio, video, texto, libros en digitales y demás recursos para interactuar entre docente y alumno para generar conocimientos de las distintas áreas, siempre y cuando se tenga una cuenta con Microsoft Office 365 y acceso al internet.



"Educación que genera cambio"

Beneficios de usar las herramientas colaborativas



Herramientas colaborativas

Hoy las herramientas para el trabajo colaborativo propician el intercambio de información y la gestión del conocimiento en la red. Las herramientas colaborativas se definen de diversas formas, es amplio y existe una variedad de herramientas o sistemas que permiten mediante una cuenta de suscripción acceder a ciertos servicios que facilitan a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente, sin importar que estén reunidos en un mismo lugar físico.

En consecuencia, usar estas herramientas proporciona una serie de beneficios para las organizaciones que los utilicen ya sea para la educación o para las empresas comerciales. Los principales beneficios se mencionan a continuación:

1. **Automatización:** Permite ahorrar tiempo y dinero y esfuerzo, debido a que permite subir sistemas en línea para la administración de cualquier índole.
2. **Rapidez:** Con estos sistemas se puede trabajar de forma eficaz porque se puede

trabajar en tiempo real de tal manera que los resultados son efectivos.

3. **Eficiencia:** Se logra a través de las



Herramientas colaborativas para la comunicación

videoconferencias puesto que se interactúa con otras personas de forma sincrónica y así como se almacenan información en la nube lo que es agradable para las organizaciones ya que permite una mejor administración de sus recursos. Sobre todo, para el proceso de enseñanza en la educación online.

4. **Seguridad:** Actualmente las herramientas cuentan con un sistema de encriptación y contraseñas que permitan proteger la información de los usuarios finales.
5. **Accesibilidad:** Significa que cualquier persona sin tener conocimientos de informáticos pueden usar las herramientas de forma fácil y sencilla.

Tipos de herramientas colaborativas

Las herramientas colaborativas son primordiales actualmente, porque permiten la comunicación y planificación de Práctica personales, profesionales y empresariales.



“Educación que genera cambio”

Esto incrementa la productividad laboral debido a su facilidad de acceso a dichas herramientas existentes. El uso de las herramientas dependerá de las necesidades del equipo de trabajo o usuario final. A continuación, se presenta las herramientas para trabajo colaborativo clasificadas de la siguiente manera:

Herramientas colaborativas para la comunicación.

La comunicación es esencial para el trabajo colaborativo debido a que permite optimizar las funciones de las empresas mediante la comunicación sincrónica y asincrónica llevada a cabo en tiempo real o mediante correos electrónicos para enviar información a cualquier organización. El cual ofrece la mejora de la calidad laboral. (E-Historia, 2009) señala las siguientes aplicaciones como herramientas para la comunicación:

Blogger. Es una herramienta que permite la creación de blogs de forma sencilla y eficaz con la cuenta de Google.

WordPress. Esta herramienta es útil para crear blogs porque contiene herramientas más completas para personalizar y agregar bitácoras de acuerdo con las necesidades de los usuarios.

Tumblr. Esta plataforma permite incluir textos, enlaces, videos o audios ya que pertenece a la plataforma de microblogging.

Wikia. Este sitio permite crear wiki de forma sencilla incorporando contenido individual y colaborativo.

Mindmeister. Es una aplicación que ofrece a los usuarios crear mapas mentales en línea de manera individual o colaborativa. Es útil para efectuar lluvias de ideas, insertar multimedia, gestionar tareas y convertirlos a presentación o en documento imprimible.

Herramientas de trabajo colaborativo para el almacenamiento.

Dropbox. Es un servicio de almacenamiento en la nube más utilizado que permite guardar archivos de todo tipo, crear carpetas, subcarpetas para ser compartidas con otros usuarios y estar conectados en el mismo documento varios usuarios a la vez.

Google Drive. Este almacenamiento en la nube tiene la capacidad de 15 GB, para guardar información y se encuentra disponible para dispositivos móviles y tabletas.

WeTransfer. Esta herramienta tiene una capacidad de hasta 2 GB. La única desventaja es que los archivos no se almacenan, se conservan durante unos días y después se eliminan.

Onedrive. Es una herramienta de almacenamiento en la nube que posibilita la creación, edición y almacenamiento de documentos en línea. además de tener una capacidad de 5 TB para guardar información de todo tipo.

Herramientas colaborativas para organizar el trabajo

Google Calendar. Permite crear calendario en línea de Google con sistema de alarma como recordatorio a las agendas de Práctica agregadas en dichas aplicaciones. Y además se puede compartir con otros usuarios.

Hightrack. Esta herramienta es un gestor de tareas en línea en donde se pueden organizar las Práctica, gestionar una agenda personal y establecer tiempos o plazos para el cumplimiento de las Práctica indicadas.

WorkFlowy. Es otra herramienta en línea que permite a los usuarios invitados para el trabajo aportar y modificar el flujo de trabajo de acuerdo con los objetivos planteados. Y jerarquiza de forma visual las tareas asignadas.



“Educación que genera cambio”

Herramientas colaborativas para crear murales visuales.

(INTEF, 2023) Indica que existen herramientas colaborativas para crear murales el cual es una estrategia didáctica muy interesante para favorecer el aprendizaje de los alumnos. Además de desarrollar su capacidad para analizar la información, estimula la creatividad de los alumnos y fomenta el trabajo en equipo. Existen multitud de herramientas para trabajar en la nube y crear murales visuales o exponer ideas. Por lo que se mencionan a continuación algunas de estas herramientas que ayudan a aplicar **Visual Thinking** en las clases.

Padlet. Esta herramienta permite crear murales virtuales en donde se incluyen multimedia, vínculos y documentos. además, ofrece la posibilidad de trabajar de manera colaborativa. Puede emplearse como pizarra colaborativa virtual en la que tanto el profesor como los alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entor.

Enlace de Padlet: <https://padlet.com/auth/login>

Mural. Es una herramienta muy útil e interesante para crear en Internet y también se pueden descargar como imágenes. Los murales tienen el formato de pizarra que muestran ideas, notas, enlaces, etc. de forma virtual.

Enlace de mural: <https://www.mural.co/>

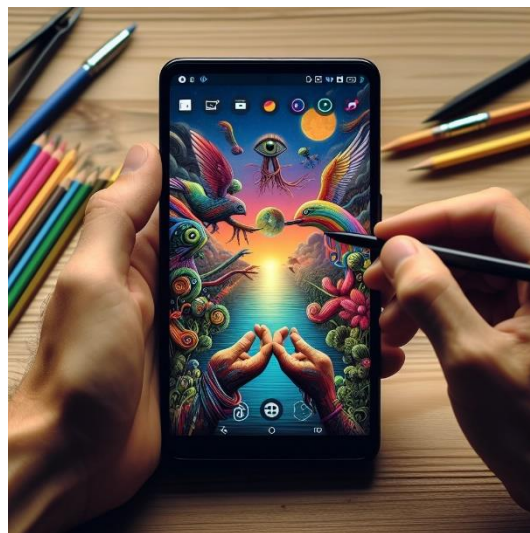
Canva. Es una herramienta de diseño que ofrece la posibilidad de crear contenidos diversos, tales como: posters, infografías, mapas mentales, mapas conceptuales, presentaciones, tarjetas, etc.

Enlace de canva https://www.canva.com/es_mx/

Herramientas colaborativas para el aula

Dentro de las herramientas de trabajo colaborativas se encuentran aquellas que se utilizan para la educación como es las

plataformas online como **Microsoft Teams**,



Herramientas para murales

Google for Education, Remind o Padlet dirigidas a los estudiantes a fin de que las clases en línea sea atractivo al generar participación, trabajo colaborativo y exista una interacción entre docentes y alumnos.

A continuación, se presentan algunas herramientas más usadas en la actualidad (Educacion3.0, 2023).

Microsoft Teams.

Es un espacio de trabajo compartido que permite formar equipo de trabajo mediante el uso de aplicaciones de colaboración integradas en el mismo espacio. Para ello se requiere tener una cuenta en Microsoft Office a fin de que se utilicen los recursos disponibles, tales como: **chats, videoconferencias, notas, acceso a contenido, Office Online o planner, Google for Education.**

Es una herramienta para instituciones educativas diseñadas para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de forma virtual. Al hacer uso de las diversas herramientas que ofrece de forma gratuita, los cuales se mencionan a continuación:



“Educación que genera cambio”

Gmail, Google Drive, Google Calendar, Docs o Sites, forms, classroom y entre otras.

Edmodo. Es una plataforma de comunicación digital que tiene como objetivo es crear clases virtuales en las que los alumnos participen, colaboren y dialoguen a través de un navegador. Esta plataforma permite involucrar a los estudiantes, administrar el aula y compartir materiales o recursos que serán de utilidad en las clases virtuales (Educacion3.0, 2023)

Google Classroom. Es una herramienta creada por Google en 2014 para apoyar la educación en línea. Permite gestionar un aula virtual en donde los docentes y alumnos puedes trabajar de forma individual o colaborativa.

Moodle. Es una plataforma educativa destinado a la enseñanza y aprendizaje en donde permite crear, gestionar e integrar Práctica o recursos por parte del docente. Otorgando al profesor como administrador del aula virtua.

Ventajas de las herramientas colaborativa

- Mejora el trabajo en equipo. debido a que existen herramientas que permiten la comunicación síncrona como los chats y demás grupos sociales.
- Permite el trabajo remoto. Porque se pueden conectar dos equipos que se encuentren en lugares diferentes siempre y cuando utilicen aplicaciones de acceso remoto.
- Se genera un historial de trabajo. Cada vez que se publique información se crean huellas digitales que permanecen almacenados y por tanto las Práctica que sean publicadas en alguna plataforma se almacena permanentemente hasta que el administrados de la plataforma así lo decida.
- Facilita la asignación de tareas y horarios de entrega a los diferentes miembros de la organización.

- Facilita la adaptación de nuevas aplicaciones que permiten mejorar el aprendizaje a distancia.
- Desventajas de las herramientas colaborativas.
- Puede existir una sobrecarga de información debido a que trabajar a distancia es más fácil agregar información en tiempo real.
- Problemas de seguridad. Puede presentar riesgos de seguridad si no se tiene instalado un software que permita proteger la información sensible en la plataforma.
- Dependencia de la tecnología. Si la plataforma falla o no hay conectividad se suspende toda Práctica debido a que se interrumpe el trabajo colaborativo.
- Falta de interacción personal. Debido a que el trabajo es a distancia no existe un contacto físico por lo que la falta de contacto de cara a cara puede ser difícil para algunos usuarios. Distorsión de la comunicación. Si no existe una instrucción clara puede causar malas interpretaciones porque carece de tonos de voz y lenguaje corporal.





Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/jXaQzuLtYU>



https://youtu.be/BhooAgWD4pQ?si=AFnSO8Dt_tp9cG6f



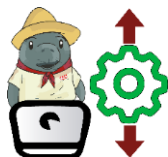
Referencias

Educacion3.0. (4 de 10 de 2023). Herramientas colaborativas para el aula. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-colaborativas-aula/>

E-Historia. (2009). 25 Herramientas TIC Para Trabajo Colaborativo Mediante Internet. INTEF. (2023). Herramientas colaborativas para crear murales visuales. Obtenido de <https://formacion.intef.es/mod/book/view.php?id=2613&chapterid=2246>

IONOS. (27 de Noviembre de 2022). Obtenido de IONOS: <https://www.ionos.es/digitalguide/correo-electronico/cuestiones-tecnicas/comparativa-de-herramientas-de-gestion-de-proyectos/>





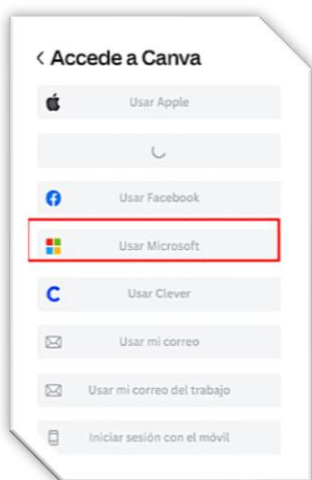
Práctica 9 Opción A “Práctica digital”

Instrucciones: Con tu equipo de trabajo diseña un catálogo digital de productos con ayuda de la herramienta de diseño Canva.

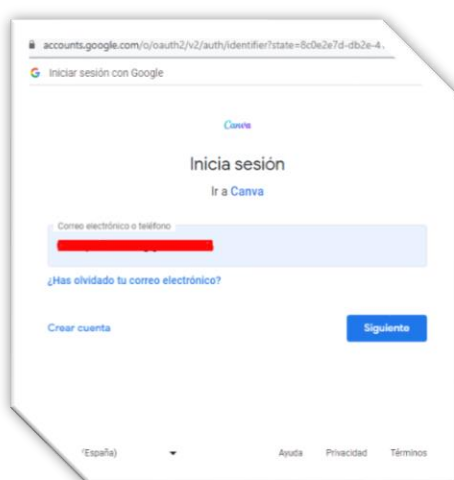
Para crear una cuenta en Canva es importante que efectúe los siguientes pasos a fin de utilizar las plantillas prediseñadas que ofrece.

- ➔ Es importante acceder al enlace <https://www.canva.com/> y selecciona regístrate.
- ➔ En la página de registro selecciona tu cuenta institucional o personal para efectuar tu registro.

1.



Crear una cuenta en canva

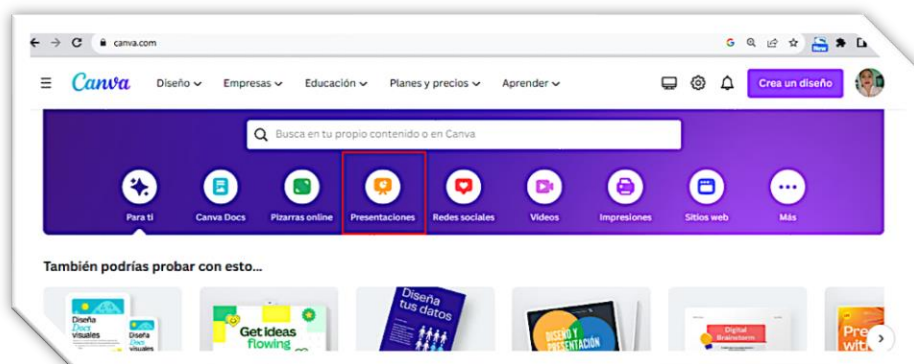


Iniciar sesión

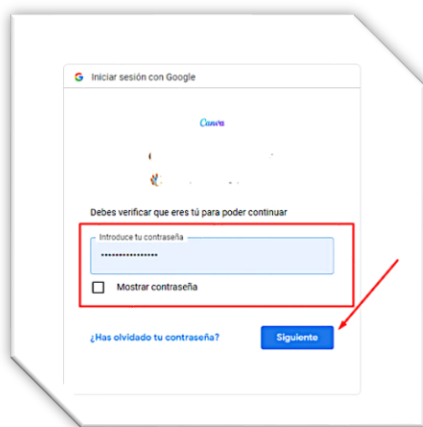
2. Ingresa tu contraseña y da clic en siguiente:



3. Selecciona una presentación gratuita para iniciar con el desarrollo de tu Catálogo digital



Seleccionar presentación



Ingresar contraseña

4. Elige una plantilla o cualquier otra de tu grado, siempre y cuando tenga la membresía gratuita.



5. Después de haber seleccionado la plantilla, inicia con la creación de tu Catálogo digital. Tal como

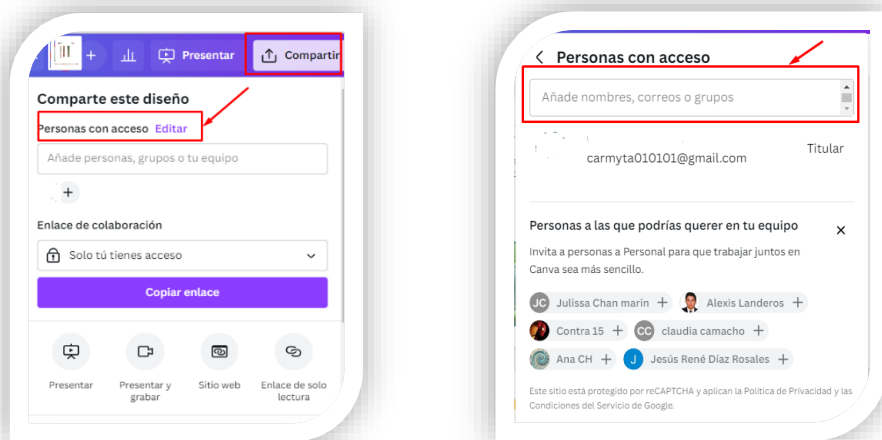
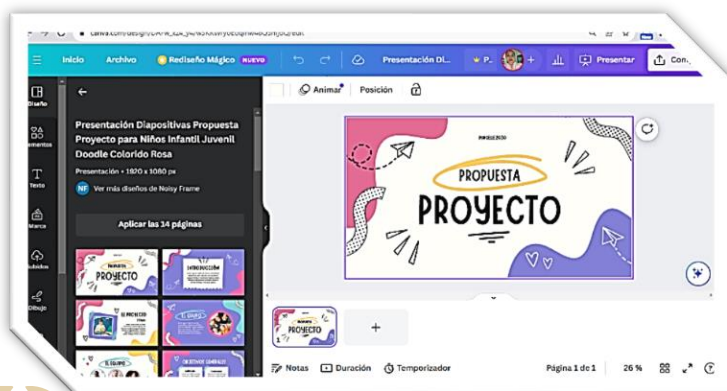


Ilustración 1 Compartir enlaces



Seleccionar plantilla

se muestra en el siguiente ejemplo, en donde localizarás diversas herramientas de diseño para



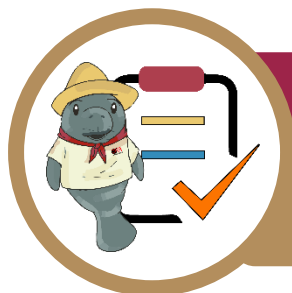
Diseño del catálogo

crear un catálogo innovador.

6. Considera los siguientes elementos para el diseño del catálogo de productos.
 - a. **Diseño alineado con la identidad de marca.**
 - b. **Imágenes con fotografías de calidad de tus productos o servicios.**
 - c. **Información detallada del producto.**
 - d. **Actualizaciones regulares sobre la oferta de productos.**
7. Invita a tu equipo de colaboradores a realizar la edición del catálogo de productos compartiendo el enlace para que cada integrante pueda editar sus ideas.
8. El orden que debes considerar para el diseño del catálogo es el siguiente:
 - Portada llamativa
 - Tabla de contenido o categorías para organizar la búsqueda de los productos.
 - Presentación de los productos de acuerdo con lo indicado en el paso 7.

Recuerda guardar tu documento y al termino debes compartirlo a tu Mtro. Él Docente te va a proporcionar su cuenta donde asignaras los accesos para tu revisión. Ejemplo del resultado de esta Práctica.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 9 "Catalogo digital"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Sigue las instrucciones que fueron propuestas en el desarrollo de la Práctica.			2		
3	Hace uso de las cuentas institucionales para el intercambio de información, propiciando el trabajo colaborativo.			1		
4	Promueve el buen uso de las TIC's logrando que la Práctica exprese sus ideas			1		
5	Explica sus ideas y realiza aportaciones a cerca del diseño del catálogo			2		
6	Utiliza los elementos, textos, diseños e imágenes disponibles en Canva.			2		
7	Emplea plantillas creativas que llaman la atención a primera vista.					
8	Contiene títulos novedosos y creativos.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



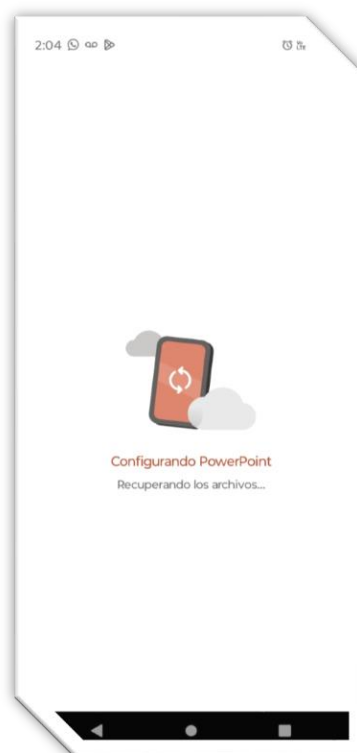
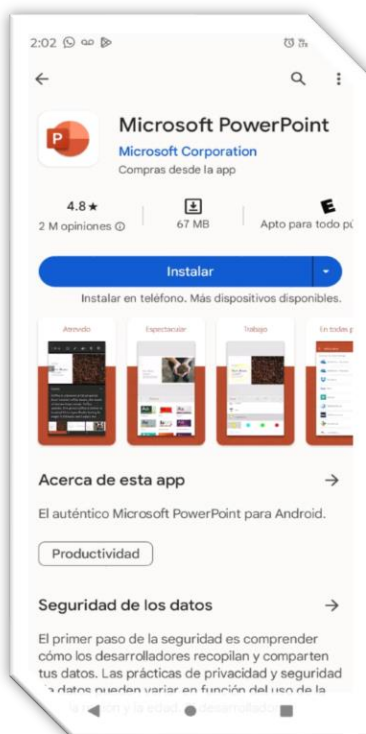


Actividad 9 Opción B “Presentación electrónica”

Instrucciones: Reúnete con tu equipo de trabajo y realiza una presentación electrónica con diapositivas donde definan el catálogo digital de productos utilizando la aplicación Power Point o una actividad sugerida por el docente.

Busca la aplicación en Play Store y escribe PowerPoint e inicia con la descarga de la aplicación.

1. Si te solicita una cuenta de correo, agrega tu cuenta institucional para tener acceso a esta aplicación.

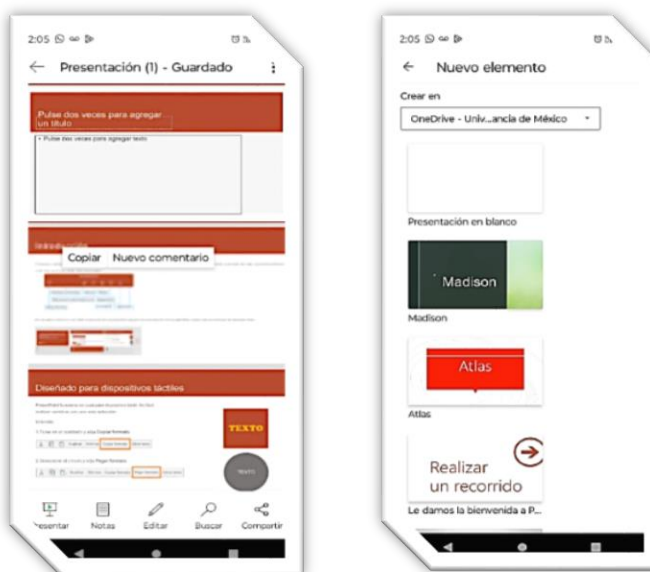


2. Abre el archivo para iniciar con el diseño de tu catálogo de productos eligiendo una plantilla de tu agrado.

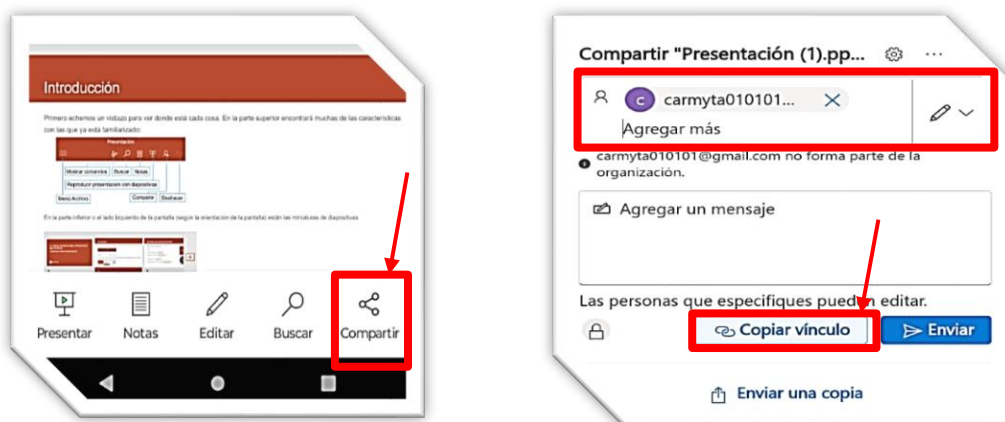


3. Considera los siguientes elementos para el diseño del catálogo de productos.

- Diseño alineado con la identidad de marca.
- Imágenes con fotografías de calidad de tus productos o servicios.
- Información detallada del producto.
- Actualizaciones regulares sobre la oferta de productos.



4. Invita a tu equipo de colaboradores a realizar la edición del catálogo de productos compartiendo el enlace para que cada integrante pueda editar sus ideas. Para ello debes de seguir los siguientes pasos:



5. El orden que debes considerar para el diseño del catálogo es el siguiente:

- Portada llamativa
- Tabla de contenido o categorías para organizar la búsqueda de los productos.
- Presentación de los productos de acuerdo con lo indicado en el paso.

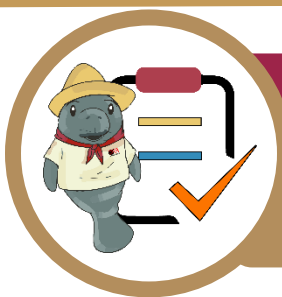


"Educación que genera cambio"

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 9 "Presentación Electrónica"



DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)				Matriculas(s)		
Producto:				Fecha		
Formación Laboral Básica: Comunidades Virtuales				Periodo:2025-2026B		
Nombre del docente:				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC’s para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Promueve el buen uso de las Tics logrando que la Práctica exprese sus ideas			2		
3	Explica sus ideas y realiza aportaciones a cerca del diseño del catálogo			1		
4	Utiliza textos, diseños e imágenes relacionados al tema.			1		
5	Emplea plantillas creativas que llaman la atención a primera vista.			2		
6	Contiene títulos novedosos y creativos.			2		
7	El catálogo presenta un diseño alineado, imágenes con fotografías de calidad, información detallada del producto y proporciona productos en oferta.					
8	Presenta el catálogo de la siguiente forma: portada llamativa, tabla de contenido y la presentación de los productos a ofrecer.			CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





Actividad No.1 Reforzamiento" Canal de WhatsApp"

Instrucciones: Reunete con tu equipo de trabajo y realiza un **canal de whatsapp** para promocionar tus productos, comparte el enlace de tu canal con tus compañeros de clases.



Actividad No.2 Reforzamiento" Cuadro de PNI del uso de las redes sociales"

Instrucciones: Reunete con tu equipo de trabajo y realiza un un cuadro de PNI
(Positivo, Negativo, interesante del uso de las rdes sociales.



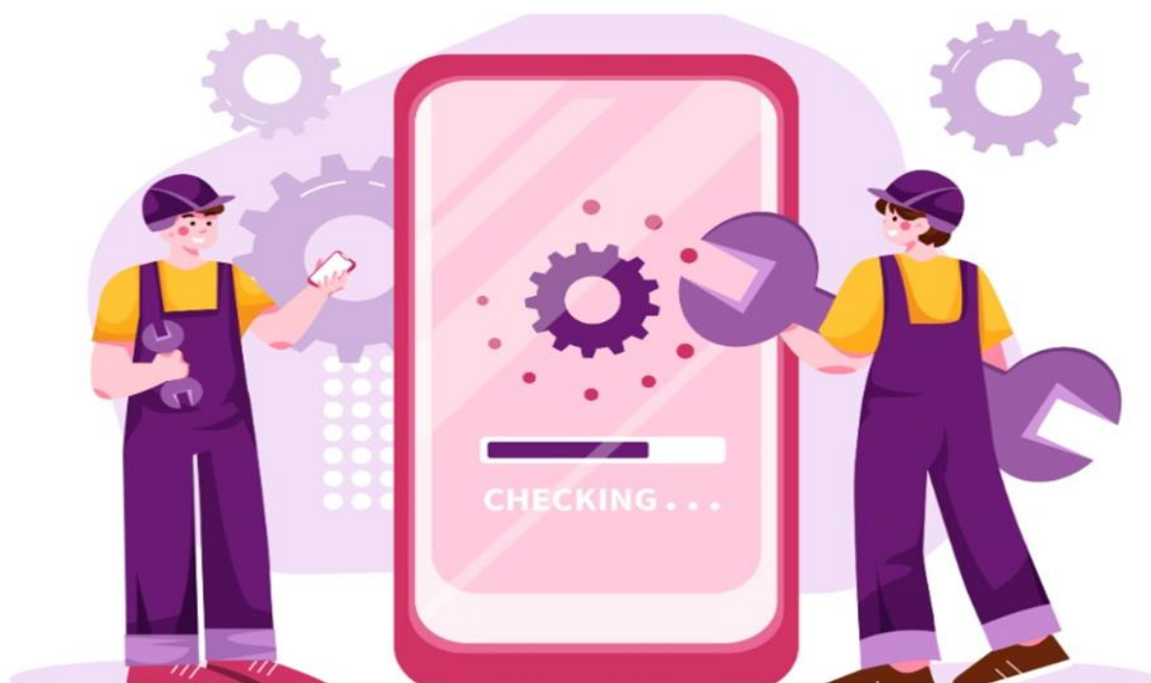
Large empty rounded rectangle box for drawing or writing.



Modelo Académico del Componente de Formación Laboral Tecnologías de la Información y la Comunicación

Módulo II Hardware y comunicaciones

Submódulo II Mantenimiento y Redes de Cómputo



**Formación
Laboral Básica**
COBATAB

DATOS DEL DOCENTE

Nombre _____

Plantel _____ Grupo _____ Turno _____

Competencias laborales básicas a desarrollar

Desarrolla con el acompañamiento del personal docente, acciones correctivas para los problemas de operación del equipo de cómputo, mediante la aplicación de mantenimiento preventivo y correctivo de acuerdo con las especificaciones del fabricante, prolongando la vida útil del equipo, mostrando responsabilidad e iniciativa en diversos ámbitos.



Sugerencias de evidencia de evaluación

- Propone las características del equipo de cómputo, que satisfacen las necesidades de diferentes personas usuarias al emplear diversas configuraciones para un óptimo funcionamiento en el ámbito educativo, laboral y profesional, de forma innovadora y responsable.
- Utiliza las herramientas del sistema operativo para resolver problemas con los medios de almacenamiento y la operación del sistema, trabajando de manera responsable y colaborativa en un contexto educativo, laboral o profesional.
- Aplica estrategias de mantenimiento para conservar en óptimo funcionamiento el equipo de cómputo previniendo problemas de operación en los ámbitos organizacionales, educativos y profesionales.



Submódulo 2 Mantenimiento y redes de cómputo

Temario

Introducción

- Hardware.
- Software.
- Unidades de medida de información.
- Comparación y elección de un equipo de cómputo y periféricos.

Partes de la computadora y periféricos

- Externos
- Internos

Sistemas operativos

- Comparación de las características de los sistemas operativos
- Configuración básica

Formateo de medios de almacenamiento e instalación de sistemas

- Formatear una memoria (USB, tarjetas, etc.).
- Formateo del disco duro.
- Instalación de Sistema Operativo.
- Instalación de controladores.
- Instalación de paquetería (Software de Oficina, Antivirus, Winrar, Acrobat).

Mantenimiento preventivo y correctivo

- Tipos de mantenimiento y clasificación.
- Criterios para mantenimiento y medidas de seguridad.
- Materiales, herramientas y áreas de trabajo.
- Revisión física del equipo.
- Limpieza interna y externa de sus componentes y periféricos.

Red alámbrica e inalámbrica

- Cableado e instalación física y lógica de una red casera.



DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA

Formación Laboral Básica: Tecnologías de la Información y la Comunicación

Módulo II: Hardware y Comunicaciones

Submódulo II: Mantenimiento y Redes de Cómputo **Clave** - C4MR

Semestre: 4to. **Turno:** Matutino – Vespertino **Periodo :** 2026 – 2026B



Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO II: MANTENIMIENTO Y REDES DE CÓMPUTO	Apertura	350'	Encuadre Reglas de convivencia Acuerdos y exposición de la situación didáctica. Evaluación Diagnóstica. Introducción. ✓ Hardware. ✓ Software. (Lectura 1 “Conociendo mi laptop”) Práctica 1 Opción A o Actividad 1 Opción B “¿Hardware o software?”	8	23 al 27 de marzo 2026.	Evaluación sumativa
	Desarrollo	350'	✓ Unidades de medida de información. ✓ Comparación y elección de un equipo de cómputo y periféricos. (Lectura 2. “La compu que quiero”) Práctica 2 Opción A “Uniendo” o Actividad 2 Opción B “La PC que quiero”.	9	13 al 17 abril 2026.	Reunión de academia
		350'	Partes de la computadora y periféricos: ✓ Externos. ✓ Internos. (Lectura 3 “Vamos por partes”)	10	20 al 24 de abril 2026.	Reunión de discusión del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior y evaluación de los



Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO II. MANTENIMIENTO Y REDES DE CÓMPUTO	Desarrollo		Práctica 3 Opción A o Actividad Opción B “Partes de una computadora”			aprendizajes alcanzados.
		350'	Sistemas operativos. ✓ Comparación de las características de los sistemas operativos. ✓ Configuración básica. (Lectura 4. “¡Somos KERNELS!”) (Lectura 5 “Comparando Sistemas”). (Lectura 6 “La Básica”). Práctica 4 Opción A o Actividad 4 Opción B “Administrando los recursos de la PC”.	11	27 al 01 de mayo 2026.	Suspensión oficial de labores
		350'	Formateo de medios de almacenamiento e instalación de sistemas. ✓ Formatear una memoria (USB, tarjetas, etc.). ✓ Formateo del disco duro. (Lectura 7. “Formateando mi memoria”). Práctica 5 Opción A o Actividad 5 Opción B “Formateando mi unidad”. ✓ Instalación de Sistema Operativo.	12	04 al 08 de mayo 2026.	Suspensión oficial de labores



Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO II. MANTENIMIENTO Y REDES DE CÓMPUTO	Desarrollo		✓ Instalación de controladores. ✓ Instalación de paquetería (Software de Oficina, Antivirus, Winrar, Acrobat). (Lectura 8. “SOS”). Práctica 6 Opción A “Instalando programas”. o Actividad 6 Opción B “Instalación del SO”.			
		350'	Mantenimiento preventivo y correctivo ✓ Tipos de mantenimiento y clasificación. (Lectura 9 “Conociendo el mantenimiento preventivo y correctivo del equipo de cómputo”). Práctica 7 Opción A o Actividad Opción B. “Manteniendo lo nuestro”. ✓ Criterios para mantenimiento medidas de seguridad. ✓ Materiales, herramientas y áreas de trabajo. (Lectura 10. “Hagamos que dure”). Práctica 8 Opción A o Actividad 8 Opción B. “Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo”.	13	11 al 15 de mayo 2026.	Suspensión oficial de labores Evaluación extraordinaria intrasemestral.



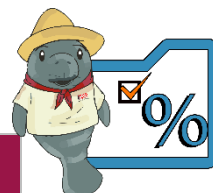
Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
		350'	✓ Revisión física del equipo. (Lectura 11. “Explorando y revisando físicamente la PC”) Práctica 9 Opción A “Mi memoria para mantener” y actividad 9 opción B “Rompe la cabeza al PC”. ✓ Limpieza interna y externa de sus componentes y periféricos. (Lectura 12. “Tuneando interna y externamente los componentes y periféricos del PC”). Práctica 10 opción A “Prevengo y funciona”, o Actividad opción B “Reporte mantenimiento”.	14	18 al 22 de mayo 2026.	Evaluación extraordinaria intrasemestral.
		350'	Red alámbrica e inalámbrica: ✓ Cableado e instalación física y lógica de una red casera. (Lectura 13. “Viviendo entre redes”). Práctica 11 Opción A. o actividad 11 opción B “Armando A y B”. ✓ Cableado e instalación física y lógica de una red casera. (Lectura 14. “Enredados”).	15	25 al 29 mayo de 2026.	



Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
			Práctica 12 Opción A o actividad 12 opción B. "Enredados".			
	Cierre	350'	Presentación de la situación didáctica. "Salud Digital para Todos".	16	01 al 05 de junio 2026.	
				17	08 al 12 de junio 2026.	Evaluación sumativa
				18	15 al 19 de junio 2026.	Reforzamiento académico Reunión de academia Evaluación final
				19	22 al 26 de junio 2026.	Evaluación Final
				20	29 al 03 de julio 2026	Evaluación extraordinaria intersemestral
				21 y 22	06 al 17 de julio 2026	Jornada de capacitación Fin del periodo
	TOTAL	5600'				



Encuadre Submódulo 2 Mantenimiento y redes de cómputo



CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
No.	PRÁCTICAS	ACTIVIDADES	%
1.	"¿Hardware o software?"	"¿Hardware o software?"	5%
2.	"Uniendo"	"La pc que quiero"	5%
3.	"Partes de una computadora"	"Partes de una computadora"	5%
4.	"Administrando los recursos de la PC"	"Administrando los recursos de la PC"	5%
5.	"Formateando mi unidad!"	"Formateando mi unidad!"	5%
6.	"Instalando programas"	"Instalación del SO"	5%
7.	"Manteniendo lo nuestro"	"Manteniendo lo nuestro"	5%
8.	"Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo"	"Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo"	5%
9.	"Mi memoria para mantener"	"Rompeamos la cabeza al PC"	5%
10.	"Prevengo y funciona"	"Reporte mantenimiento"	5%
11.	"Armando A y B"	"Armando A y B"	5%
12.	"Enredados"	"Enredados"	10%
Total			65%
EXA	Evaluación Final		10%
SD1	"Salud Digital para Todos".		25%
Total			100%





Situación Didáctica Submódulo 2

Título:

“Salud Digital para Todos”

Propósito:

Elaborar en equipos de 5 integrantes Desarrollar una maqueta educativa de una PC, acompañada de una guía de mantenimiento preventivo y correcto para PC, con lo cual te apoyarás para brindar asesorías personalizadas durante la feria, para explicar de manera visual, práctica y accesible el funcionamiento del equipo, su mantenimiento, y la selección adecuada de computadoras según distintas necesidades

Sugerencias de evidencia de evaluación:

Maqueta interactiva de un PC.

Manual para realizar mantenimiento preventivo y correctivo a un PC.

Contexto:

En el marco de la Feria de Emprendimiento de Responsabilidad Social del COBATAB, los estudiantes de la capacitación en TIC desarrollarán un proyecto innovador basado en la elaboración de una maqueta funcional y guía de mantenimiento preventivo y correctivo a PC, en donde se muestre las partes externas e internas de una computadora.

Propone las características del equipo de cómputo, que satisfacen las necesidades de diferentes personas usuarias al emplear diversas configuraciones para un óptimo funcionamiento en el ámbito educativo, laboral y profesional, de forma innovadora y responsable. Utiliza las herramientas del sistema operativo para resolver problemas con los medios de almacenamiento y la operación del sistema, trabajando de manera responsable y colaborativa en un contexto educativo. Aplica estrategias de mantenimiento para conservar en óptimo funcionamiento el equipo de cómputo previniendo problemas de operación.

El propósito es brindar un servicio significativo a la comunidad a través de asesorías tecnológicas, explicaciones guiadas y material didáctico útil.

Este proyecto combina:

- Emprendimiento social
- Divulgación tecnológica
- Diseño de material educativo
- Conocimientos de hardware, software y mantenimiento



**Conflicto
cognitivo**

1. ¿Por qué dos computadoras con características técnicas similares pueden rendir de manera diferente dependiendo del uso que se les dé?
2. ¿Qué riesgos existen al no realizar un mantenimiento preventivo en un equipo de cómputo, y cómo pueden impactar en su funcionamiento a largo plazo?
3. ¿Es posible que un equipo de cómputo de menor costo supere en rendimiento a uno más caro? ¿Qué factores influirían en esta situación?
4. Si un usuario adquiere un equipo sin conocer sus necesidades específicas, ¿qué problemas podría enfrentar y cómo podrían resolverse?





Situación Didáctica Submódulo 2

Propósito: Diseñar y construir una **maqueta física** que represente las partes internas y externas de una computadora y un manual que nos ayude a realizar un mantenimiento preventivo y correctivo a una PC.

Explicar al público la función de cada componente (tarjeta madre, RAM, CPU, gabinete, puertos externos, etc.).

Ofrecer asesorías sobre:

- Adquisición de equipos según presupuesto y uso
- Mantenimiento preventivo y correctivo básico
- Solución de problemas comunes en software y hardware

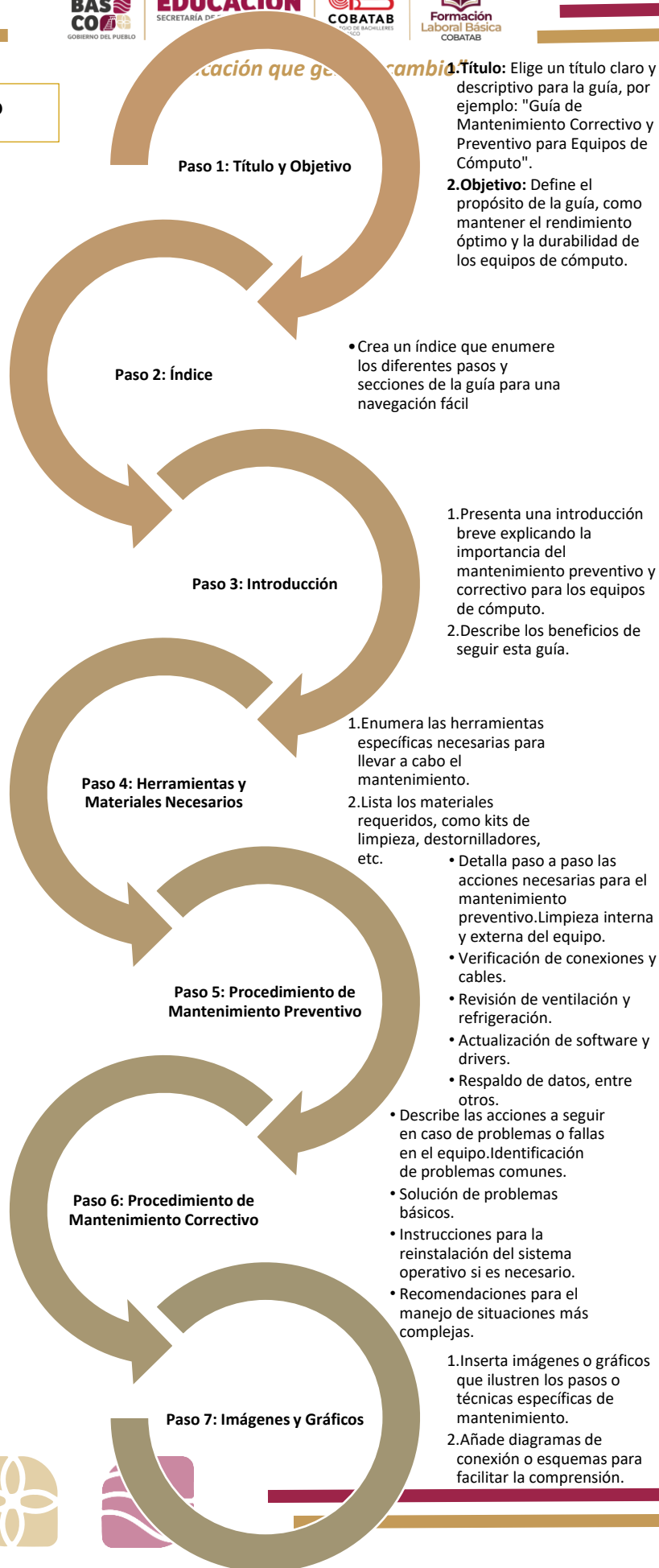
Elaborar un **manual digital e impreso** que sirva como material de apoyo para estudiantes, trabajadores y profesionales.

Presentar la maqueta y el manual en un **stand interactivo** durante la feria.





¿Cómo lo hago?





Evaluación Diagnóstica

NOMBRE _____ GRUPO: _____

Instrucciones: Lea las siguientes preguntas y subraye la respuesta que considere correcta a cada interrogante.

1. Su estructura física la constituyen dos o más computadoras que comparten el hardware (impresoras, medios de almacenamiento secundario, etc.) y software (programas, archivos, datos, etc.).
 - a) Red informática
 - b) Internet
 - c) TICS
 - d) Red telefónica
2. Son redes que están conectadas por cable y que se clasifican por su cobertura geográfica.
 - a) Redes Inalámbrica y redes alámbricas
 - b) Redes privadas y públicas
 - c) Red de área local
 - d) Redes de administración personal
3. Es una red de área local
 - a) Redes MAN
 - b) Redes PAN
 - c) Redes WAN
 - d) Redes LAN
4. Conectan ciudades, países o continentes
 - a) Redes PAN
 - b) Redes LAN
 - c) Redes WAN
 - d) Redes MAN
5. Se define como la forma de tender el cable a estaciones de trabajo individuales; por muros, suelos y techos del edificio.
 - a) Topología de red
 - b) Ethernet
 - c) Tecnología Full Duplex
 - d) IEEE
6. ¿Cuál es el tiempo recomendado para realizar mantenimientos a un equipo de cómputo?
 - a) Una vez al mes
 - b) Cada año



- c) Una vez cada seis meses
 - d) Cada que el equipo lo necesite
7. ¿El uso de software comercial es parte de las medidas de seguridad que debemos tener para mantener nuestro equipo en buen estado?
- a) Verdadero
 - b) Falso
8. Es el mantenimiento que se realiza a un equipo de cómputo cuando se presenta algún fallo, este mantenimiento puede ser previamente programado o no planeado.
- a) Mantenimiento correctivo
 - b) Mantenimiento preventivo
 - c) Mantenimiento periódico
 - d) Mantenimiento de seguridad
9. En una red local es habitual el uso de periféricos compartidos como:
- a) Impresoras, escáneres, webcams
 - b) Correo electrónico, Netware, OS/2
 - c) Cable trenzado o coaxial, fibra óptica, área por ondas
 - d) IP, TCP, FTP
10. De las siguientes opciones NO es un protocolo de red
- a) IP
 - b) TCP
 - c) FTP
 - d) USB
11. Es el mantenimiento que se da a un equipo de cómputo, que consiste en crear un ambiente favorable para el sistema y conservar limpias todas sus partes
- a) Mantenimiento correctivo
 - b) Mantenimiento preventivo
 - c) Mantenimiento mixto
 - d) Mantenimiento total
12. Es el mantenimiento que se realiza a un equipo de cómputo cuando ocurre alguna falla en el hardware o error en el software.
- a) Mantenimiento correctivo
 - b) Mantenimiento preventivo
 - c) Mantenimiento mixto
 - d) Mantenimiento total



Introducción

¿Qué es una computadora?

Desde hace años las computadoras forman parte de nuestro quehacer diario en distintos ámbitos de nuestras vidas, en la casa, los bancos, las oficinas, con las computadoras se realizan infinidad de trabajos para agilizar sistemas y minimizar errores.

“Una computadora es una maquina digital programable, de funcionamiento electrónico, capaz de procesar grandes cantidades de datos a grandes velocidades” (Equipo editorial, 2020).

Las PC interactúan con el usuario por medio de programas en donde reciben, procesar y además almacenan datos y distintos tipos de información, por ejemplo: imágenes, sonidos, videos, documentos y mucho más. Al ser muy veloces se le utiliza para procesar datos y resolver problemas que de otra manera llevaría mucho tiempo resolverlo.

Existen diferentes tipos de computadoras:

Computadora de escritorio: Como su nombre lo indica tiene un tamaño acorde a las dimensiones de un escritorio.



Ilustración 2

Notebook o Laptop: Es pequeña y versátil, ideal para usarla donde quieras.

Tablet: Son más modernas, algunas son pensadas y están diseñadas para el trabajo en línea, por su



Ilustración 3

pequeño tamaño por lo general ofrecen menos recursos y son de menor costo que los anteriores.

Teléfono inteligente o Smartphone: Es una



Ilustración 4

computadora de bolsillo, diseñado como un asistente móvil personal y tiene la capacidad de conectarse al internet desde cualquier espacio y momento, se le

pueden instalar varias aplicaciones para facilitar las actividades del día a día.

Estación de trabajo o Workstation: Es una computadora con mayores recursos que son capaces de realizar trabajos especializados y profesionales, también son usadas por Gamers ya que proporciona un rendimiento rápido, sin interrupciones y fluido en los juegos que te apasionan.

Servidor: es una computadora central dentro de un sistema en redes que presta sus servicios a usuarios directamente o a otras computadoras.

Mainframe: Es una clase de computadora que es capaz de realizar cientos de millones de cálculos muy complejos a una velocidad asombrosa, y es utilizada en los más diversos campos, que



incluyen el comercio, la banca, las estadísticas, los servicios web y la investigación, entre muchos otros ámbitos.

Supercomputadoras: Estas computadoras están diseñadas para procesar en un segundo, miles de millones de datos. De ahí que, mediante la estadística, sirvan para predecir un tsunami o buscar planetas, entre otras acciones.

Microcomputadora: Es un ordenador de placa simple de bajo costo y constituyen un sistema completo para uso personal, que contiene además del microprocesador, una memoria y una serie de componentes de entrada y salida de información.

Computadora vestible o corporal: Es muy pequeña, y va camuflada en la vestimenta y cumple la función de interactuar con la persona que lo porte, Un ejemplo es un reloj inteligente o Smartwatches.

Todas las computadoras tienen dos componentes fundamentales, el hardware y software.

Ilustración 5





Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=DvNW88L4G3o>

Video de reforzamiento



¡ LAPC GAMER DE
ENTRADA MAS
POTENTE QUE EXISTE
PARA ESTE 2024!



Referencias

Genially. (2023). Learning Experience: Didactic Unit - Conociendo Mi Laptop. Recuperado de <https://view.genial.ly/646662f0cfd090011694eaa/learning-experience-didactic-unit-conociendo-mi-laptop>



Lectura 1 "Conociendo mi laptop"

Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, completa la Actividad.



Hardware Básico.

- Son todos aquellos dispositivos necesarios para iniciar el funcionamiento de una computadora, tales como: La tarjeta madre (motherboard) y el Procesador (Unidad Central de Proceso o CPU).



Hardware Complementario

- Elementos físicos encargados de realizar ciertas funciones específicas. Son ejemplo de ello: Impresora, Teclado, Escáner, Cámara de video, Bocinas, Plotter, etc.



Ilustración 6



Hardware

Hardware: Conjunto de los componentes que conforman la parte material (física) de una computadora.

Software

Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora.

Software de Sistema

- Procura al usuario y al programador interfaces de alto nivel adecuadas, controladores, herramientas y utilidades de apoyo que permiten el mantenimiento del sistema global. Ejemplos: Sistemas operativos, servidores, utilidades, controladores de dispositivos, herramientas de corrección y optimización, etc.

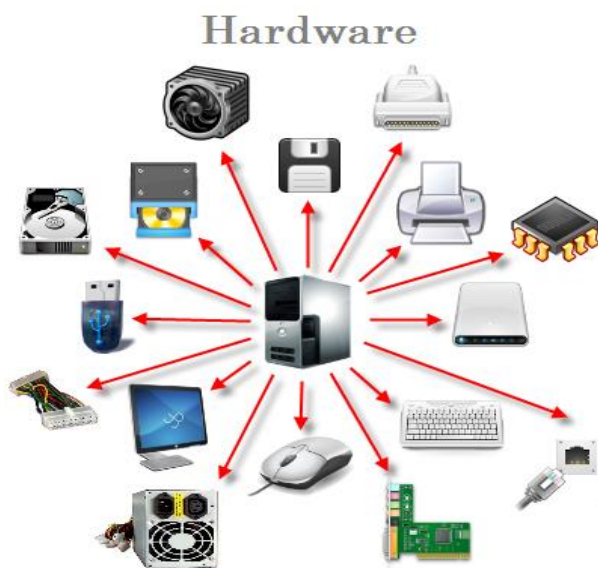


Ilustración 7

Software de Programación

- Conjunto de herramientas que permiten desarrollar programas de informática con el uso de diferentes alternativas y lenguajes de programación de manera práctica. Incluyen de forma básica: Editores de texto, compiladores, interpretes, enlazadores, depuradores, IDE (Entornos de Desarrollo Integrados).

Software de aplicación

- Permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios. Ejemplos: Aplicaciones ofimáticas, software educativo, software empresarial, Bases de datos, telecomunicaciones, etc.





Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=eg31SXhr2g&t=274>

S

Video de reforzamiento



EL SOFTWARE Y
HARDWARE
explicados: tipos y
ejemplos



Referencias

APEN. (s.f.). Glosario de Informática - Hardware. Recuperado de <https://apen.es/glosario-de-informatica/hardware/#:~:text=El%20hardware%20son%20aquellos%20elementos,elemento%20f%C3%ADsico%20que%20est%C3%A9%20involucrado>.

Wikipedia. (s.f.). Software. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Software>



Práctica 1 Opción A "¿Hardware o software?"

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura 1 para reforzar el conocimiento de hardware y software.



Responder la siguiente actividad en la plataforma Wordwall:

- 1.- Hacer clic <https://wordwall.net/es/resource/19208742/hardware-y-software> y entrar
- 2.- deberás hacer clic en la imagen y arrastrar a la casilla que corresponda

2:47

			HARDWARE	SOFTWARE	
Teclado	Messenger	Impresora	USB		
Microprocesador	Spotify	Monitor			
Microsoft Word	Bocinas	Acrobat reader			
Google	Firefox				



Enviar respuestas



en la

casilla enviar respuestas

Les enviará el resultado obtenido en captura de pantalla.

- 4.- Enviar a su docente al grupo de trabajo

JUEGO COMPLETADO

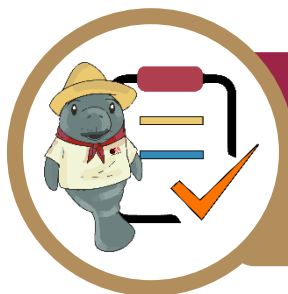
Puntuación	Hora
12/12	3:45

Tabla de clasificación

Mostrar respuestas

Volver a empezar





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 1: "¿Hardware o software?"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Actividad Lúdica			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Realiza la actividad de acuerdo a las instrucciones.			2		
2	Identifica las diferencias entre el hardware y software.			1		
3	Relaciona correctamente los elementos correspondientes al hardware.			1		
4	Relaciona correctamente los elementos correspondientes al software			2		
5	Participa activamente en la actividad			1		
6	Ordena de manera correcta las imágenes			1		
7	Entregan en los tiempos establecidos.			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





Actividad 1 Opción B “¿Hardware o software?”

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura 1 para reforzar el conocimiento de hardware y software, elabora una infografía creativa de manera digital o en una cartulina.

Objetivo

El alumno elaborará una infografía digital que explique de manera clara, visual y organizada los conceptos de hardware y software, incluyendo sus tipos y ejemplos.

Indicaciones

1. Herramienta digital

Puedes usar cualquiera de las siguientes plataformas gratuitas: Canva o Genially.

2. Contenido obligatorio La infografía debe incluir:

A. Título: Un título claro y atractivo.

Ejemplo: “Hardware y Software: Elementos fundamentales de la computadora”

B. Definición de Hardware: Explicación breve y clara, Mínimo 3 ejemplos, Una imagen representativa.

C. Definición de Software: Explicación simple, Mínimo 3 ejemplos, imagen representativa.

D. Clasificaciones, Incluye al menos: Tipos de hardware: entrada, salida, almacenamiento, procesamiento.

Tipos de software: sistema operativo, aplicación, programación.

E. Comparación : Agrega una pequeña tabla o cuadro comparativo hardware vs software.

F. Conclusión

Una oración final sobre la importancia de ambos en el funcionamiento del equipo de cómputo.

3. Aspecto visual

Utiliza colores armónicos y fáciles de leer.

Emplea iconos o imágenes libres de derechos (las plataformas recomendadas ya incluyen).

Usa una distribución ordenada: secciones separadas, títulos destacados y texto breve.

No debe estar saturada de texto.

Extensión y formato: Guardar y entregar en PDF o imagen (PNG/JPG).

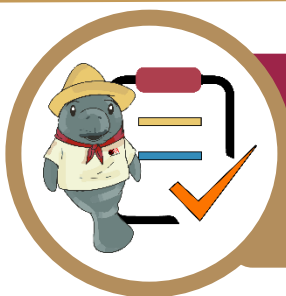


"Educación que genera cambio"

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 1: "Hardware o Software"



DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)				Matriculas(s)		
Producto: Infografía				Fecha		
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo				Periodo:2025-2026B		
Nombre del docente:				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Presenta la infografía en tiempo y forma			2		
2	Muestra con claridad los temas de Hardware y Software.			1		
3	Colabora activamente en el proceso de la actividad			1		
4	Presenta una redacción sin falta de ortografía y sin errores gramaticales.			2		
5	Se visualizan imágenes referente a Hardware y Software			1		
6	Presenta una infografía con información de forma creativa.			2		
7	Los colores utilizados son adecuados			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 2 “La compu que quiero”

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales.



Unidades de Medida de Información

A sí como usamos medidas para saber cuánto pesan o miden las cosas, también hay unidades de medida que te permiten calcular la capacidad de almacenamiento de información o procesamiento de datos. Las unidades de medida más usadas son el Bit, Byte, Kilobyte, Megabyte, Gigabyte y Terabyte. Para cuestiones prácticas de almacenamiento se

compuesta por (8) ocho partes y cada una de esas partes se llama Bit.

Si juntas varias letras (bytes) formarías palabras, y con las palabras un párrafo, que aquí contaría como un Kilobyte.

Con

Medida	Simbología	Equivalencia
byte	b	8 bits
kilobyte	Kb	1024 bytes
megabyte	MB	1024 KB
gigabyte	GB	1024 MB
terabyte	TB	1024 GB
Petabyte	PB	1024 TB
Exabyte	EB	1024 PB
Zetabyte	ZB	1024 EB

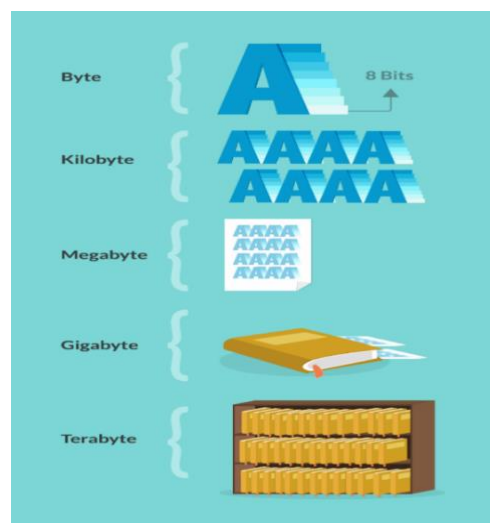


Ilustración 8

excluye la fracción sobrante (24) de cada unidad de medida. Al unir o procesar estos datos en conjunto, obtenemos información, que es todo aquello que describe o precisa algún objeto o suceso. Aunque la capacidad de almacenamiento de cada una de las unidades de medida no es exactamente igual al ejemplo que te acabamos de dar, ya tienes una idea de cómo funcionan y se organizan.

Para que entiendas cómo se relacionan estas unidades de medida entre sí, imagina esto: Tienes un libro muy grande, y una sola letra de ese libro representa un Byte. Esta letra está

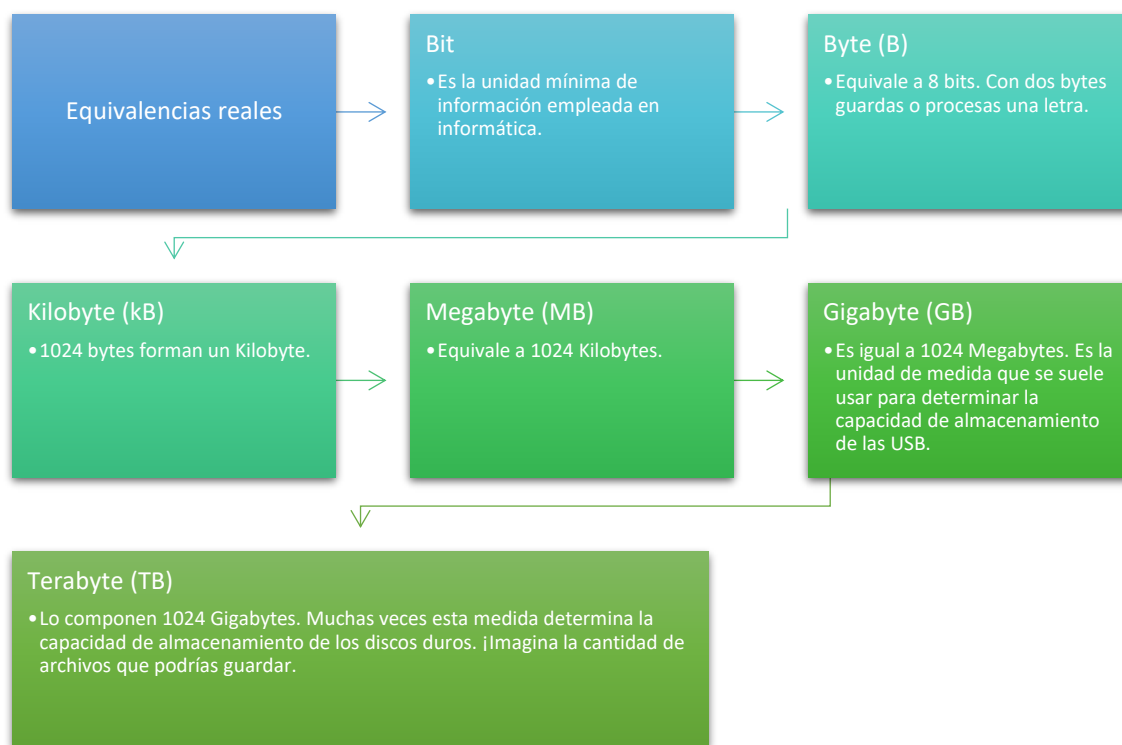
Ilustración 9

varios párrafos (Kilobytes) podrías conformar algunas páginas del libro, lo que podría ser un Megabyte.

Y uniendo todas las páginas (megabytes), tendrías el libro completo, que puedes imaginar que es Gigabyte.

Si unes ese libro a muchos otros libros (Gigabytes), tendrías una gran biblioteca que, en este caso, equivaldría a un Terabyte.





Comparación y Elección de un Equipo de Cómputo y Periféricos

Cuando vas a comprar un equipo de cómputo, puedes tener dudas para saber elegir el equipo que se adapte mejor a tus necesidades, algo muy importante a tomar en cuenta son las características técnicas del equipo, dado que si no entiendes un poco de hardware probablemente no signifiquen nada para ti y termines cayendo en las habituales trampas del

marketing.

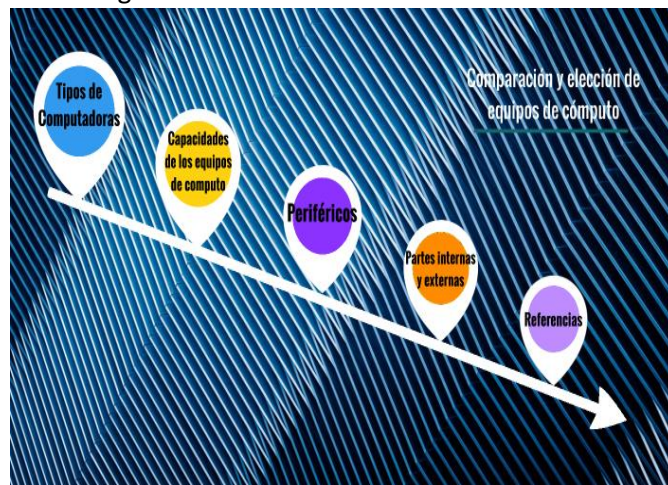
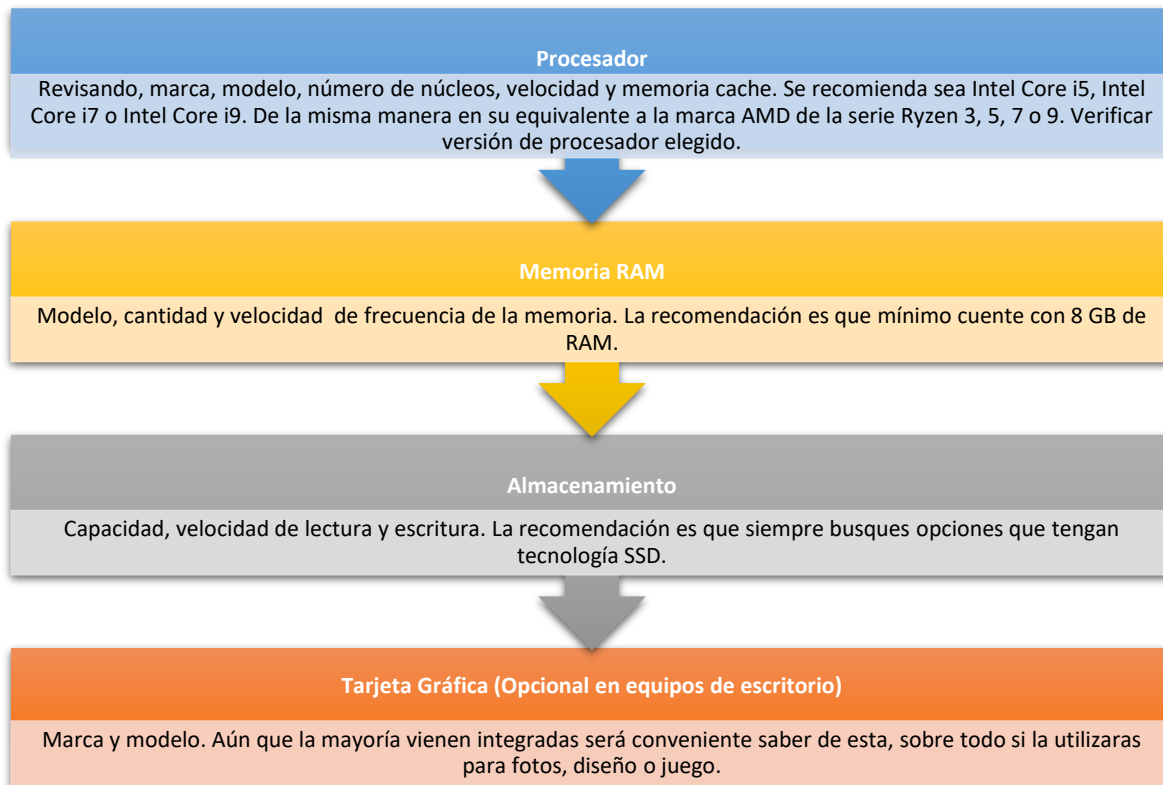


Ilustración 10



Los elementos de hardware primordiales de comparación o revisión a la hora de la compra son:



Otros elementos para considerar, después de los primordiales.



Se recomienda cuente con las últimas versiones como Windows 10 o Windows 11.

Elegir una combinación de características, u otra, depende también del uso que le vaya a dar, por



eso aquí le decimos qué debe buscar según su necesidad.

Si trabaja en diseño, arquitectura, modelado o usa programas de diseño

Lo principal es un buen procesador, Para un diseñador un computador debe tener, por lo menos, 16 gb de RAM, partiendo del hecho de que un sistema operativo, como la última versión de Windows, ocupa 8 gb, por lo que es necesario tener espacio para un buen rendimiento.



Ilustración 11

Las tarjetas de video son otro aspecto importante. Las tarjetas NVIDIA son algunas de las mejores del mercado y es mejor comprar una externa de por lo menos 4 GB de memoria. Esto le puede dar más

velocidad y mejor rendimiento para su trabajo. Estas características le permiten ver bien gráficos, hacer planos y simulaciones en 3D.

En cuanto a los discos duros hay dos tipos. Están los mecánicos y los de estado sólido. Los mecánicos son los que giran cuando se prenden. Los de estado sólido están compuestos de chips y de circuitos que no necesitan de un sistema mecánico para que funcionen. También hay híbridos que combinan los dos funcionamientos. Lo más recomendable son los de estado sólido, pues son menos ruidosos.

Los computadores perfectos para los gamers

La tarjeta de video es lo primordial en estos equipos. Estas permiten tener mejor rendimiento en los gráficos y en el desarrollo de los juegos. Generalmente los computadores que prefieren los gamers tienen CPU, pues necesitan componentes más grandes de lo normal y un buen sistema de refrigeración. Las tarjetas de video NVIDIA también son una buena opción para usar en estos computadores. Los procesadores también son importantes para el rendimiento de un equipo. Por lo general son buenos los procesadores Intel Core i5 en adelante. Este es el encargado de procesar toda la información de gráficos, eso quiere decir que entre más rápido lo procese, la información va a viajar más eficientemente y va a poder jugar mejor.

El disco duro también es fundamental, pues muchos de estos juegos son muy pesados y necesitan almacenar información en un lugar que tenga el espacio suficiente para hacerlo, por lo menos 2 tb.

En cuanto a los accesorios y los periféricos, los gamers generalmente tienden a modificar su



Ilustración 12

equipo de acuerdo con sus necesidades. Por ejemplo, los monitores, los teclados, las diademas, los controles y otros accesorios son especiales para algunos juegos. Todo depende de lo

que quieran hacer.



Aunque estos computadores generalmente se van armando, hay algunas marcas que se especializan en vender máquinas que tienen todo lo necesario para un buen rendimiento. Una de ellas es Alienware, cuyos modelos más sencillos pueden costar desde 2.000 dólares en adelante y vienen listos para jugar, aunque también se le pueden hacer modificaciones, si así lo requiere.

El computador para tareas diarias

En este momento para un computador básico, portátil o de escritorio, hay que tener en cuenta que tenga mínimo un disco duro de 500 gigas y 4 GB de RAM, aunque para la nueva versión de Windows lo mínimo deben ser 8 GB de RAM.

Se recomiendan para el hogar los computadores de escritorio, algunos de ellos que vienen con todo integrado y no vienen con CPU.

Hay que ver que no vengan con procesadores que puedan volverse obsoletos muy rápido. Es necesario verificar que tengan un procesador Intel Core i5 en adelante, pues muchas veces se hacen varias tareas al mismo tiempo.



Ilustración 13

En cuanto a RAM son necesarias por lo menos 8 GB. Un disco duro de 1 tera es también una buena opción.

Una tarjeta de video le permitirá que no le quite recursos a la memoria RAM para video. Cuando no tiene tarjeta de memoria independiente, se alimenta de la RAM y el equipo puede volverse más lento. También es necesario pensar en una pantalla de, mínimo, 22 pulgadas, para trabajar cómodamente.

Si quiere un portátil, en el mercado hay varias opciones para las personas que prefieren Windows o Mac. HP tiene una buena línea de portátiles con disco de estado sólido, 8 a 16 gb de RAM y procesadores Intel Core i7. Son muy livianos y con pantalla de 12 pulgadas. (MENA, s.f.)





Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=dBOanLVKbKo>

**Video de
reforzamiento**



Armé LA MEJOR PC
Gamer BARATA Para
2023!(Es perfecta)



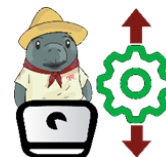
Referencias

DINERS. (S.f). Consejos para saber elegir un computador según sus necesidades. Recuperado de <https://revistadiners.com.co/estilo-de-vida/74987-consejos-para-saber-elegir-un-computador-segun-sus-necesidades/>



Práctica 2 Opción A "Uniando"

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura 2 para reforzar el conocimiento de unidades de medida de información.



En base en la lectura 2 de manera individual ingresa utilizando tu celular a la liga <https://es.liveworksheets.com/kg1627639xu>, de la aplicación liveworksheets.com para dar solución a la actividad "Unidades de medida de información".

Unidades de medida de información

1. Indique la opción correcta: Un bit es:

a) La unidad mínima utilizada para medir la información.

b) El número de bytes necesarios para almacenar un carácter.

c) Una unidad para medir la velocidad de transmisión de la información.

2. Indique la opción correcta: Un byte es:

a) La octava parte de un bit.

b) Un conjunto de 8 bits

c) El número de bits necesarios para representar un texto de 3200 caracteres

3. Complete:

a) 2 KB representan bytes o bits.

b) 8 MB es igual a Kbytes.

c) 3 GB es igual a Mbytes.

4. Los siguientes valores indican distintos tamaños o pesos de información almacenada. El menor es
El mayor es

a) 1 576 648 bytes b) 1.2 MB c) 1 675 KB

5. Un reproductor de MP3 tiene 1 GB de capacidad y se desea almacenar en él archivos de música que tienen un tamaño promedio de 3 MB. ¿Cuántas canciones se pueden guardar?

6. Considerando que la capacidad de un CD es de 700MB, y que poseo dos archivos: el tema 1 de una asignatura en formato PDF de 548 KB y un tutorial con imágenes en formato Word de 6 MB. Calcule cuánto espacio libre queda al final de esta operación.

a) 1.2 MB b) 692 MB c) 1.2 K

Byte

Kilobyte

Megabyte

Gigabyte

TeraByte

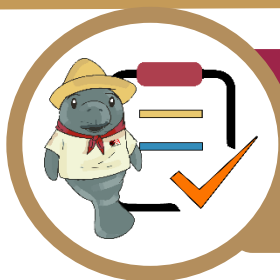
Envía puntuación al docente.



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 2: "Uniendo"



DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)				Matriculas(s)		
Producto: uniendo				Fecha		
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo				Periodo:2025-2026B		
Nombre del docente:				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utiliza las TIC's para investigar información en fuentes confiables.			2		
2	Realiza la actividad en su dispositivo móvil.			1		
3	Convierte correctamente las medidas de información.			1		
4	Identifica las medidas de información.			2		
5	Realiza las operaciones correspondientes de manera clara y precisa.			1		
6	Identifica las medidas de información de mayor y menor tamaño.			2		
7	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Actividad 2 Opción B “La PC que quiero”

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura 2 para reforzar el conocimiento Para poder elegir una computadora Realiza lo que se te indica en un papel bond o cartulina.



1. Forma equipos de 2–3 alumnos.
2. Cada equipo recibirá 3 fichas técnicas de distintas computadoras (pueden ser reales o proporcionadas por el maestro).
3. Analicen las características básicas de cada una:
Procesador, Memoria RAM, Almacenamiento, Tamaño de pantalla, Batería, Precio, Peso / portabilidad, Uso recomendado
5. Completen la siguiente tabla comparativa

CARACTERÍSTICAS	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3
Sistema operativo			
Tipo de procesador			
Velocidad del procesador			
Núcleos / Hilos			
Memoria RAM (tipo)			
RAM expandible			
Tipo de almacenamiento			
Capacidad máxima de almacenamiento			
Tarjeta gráfica			
Tamaño de pantalla			
Resolución de pantalla			
Tipo de pantalla			
Teclado			
Idioma del teclado			
Touchpad / Mouse			
Cámara web			
Micrófono			
Bocinas			
Puertos USB			
Puerto HDMI / DisplayPort			
Conectividad Wi-Fi			
Bluetooth			
Lector de tarjetas			



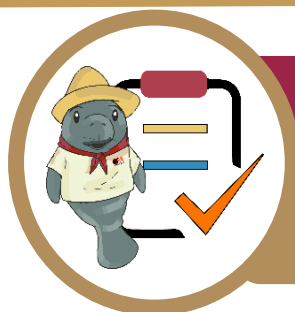
Batería (capacidad)			
Duración promedio de batería			
Tiempo de carga			
Peso del equipo			
Material del chasis			
Seguridad			
Actualizaciones del sistema			
Facilidad de mantenimiento			
Consumo energético			
Garantía			
Precio aproximado			
Relación costo–beneficio			
Mejor uso			

5. Después respondan en equipo:

- ¿Qué equipo ofrece la mejor relación calidad-precio? ¿Por qué?
- ¿Cuál equipo es el mejor para un estudiante promedio de preparatoria?
- Si tuvieras un presupuesto de 12,000 pesos, ¿cuál elegirías tú? Justifica tu decisión.
- ¿Qué características consideras indispensables para estudiar en prepa?

6. Finalmente, cada equipo elaborará una recomendación escrita de 8–10 líneas explicando cuál computadora escogerían y en qué casos sería útil y lo expondrá a sus compañeros.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 2: “La PC que quiero”

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)				Matriculas(s)		
Producto: Tabla Comparativa				Fecha		
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo				Periodo:2025-2026B		
Nombre del docente:				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	La tabla contiene al menos los 3 modelos de PC			1		
2	Incluye características esenciales (procesador, Ram, pantalla, etc)			2		
3	La información presentada es clara real y verídica			1		
4	El alumno compara adecuadamente y destaca diferencias importantes entre los modelos			2		
5	Incluye conclusión y recomendación final de los alumnos			2		
6	No presenta errores ortográficos o de redacción			1		
7	Entrega en tiempo y forma			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 3 “Vamos por partes”

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura, que te servirá de apoyo para reforzar tu aprendizaje.



Partes de la computadora y periféricos

integran la parte material e interna de una computadora y se componen de:

Componentes internos de la Computadora.
Es el conjunto de componentes que

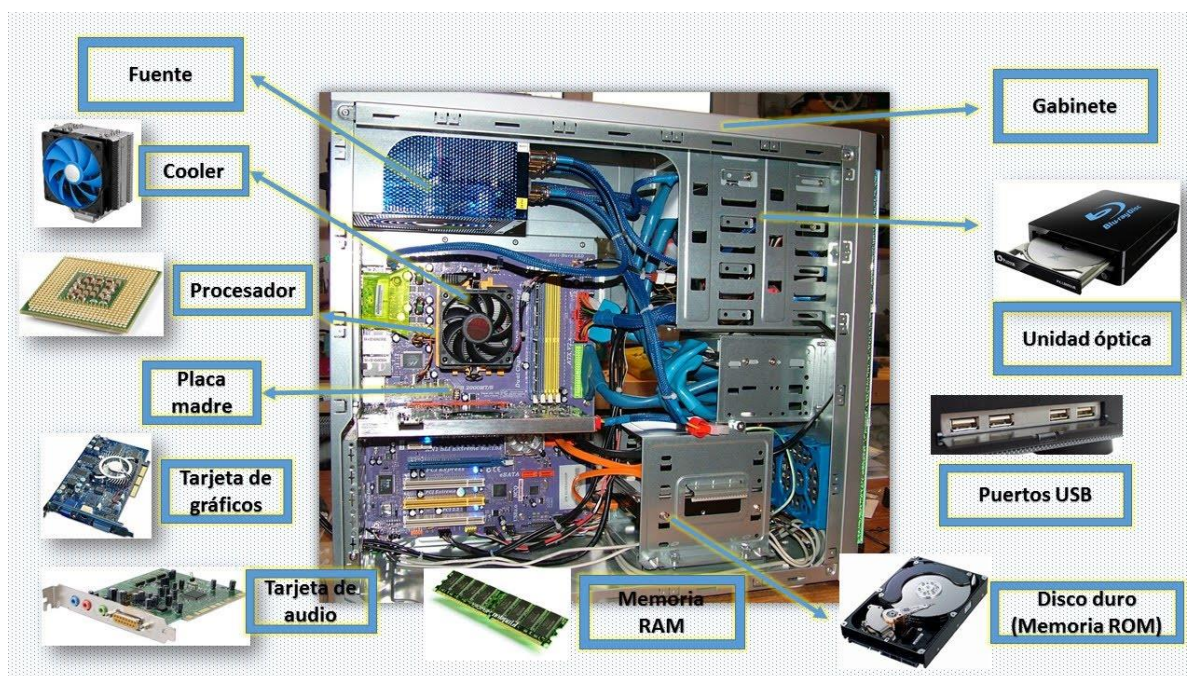


Ilustración 14 a) Tarjeta Madre. Es el componente más importante y que funciona como la plataforma o circuito principal de una computadora, integra y coordina todos los demás elementos. También es conocida como placa base, placa central, placa madre, tarjeta madre

o Board (en inglés motherboard).



Ilustración 15



- b) **Microprocesadores.** Constituyen a la Unidad Central de Procesamiento (CPU) y es el encargado de ejecutar los programas desde el sistema operativo hasta las aplicaciones del usuario.



Ilustración 16

- c) **Memoria RAM.** Un tipo de memoria de ordenador a la que se puede acceder aleatoriamente, es decir, se puede acceder a cualquier byte de memoria sin acceder a los bytes precedentes. La memoria RAM es el tipo de memoria más común en ordenadores y otros dispositivos como impresoras.
- d) **Memoria ROM.** Es una memoria de solo lectura, únicamente se puede leer, no permite ningún acceso de escritura.
- e) **Memoria cache.** Es igual a la memoria principal. Sin embargo, físicamente en la computadora es un componente distinto, se puede definir como una memoria rápida y pequeña.
- f) **Pila o batería.** Se encarga de conservar los parámetros de la BIOS cuando el ordenador está apagado. Sin ella, cada vez que encendiéramos tendríamos que

introducir las características del disco duro, del chipset, la fecha y la hora.

- g) **Ventilador.** Pequeño ventilador que permite el enfriamiento en la parte del procesador para el buen funcionamiento de este.



Ilustración 17

- h) **Fuente de alimentación de energía.** Parte del hardware que organiza y distribuye energía eléctrica al CPU.
- i) **Disco Duro.** Unidad de almacenamiento de datos que tiene diferentes capacidades, va desde 80 Gb, 320 Gb, 500 Gb hasta 1 y 2 TB.
- j) **Tarjeta de Red.** Dispositivo que permite conectar diferentes computadoras entre sí y que a través de esa conexión les da la posibilidad de compartir y transferir datos e información de una computadora a otra.





Ilustración 18

- k) **Tarjeta de sonido.** Dispositivo que se conecta a la placa base del ordenador, o que puede ir integrada en la misma. Reproduce música, voz o cualquier señal de audio. A la tarjeta de sonido se pueden conectar altavoces, auriculares, micrófonos, instrumentos, etc.



Ilustración 19

- l) **Tarjeta de video.** Es una tarjeta que trabaja en ángulos X, Y, utiliza plano en dos dimensiones y permite la visualización de gráficos en el monitor.

Componentes externos de la Computadora.

También conocido como periféricos, término utilizado para dispositivos que están conectados a un ordenador o computadora y son controlados por su microprocesador.

Se dividen en tres tipos:

1. Dispositivos periféricos de entrada: Sirven para introducir datos (información) a la computadora.

- Teclado.** Es el dispositivo de entrada principal, mediante el cual se introduce datos e instrucciones a la computadora. El teclado de la computadora es similar al de una máquina de escribir; maneja cuatro tipos de teclas: Función especial, Numéricas, Control y Alfanuméricos.
- Mouse o Ratón.** Es el segundo dispositivo de entrada más utilizado y fue diseñado para facilitar el manejo del teclado. El mouse o ratón se activa al deslizarlo sobre una superficie plana a la vez que despliega un apuntador (cursor) en la pantalla del monitor. El movimiento del apuntador está controlado por el movimiento del ratón, es decir, que se mueven en la misma dirección.
- Scanner.** Es un dispositivo semejante a una fotocopidora, pero en lugar de copiar en papel la imagen, la información se transforma en un documento electrónico y lo deja en la computadora.
- Micrófono.** Es un dispositivo o parte de la computadora por el cual se transmiten sonidos que la computadora capta y los reproduce, los salva, etc.
- Cámara Web (webcams).** Es una cámara de pequeñas dimensiones. Tiene que estar conectada a la computadora para poder funcionar. Su uso generalmente es para conferencias transmitidas por Internet que reciben el nombre de



videoconferencias, pero mediante del software adecuado, se pueden grabar videos como una cámara normal y tomar fotos estáticas.

- f) **Pantalla Táctil.** Es una pantalla que mediante un toque directo sobre su superficie permite la entrada de datos y órdenes al dispositivo. A su vez, actúa como periférico de salida, mostrando los resultados introducidos previamente.

- g) **Lápiz óptico.** Periférico de entrada para computadoras, en forma de una varita fotosensible, que puede ser usado para apuntar a objetos mostrados en un televisor de CRT o un monitor, en una manera similar a una pantalla táctil, pero con mayor exactitud posicional.

- h) **Joystick.** Es un periférico de consolas y PC el cual permite el manejo o control de un determinado videojuego. Es el control más popular en la historia de la industria de juegos.



Ilustración 20

2. Dispositivos periféricos de salida: Permiten ver los resultados obtenidos después del procesamiento de la información.

- a) **Monitor.** Es un visualizador que muestra al usuario los resultados del procesamiento de una computadora mediante una interfaz.

- b) **Impresora.** Es un dispositivo de salida que permite generar copias en papel de la información que es procesada en la computadora. Existen diferentes tipos de impresoras, dependiendo del mecanismo de impresión que utilicen (de impacto, de inyección de tinta, o láser).



- c) **Bocinas.** Son dispositivos de salida que generan audio. A través de las bocinas podemos escuchar los sonidos generados por los programas instalados en la computadora y en las páginas de Internet
- d) **Proyector de Datos.** Un proyector de vídeo o vídeo proyector es un aparato óptico que recibe una señal de vídeo y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así mostrar imágenes fijas o en movimiento.
- e) **Auriculares.** Se utiliza para escuchar audio desde un dispositivo electrónico.

3. Dispositivos de almacenamiento: Recopilan la información de manera temporal o permanente.

- a) **Disco duro portátil o exter** Es una unidad de disco duro que es fácil de instalar y transportar de una computadora a otra, sin necesidad de consumir constantemente energía eléctrica o batería o algún otro recurso, actualmente existen discos duros de estado sólido (SSD), los cuales no dependen de imanes o discos, en su lugar, utilizan un tipo de memoria flash llamada NAND.
- b) **Memoria USB.** (Universal Serial Bus) es un dispositivo de almacenamiento

masivo que utiliza memoria flash para guardar la información que puede requerir. Se conecta mediante un puerto USB y la información que a este se le introduzca puede ser modificada millones de veces durante su vida útil.

- c) **Micro SD.** Una tarjeta SD (Secure Digital) es una pequeña tarjeta que permite guardar información en dispositivos portátiles como teléfonos móviles, cámaras digitales o tabletas. Las tarjetas SD se diferencian por sus medidas, su capacidad para almacenar contenidos y la velocidad a la que transmiten y copian los datos.



- d) **Almacenamiento en la nube.** Es considerado como un dispositivo de

Ilustración 21

lectura y escritura, por lo que la mayoría de los usuarios confían sus archivos a “la nube” en lugar de medios físicos.





Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=0zkX6nlpiSk>

Video de reforzamiento



¿Como funciona una PC
y que hace cada pieza? /
componentes del
ordenador



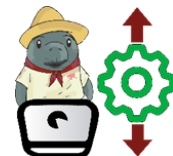
Referencias

- Xataka. (2021). Partes de la placa base: te explicamos sus componentes de forma sencilla para que entiendas qué tiene. Recuperado de <https://www.xataka.com/basics/partes-placa-base-te-explicamos-sus-componentes-forma-sencilla-entiendas-que-tiene>
- Superprof. (2023). Partes de un PC. Recuperado de <https://www.superprof.mx/blog/partes-pc/>



Práctica 3 Opción A "Partes de una computadora"

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura 1 para reforzar el conocimiento de las partes principales de una computadora y su función.



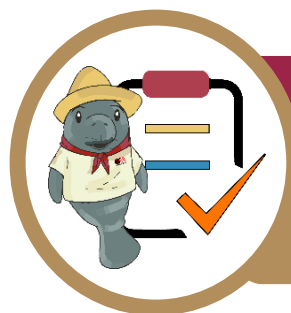
Responde la siguiente actividad en la plataforma Wordwall utilizando la plantilla de cuestionario.

<https://wordwall.net/es/resource/4651233>



Envía puntuación al docente.





Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 3: "Partes de una computadora"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Cuestionario			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Realiza la actividad de acuerdo con las instrucciones.			2		
2	Identifica las partes de una computadora.			1		
3	Identifica los dispositivos de entrada.			1		
4	Identifica los dispositivos de salida.			2		
5	Identifica las funciones de cada parte de una computadora.			1		
6	Identifica los dispositivos de almacenamiento.			1		
7	Entregan en los tiempos establecidos.			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





Actividad 3 Opción B “Partes de una computadora”

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura 3 para reforzar el conocimiento de las partes principales de una computadora y su función, así como promover el trabajo en equipo y la creatividad.



Materiales:

Hoja impresa de las Tarjetas con la imagen de las partes de una computadora y su función (procesador, memoria RAM, disco duro, tarjeta madre, tarjeta de video, etc.).

Hoja impresa con un dibujo simple de una computadora con el nombre de sus componentes.

Resistol, tijeras, lapicero.

Instrucciones:

01. Introducción (10 minutos):

Comienza con una breve explicación sobre las partes básicas de una computadora y sus funciones. Proporciona a los estudiantes una visión general de cómo trabajan juntas para hacer funcionar una computadora.

02. Formación de grupos (5 minutos):

Divide a los estudiantes en grupos de 4 personas y entrega a cada grupo una hoja impresa de las Tarjetas con la imagen de las partes de una computadora y su función. Hoja impresa con un dibujo simple de una computadora con el nombre de sus componentes.

03. Asignación de tareas (5 minutos):

En equipos de 4 personas recorten las fichas y las imágenes de las partes de la computadora y pega la imagen en la ficha según corresponda con la función.

Pega las fichas en la hoja impresa con un dibujo simple de una computadora con el nombre de sus componentes relacionando que coincidan.

04. Diseño de la computadora (20 minutos):

Los equipos deben trabajar juntos para colocar la imagen con la función correspondiente en las tarjetas y recortarlas. Pega las tarjetas en la hoja impresa con un dibujo simple de una computadora con el nombre de sus componentes relacionando que coincidan.

05. Presentación (15 minutos):

Cada grupo presentará su diseño de computadora, explicando de manera general las partes y sus funciones. Pueden utilizar la hoja impresa.

06. Retroalimentación (5 minutos):

Después de cada presentación, el docente da una retroalimentación del tema.

Fichas de recorte e imágenes de recorte.



	Es el componente principal que conecta y coordina todos los demás componentes de la computadora.
	Es el dispositivo de almacenamiento principal de la computadora, donde se guardan permanentemente los archivos y programas
	Permite la conexión a redes, ya sea por cable o de forma inalámbrica.
	Utilizada para grabar y capturar contenido de video o audio.
	Es un dispositivo de entrada que permite controlar el movimiento del cursor en la pantalla y realizar selecciones y clics
	Mantienen la temperatura adecuada de la computadora, evitando el sobrecalentamiento de los componentes

	Se encarga de procesar y mostrar las imágenes en el monitor, especialmente importante para tareas gráficas y juegos
	Aunque en la actualidad se utiliza menos, algunas computadoras aún cuentan con una unidad de CD/DVD/Blu-ray para leer y grabar
	Permite la conexión a redes, ya sea por cable o de forma inalámbrica.
	Es la pantalla donde se visualiza la información y los gráficos generados por la computadora.
	Es el cerebro de la computadora, encargado de realizar las operaciones y procesar la información.

	Es la memoria de acceso aleatorio donde se almacenan los datos y programas que están siendo utilizados en tiempo real
	Suministra la energía necesaria para el funcionamiento de todos los componentes de la computadora.
	Permite la reproducción de audio y el uso de altavoces o auriculares.
	Permiten conectar dispositivos externos como impresoras, cámaras, unidades flash, entre otros
	Permite introducir datos y comandos en la computadora mediante la pulsación de teclas.

Teclado 	Disipador de calor 	Memoria RAM 	Fuente de alimentación 	Monitor 
Tarjeta Madre 	Tarjeta sonido 	Unidad óptica 	Disco duro 	Tarjeta Video 
Puertos USB 	Tarjeta de red 	Ratón o mouse 	Capturador video 	Procesador 



Pega la ficha recortada, en la imagen del gabinete relacionando con una línea los dispositivos que van interna y externamente. Creando un diseño de computadora. (fíjate en el ejemplo)

Dispositivo interno

Fuente de alimentación 	Suministra la energía necesaria para el funcionamiento de todos los componentes de la computadora.



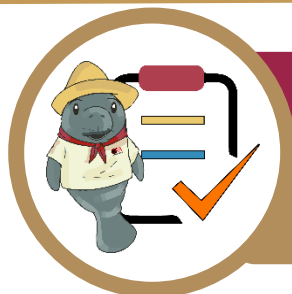
"Educación que genera cambio"

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 3 Opción B

"Partes de una computadora"



DATOS GENERALES

Nombre(s) del alumno (s)				Matriculas(s)		
Producto: Diseño de computadora				Fecha		
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo				Periodo:2025-2026B		
Nombre del docente:				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Realiza la actividad de acuerdo con las instrucciones.			2		
2	Identifica las partes de una computadora.			1		
3	Identifica los dispositivos de entrada.			1		
4	Identifica los dispositivos de salida.			1		
5	Identifica la imagen con su función.			2		
6	Identifica los dispositivos internos y externos de la computadora.			1		
7	Entregan en los tiempos establecidos.			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





Lectura 4. "¡Somos KERNELS!"

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales.

Sistemas operativos

El sistema operativo es el software que coordina y controla todos los servicios y aplicaciones que utiliza el usuario en el ordenador, por tanto, es el más importante y fundamental. Estos softwares son los que administran los aspectos más básicos del sistema.

Los sistemas operativos, también llamados kernels, suelen ejecutarse de forma preferencial sobre el resto del software, no permitiendo que ningún programa realice sobre él cambios significativos que puedan comprometer su rendimiento.

Un sistema operativo es el protocolo operativo básico de una computadora que coordina todas sus demás funciones de comunicación, procesamiento e interfaz de usuario.

Componentes de sistemas operativos

Un sistema operativo tiene componentes principales o paquetes de software que le permiten comunicarse con el hardware:

1. **Gestión de recursos:** El sistema operativo administra los recursos de hardware, como la CPU, la memoria, el disco duro y los dispositivos de entrada/salida. Asigna y administra estos recursos para garantizar un uso eficiente y justo.
2. **Gestión de procesos:** Controla la ejecución de procesos y tareas. Un proceso es un programa en ejecución, y el SO se encarga de programar y administrar la CPU

Los sistemas operativos constan de interfaces gráficas de usuario, entornos de escritorio o programas de administración de ventanas que brindan al usuario una representación gráfica de los procesos en ejecución. También puede ser una línea de comando, es decir. Un conjunto de comandos, ordenados por prioridad, que operan en base a los comandos dados por el usuario.

Las primeras versiones de computadoras no tenían sistemas operativos. En la década de 1960 comenzaron a desarrollarse las computadoras centrales y en esos años se desarrollaron los sistemas operativos. Aunque algunos programas bien conocidos comenzaron a aparecer ya en los años 1980, estos programas comenzaron a volverse más flexibles y poderosos en los años 1990. Uno de los grandes hitos fue el lanzamiento de Windows 95.

para que los procesos se ejecuten de manera eficiente.

3. **Gestión de memoria:** Controla el acceso a la memoria RAM y asigna espacio de memoria a los programas en ejecución. También gestiona la memoria virtual, que es la capacidad de utilizar el espacio en disco como memoria adicional cuando la RAM se agota.



4. Sistema de archivos: Administra la organización y el acceso a los datos en los dispositivos de almacenamiento, como discos duros y unidades usb. Esto incluye la creación, eliminación, lectura y escritura de archivos.

5. Gestión de dispositivos: Controla la comunicación entre el hardware y los programas de usuario. Esto implica la detección y configuración de dispositivos, así como la gestión de controladores de dispositivo.

6. Interfaz de usuario: Proporciona una interfaz para que los usuarios interactúen con la computadora. Esto puede ser a través de una interfaz de línea de comandos (CLI) o una interfaz gráfica de usuario (GUI).

7. Seguridad y control de acceso: Protege los recursos del sistema y garantiza que los usuarios y programas tengan acceso solo a los recursos para los que tienen permiso. Esto incluye la autenticación de usuarios, la gestión de contraseñas y la imposición de políticas de seguridad.

8. Comunicación y redes: Facilita la comunicación entre programas y dispositivos en una red. Esto incluye la gestión de protocolos de red, la asignación

de direcciones IP y la gestión de conexiones de red.

Tipos de sistemas operativos

Los tipos de sistemas operativos dependen del hardware y la funcionalidad de cada dispositivo. Algunas son para computadoras y otras para dispositivos móviles.



- **Según el usuario pueden ser:** Multiusuario, un sistema operativo que permite que varios usuarios ejecuten sus programas simultáneamente; o monousuario sistema operativo de usuario único que permite que sólo un usuario ejecute programas a la vez.
- **Según la gestión de tareas pueden ser:** Monotarea, sistema operativo de tarea única que permite ejecutar sólo un proceso a la vez; o multitarea, un sistema operativo que puede ejecutar varios procesos simultáneamente.
- **Según la gestión de recursos pueden ser:** un sistema operativo centralizado que le permite utilizar los recursos de una sola computadora; o un sistema operativo distribuido que permite que más de una computadora se ejecute simultáneamente.



Características de un sistema operativo

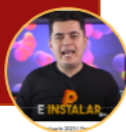
- Es el **intermediario** entre el usuario y el hardware.
- Es necesario para el **funcionamiento** de todos los computadores, tabletas y teléfonos móviles.
- Otorga **seguridad** y protege a los programas y archivos del ordenador.
- Está diseñado para ser **amigable** con el usuario y fácil de usar.
- Permite **administrar** de manera eficiente los recursos del ordenador.
- La mayoría requiere del **pago de una licencia** para su uso.
- Permite **interactuar** con varios dispositivos.
- Es **progresivo**, ya que existen constantemente nuevas versiones que se actualizan y adaptan a las necesidades del usuario



Recurso didáctico sugerido

https://www.youtube.com/watch?v=kXm_sBVacMs&ab_cchannel=Proto

Video de reforzamiento



Como instalar windows
11 GRATIS y Activarlo
2023 / Protomdz



Referencias

reservados., 2.-2. E. (2013-2023). *Concepto*. Obtenido de <https://concepto.de/sistema-operativo/#:~:text=El%20sistema%20operativo%20es%20el,aspectos%20m%C3%A1s%20b%C3%A1sicos%20del%20sistema>



Lectura 5 "Comparando sistemas"



Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura, que te servirá de apoyo para reforzar tu aprendizaje.

Comparación de las características de los sistemas operativos

La elección del sistema operativo depende en gran medida de las necesidades y preferencias individuales. A continuación, se ofrece una comparación general de sistemas operativos populares en varios aspectos importantes.

- **Microsoft Windows:** Uno de los más populares que existen es una serie de distribuciones o sistemas gráficos destinados originalmente a proporcionar representaciones visuales de soporte y otras herramientas de software para otros sistemas operativos más antiguos como MS-DOS, era un entorno operativo. Se publicó por primera vez en 1985 y desde entonces se ha actualizado con nuevas versiones.
- **MS-DOS:** Este es el sistema operativo de disco Microsoft, que fue uno de los sistemas operativos más populares para las computadoras personales de IBM desde los años 80 hasta mediados de los 90. Una serie de comandos internos y dispositivos

externos se mostraban uno tras otro en una pantalla oscura

- **Unix:** Este sistema operativo fue desarrollado en 1969 como un sistema operativo portátil, multitarea y multiusuario. En realidad, se trata de toda una familia de sistemas operativos similares, tanto disponibles comercialmente como de forma gratuita, siempre basados en un kernel llamado Linux.
- **MacOs:** Es el sistema operativo de Apple para ordenadores Macintosh, también conocido como OSX o Mac OSX. Está basado en Unix y se desarrolla y vende en computadoras Apple desde 2002. Es el competidor más fuerte del popular Windows.



Ilustración 22

- **Ubuntu:** Este sistema operativo es gratuito y de código abierto, por lo que cualquiera puede modificarlo sin infringir los derechos de autor.

El nombre proviene de una antigua filosofía sudafricana que se centraba en la lealtad de los humanos hacia los de su propia especie. Basado en



GNU/Linux, Ubuntu se centra en la facilidad de uso y la total libertad. El distribuidor británico Canonical sobrevive prestando servicios técnicos.

- **Android:** Este sistema operativo, basado en el kernel de Linux, se ejecuta en teléfonos móviles, tabletas y otros dispositivos con pantalla táctil. Desarrollado por Android Inc. y posteriormente adquirido por Google, el sistema informático Android se hizo tan popular que superó en ventas a IOS (para teléfonos móviles Macintosh) y Windows Phone (para teléfonos móviles MicroSoft).



Ilustración 23



Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=fnbDuyZkFB4&t=18s>

Video de reforzamiento



Nuevo Windows 11
para PC Viejas / Nuevo
SISTEMA Operativo
2024



Referencias

Sistemas Operativos. (2023). ¿Cuál es el mejor sistema operativo? Recuperado de <https://sistemasoperativos.info/cual-es-el-mejor-sistema-operativo/>





Lectura 6 "La básica"

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura, que te servirá de apoyo para reforzar tu aprendizaje.

Configuración básica

¿Quieres saber cómo instalar Windows 11 en tu PC desde cero? Aprende qué hacer si compraste una laptop o PC sin sistema operativo. También podemos ayudarle a recuperar su antigua PC (si cumple con los requisitos) o restaurar completamente una computadora que ya tiene Windows instalado. Conozca los requisitos de Windows 11, dónde puede descargar el sistema operativo de forma segura y qué elementos necesita para completar la instalación.

Windows 11 tiene requisitos mínimos más altos que las versiones anteriores. Para ejecutar esta versión del sistema operativo de Microsoft, su computadora debe tener las siguientes especificaciones:

- **Procesador:** de 1 GHz o más rápido con 2 o más núcleos de 64 bits o SoC.
- **Memoria RAM:** al menos 4 GB.
- **Almacenamiento (disco duro):** 64 GB de memoria o más.
- **Firmware del sistema:** UEFI, compatible con Arranque seguro
- **TPM:** versión 2.0 o superior.
- **Tarjeta gráfica:** cualquiera compatible con DirectX 12 o posterior con controlador WDDM 2.0.
- **Pantalla:** alta definición (720p) de tamaño superior a 9 pulgadas, con canal de 8 bits por color.

- **Conexión a Internet:** Se requiere para iniciar sesión con una cuenta de Microsoft.

Herramientas necesarias para instalar Windows

Para instalar Windows 11 en una computadora que no tiene un sistema operativo instalado, necesita otra PC. Esto le permitirá descargar las herramientas necesarias para crear una memoria USB de arranque.

La memoria utilizada debe ser de al menos 8 GB. No se puede activar un USB de arranque con baja capacidad de almacenamiento. En resumen, para instalar Windows 11 necesitas:

- Una PC con Windows.
- Memoria USB de arranque de 8 GB.

Instalar el Windows desde cero.

El primer paso es [descargar Windows 11 gratis](#). La forma más sencilla de hacerlo es visitar el sitio web oficial de Microsoft y hacer clic en "Descargar ahora" en la sección "Crear medios de instalación de Windows 11". Una vez que se complete la descarga, ejecute el programa para comenzar. Conecte su memoria USB y siga los pasos del asistente para generar un dispositivo de arranque. Al final del proceso, tendrás un dispositivo en el que podrás instalar Windows 11 desde cero.



Instalar Windows 11.

Inserte la memoria USB de arranque en la computadora donde desea instalar Windows 11. Asegúrese de que el BIOS se esté iniciando desde este dispositivo. En caso afirmativo, el asistente de instalación de Windows aparecerá en la pantalla.

Haga clic en **Instalar ahora** para comenzar.



Ilustración 24

De click al asistente que no tiene una clave de producto.

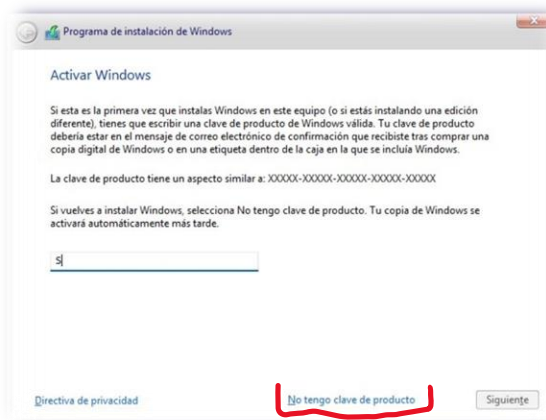


Ilustración 25

Seleccione la edición de Windows que desea instalar. Si desea realizar tareas básicas, Home es suficiente. Pro es mejor para ejecutar herramientas avanzadas del sistema.

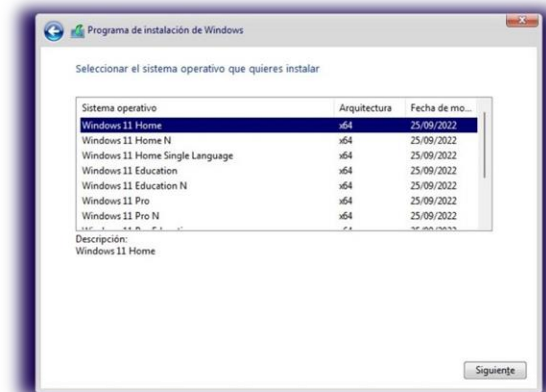


Ilustración 26

Acepta los términos y condiciones.



Ilustración 27

Selecciona la opción Personalizada

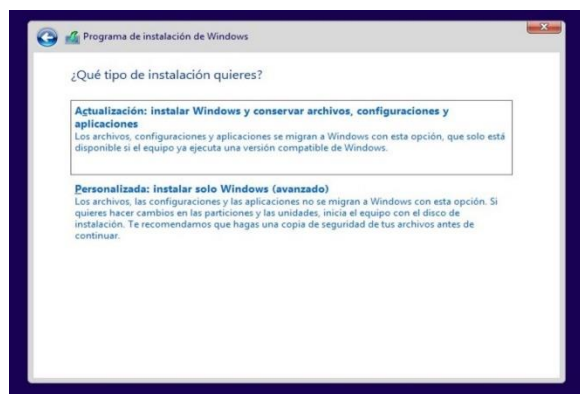


Ilustración 28

La computadora no tiene un sistema operativo instalado, por lo que se encuentra sin asignar el

espacio de almacenamiento. Si el sistema ya está instalado, elimine la partición. Recuerda la importancia de crear una copia de seguridad antes de continuar. Si no hay ninguna partición, haga clic en "Nuevo" para crear una nueva partición.

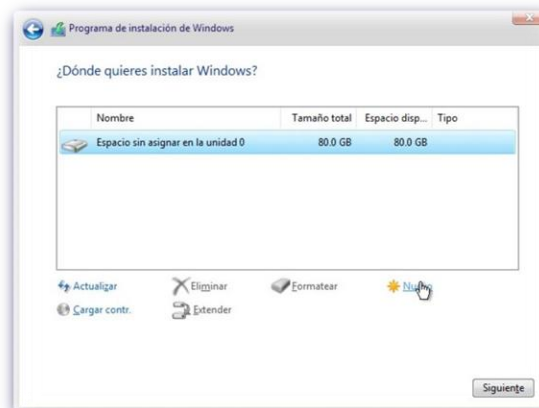


Ilustración 29

Espera a que la instalación finalice y que el equipo se reinicie.



Ilustración 30





Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=JagRDQuYoZw>

Video de
reforzamiento



Cómo instalar
WINDOWS 11
GRATIS en 2023



Referencias

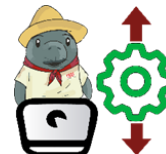
Xataka. (2022). Cómo descargar e instalar Windows 11. Recuperado de <https://www.xataka.com/basics/como-descargar-e-instalar-windows-11>





Práctica 4 Opción A “Administrando los recursos de la PC”

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura 4,5 y 6 para reforzar el conocimiento de sistemas operativos.



Crear un manual en PDF detallado que guíe la instalación de Windows 11 en VirtualBox.

- Página de portada.
 - Nombre y número del plantel.
 - Nombre de la capacitación.
 - Nombre del submódulo.
 - Docente.
 - Presenta:
 - Nombre completo:
 - Fecha de entrega.

Opción A: Realizando la práctica en tu equipo de cómputo.

Propósito: El objetivo de esta actividad es que el alumno adquiera habilidades en la instalación de Windows 11 en una máquina virtual **VirtualBox** y sea capaz de documentar el proceso mediante capturas de pantalla.

Conocimientos:

- Sistemas operativos
- Uso de VirtualBox

Materiales necesarios:

- Una computadora con VirtualBox instalado.
- Un archivo de imagen de Windows 11 (ISO o archivo de instalación).

Indicaciones:

Preparación:

Asegúrense de tener VirtualBox instalado en sus computadoras. Si no lo tienen, descárguenlo desde el sitio web oficial de VirtualBox (<https://www.virtualbox.org/>).





Descargar Windows 11:

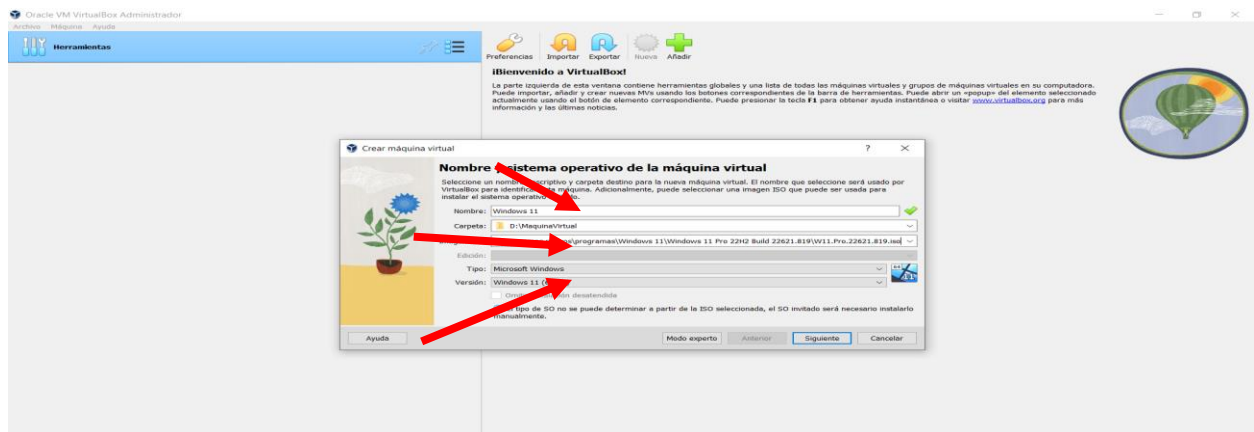
Descarguen el archivo de imagen de Windows 11 en un formato compatible (por ejemplo, ISO) desde una fuente confiable, como el sitio web oficial de Microsoft.

Creación de una máquina virtual:

1. Abre VirtualBox, da clic en "Nueva"

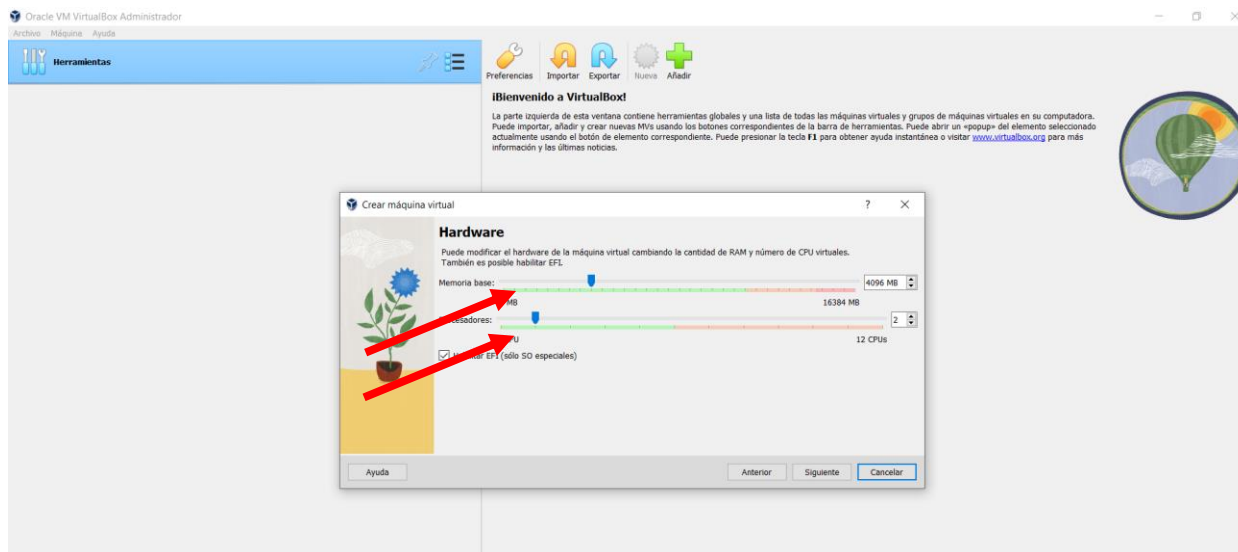


2. Se abrirá la siguiente ventana, en ella Asignen un nombre descriptivo a la máquina virtual (por ejemplo, "Windows 11"), selecciona la ubicación de la máquina virtual y el .iso donde estará el instalador del sistema operativo y al final da clic en el botón siguiente:

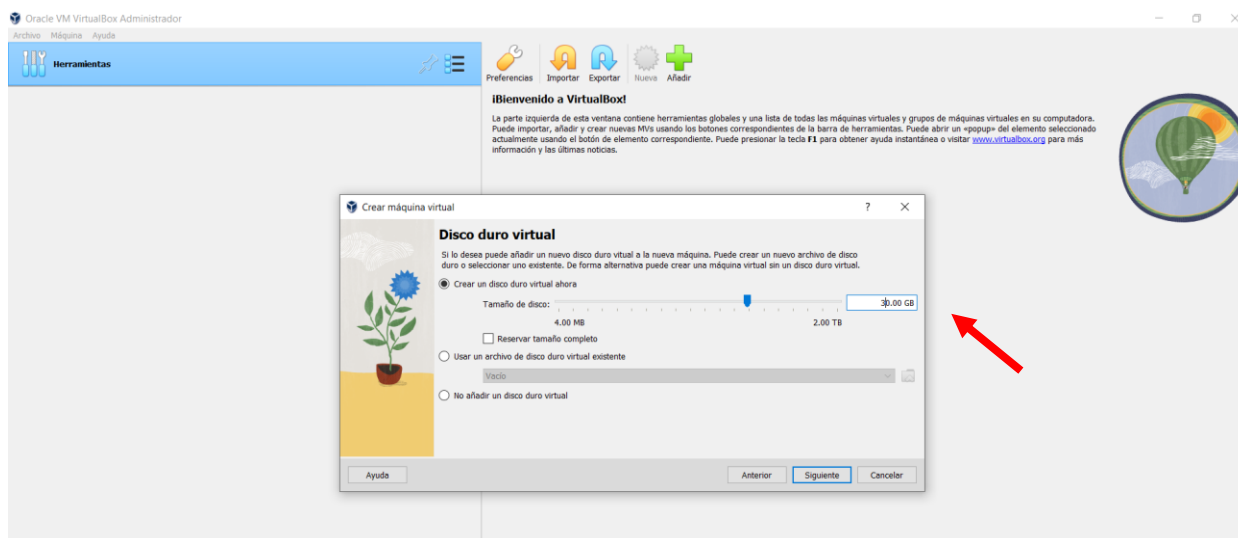


3. Selecciona cuanta memoria RAM deseas usar y el número de procesador que usará la VM (Mejor rendimiento tendrás cuanto más asignes)



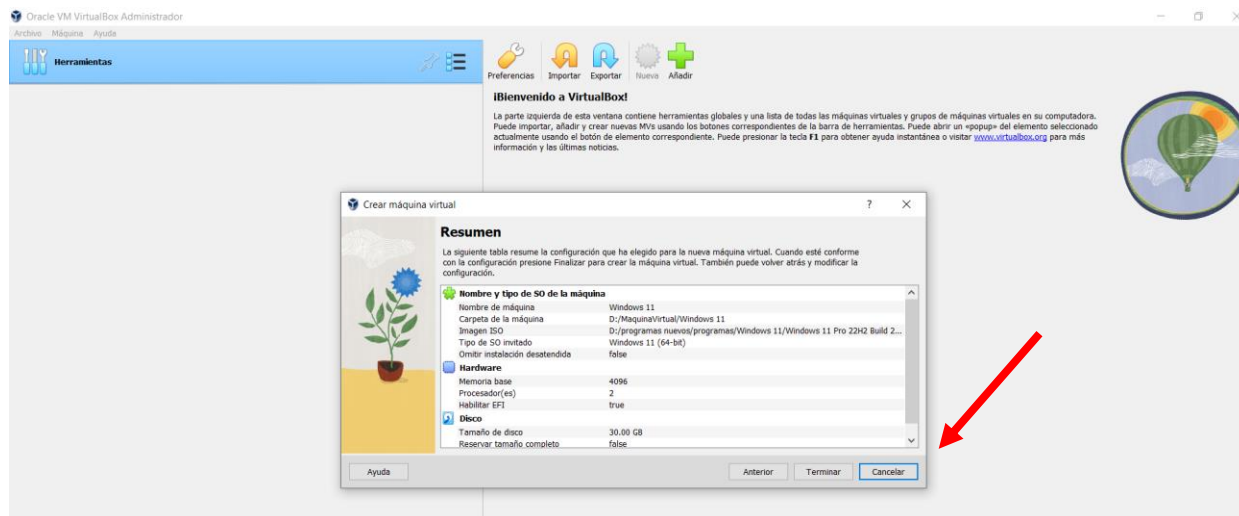


4. Selecciona la cantidad de espacio de almacenamiento para la VM.

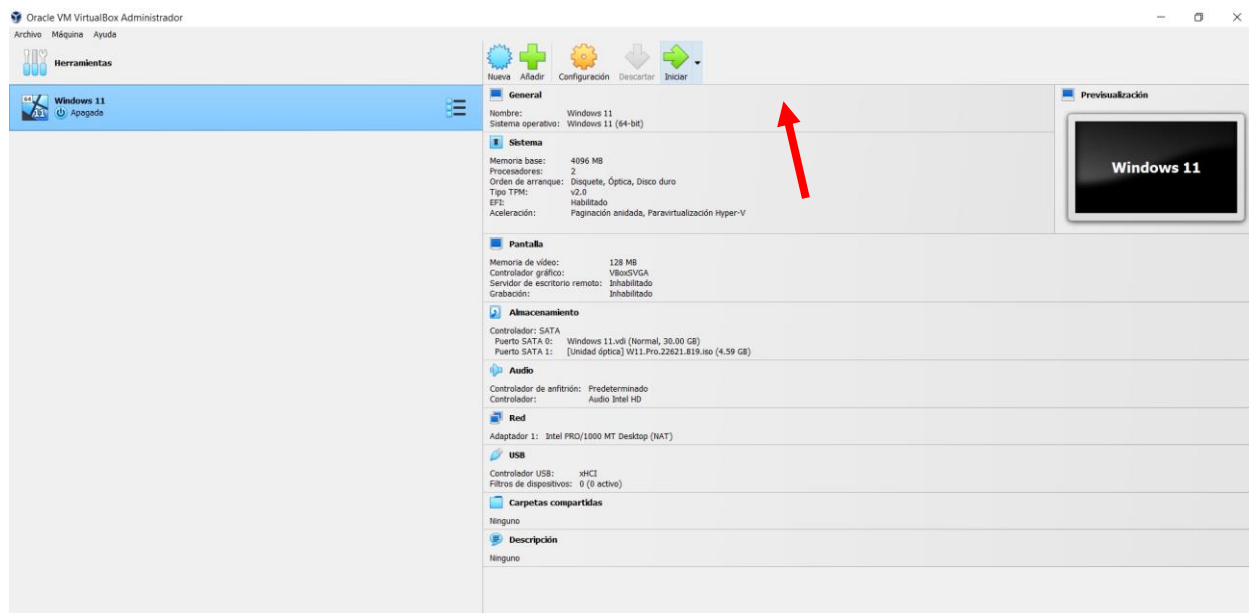


5. Resumen de la máquina virtual que estará creando el asistente, al finalizar da clic en terminar.

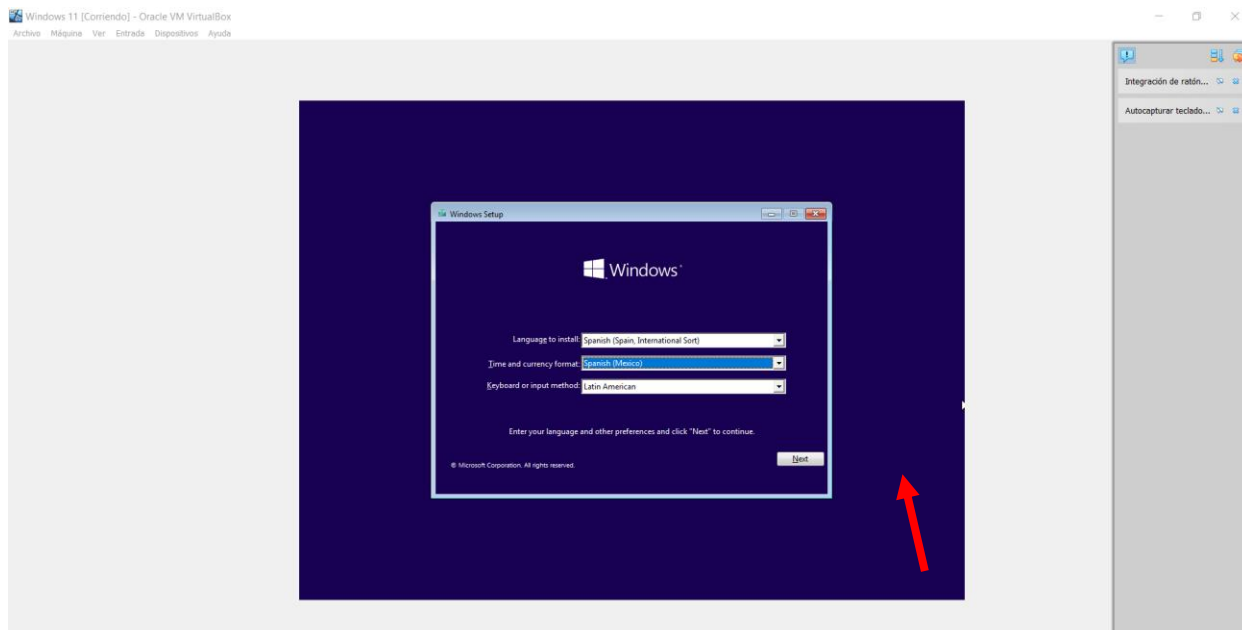




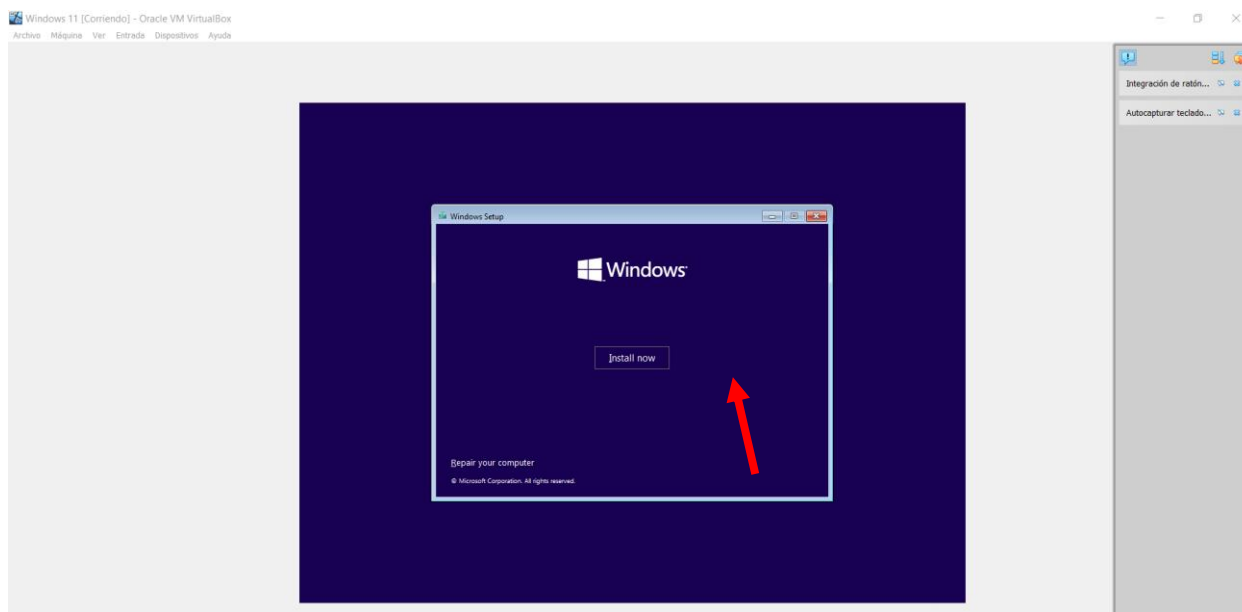
6. Iniciaremos la instalación del sistema operativo, da clic en **iniciar** y el asistente comenzará la instalación.



7. Selecciona el lenguaje, el tipo de formato de horario, al finalizar da clic en el botón finalizar.

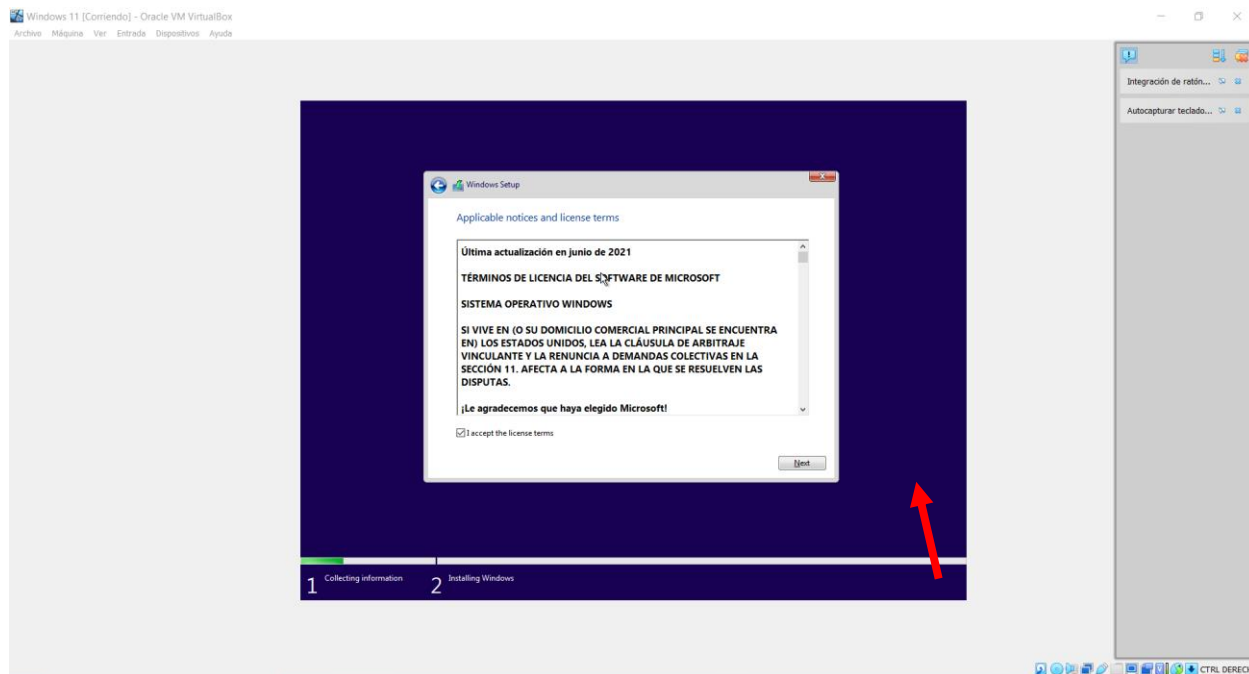


8. Da clic en el botón instalar ahora.

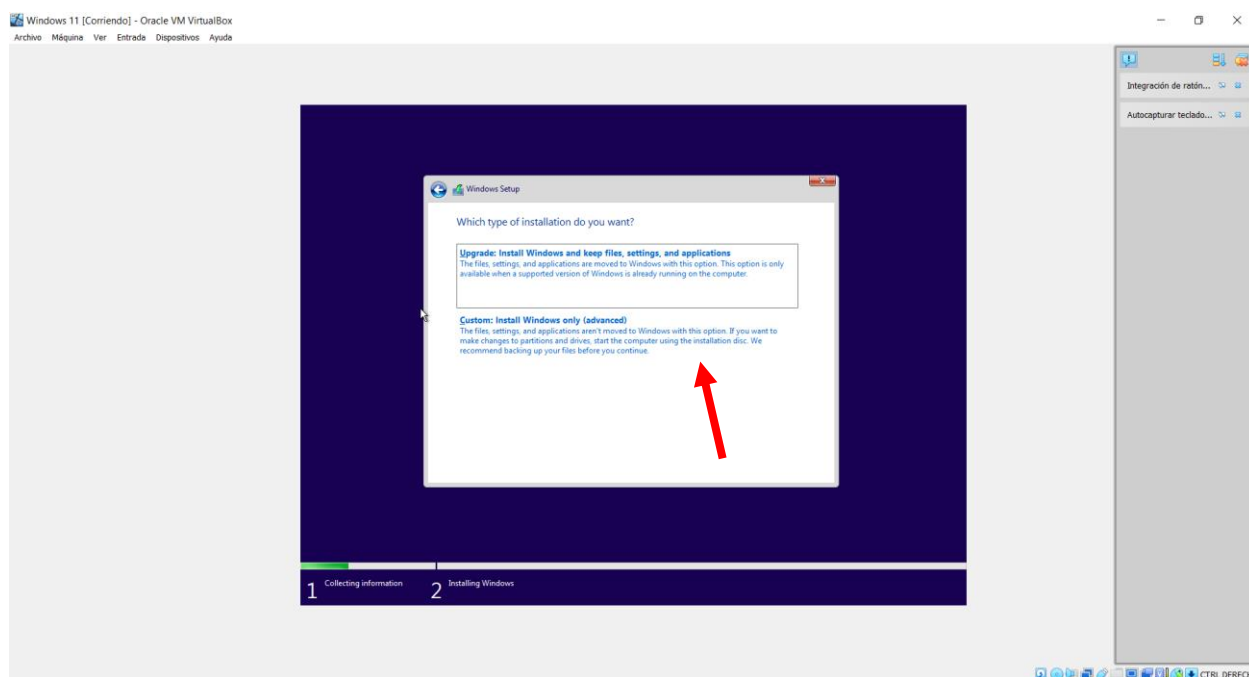


9. Da clic en aceptar términos de licencia y al finalizar da en el botón de next.



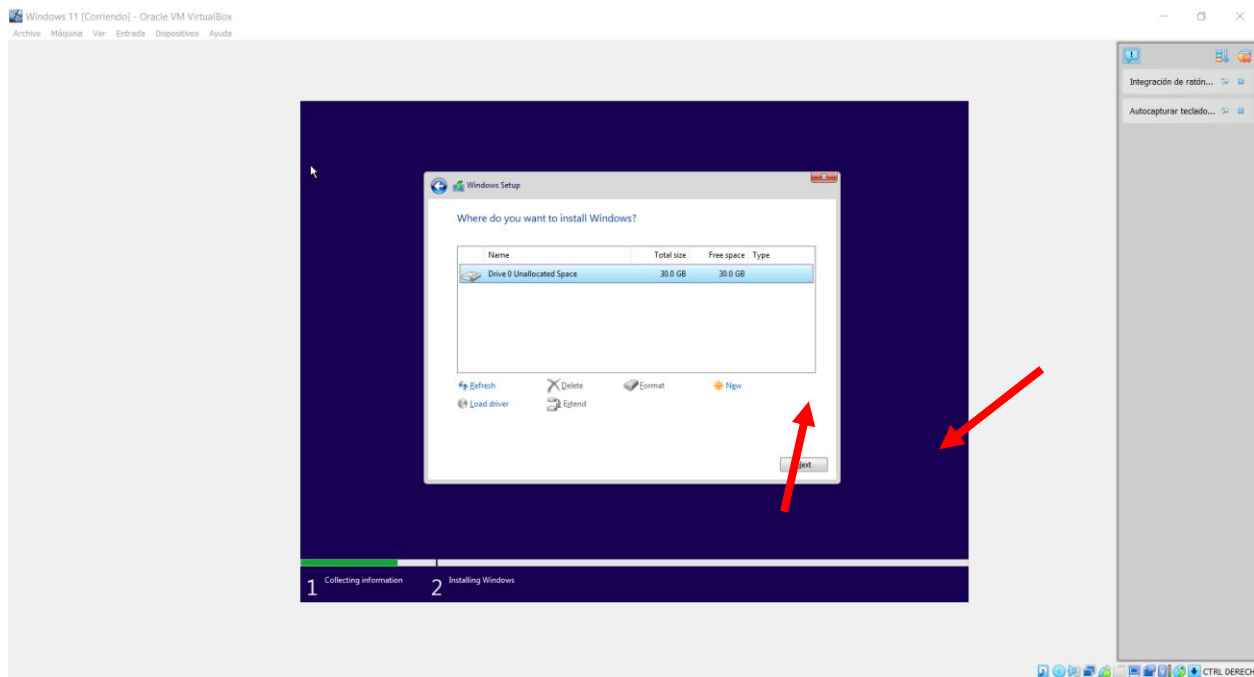


10. Selecciona la opción personalizada.

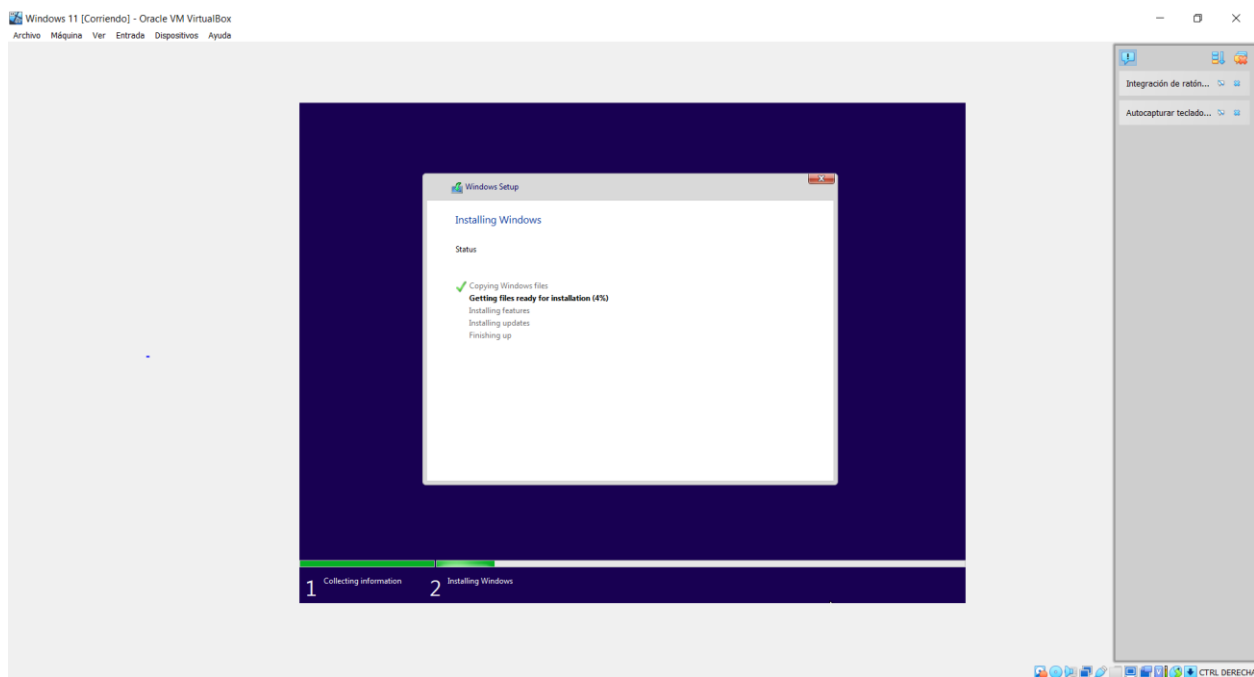


11. Como tu equipo no tiene un sistema operativo instalado, el espacio del disco está sin asignar. En caso de que ya haya un sistema instalado, elimina la partición, da clic en **Nuevo** para crear una.



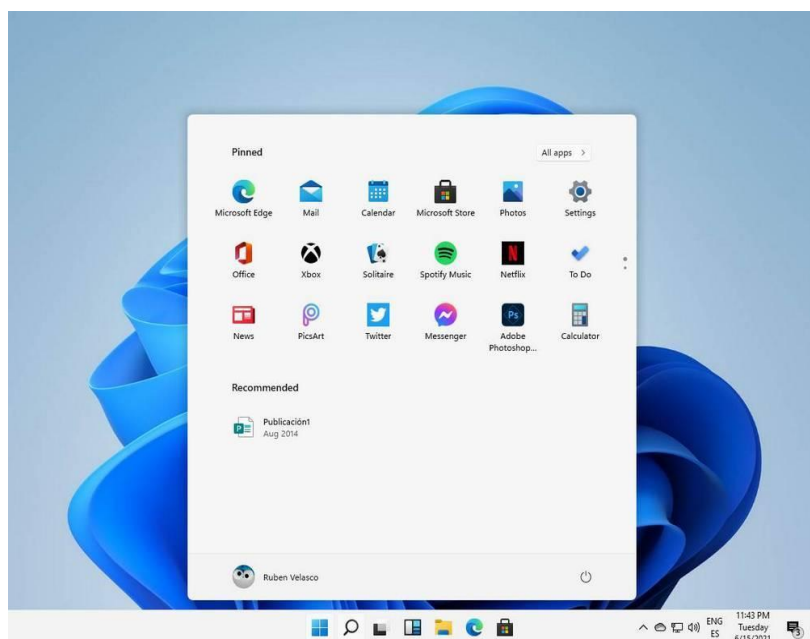
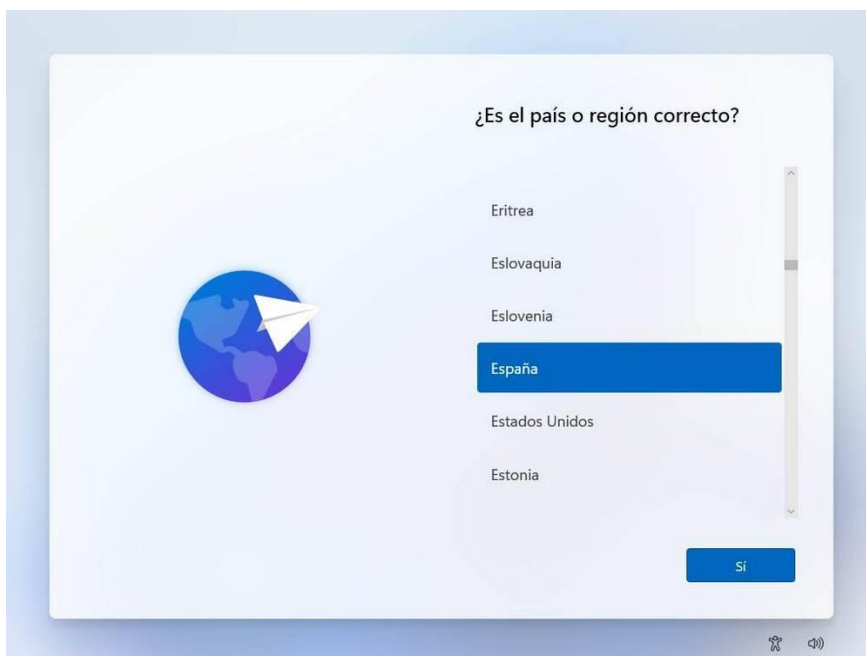


12. Espera que la instalación finalice y que el equipo se reinicie.



13. Configuración inicial tras instalación

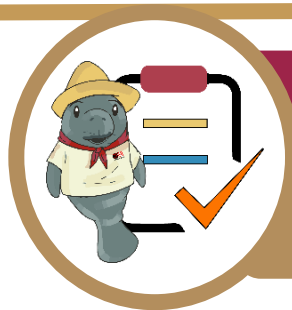




Ejemplo: <https://www.calameo.com/read/006891310287dc992b89e>

14. Cuando termine el asistente veremos el escritorio del nuevo Windows
11. Ya podemos empezar a usar el nuevo sistema operativo, adaptarlo a nuestras necesidades





Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 4: "Administrando los recursos de la PC"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Manual PDF			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRI TER IO	INDICADORES	VALOR OBTENID O		PONDERACIÓ N	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Presenta en tiempo y forma la práctica.			1		
2	Demuestra con claridad los principales puntos.			1		
3	Instala y configura máquina virtual en computador, para soportar múltiples sistemas operativo.			2		
4	Crea un diseño creativo para la portada del proyecto, utilizando colores adecuados.			1		
5	Colabora activamente el proceso de la práctica, respetando las aportaciones de los integrantes de equipo.			2		
6	Instala y configura sistemas operativos en una estación local, de acuerdo con la arquitectura del equipo y necesidad del cliente, siguiendo protocolos específicos.			2		
7	Presenta una redacción sin falta de ortografía y sin errores gramaticales.			1		
				CALIFICACIÓN		
Log ros				Aspectos de Mejora		



Actividad 4 Opción B “Administrando los recursos de la PC”

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura 4, 5 y 6 para reforzar el tema de sistemas operativos.



Investiga cuales son las funciones principales de un sistema operativo con su definición y crea un mapa mental utilizando un software como (Canva, power point, Word, etc.) para su representación.

Producto: Mapa mental

Propósito: Los estudiantes aprenderán cuales son las principales funciones del sistema operativo, la gestión de recursos (hardware, memoria y CPU), la administración de archivos y carpetas, la coordinación y ejecución de programas, la provisión de una interfaz de usuario, la seguridad y el control de acceso, y la comunicación en red. Actúa como un intermediario entre el usuario y el hardware para que todo funcione de manera eficiente y segura.

Conocimientos:

- Funciones principales del sistema operativo.

Materiales necesarios:

- Dispositivo móvil o computadora.
- Software Canva, Power point, Word
- Investigación de las funciones principales de los sistemas operativos

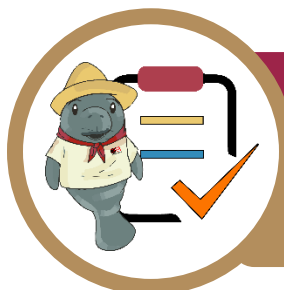
Como crear un Mapa Mental en Canva

<https://youtu.be/KFPeDDG-TgY?si=9TsoWriHx4vjFdqs>



Mapa conceptual: Funciones de los sistemas operativos (CANVA)





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 4

"Administrando los recursos de la PC"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Mapa mental			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Realiza la actividad acorde a las instrucciones solicitadas			1		
2	Identifica las funciones principales del sistema operativo.			1		
3	Contiene las definiciones de las funciones principales del sistema operativo.			2		
4	Realiza la actividad utilizando un software. (Canva, power point, Word)			2		
5	Contiene un orden lógico la información			1		
6	Contiene imágenes alusivas al tema.			1		
7	Corrige errores ortográficos y gramaticales.			1		
8	Entrega puntualmente considerando las indicaciones del docente.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





Lectura 7 “Formateando mi memoria”

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales.

Formateo de medios de almacenamiento e instalación de sistemas

En la actualidad, el proceso de formato de una computadora ha experimentado una notable evolución a lo largo del tiempo. En épocas pasadas, la instalación de un sistema operativo desde cero requería necesariamente que la PC estuviera equipada con una unidad de CD-ROM, ya que este procedimiento implicaba el uso de un CD para llevar a cabo tal tarea. Sin embargo, con los avances tecnológicos, la forma en que se instala un nuevo sistema operativo ha evolucionado considerablemente.

En la era actual, la tecnología ha progresado de manera vertiginosa, y esto ha influido de manera significativa en cómo se lleva a cabo el proceso de instalación de un nuevo sistema operativo. Actualmente, se dispone de unidades de

almacenamiento portátiles que simplifican enormemente esta tarea. Estas unidades portátiles permiten la instalación de un nuevo sistema operativo de manera rápida y sencilla, marcando un cambio significativo en la forma en que abordamos este proceso en comparación con las limitaciones que implicaba depender exclusivamente de un CD-ROM en el pasado.

Tipos de formato

Los sistemas de archivo tienen la responsabilidad de asignar el espacio necesario a los archivos, organizarlos, facilitar el acceso y administrar el espacio disponible en las unidades de almacenamiento. Cada sistema tiene sus propias ventajas y limitaciones, por lo tanto, es crucial entenderlos para seleccionar el más adecuado según tus necesidades. Estos son los más comunes que vas a poder encontrar:

FAT32

- El sistema presenta alta estabilidad y compatibilidad con diversos dispositivos y sistemas operativos, aunque está limitado a 4 GB de capacidad. Aunque es robusto, se considera obsoleto.

eXFAT

- Es una actualización del FAT32 para mejorar el almacenamiento y es compatible con Windows, macOS y GNU/Linux.

NTFS

- Es una opción adicional al FAT32 con selección automática usada en Windows, especialmente efectiva para unidades externas y discos duros, ya que elimina casi por completo las restricciones de almacenamiento.

HFS+

- Es un sistema de archivos exclusivo para unidades de Apple, no compatible con otros dispositivos. En Windows, solo permite la lectura y no la escritura, a diferencia del NTFS.

APFS

- Es la siguiente versión del HFS+ de Apple, debutando con iOS 10.3. Está especialmente diseñado para memorias SSD en dispositivos como iPhone, iPads de 64 bits, Macs con memoria SSD, macOS High Sierra y otros productos de Apple, incluyendo tvOS, watchOS y audioOS.

Ext2, Ext3 y Ext4

- Apple y Microsoft tienen sus propios sistemas, mientras que en el entorno de distribuciones GNU/Linux se utilizan tres sistemas (una evolución del anterior). Sin embargo, estos sistemas solo son compatibles con la familia de sistemas operativos GNU/Linux, siendo esta su principal limitación.



Formatear una memoria (USB, tarjetas, etc.).

A continuación, mostramos una clasificación de los medios de almacenamientos que existen hoy en día, de los cuales podemos citar:



USB

- Por sus siglas en inglés Universal Serial Bus, es el más conocido, utiliza circuitos de estado sólidos para guardar información.



SD

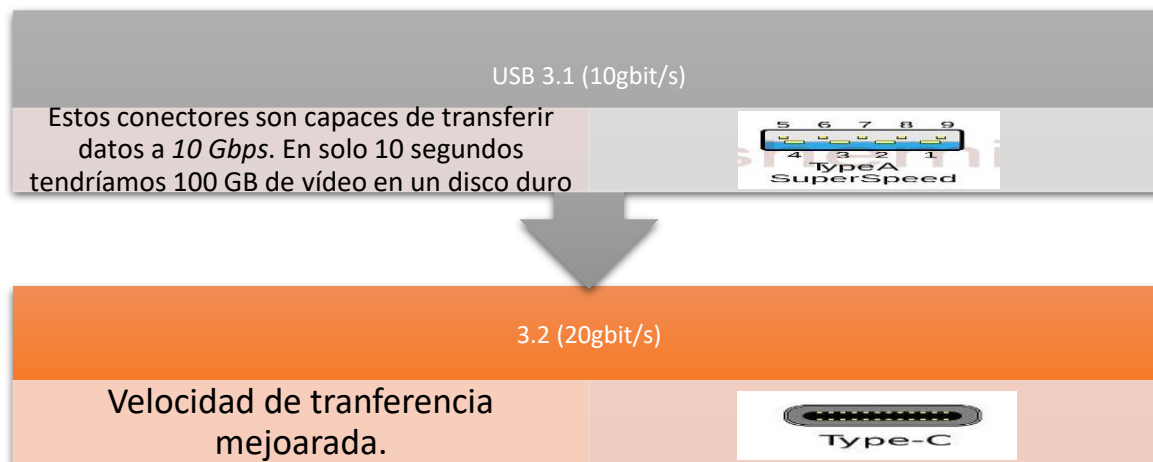
- Creado para cámaras fotográficas gracias a su velocidad de procesamiento de información.

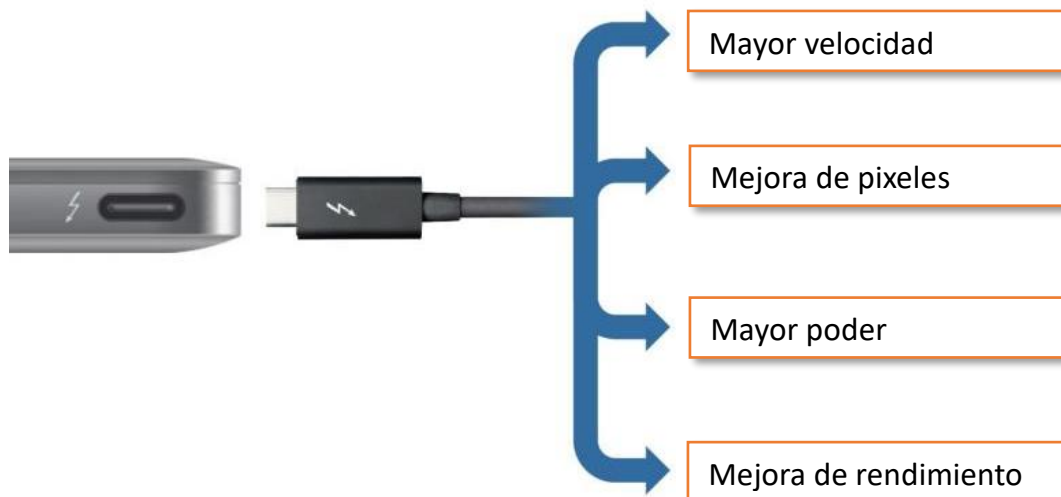
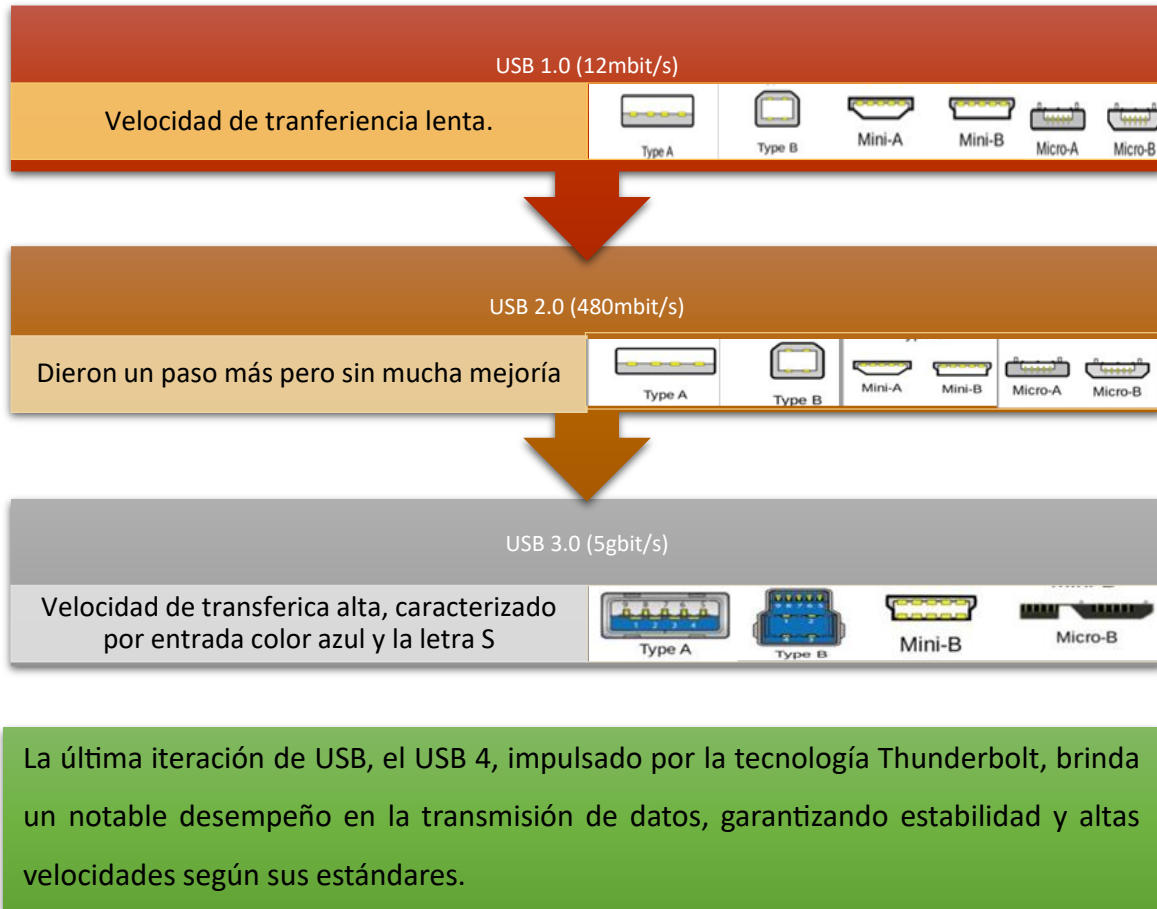


Micro SD

- Es creada para adaptarse a la tecnología de hoy en día como videojuegos o celulares con alta tecnología.

Tipos de estándar de USB





Formato

Para empezar que significa “formatear”, es el proceso de eliminación de toda la información contenida en algún dispositivo (USB, tarjeta, disco duro, etc.) Antes de formatear hay que verificar que la información contenida no sea importante o que ya está resguardada en otra

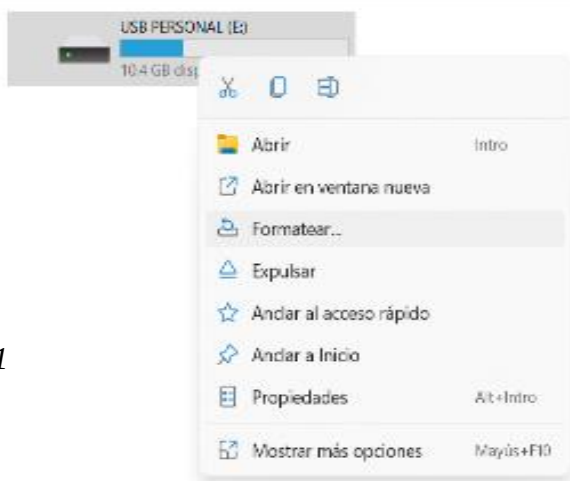


Ilustración 31

unidad. El proceso de formateo básicamente es sencillo, pero hay que seguir ciertos pasos para que sea de manera exitosa el cual detallamos paso a paso:

Otro método de formateo es a través del administrador de disco, esta opción es más completa ya que además de poder formatear un disco duro o memoria de medios podemos asignarles particiones (dividir en más unidades) y comprobar errores entre otras cosas, las opciones que podemos encontrar:

- **Formatear:** Acceso a las opciones de formateo.
- **Reducir volumen:** Aquí podemos reducir el tamaño asignado a un disco duro
- **Extender volumen:** Esta opción podemos subir el tamaño de espacio del disco duro.

Las imágenes anteriores corresponden al acceso a las opciones de formateo al cual tenemos acceso:

- Clic derecho para abrir el submenú de opciones y selección formatear para abrir el cuadro de formateo.
- Posteriormente veremos los datos de nuestra memoria a formatear, sistemas de archivos con la que se desea formatear, tamaño de asignación y la asignación de un nombre.
- Finalmente podemos seleccionar Formateo rápido y le damos iniciar para empezar el proceso.

El formateo de una memoria de medios es muy importante; así aseguramos que la unidad tenga una funcionalidad óptima.

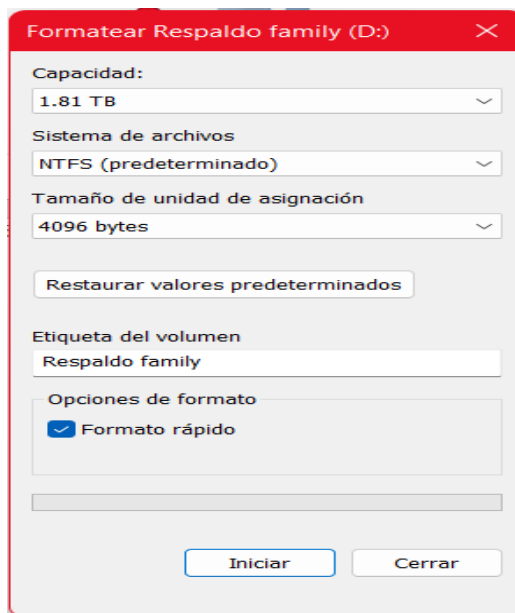


Ilustración 32



- **Marcar partición como activa:** Aquí podemos activar la unidad para que sea utilizable.
- **Cambiar letra y rutas de acceso a la unidad:** Modificar letras y donde queremos que aparezca.

Para acceder a estas opciones debemos ingresar al panel de control, herramientas de Windows, administración de equipos y veremos las opciones que dice administrador de equipos.

Razones para formatear



Formateo del disco duro

Un disco duro es una unidad física de una PC donde se almacena toda la información, archivos y el sistema operativo contenido en nuestro equipo. Pero ¿Para qué se formatea en disco duro? Por lo general cuando vamos a instalar un SO nuevo o porque ya tiene algún tipo de error el cual se debe corregir desde 0. Existen 2 formas de formatear un disco duro, una desde la ventana de unidades de la PC cuando el disco

duro es secundario y la otra es desde una USB con sistema para instalar un nuevo SO.

Tipos de discos duros.

En el mercado actual hay una gran variedad de tipos de disco duro, por lo que tenemos la oportunidad de escoger el que más nos convenga o se ajuste mejor a nuestras necesidades y preferencias.

Nota: Antes de formatear, asegúrese de respaldar toda la información que necesita o que ya no será utilizada en el futuro.



- Pueden comunicarse entre tipo de conexión serial paralelo.

IDE/ATA



- Conexiones entre sí a la placa madre y pueden conectarse varias unidades. Tipo de conexión serial ATA.

SATA/SATA



- Reducido y con mayor velocidad de lectura y procesamiento.

SSD



- Admite varios formatos; rápido y eficaz. Tipo de conexiones por pines de 6 filas.

SSD M.2



- Última generación que ofrece el rendimiento más alto y los tiempos de respuesta más breves para todos los tipos de cargas de trabajo empresariales.

SSD NVMe



Estructura de los discos duros

Mecánico

Cabezales

Motores

Platos

Brazo o aguja mecánica

Sólido

Chaché

Chips de memoria

Controladores

Memoria flash



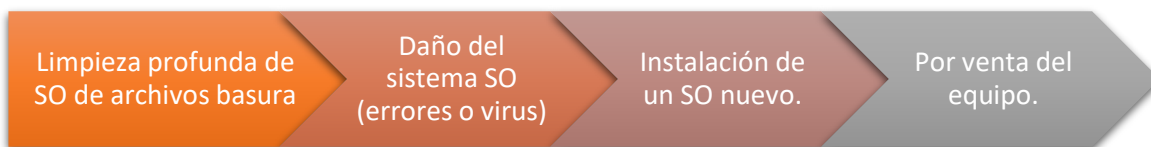
Comparativa de unidades de discos duros

Disco duro (HDD)	Disco duro sólido (SSD)
• Mayor Capacidad de almacenamiento • Alto consumo energía • Más económico • Giro continuo de discos. • Partes mecánicas propensas a dañarse • Tardan más en respaldarse • Son más grandes	• Menos capacidad de almacenamiento • Bajo consumo de energía • Más caro • No contiene discos • No es mecánico • Respaldo más veloz • Más compactos • Casi no hace ruido a estar encendido

En este sentido muchas veces a la hora de escoger que disco utilizar, se debe tener en cuenta para que lo vas a utilizar para bajo recurso o alto recurso porque de ahí depende su rendimiento.

Hoy en día los usuarios han adoptado la costumbre de manejar 2 discos en sus equipos, **¿Por qué se debe formatear un disco duro?**

estado sólido como disco principal, este sería el disco de arranque y por lo tanto el sistema operativo y como disco secundario un mecánico que por lo general se usa para respaldar la información.



Formatea el disco desde el explorador de archivos de Windows

Una de las formas más sencillas de formatear un disco duro es desde el propio explorador de Windows, los pasos a seguir son pocos y simples por lo que no se tendría problemas con completar el proceso que una vez terminado el rendimiento del sistema mejorará en gran manera.

A continuación, mostramos todos los pasos a seguir:

- Lo primero que debes hacer es acceder al «Explorador de Archivos de

- Windows». Esto se hace presionando al mismo tiempo la tecla de Windows en el teclado + la letra E.
- Una vez dentro de esta carpeta, podrás ver una lista de opciones en el panel izquierdo. Selecciona «Este equipo» para acceder a la lista de discos duros.
- Una vez que quieras proceder, presiona clic derecho sobre el disco duro a formatear. Entre las opciones que se desplegarán encontrarás la de «Formatear» es en esta donde debes dar clic.



- Se abrirá una ventana en la que podrás escoger entre diferentes sistemas de archivos. Selecciona el que desees comenzar a formatear y presione en «Iniciar».

configuraciones nativas del sistema entre ellas los discos duros, donde podremos todos los discos instalados, sus capacidades y claro poder formatear.

- Lo primero que debes hacer es activar el cuadro de «Ejecutar». Esto lo podrás

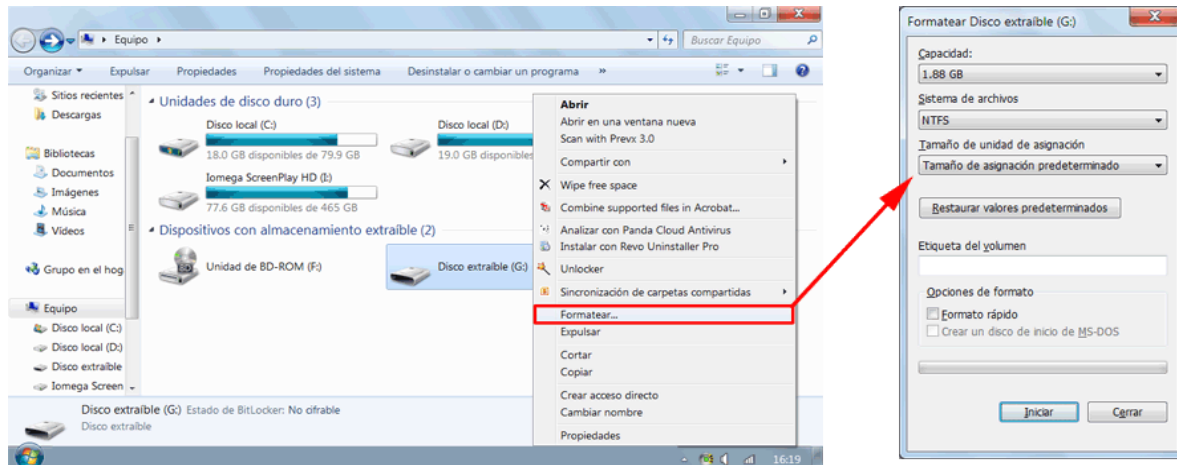


Ilustración 34

Formatea el disco desde la administración de estos

Administración de Windows de una las herramientas esenciales que tiene Windows. En esta podemos acceder a distintas opciones de

hacer al presionar en tu teclado al mismo tiempo la tecla de Windows + la letra R.

- Una vez abierta la ventana de «Ejecutar», será momento de escribir el

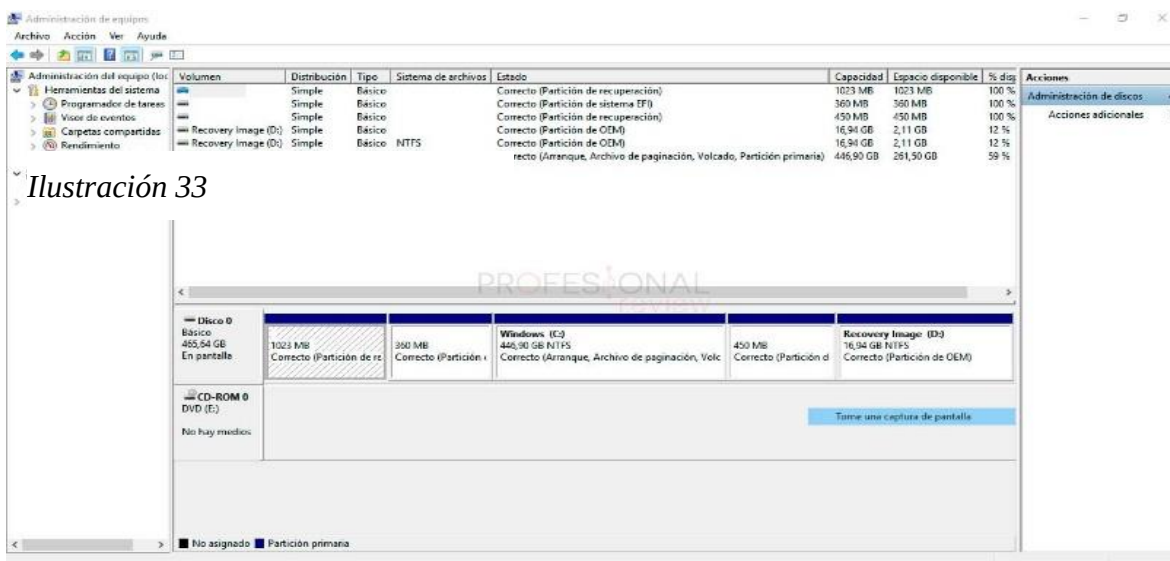


Ilustración 33

siguiente comando «diskmgmt.msc» dentro del campo de búsqueda.

- Para proceder a la «Administración de discos» solo debes presionar en «Ok» o «Aceptar» y te llevará automáticamente.
- Otro método para acceder a este panel de administración es dando segundo clic sobre el símbolo de Windows en el inicio. Se desplegará un grupo de opciones, donde encontrarás la de «Administración de discos» para acceder. NOTA: Este paso solo se puede realizar en sistemas de Windows 10.

- Una vez dentro del panel de administración podrá reconocer los discos duros conectados. Luego de esto se procede a dar clic derecho sobre el que deseamos formatear.
- Dentro de la lista de opciones se procede con la opción de «Formatear»
- Se selecciona el sistema de archivos a eliminar y se presiona en «Aceptar» para comenzar el proceso.



Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=w8svd0tfHQ>

Video de reforzamiento



3 maneras de formateo de Dispositivos de almacenamiento



Referencias

1&1 IONOS Digitalguide. (2022). Cómo formatear un disco duro en Windows. Recuperado de <https://www.ionos.mx/digitalguide/servidores/configuracion/formatear-disco-duro-en-windows/Sitio123>. (s.f.). Formateo de dispositivo de almacenamiento. Recuperado de <https://5c890a6d22fde.site123.me/b/formateo-de-dispositivo-de-almacenamiento>





Práctica 5 Opción A "Formateando mi unidad"

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura previa para reforzar el conocimiento de formateo de unidades de almacenamiento.

Objetivo: Reforzar la comprensión de los procesos de formateo de unidades de medios y su importancia.

Materiales:

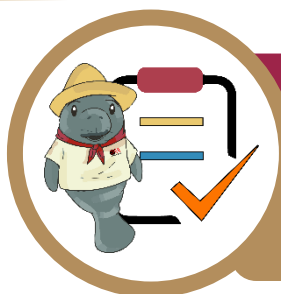
- PC asignada por el docente.
- Unidad de medios (USB o MicroSD).
- Bitácora (con los campos a completar).

1. Cada estudiante realizará la actividad de formateo de una unidad de medios (USB o MicroSD) de forma individual.
2. Antes de comenzar, completa los campos de la bitácora con la siguiente información:

Reporte	
Nombre:	
Fecha:	
Actividad:	
Unidad de medio:	
Sistemas de archivos:	
Capacidad:	
¿Información?	
Detalles:	

3. Analiza la unidad de medios asignada. Asegúrate de conocer su sistema de archivos, capacidad y si contiene información previa. Registra esta información en la bitácora.
4. Realiza el proceso de formateo siguiendo las instrucciones proporcionadas en clase. Durante el proceso, completa los campos de "Sistemas de archivos" y "Capacidad" en la bitácora.
5. Después del formateo, verifica si la unidad de medios sigue sin contener información. Registra esta observación en la bitácora.
6. Entrega tu bitácora al docente para su revisión y evaluación.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Práctica 5 Opción A
"Formateando mi unidad"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
C R I T E R I O	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Reconoce la información de las unidades de medios			1		
2	Reconoce los diferentes sistemas de archivos			1		
3	Identifica las unidades de memoria			1		
4	Reconoce la diferencia entre velocidades de memoria			1		
5	Identifica las razones para formatear			1		
6	Identifica la ubicación de formateo			1		
7	Emplea el formato para la descripción de la práctica realizada			1		
8	Describe claramente los detalles realizados			1		
9	No contiene faltas de ortografía, ni gramática.			1		
10	Entrega puntualmente considerando las indicaciones del docente.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





Actividad 5 Opción B "Formateando mi unidad"

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura previa para reforzar el conocimiento de formateo de unidades de almacenamiento.

Actividad: Esquema gráfico de Conceptos claves sobre el formateo de dispositivos de almacenamiento.

Objetivo: Reforzar la comprensión teórica del formateo de dispositivos de almacenamiento y su importancia.

Materiales:

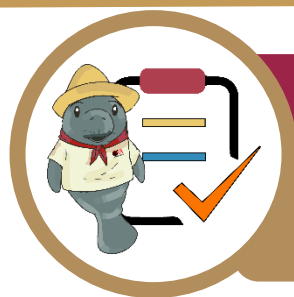
- Cartulina/Papel bond grande.
 - Marcadores de colores.
1. Formar equipos de 5 integrantes cada uno
 2. En el Cartulina/Papel bond grande, cada equipo creará un esquema gráfico que represente los "Conceptos Claves sobre el Formateo de Dispositivos de Almacenamiento".
 3. Utilizar marcadores de colores para resaltar y organizar los conceptos de manera visual. Pueden incluir diagramas, flechas, palabras clave y ejemplos para mejorar la claridad de su esquema.
 4. Abordar los conceptos esenciales relacionados con el formateo de dispositivos de almacenamiento.
 5. Después de crear el esquema, un miembro de cada equipo explicará brevemente ante el grupo su trabajo, destacando los puntos clave y su importancia. Esto se hará en un formato de presentación rápida.
 6. Los demás equipos prestarán atención durante las presentaciones y podrán hacer preguntas o comentarios al final de cada exposición.

Esta actividad fomenta la colaboración, la creatividad visual y la comprensión de conceptos clave relacionados con el formateo de dispositivos de almacenamiento. Cada equipo tendrá la oportunidad de enseñar a sus compañeros, fortaleciendo así la comprensión y retención de la información.



Ejemplo:





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Actividad 5 Opción B
“Formateando mi unidad”

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)					Matriculas(s)	
Producto:					Fecha	
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo					Periodo:2025-2026B	
Nombre del docente:					Firma del docente	
CRIT ERIO	INDICADORES	VALOR OBTENI DO		PONDERACIÓ N	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Muestran el título del tema.			1		
2	Respetar el tamaño del cartel en clase. (Mínimo del tamaño de una cartulina/papel bond)			1		
3	Incluye originalidad y creatividad.			1		
4	Evita errores ortográficos y gramaticales.			1		
5	Los conceptos esenciales relacionados con el formateo de dispositivos de almacenamiento están abordados de manera adecuada.			2		
6	Muestra el equipo dominio del tema, al momento de exponer ante grupo, de manera clara y coherente.			1		
7	Respetar el tiempo señalado para realizar el esquema gráfico, previamente establecido por el docente.			2		



8	Entrega en tiempo y forma conforme los criterios señalados por el docente.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 8 “SOS”



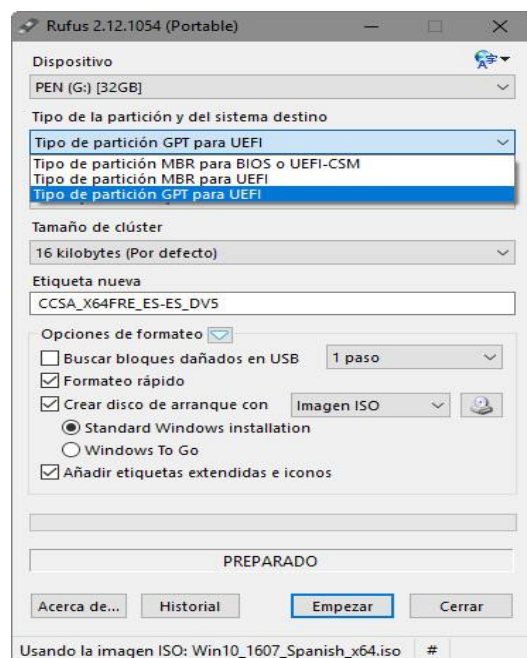
Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura, que te servirá de apoyo para reforzar tu aprendizaje.

Instalación de Sistema Operativo.

Un sistema operativo (SO) es el interfaz donde la PC interactúa con el usuario, trae diferentes tipos de opciones para poder trabajar y realizar nuestras actividades, pero ¿Cómo se instala un SO? La respuesta es fácil: a través de una unidad de medios USB que contenga el SO a instalar.

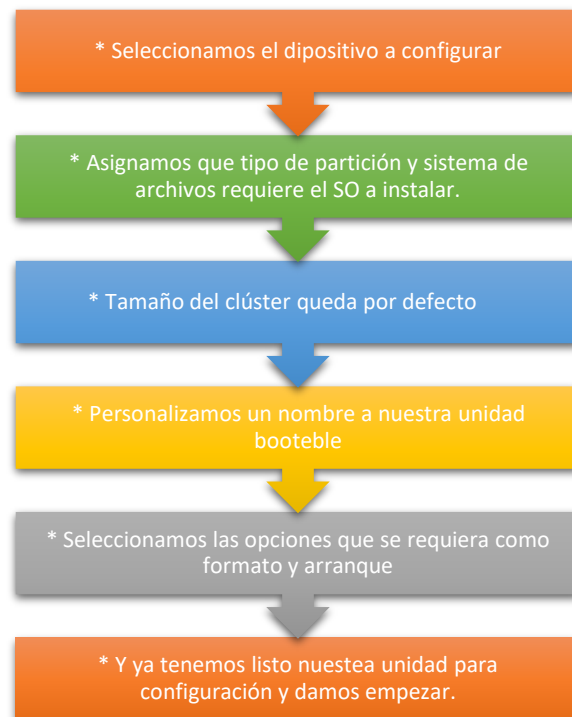
Anteriormente se explicó que para poder instalar un SO desde cero era necesario que el equipo contará una unidad de CD-ROM ya que las instalaciones requerían un CD/DVD, pero hoy en día eso ha cambiado, ya que podemos tener un nuevo SO a través de una USB previamente configurado con el SO de nuestra preferencia.

Ilustración 35



Antes que nada, debemos contar una unidad USB para poder instalar el SO conocido como USB Booteable es la encargada de contener el instalador del sistema operativo de nuestra preferencia.

A través de la aplicación RUFUS (que podemos descargarla gratuitamente) podemos configurar nuestra USB para que instale el SO de nuestro agrado desde cero.



Que es el MBR y GPT

MBR y GPT son dos estilos de partición populares en los ordenadores con Windows. Son estándares para la disposición del dispositivo de almacenamiento como un HDD (Hard Disk Drive) o SSD (Solid-State Drive). El estilo de partición le indica a Windows cómo acceder a los datos del

disco actual y se decide cuándo durante la inicialización de un disco. Por lo tanto, es necesario tener un estilo de partición para cada disco en uso. Para decidir qué método de partición aplicar, primero debe tener una comprensión básica de lo que es MBR o GPT.

MBR

- Tipo de disco antiguo ubicado en el primer sector llamado por que ahí esta el arranque del disco.
- En el sector principal se ubica el arranque maestro, la tabla de particiones y la firma.
- Se puede dividir en 4 particiones donde uno sera la principal para el SO pero limitado a 2TB de disco duro.

GPT

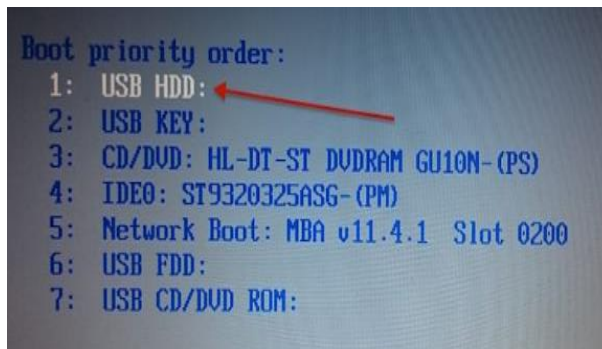
- Es parte de la iniciativa UEFI es más flexible y mejor compatibilidad con los hardawares modernos
- Ubicada en el primer sector, protegida por el MBR, esencial para evitar restricciones que poseen los MBR propios.
- Sin limites de particiones y de uso de almacenamiento de disco duro.



Ilustración 36

Instalación de Windows

Reiniciaremos nuestro equipo y accediendo con la F2 que por lo general es para entrar al orden de arranque de la PC seleccionaremos nuestra unidad USB que contiene nuestro SO a instalar:



Paso 1: Seleccionar idiomas y luego darle clic en iniciar.

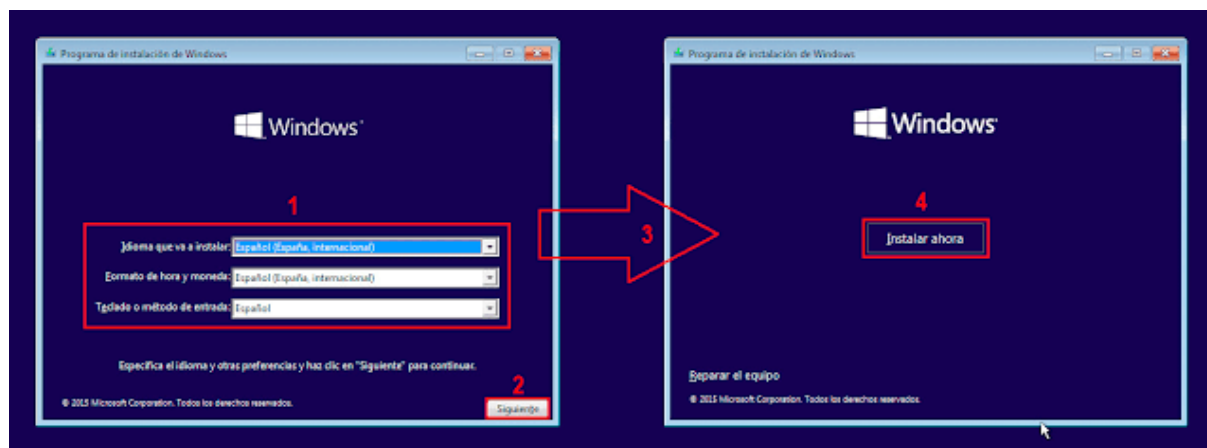


Ilustración 37

Paso 2: Aceptar términos de licencia y escoger que tipo de instalación desde cero o sólo conservando archivos.

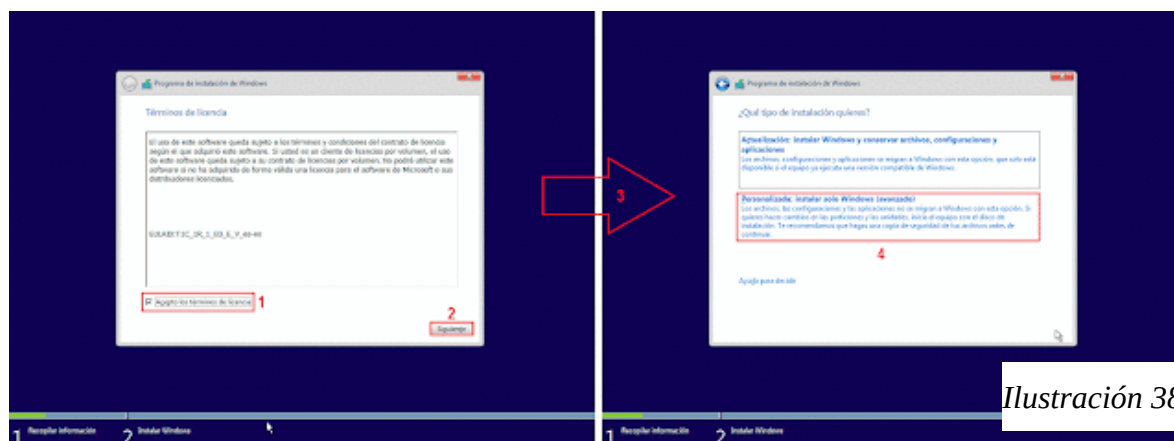


Ilustración 38

Paso 3: Seleccionar formatear para dejar en cero tu disco duro, seleccionar si deseas particionar tu unidad para tener uno primario y otro secundario y una vez definido darle clic en siguiente.

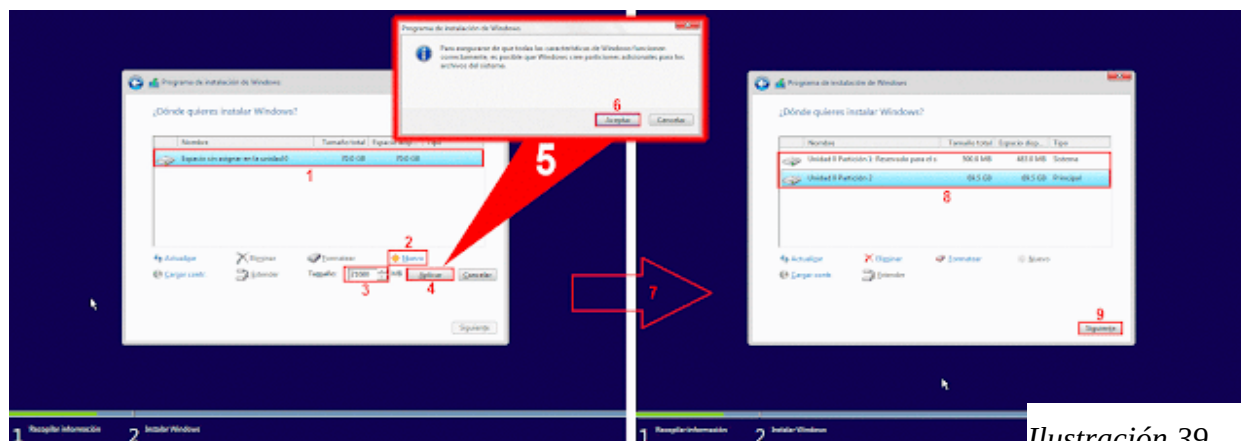


Ilustración 39

Paso 4: Comenzará el proceso de instalación y una vez terminado se reiniciará automáticamente.

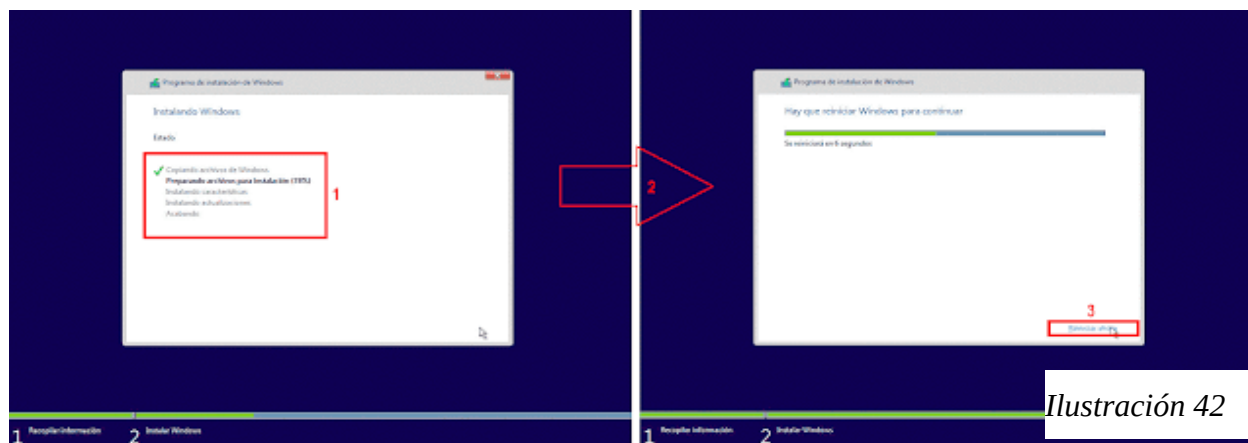
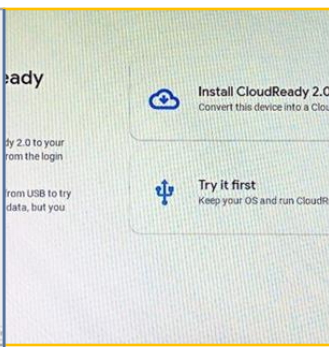


Ilustración 42

Una vez concluido la instalación saldrá la pantalla de configuración de sistema donde podremos acomodarla según nuestras necesidades.



Otras instalaciones de sistemas operativos

		
Mac •Descargar nuevo SO •Ir a apps y complementar la instalación •Ubicar carpeta •Utilidades de disco •Restaurar sistema •buscamos origen del SO •Reiniciar	Linux •Configurar USB •Seleccionar idioma •Distribución de teclado •Seleccionar modo de instalación •Elegir si queremos actualizar. •Eligir instalar como Ubuntu •Reiniciar	Chrome Os •Configurar predrive •Reiniciar •Configurar bios para inicio de USB

Instalación de controladores

Los drivers, también conocidos como controladores, son esenciales para garantizar el correcto funcionamiento de los distintos componentes de una computadora. Estos controladores son programas que se instalan en el sistema operativo (SO) y permiten que el hardware de la PC, como tarjetas de sonido, tarjetas de video, adaptadores de red y otros dispositivos, se comuniquen de manera adecuada con el software.

Es fundamental contar con los controladores apropiados para cada componente de hardware, ya que esto asegura un desempeño óptimo y evita posibles problemas de compatibilidad o mal funcionamiento. Por ejemplo, un controlador de sonido adecuado garantiza que podamos escuchar audio correctamente, mientras que un controlador de vídeo

optimizado permite una visualización adecuada en el monitor.

Actualizar los controladores de forma periódica es crucial para asegurar un funcionamiento óptimo de la PC. Los fabricantes suelen lanzar actualizaciones que incluyen mejoras de rendimiento, corrección de errores, compatibilidad con nuevas tecnologías y seguridad. Mantener los controladores al día garantiza un mejor rendimiento y una mayor estabilidad del sistema.

Es fundamental contar con conocimientos sobre qué controladores son necesarios para cada componente de la PC y cómo realizar su instalación o actualización de manera adecuada. Esto contribuye a maximizar la eficiencia y la durabilidad de nuestro equipo, permitiéndonos aprovechar al máximo sus capacidades.

Según la página web 247tec.com, los controladores, también conocidos como drivers,



son un tipo de programa muy especial que permite al sistema operativo comunicarse con los componentes de una computadora. Es por este motivo que constituye un software fundamental para dirigir mensajes y asegurar que lleguen a su desti En consecuencia, sin su participación, en el caso de Windows, sería

imposible saber cómo interactuar con dispositivos específicos.

Clasificación de los drivers

Por el uso de los controladores se podría decir que se puede clasificar en:

Controladores de hardware:

- Son los usados para interactuar con la PC

Controladores de impresora:

- Como su nombre indica maneja todas las impresoras o escaneres instalados

Controlador periférico:

- Para manejar todos los dispositivos externos conectados al ordenador

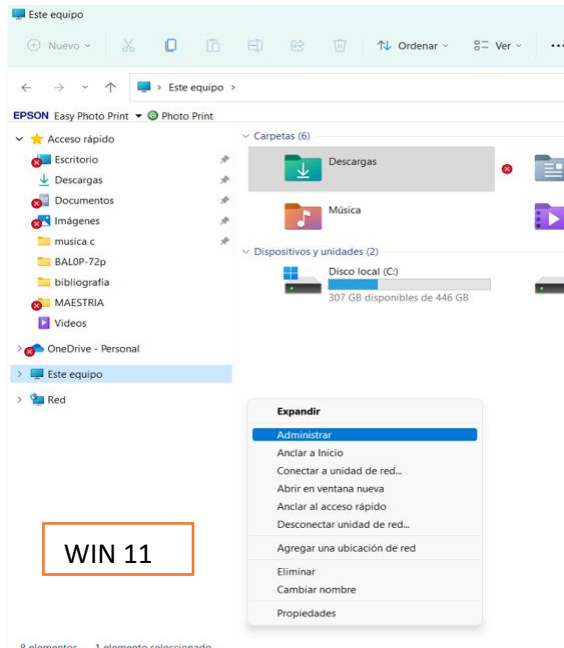


Ilustración 41

Al acceder a la ventana de unidades en tu PC, notarás en la parte izquierda de la pantalla una sección que muestra tus carpetas. Aquí podrás visualizar el icono de “Este equipo”. Al hacer clic derecho sobre este icono, se desplegará un menú en el que podrás seleccionar la opción “Administrar”. Esto te permitirá acceder al menú de controladores, donde podrás instalar o actualizar los controladores que necesitas para tu sistema.



Ilustración 42

Se abrirá la ventana de administrador de equipos y luego se seleccionará la opción de administrador de dispositivos donde podremos ver todos nuestros drivers instalados

Por lo general, cuando instalas o conectas un nuevo periférico externo a tu PC, este se instala automáticamente siempre y cuando la computadora esté conectada a la red. Sin embargo, si no es el caso, será necesario utilizar el disco de instalación que viene con el dispositivo o descargar el controlador desde la página oficial del producto.

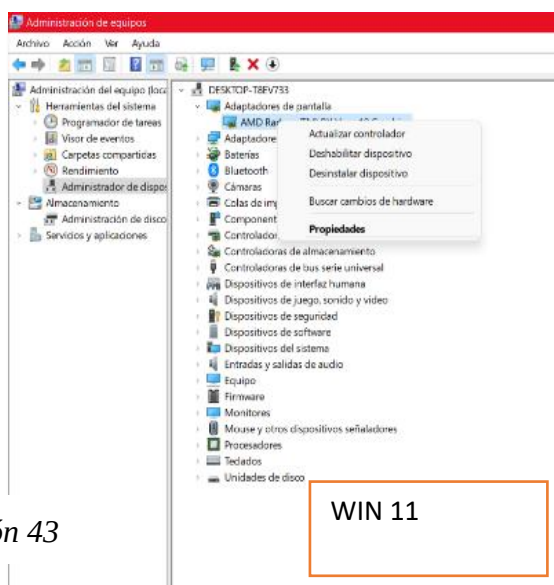
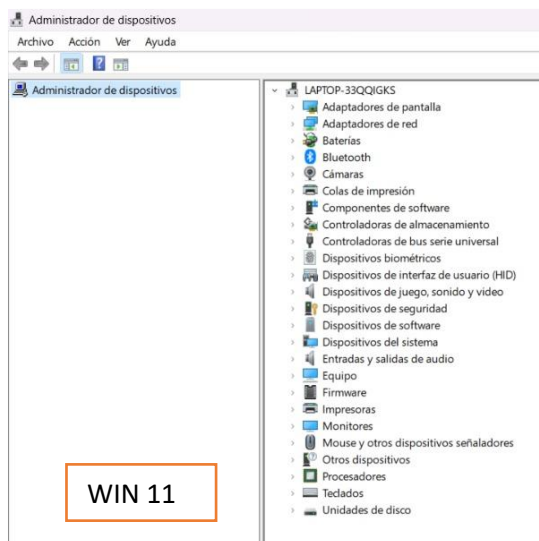


Ilustración 43



Es fundamental asegurarse de instalar el controlador correcto, ya que si se instala uno incompatible, el periférico no funcionará adecuadamente y surgirán problemas al trabajar con la PC.

La opción “**Buscar cambios de hardware**” se utiliza para identificar la presencia de nuevos dispositivos que requieren instalación o actualización en el sistema.

En la siguiente imagen podemos observar las opciones que tenemos para nuestros controladores. De los drivers principales podemos destacar los siguientes:

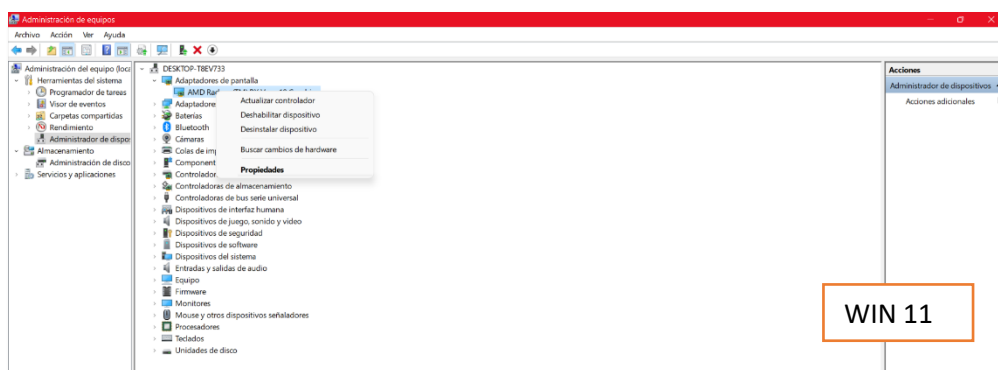


Ilustración 44

Controladores

Video: Nos sirve para poder visualizar nuestro monitor o pantalla de forma clara y que no este "pixelado" ya que luego se ve de forma cuadrícula y algunos softwares no funcionarían de forma correcta.

Red: Este driver es el que da acceso al internet en otras palabras es la responsable de las conexiones a la que la PC tiene acceso ya sea por ethernet o por WIFI..

Audio: Como su nombre lo dice es la que da el sonido a la PC para que escuchemos toda clase de sonidos desde música hasta vídeos.

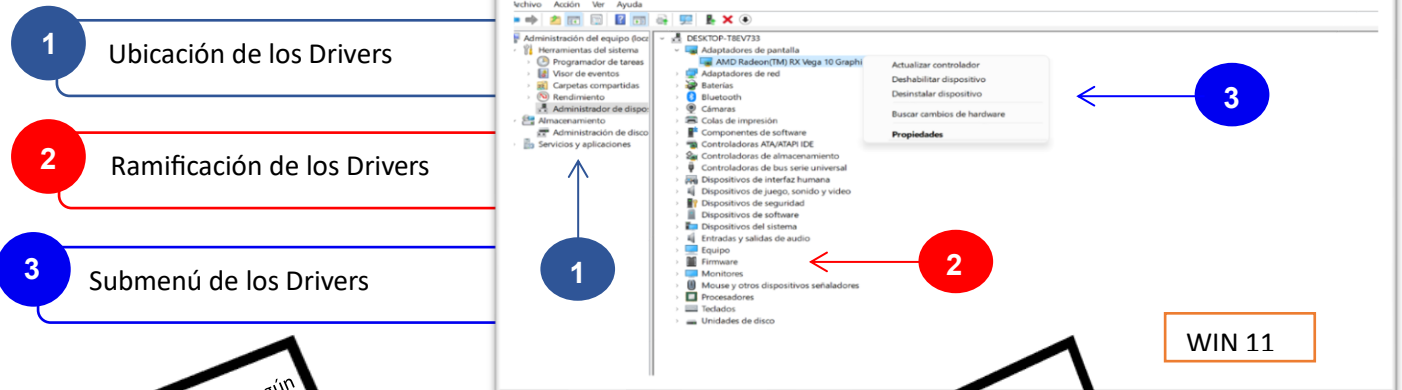
Controladoras de bus serie universal: Con este driver el equipo podrá reconocer las unidades de USB o dispositivos de medios que queramos insertar.

Mouse y teclado: Estos drivers nos dará total libertad para usarlos sin problemas ya que si no están instalados el sistema reconoce que no hay teclado ni mouse instalados por ende no podemos utilizar nuestro equipo.

Procesadores: Con este driver nuestro equipo podrá reconocer nuestro procesador principal y así aprovechar el máximo rendimiento..

Existen diferentes tipos de drivers que igual son necesarios para el uso correcto de una PC como el bluetooth o la cámara, pero no son indispensables para el uso operativo del equipo.

Ilustración 45



Los controladores varían según el hardware y el sistema. Antes de instalar uno, es crucial verificar la compatibilidad y disponibilidad, ya que un controlador incorrecto puede causar errores que dañen el funcionamiento normal de la PC.

No olvides investigar diversas opciones de aplicaciones para asegurarte de instalar la que mejor se adapta a tu equipo.

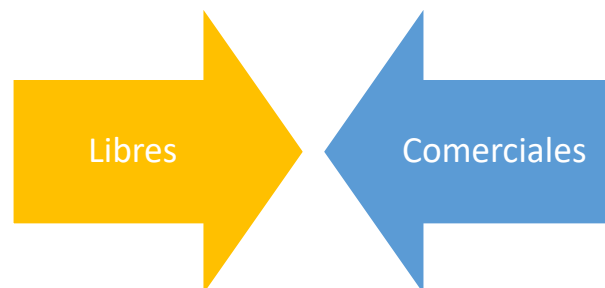
Instalación de paquetería

Para entender el término paquetería, es esencial comprender que se refiere a los programas o software necesarios para el funcionamiento adecuado de una

computadora. Estos programas, también conocidos como aplicaciones o software, son fundamentales para que la computadora pueda llevar a cabo diversas tareas y operaciones. Las paqueterías engloban un conjunto de programas o aplicaciones que permiten a la computadora desempeñar sus funciones de manera efectiva y eficiente.

Se deben entender que no solo existen un solo tipo de software, su clasificación abarca más allá de lo comúnmente conocemos como paquetería

Existen 2 tipo de software que podemos utilizar y son:



o sistema; para ello mostramos una los diferentes tipos de softwares y algunas de sus usos:

Sistema



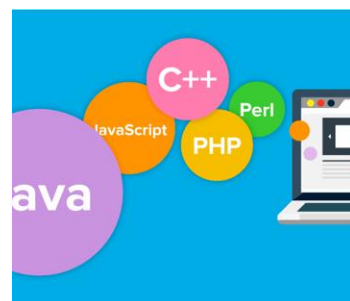
- **Gestión de archivos**
EXCLUSIVOS DEL SISTEMA Y SU MANEJO PARA USO EXCLUSIVO DE LOS EXPERTOS DE SISTEMAS.

Aplicación



- **Procesamiento de textos**
COMÚNMENTE UTILIZADO EN EQUIPOS DE OFICINA O EDUCATIVAS

Programación



- **Codificación de algoritmos**
- **Depuración de código**
- **Optimización del código**

PARA USO DE PROGRMADORES DEDICADOS AL DISEÑO Y CREACION DE OTRAS APLICACIONES



De los diferentes tipos de softwares que tenemos a nuestra disposición hablaremos sobre los softwares de aplicación ya que son los que necesitamos en el día a día poder realizar nuestros trabajos, tareas o proyectos que tengamos en mente.

Podemos decir que dentro de esta clasificación tenemos las paqueterías que llamamos básica porque son las indispensable para poder trabajar y operar nuestro computador, pero de igual forma podemos destacar algunas características o definiciones de estas:

• Office • PDF • Winrar Aplicaciones de oficina 	• Antivirus • Antispam • CCleaner Aplicaciones de seguridad 	• Winrar • WinZip • TuneUp Aplicaciones de utilería 

A continuación, mostramos una definición de las aplicaciones más comunes de cada clasificación, cabe destacar y que algunas de estas son de uso

libre o de prueba por lo que se debe comprobar si se puede adquirir la licencia completa.

			
Quizás la paquetería de ofimática mas importante del mundo, aplicaciones como WORD, POWER POINT y EXCEL han sido parte importante en la educación y diferentes tipos de negocios ya que podemos utilizar para un sinfín de cosas, desde crear documentos hasta crear fórmulas.	Es una aplicación para comprimir datos en otras palabras para que ocupen menos espacio, tenerlo archivado para su traslado o envío a través de la nube, cuenta con su licencia gratuita o comercial dependiendo de cual utilices te dará los diferentes tipos de opciones a utilizar.	Es una familia de aplicaciones que uno de sus principales usos es la creación, modificación o edición de archivos.	Cuando hablamos de antivirus nos referimos a un gran número de opciones para proteger nuestro equipo de virus, spyware, malware que pueden dañar nuestro equipo, es por eso que debemos revisar que antivirus se puede adecuar a nuestras necesidades



Recomendaciones antes de instalar un programa

Antes de instalar un programa, es importante seguir algunas recomendaciones para garantizar una instalación segura y efectiva:

Investigar el programa

- Obtén información sobre el programa que deseas instalar. Verifica que sea de una fuente confiable y reputada.

Compatibilidad

- Asegurarse que sea compatible con el sistema operativo y hardware.

Descargar de una fuente confiable

- Descarga solo desde el sitio web oficial del desarrollador o tiendas de aplicaciones seguras.

Crear un punto de restauración

- Antes de instalar, cree un punto de restauración en su sistema para poder regresar a un estado funcional si surge algún problema durante la instalación.

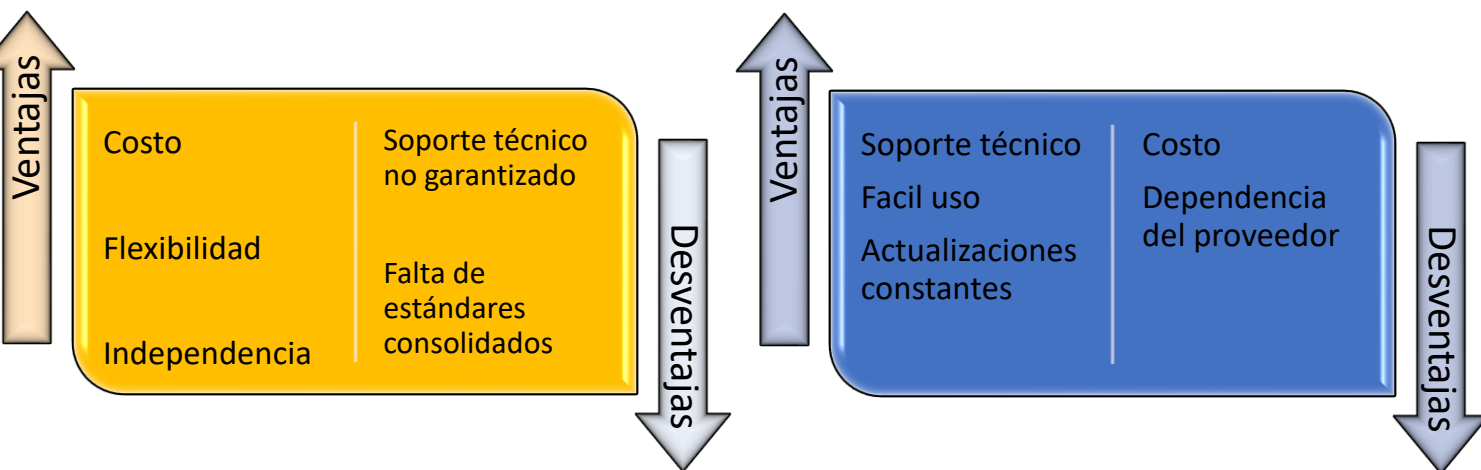
Analizar con Antivirus

- Escanea el archivo de instalación con un software antivirus actualizado para detectar posibles amenazas.

Eliminar versiones anteriores

- Si actualizando un programa existente, desinstala la versión anterior antes de instalar la nueva para evitar conflictos y errores.

Siguiendo estas recomendaciones, podrás realizar una instalación segura y adecuada de un programa en tu sistema.





Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=KHdm1Zl636A>

**Video de
reforzamiento**



**Cómo instalar office
365 con un correo
institucional**



Referencias

Microsoft. (2021). Descargar e instalar o reinstalar Microsoft 365 u Office 2021 en un equipo PC o Mac. Recuperado de <https://support.microsoft.com/es-es/office/descargar-e-instalar-o-reinstalar-microsoft-365-u-office-2021-en-un-equipo-pc-o-mac-4414eaaf-0478-48be-9c42-23adc4716658>



Práctica 6 Opción A "Instalando programas"

Instrucciones: Con los conocimientos obtenidos crea un video referente a la Instalación de un Programa



Objetivo: Crear un video que explique el proceso de instalación de un programa de preferencia y proporcionar información sobre su utilidad o función.

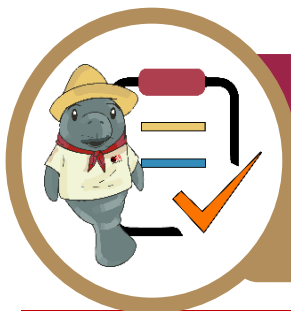
Materiales:

- Dispositivo con acceso a la plataforma TikTok
 - Programa de preferencia para instalar
 - Capturador de pantalla o software de grabación (opcional)
1. Elige un programa de tu preferencia que desees instalar en tu dispositivo. Puede ser una aplicación, software o herramienta que consideres interesante y útil.
 2. Accede a la plataforma TikTok en tu dispositivo.
 3. Crea un video que incluya los siguientes elementos:
 - a. Captura de pantalla de la página de descarga del programa. Asegúrate de que la URL sea claramente visible.
 - b. Menciona la versión del programa que vas a instalar y destaca cualquier detalle importante de esta versión.
 - c. Muestra el proceso de instalación paso a paso, utilizando capturas de pantalla o grabaciones si es necesario. Explica cada paso de manera clara y concisa.
 - d. Realiza una captura de pantalla de la pantalla principal o interfaz del programa después de la instalación. Muéstrala brevemente para dar una idea de cómo se ve.
 - e. Comenta sobre la utilidad o función del programa. Explica por qué lo elegiste y cómo puede ser útil para los usuarios.
 4. Asegúrate de que el video tenga una duración mínima de 2 minutos.
 5. Edita el video según sea necesario para que sea claro y conciso. Puedes agregar texto, voz en off u otros efectos si lo deseas.
 6. Sube el video a tu cuenta de TikTok y asegúrate de que esté configurado como público.
 7. Entrega el enlace al video a tu docente o sigue las instrucciones específicas de entrega proporcionadas por tu institución educativa.



Ejemplo: https://www.tiktok.com/@deiv_rivera/video/7258014888067337478?q=instalando%20programas&t=1702035592931





Instrumento de evaluación

Práctica 6 Opción A

"Instalando programas"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Reconoce el término paquetería y su función			1		
2	Identifica software comercial y libre			1		
3	Identifica los diferentes tipos de software			1		
4	Realiza listado de la paquetería por tipo de software			1		
5	Reconoce diferencias entre aplicaciones y su utilidad			1		
6	Identifica la compatibilidad de versiones con el SO instalado			1		
7	Realiza una descarga correcta de un software			1		
8	Realiza una instalación correcta de un software			1		
9	Diseña una estructura de la paquetería por prioridad			1		
10	Analiza un software para verificar se seguridad.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Actividad 6 Opción B "Instalación del SO"

Instrucciones: Con los conocimientos obtenidos crea Tabla Comparativa de Programas referente a la Instalación de un Programa



Materiales:

- Computadora
- Conexión a Internet

1. Elige 6 programas que planeas instalar en tu sistema. Pueden ser programas que consideres útiles o necesarios para tus tareas o actividades.
2. Crea una tabla con las siguientes columnas: "Nombre del programa", "Uso principal", "Características" y "¿Comercial o Libre?".
3. En la columna "Nombre del programa", escribe el nombre de cada programa que has elegido.
4. En la columna "Uso principal", describe la función principal o el propósito de cada programa. ¿Para qué se utiliza? ¿Cuál es su propósito principal?
5. En la columna "Características", proporciona una breve descripción de las características más relevantes de cada programa. ¿Qué lo hace especial o único? ¿Tiene características específicas que destacar?
6. En la columna "¿Comercial o Libre?", indica si el programa es de uso comercial, libre (gratuito) o ambas opciones. Algunos programas pueden ofrecer versiones gratuitas y de pago.

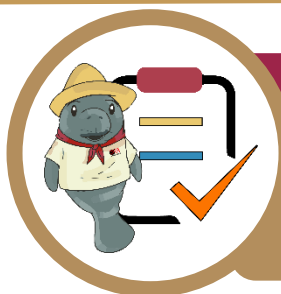
Nombre del Programa	Uso principal	Características	¿Comercial o Libre?

7. Una vez completada la tabla, revisa la información para asegurarte de que sea precisa y relevante.
8. Siéntete libre de incluir ejemplos de programas comunes como navegadores web, software de productividad, herramientas de diseño, software de seguridad, etc.

Esta actividad te ayudará a evaluar y comprender mejor los programas que planeas instalar, lo que te permitirá tomar decisiones informadas sobre cuáles son los más adecuados para tus necesidades. Además, te ayudará a distinguir entre programas comerciales y de código abierto, lo que es útil para considerar aspectos de licencias y costos



"Educación que genera cambio"



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Actividad 6 Opción B
"Instalación del SO"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Reconoce el término paquetería y su función			1		
2	Identifica software comercial y libre			1		
3	Identifica los diferentes tipos de software			1		
4	Realiza listado de la paquetería por tipo de software			1		
5	Reconoce diferencias entre aplicaciones y su utilidad			1		
6	Identifica la compatibilidad de versiones con el SO instalado			1		
7	Realiza una descarga correcta de un software			1		
8	Realiza una instalación correcta de un software			1		
9	Diseña una estructura de la paquetería por prioridad			1		
10	Analiza un software para verificar se seguridad.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 9 “Conociendo el mantenimiento preventivo y correctivo del equipo de cómputo”

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura, que te servirá de apoyo para reforzar tu aprendizaje.



Introducción

¿Qué es el mantenimiento para PCs? Es el cuidado que se le da a la computadora para prevenir posibles fallas, se debe tener en cuenta la ubicación física del equipo ya sea en la oficina o en el hogar, así como los cuidados especiales cuando no se está usando el equipo.

El mantenimiento preventivo consiste en crear un ambiente favorable para el sistema y conservar limpias todas las partes que componen una

El periodo de mantenimiento depende de diversos factores: la cantidad de horas diarias de operación, el tipo de actividad (aplicaciones) que se ejecutan, el ambiente donde se encuentra instalada (si hay polvo, calor, etc.). (Díaz., s.f.)

El propósito de realizar el mantenimiento de computadoras es anticiparse a posibles y potenciales fallas (todo equipo de cómputo es susceptible) en los equipos de



Fig. 1.1 Mantenimiento preventivo de una computadora

<https://sossistemas.com.co/slider/mantenimiento-preventivo/>

La clave del mantenimiento preventivo de computadoras es que debe realizarse periódicamente tanto para el hardware como software de tus computadoras de escritorio o PC y computadoras portátiles o laptops. Sin duda, así mantendrás el desempeño y fiabilidad de programas, como la integridad en los datos almacenados en cada equipo. (Cordova, 2022)



En síntesis, el mantenimiento preventivo te ayuda:

- Reducir gastos por servicio de arreglo de computadoras.
- Aumentar la disponibilidad de los equipos de cómputo.
- Alargar la vida útil de tus computadoras.
- Aumentar la productividad
- Evitar pérdida de información

El mantenimiento correctivo se realiza con el objetivo de solucionar los problemas que se suscitan con el uso del equipo, es decir reparar lo que se pueda haber averiado.

Este mantenimiento es la forma más simple de proporcionar reparación y mantenimiento a una computadora, ya que se realiza una vez que el equipo ha fallado y por lo general implica el recambio de alguno de los componentes del hardware (Marker, s.f.)

Mantenimiento predictivo

Son una serie de acciones, entre ellas la revisión exhaustiva, que se realizan con el fin de detectar averías o fallas en el ordenador en su etapa inicial, para poder evitar que con el tiempo y el uso la falla empeore. Este tipo de mantenimiento puede evitar que el computador deje de funcionar, se pierda información o se presenten dificultades en las

¿Sabías que...?

La mayoría de las fallas que presenta una computadora es debido a la acumulación de polvo en los componentes internos de la misma. Es debido a que el polvo sirve como aislante térmico, así mismo al mezclarse con aceite y otras partículas que dispersa el aire crean una capa espesa que al entrar en contacto con los rayos solares no permite que se disipe el calor a pesar

actividades que el ordenador dirige.

Mantenimiento proactivo

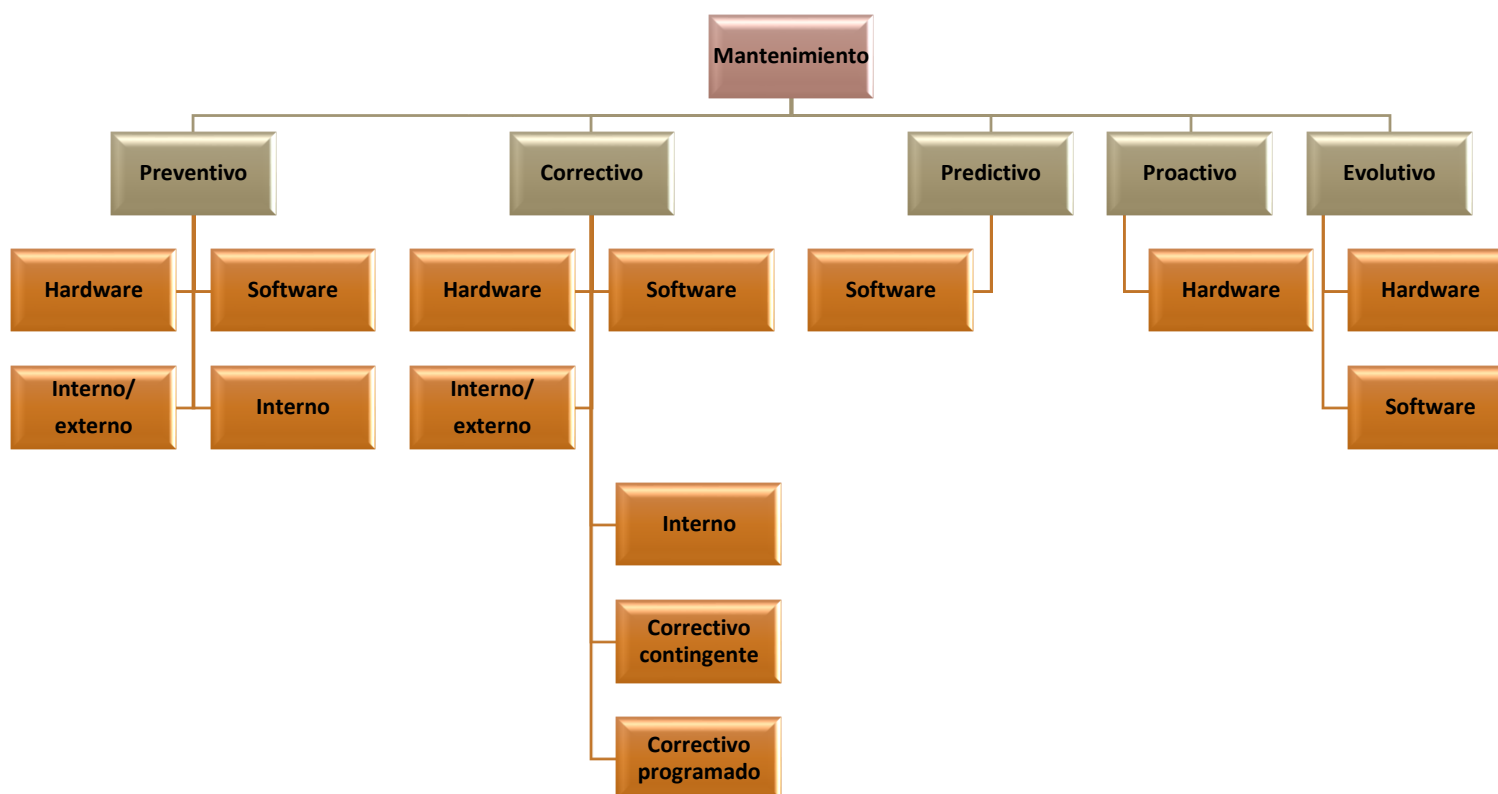
Este tipo de mantenimiento se especializa en detectar la raíz de fallas o averías que esté presentando el ordenador para solucionar de manera definitiva. Por lo tanto, este tipo de mantenimiento no ataca los efectos, sino las causas reales de los síntomas que presenta el ordenador.

Mantenimiento evolutivo

Este tipo de mantenimiento no tiene como finalidad la atención de fallas ni averías; sino que su objetivo es realizar una actualización y, por lo tanto, una evolución del ordenador.



Tipos de Mantenimiento y Clasificación



Características del Mantenimiento Preventivo

Este tipo de mantenimiento en general se ocupa en la determinación de condiciones operativas, de durabilidad y de confiabilidad de un equipo para evitar que un equipo falle a corto plazo, previniendo las incidencias antes de que ocurra.

Es recomendable realizar un mantenimiento preventivo cuando menos dos veces al año, el cual se caracteriza de la siguiente manera:

Este tipo de mantenimiento consiste en la reparación de alguno de los componentes de la computadora o la sustitución de algún dispositivo. Así mismo, para realizar el mantenimiento debe considerarse lo siguiente:

Características del mantenimiento preventivo

- Revisión de los recursos del sistema, memoria, procesador y disco duro.
- Optimización de la velocidad de desempeño de la computadora.
- Revisión de la instalación eléctrica (sólo para especialistas en electricidad).
- Un completo reporte del mantenimiento realizado al equipo.
- Observaciones que puedan mejorar el ambiente de funcionamiento.



En el Hardware: Aspirado, soplado y rociado de componentes electrónicos con líquidos dieléctricos y antiestáticos en CPU, limpieza de mouse y teclado, limpieza de cabezas de unidades de diskette, lubricación de partes y limpieza de superficies. En Impresoras: Aspirado y soplado, lubricación, ajuste de partes y limpieza de superficies.



En el software: Detección y corrección de defectos en disco duro, defragmentación de disco duro. Limpieza de virus y actualización en caso de contar con licencia de programa antivirus.





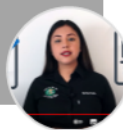
Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=gXv2J2K14nQ>

Video de
reforzamiento



S4 Tipos de
mantenimiento a
un ordenador



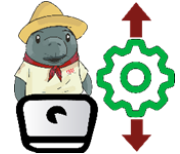
Referencias

Pandora FMS. (s2023). Tipos de Mantenimiento Informático. Recuperado de <https://pandorafms.com/blog/es/tipos-de-mantenimiento-informatico/>



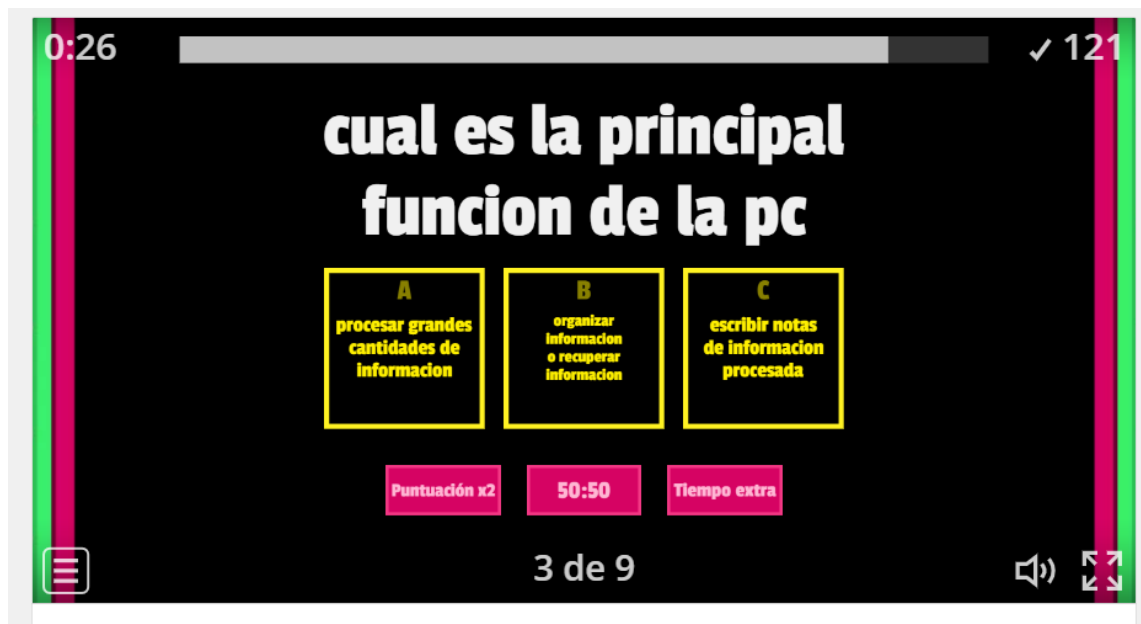
Práctica 7 Opción A "Manteniendo lo nuestro"

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura 9 para reforzar el conocimiento de tipos de mantenimiento a una PC.



Responder la siguiente actividad en la plataforma Wordwall:

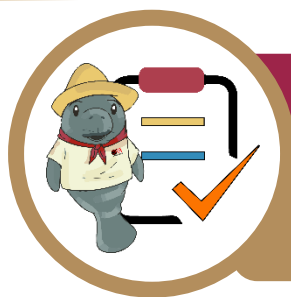
<https://wordwall.net/es/resource/36240911>



Envía puntuación al docente.



"Educación que genera cambio"



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Práctica 7 Opción A
"Manteniendo lo nuestro"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)		Matriculas(s)				
Producto:		Fecha				
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo		Periodo:2025-2026B				
Nombre del docente:		Firma del docente				
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Identifica correctamente los tipos de mantenimiento.			1		
2	Identifica correctamente el concepto de mantenimiento correctivo.			2		
3	Identifica correctamente el concepto de mantenimiento de software.			1		
4	Identifica correctamente los conceptos de mantenimientos			1		
5	Realizo la actividad utilizando la aplicación.			1		
6	Las respuestas de la actividad son de manera lógica.			2		
7	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollo de su actividad.			1		
8	Entrega su actividad en los tiempos establecidos por el docente, respetando los criterios de entrega.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Actividad 7 Opción B “Manteniendo lo nuestro”

Instrucciones: Relaciona subrayando los conceptos identificando los diversos tipos de mantenimientos para computadoras.



Consiste en crear un ambiente favorable para el sistema y conservar limpias todas las partes que componen una

Mantenimiento correctivo

Se especializa en detectar la raíz de fallas o averías que esté presentando el ordenador para solucionar de manera definitiva.

Mantenimiento predictivo

Se realiza con el objetivo de solucionar los problemas que se suscitan con el uso del equipo, es decir reparar lo que se

Mantenimiento evolutivo

Revisión exhaustiva, que se realizan con el fin de detectar averías o fallas en el ordenador en su etapa inicial, para poder evitar que con el tiempo y el uso la falla

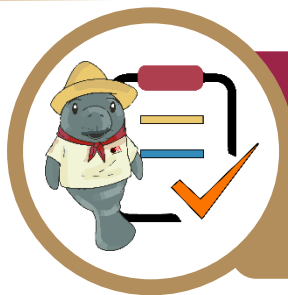
Mantenimiento preventivo

Este tipo de mantenimiento tiene como objetivo el realizar una actualización y, por lo tanto, una evolución del ordenador.

Mantenimiento proactivo



"Educación que genera cambio"



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Actividad 7 Opción B
"Manteniendo lo nuestro"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)		Matriculas(s)				
Producto:		Fecha				
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo		Periodo:2025-2026B				
Nombre del docente:		Firma del docente				
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Identifica correctamente el concepto de mantenimiento preventivo			1		
2	Identifica correctamente el concepto de mantenimiento correctivo.			2		
3	Identifica correctamente el concepto de mantenimiento de software.			1		
4	Identifica correctamente los conceptos de mantenimientos predictivo y proactivo			1		
5	Realizo el mapa conceptual utilizando un software.			1		
6	Las relaciones del mapa conceptual son de manera lógica.			2		
7	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollo de su actividad.			1		
8	Entrega su actividad en los tiempos establecidos por el docente, respetando los criterios de entrega.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 10 "Hagamos que dure"

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura, que te servirá de apoyo para reforzar tu aprendizaje.



Introducción

El mantenimiento de una computadora no debe ser algo que se deba tomar a la ligera, debido fundamentalmente a que, en la mayoría de los casos, como ya mencionamos, es la principal herramienta de producción.

Es por ello por lo que debemos ser muy estrictos en cada cuanto tiempo hacemos mantenimiento

de la computadora, siempre dependiendo del uso que se haga de la misma. (Marker, s.f.)

Todos sabemos que la limpieza de nuestra casa es algo que se debe realizar con cierta frecuencia. Es necesario recordar que la PC forma parte de la lista de objetos que acumulan suciedad y necesitan ser limpiados.

Tiempo de mantenimiento del PC

Computadoras que se utilizan en un horario laboral típico o más, es decir 8 horas todos los días de la semana, como equipos de computación de oficinas, cibercafés, industrias y demás, será necesario someter el equipo a mantenimiento por lo menos una vez al mes.

La computadora es utilizada en el ámbito hogareño, o una oficina pequeña, es decir que no se mantiene encendido siempre, con someterlo a mantenimiento cada seis meses bastará para mantenerlo en óptimas condiciones.

Los equipos se utilizan esporádicamente, es decir que no se encienden regularmente, con hacerles un mantenimiento una vez por año bastará, ya que al no tener tanto uso, su interior se mantiene más limpio, y su hardware se desgasta menos.



Consejos para mantener limpio tu hardware

Si quieres mantener limpio tu PC, Mac o cualquier tipo de ordenador que tengas, lo mejor es que cuides al máximo el dispositivo siguiendo algunos consejos.

- Sitúa tu ordenador en un espacio limpio de la oficina o el hogar.



Ilustración 47

- Preferiblemente, que el ordenador se encuentre en una mesa, no en el suelo.
- Debes evitar encajonar el PC de un modo que no deje salir el aire de los ventiladores por la rejilla. De esta forma se sobrecalienta muy fácilmente.
- No traigas líquidos a la mesa; evita al máximo el contacto de los dispositivos eléctricos con el agua o cualquier otro líquido.
- No comas cerca del ordenador: las migas caen entre las rendijas del teclado, pero también pueden taponar la rejilla del ventilador.
- Limpia el polvo regularmente: es necesario que alguien cuide del hardware. Torre, pantalla, teclado, ratón... cada uno se limpia de una forma.



Ilustración 48

También en los portátiles es necesario aplicar técnicas de limpieza interna y externa.



Ilustración 46

- No pongas el ordenador en un sitio con demasiado sol: aunque en el invierno no caliente demasiado, a algunas horas de la tarde es poco recomendable que las piezas de tu hardware estén expuestas al calor. Busca mejor un espacio a la sombra.
- Ordena bien los cables: demasiados cables encima de la mesa hacen imposible el proceso de trabajo. Además de que si una red informática no cuenta con alguna protección puede resultar perjudicial. Una solución puede ser recurrir a una red inalámbrica, o si no tienes red, crear una para que todos los dispositivos compartan archivos y puedan imprimir con la misma impresora.
- En los portátiles, utiliza un soporte. De esta manera, el portátil estará a la altura de la cara, lo que es bueno para la espalda. Pero, además, mantienes el portátil en un sitio fijo, y lo proteges mejor de rozaduras y polvo.



Criterios para mantenimiento y medidas de seguridad.

Se refiere a la protección y el fortalecimiento de los ordenadores y sistemas basados en Internet contra el acceso no intencionado o no autorizado, modificaciones, robo y la obliteración. (aratecnia.es, 2022)

Consideraciones y recomendaciones en la seguridad de computadoras:



Instalar un buen programa antivirus confiable es un requisito básico de cualquier sistema de seguridad cibernética. Aparte, el software anti-malware también es esencial. Su cometido es la detección y eliminación de virus y malware, adware y spyware. También exploran y filtran descargas y correos electrónicos potencialmente dañinos.



Utilizar contraseñas complejas casi todas las aplicaciones basadas en un ordenador y en la Web requieren una clave para acceder a ellas. Bien se trate de las respuestas a las preguntas de seguridad o de las contraseñas, hay que asegurarse de crear contraseñas complejas para que sea difícil para los hackers vulnerarlas.



Protegerse con Firewall es necesario, ya que ayuda a proteger el tráfico de red – entrante y saliente. Puede impedir que los hackers ataquen tu red bloqueando ciertos sitios web. También puede programarse para que el envío de datos de propiedad y correos electrónicos confidenciales de la red de tu empresa esté restringido.



Instalar software de cifrado si gestionas datos relativos a tarjetas de crédito, cuentas bancarias y números de la seguridad social en una base de datos, tiene sentido tener un programa de cifrado para mantener los datos seguros cambiando la información del ordenador a códigos ilegibles.



Ignorar los correos electrónicos sospechosos hay que habituarse a no abrir nunca ni responder correos electrónicos de aspecto sospechoso, incluso si parecen ser de un remitente conocido. Si abres el correo electrónico, no hagas clic en enlaces sospechosos ni descargues archivos adjuntos. Si lo haces, puedes convertirte en una víctima de robo de dinero y de identidad online, incluyendo las "estafas de phishing".



Hacer una copia de seguridad regularmente Cada semana, hay que realizar una copia de seguridad de los datos en un disco duro externo o en la propia nube, o programar copias de seguridad automáticas para garantizar que la información se almacene de forma segura.



Protección de la Red Wifi para proteger la red Wi-Fi de infracciones por parte de piratas informáticos, hay que cambiar el nombre de su punto de acceso inalámbrico o enrutador, también llamado Identificador de conjunto de servicios (SSI)



Materiales, herramientas y áreas de trabajo

Recuerda que para cualquier labor de mantenimiento se debe utilizar la herramienta adecuada. En cuanto al mantenimiento, podemos mencionar los siguientes elementos de limpieza externa e interna respectivamente:



Un juego de desarmadores (estrella, hexagonal y paleta). Esenciales para el desarmado y armado de cada una de las partes.



Líquido para limpiar pantallas. Necesario en la limpieza del cristal de los monitores CRT y LCD.



Una pulsera antiestática. Para reducir el riesgo de la corriente estática.



Tela (microfibra).



Una brocha pequeña suave. Para ayudar a remover polvo y facilitar el trabajo del soplador y el aire comprimido.



Líquido desengrasante. Para una limpieza a detalle del gabinete.



Un borrador. Es de gran utilidad para limpiar los conectores de las tarjetas y memorias.



Un disco de limpieza. Para limpiar las unidades de CD.



Líquido antiestático. Elimina la estática que haya quedado o en el proceso de limpieza.



Aire comprimido. Para retirar suciedad de partes donde el soplador no pudo llegar; para limpiar las pantallas de los monitores.



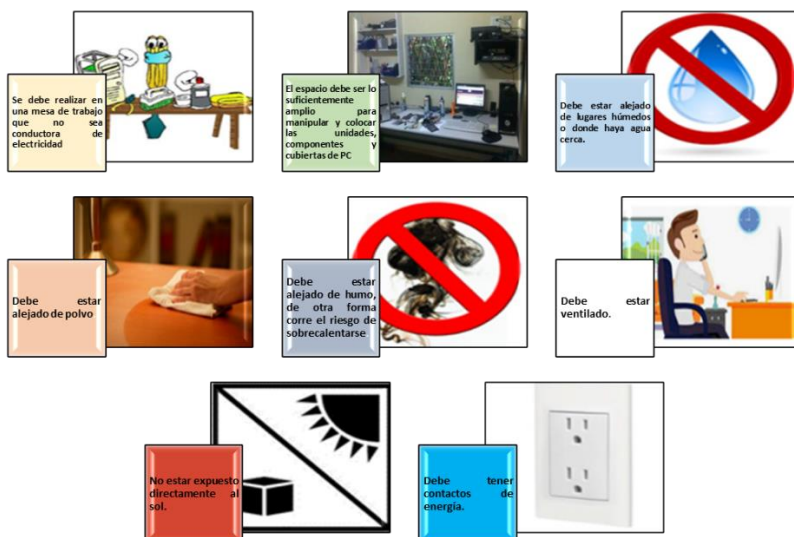
Un cepillo de dientes suave. Si la tela no quita todas las manchas de un gabinete, el cepillo nos servirá para remover más a fondo.



Un soplador o aspirador. Retirá gran cantidad de polvo. Si cuenta con adaptadores para enviar aire con más presión, podremos omitir el aire comprimido.



Áreas de trabajo



Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=mLgZFx3WPNw>

Video de reforzamiento



7 TIPS para prevenir y proteger mi PC de VIRUS, MALWARE, TROYANOS, ETC.

Referencias

SOTEIN. (s.f.). Mantenimiento preventivo y correctivo de laptop. Recuperado de <https://sotein.com.co/mantenimiento-preventivo-y-correctivo-de-laptop/>

Práctica 8 Opción A "Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo"

Instrucciones: Utiliza los conocimientos adquiridos en la lectura para reforzar el aprendizaje.



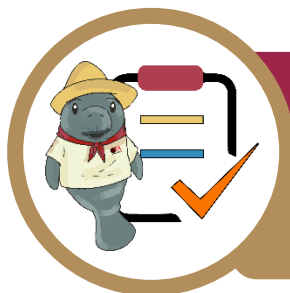
Responder la siguiente actividad en la plataforma liveworksheets:

<https://www.liveworksheets.com/w/es/montaje-y-mantenimiento/1879725>

 **LIVEWORKSHEETS**

Envía puntuación al docente.





Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 8 Opción A

"Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Contiene información sobre los criterios de mantenimiento y medidas de seguridad.			1		
2	Contiene información sobre los materiales, herramientas y áreas de trabajo.			1		
3	La información mostrada en la infografía tiene un orden y secuencia lógica, la cual permite ubicarla y entenderla con facilidad.			1		
4	Las imágenes presentadas tienen relación apegada con el contenido del tema.			1		
5	Distribuye el contenido de forma adecuada.			1		
6	Implementa color de fondo adecuado.			2		
7	Presenta limpieza y correcta ortografía en el trabajo.			1		
8	Entrega su actividad en los tiempos establecidos por el docente.			1		



9	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollar de su actividad.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Actividad 8 Opción B “Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo”

Instrucciones: Con base a las Lecturas, diseña una Infografía de manera individual con el tema “Criterios para el mantenimiento y medidas de seguridad, materiales, herramientas y áreas de trabajo”. Considera alguna aplicación TIC’S como: PowerPoint, Canva.

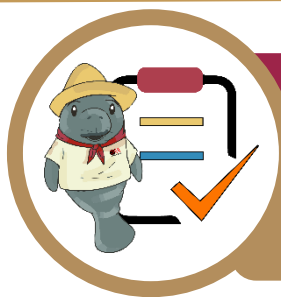


De manera individual, diseña una infografía en formato digital e impreso, en el cual plasmen los siguientes puntos:

- Criterios necesarios para el mantenimiento de un equipo de cómputo.
- Las medidas de seguridad que se deben tener en cuenta
- Materiales que se deben usar
- Características del área de trabajo para llevar a cabo el mantenimiento.



"Educación que genera cambio"



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO

Actividad 8 Opción B

"Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Contiene información sobre los criterios de mantenimiento y medidas de seguridad.			1		
2	Contiene información sobre los materiales, herramientas y áreas de trabajo.			1		
3	La información mostrada en la infografía tiene un orden y secuencia lógica, la cual permite ubicarla y entenderla con facilidad.			1		
4	Las imágenes presentadas tienen relación apegada con el contenido del tema.			1		
5	Distribuye el contenido de forma adecuada.			1		
6	Implementa color de fondo adecuado.			2		
7	Presenta limpieza y correcta ortografía en el trabajo.			1		
8	Entrega su actividad en los tiempos establecidos por el docente.			1		



9	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollar de su actividad.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 11 “Explorando y revisando físicamente la PC”

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura, que te servirá de apoyo para reforzar tu aprendizaje.



Revisión física del equipo

Cuando se abre la computadora para manipular directamente los circuitos, la descarga electrostática sobre ellos puede dañarlos permanentemente. Para tales manipulaciones debemos descargarnos continuamente sobre el chasis del equipo (en el blindaje de la fuente de poder, por ejemplo) o usar una pulsera antiestática. Ten en cuenta que el solo mover los pies puede generar corriente estática, y también dependerá del tipo de piso, los zapatos y ropa que vistas. (Gutierrez Molina, Peñafiel Salinas, & Villareal Azúa;, 2022). El polvo que se almacena sobre los componentes puede traer diversos problemas. Uno es que el

polvo actúa como aislante térmico, evitando el adecuado enfriamiento del sistema, y el excesivo calentamiento acorta la vida de los componentes. Otro es que el polvo contiene elementos conductivos que puede causar cortos circuitos al sistema. El polvo también puede corroer los contactos eléctricos, causando conductividades inadecuadas. En este caso se encuentra el polvo del cigarro que contiene elementos químicos que pueden conducir la electricidad y causar corrosión a las partes de la computadora. Por tanto, se recomienda evitar fumar cerca de su computadora.

Si quieres dar un mantenimiento a fondo, deberás desarmar gran parte del equipo, quizá la tarjeta madre es la única que se quedará en su lugar. Eso dependerá de la valoración del equipo y el tipo de mantenimiento que requiere.

¿Qué es la revisión física del equipo de cómputo?

Procedimiento para revisar la parte superficial de los dispositivos del gabinete, así como los rincones más estrechos; se realiza antes de dar mantenimiento al equipo. (bdigital233.files.wordpress.com, s.f.).

Algunos de los errores más comunes son:

Verificar que todos los componentes estén colocados correctamente, se deben revisar son que las tarjetas y los cables estén correctamente conectados.

Conexión de cables externos flojos o sueltos.

un disquete que impida el inicio de la pc dentro de la unidad de disco flexible.

El interruptor asociado a un enchufe de pared esa apagado.

El regulador no funciona bien o está mal conectado.



¿Qué ventajas tiene revisar físicamente el equipo antes de iniciar las rutinas de mantenimiento preventivo?

La revisión física ayuda a identificar lo que podría ser una amenaza para el hardware y posteriormente para el software.

Una vez hecha esta revisión, puede elaborarse un plan para mantenimiento preventivo. Este consiste en una serie de acciones que una vez hecha la revisión, permite prevenir lo que se hará con la computadora.

¿Qué utilidad tiene hacer la revisión física adecuada del equipo de cómputo?

Al elaborar un plan de acciones para el mantenimiento de la computadora deben considerarse los materiales que van a usarse.

Tras la revisión física conocemos los problemas a los que el técnico debe enfocarse, lo cual también ayudará a saber las herramientas de las que debe apoyarse, así como el costo monetario.

Aspectos para considerar:	Revisión:
- Tener el área de trabajo aceptable. - Tener conocimiento de lo que se va a hacer. - Hacer un plano o mapa de la colocación correcta de cada componente. - Tener el material indicado.	- Nuestra revisión consiste en: - Checar que los ventiladores no estén atascados. - Observar que todos los componentes estén bien puestos en su lugar correcto.



• Que exista iluminación.	• Revisar bien que la fuente de poder este bien conectada. • Saber bien donde están conectados los componentes. • No exista corriente eléctrica. (bdigital233.files.wordpress.com, s.f.)

En conclusión, la revisión física da las pautas de una parte del mantenimiento preventivo que debe realizarse, evita invertir tiempo en zonas que, tal vez, no necesitan tanta atención para darles a otras que si lo necesitan.



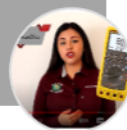
Recurso didáctico sugerido

https://www.youtube.com/watch?v=m_v9JMbWmNpK

Video de reforzamiento



S5 Herramientas para mantenimiento de un ordenador / Normas DE SEGURIDAD E HIGIENE.



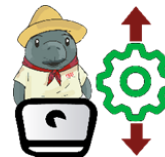
Referencias

Buenas Tareas. (s.f.). ¿Qué es la revisión física del equipo de cómputo? Recuperado de <https://www.buenastareas.com/ensayos/Que-Es-La-Revisi%C3%B3n-F%C3%ADsica-Del/6828110.html>



Práctica 9 Opción A “Mi memoria para mantener”

Instrucciones: Que el estudiante identifique conceptos, herramientas y procedimientos del mantenimiento preventivo mediante un memorama digital creado en la plataforma Educaplay.



Ingresa a **Educaplay** (<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/26976018-materiales-para-mantenimiento-preventivo-de-pc.html>) desde tu computadora o celular.

Da clic en “**Registrarse**” o “**Iniciar sesión**” (si ya tienes cuenta).

En el enlace que te proporcionará el docente, accede al **juego de Memorama**.

Una vez dentro, selecciona “**Comenzar actividad**”.

Deberás emparejar cada **concepto** con su **definición**, **función** o **imagen** correspondiente.

Intenta completar el juego en el **menor tiempo posible** y con el **mayor número de aciertos**.

Al finalizar, toma **captura de pantalla** del resultado y súbela a la plataforma indicada por el docente.

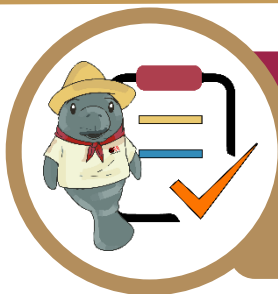
Completa una breve reflexión:

- ¿Qué conceptos te resultaron más fáciles?
- ¿Cuál se te dificultó?

¿Cómo ayuda el mantenimiento preventivo al buen funcionamiento de una computadora?



"Educación que genera cambio"



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Práctica 9 Opción A
"Mi memoria para mantener"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Memorama			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo: 2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Accedió correctamente al memorama en Educaplay			1		
2	Emparejó correctamente la mayoría de los conceptos			1		
3	Entregó evidencia (captura de pantalla del resultado)			2		
4	Comprendió los conceptos del mantenimiento preventivo			2		
5	Respondió la reflexión final de manera clara			2		
6	Entrega su actividad en los tiempos establecidos por el docente, respetando los criterios de entrega			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Actividad 9 Opción B "Rompe la cabeza al PC"

Instrucciones: Encuentra las siguientes palabras relacionadas con los materiales utilizados para el mantenimiento preventivo a computadoras. Observa cuidadosamente la sopa de letras y Marca cada palabra encontrada.



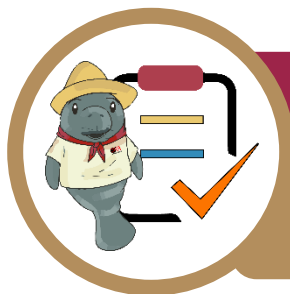
Palabras a encontrar

- BROCHA
- PULSERA (antiestática)
- AIRE (comprimido)
- PASTA (térmica)
- DESTORNILLADOR
- ALCOHOL (isopropílico)
- PAÑO
- MICROFIBRA

A L C O H O L P A Ñ O M F R
B R O C H A I S O P R O P I
P U L S E R A T E R M I C A
A I R E C O M P R I M I D O
D E S T O R N I L L A D O R
M I C R O F I B R A E R T Q
T O O P A S T A L E M C U
R E T E N T E F A N R P L L
E U E A H E R R A M I E N T
P A Ñ O A R L B R O C H A S
A L C O H O L D E S T O R N
S O P R O P I L I C O A I R
T E R M I C A P U L S E R A
C O M P R I M I D O F A N O
H E R R A M I E N T A S Q R



"Educación que genera cambio"



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Actividad 9 Opción B
"Rompe la cabeza al PC"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Sopa de letras			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Encontró todas las palabras de la sopa de letras.			2		
2	Identificó correctamente los materiales del mantenimiento preventivo			2		
3	Señaló las palabras de forma clara y legible.			2		
4	No marcó palabras incorrectas o que no pertenecen al tema.			2		
5	Entregó la actividad completa y ordenada.			2		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 12 “Tuneando interna y externamente los componentes y periféricos del PC”

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura.



Limpieza interna y externa, de sus componentes y periféricos

Los fabricantes o proveedores de equipos generalmente ofrecen orientación sobre las necesidades de mantenimiento de cada componente de los equipos.

En algunos casos, el mantenimiento regular puede ser incluido en los acuerdos de compra o renta relacionados con el suministro de equipos. Esta práctica es recomendable porque asegura que el mantenimiento sea considerado en el presupuesto inicial y evita el riesgo de que no se cuente con fondos disponibles para mantenimiento en una fecha posterior.

El mantenimiento también puede ser necesario cuando el equipo se daña o rinde por debajo de los estándares esperados. Los arreglos para responder a mantenimientos no rutinarios pueden ser incluidos en la estrategia integral de la institución. Los arreglos permanentes con técnicos de mantenimiento y reparación permiten que los problemas sean atendidos rápidamente. Por ejemplo, se puede elaborar un calendario que muestre los componentes clave que deben ser reparados dentro de la hora

siguiente a su descompostura, aquellos importantes, pero menos cruciales que deben ser reparados en menos de 24 horas y aquellos menos importantes que pueden ser reparados dentro de una semana. El costo de estos distintos niveles de servicio generalmente será mayor cuando se requiera una respuesta rápida. (aceproject.org, 2022)

Ahora bien, si ya se está dispuesto a dar mantenimiento a la computadora, será conveniente establecer medidas de seguridad y más o menos determinar cuál será el área de trabajo ideal para abrir la computadora. La mayor de las veces que uno realiza un trabajo, cualquiera que sea éste, es necesario siempre contar con todo el material, herramientas y área de trabajo adecuados para llevar a buen término dicha tarea. Una vez que se han tomado las anteriores recomendaciones, hay que comenzar a darle mantenimiento al CPU y sus componentes. No hay que olvidar apagar la computadora y desconectar el cable de alimentación de la toma de energía. (Gutiérrez Molina, Peñafiel Salinas, & Villareal Azúa; 2022).

Los elementos que limpiaremos son:

• El gabinete • Disco duro • Lente de la unidad de CD	• La fuente de poder • La tarjeta madre • Cables y conectores



- Tarjetas y memorias

- Teclado y mouse

Limpieza interna

Indicaciones para llevar a cabo la limpieza:

• Desconectar totalmente de la corriente eléctrica. • Quitar la tapa del gabinete (cuida los tornillos que vayas retirando, es muy fácil de que se pierdan). • Identificar los componentes principales. • Retirar de los slots las tarjetas existentes (video, sonido, red, memorias, etc.).	• Desconectar los cables de alimentación y de datos. • Quitar las unidades de almacenamiento. Solamente que la situación lo amerite, tendríamos que retirar también la fuente y el microprocesador (si cuentas con pasta térmica). Por lo pronto no será necesario, y ya que retiramos los dispositivos podemos empezar con la limpieza.

Limpieza de la fuente de poder

Si decidiste no quitar la fuente, será la primera que deberás limpiar. Aquí hacemos uso del soplador. Muchas veces nombramos a este



Ilustración 49

aparato como una aspiradora, quizá porque muchos de los sopladores también son aspiradoras. Otros lo llaman “blower”. Lo cierto es que es de gran utilidad porque nos ayudará para hacer limpieza en aquellos sitios del sistema de difícil acceso. Una de las partes en donde se acumula más polvo es el ventilador de la fuente. Para eliminarlo, utilizamos el soplador sin tener que destapar la unidad. Utiliza un desarmador, o cualquier cosa que evite que el ventilador gire creando voltajes dañinos. Si no cuentas con soplador, utiliza el aire comprimido. Sopletea de adentro hacia afuera por medio de las rendijas, y luego hazlo de afuera hacia adentro. Cuando estés haciendo esto, te darás cuenta porque hay



que limpiarlo primero. Imagina que ya limpiaste y detallaste el interior de tu PC y luego sopleteas la fuente, puede resultar frustrante.

Limpieza de las Tarjetas y el Interior del Gabinete

Con elementos sencillos como una brocha, se puede hacer la limpieza general de la tarjeta madre y las de interface, al igual que en el interior de la unidad y los slots. Para limpiar los contactos de las tarjetas de interface se utiliza un borrador blando para lápiz.

Sopletea el interior y saca todo el polvo, pelusa y basura que se encuentre dentro. Limpia con un trapo los residuos de polvo. Al final puedes volver a usar aire comprimido. Uno de los lugares al que debes prestarle atención especial es al disipador y al abanico del procesador, pues es el lugar ideal para que se junte polvo. Si ves que el disipador está muy sucio, tendrás que retirarlo para limpiarlo por fuera. Recuerda tener pasta térmica.

Uno de los lugares al que debes prestarle especial atención es al disipador y al abanico del procesador, pues es el lugar ideal para que se junte polvo. Si ves que el disipador está muy sucio, tendrás que retirarlo para limpiarlo por fuera. Recuerda tener pasta térmica.

Limpieza de los Dispositivos Restantes

Tanto el disco duro como las unidades de CD pueden limpiarse por fuera, usando un trapo y un poco de desengrasante. Con ayuda de la brocha podemos limpiar los conectores y luego podemos sopletear. Existe un kit de limpieza para la unidad de CD, pero esta se usa cuando el equipo esté funcionando, consiste en un disco con uno o dos cepillos que con un líquido especial limpian el cristal por donde se emite el haz de luz láser. Los cables de datos podemos limpiarlos con el trapo y podemos sopletear los conectores.

Limpieza Externa

Como limpiar el monitor

El polvo, salpicaduras y huellas ensucian las

Ilustración 51

pantallas de los equipos informáticos con el paso del tiempo. Sin embargo, es bastante sencillo dejarlas limpias. Eso sí, prestaremos especial atención al líquido empleado en su limpieza: nada de limpiacristales o alcohol, ya que pueden dañar las protecciones antirreflejos de los paneles.

Emplear un paño humedecido con líquido para limpiar pantallas. Con el líquido limpiador podemos limpiar el monitor, independientemente del tipo de panel o de acabados mates o brillantes.

Primero lo desenchufamos de la corriente. En caso de ser un portátil, desconectaremos el equipo. Humedecemos un paño de microfibra



Ilustración 50

con el líquido limpiador. Es importante que no apliquemos el líquido directamente en la pantalla.

Frotamos suavemente en círculos, tanto el panel como el marco, de modo que no se marquen las pasadas. El alcohol y el deshumectante evaporan el agua rápidamente para que no queden restos.



Limpiando el teclado

Entre las teclas y bajo ellas encontramos polvo,



comida, líquidos y otras partículas que pueden provocar que este no funcione correctamente al pulsar ciertas teclas.

Para limpiar un teclado, lo primero que haremos será desconectar el cable - si es que lo tiene - que lo conecta al ordenador. Si se trata de un portátil, lo apagaremos y desconectaremos de la corriente eléctrica. En el caso de que emplee un puerto PS/2, tendremos que desconectar el teclado con el equipo apagado.

A continuación, lo ponemos boca abajo y lo sacudimos suavemente para intentar que salga la suciedad. Para retirar los restos situados entre las teclas que no han salido tras ponerlo boca bajo, emplearemos un spray de aire comprimido. Otra alternativa es usar un aspirador, eso sí, teniendo cuidado con la potencia de succión y el estado de las teclas.

Una vez hemos retirado la suciedad incrustada, limpiaremos la superficie de las teclas de la grasilla de los dedos y otras sustancias. Para ello, humedeceremos un paño de algodón y bastoncillos para los oídos con el líquido limpiador, frotando suavemente las teclas y las divisiones entre ellas. Es importante no verter el líquido de limpieza directamente sobre el teclado. Cuando el teclado esté limpio y seco, volveremos a conectarlo al ordenador.

Limpiando el mouse

En el mercado existen dos tipos de ratones, los de tipo óptico y los mecánicos. Cada uno se limpia esencialmente de la misma forma, si bien los mecánicos requieren algo más de dedicación al contar con partes móviles.

En el caso de los ratones ópticos no es necesaria una limpieza interna ya que carecen de partes móviles, si bien su desplazamiento puede deteriorarse con el paso del tiempo a causa del almacenamiento de polvo en el emisor de luz.

Los ratones mecánicos son especialmente sensibles al polvo y



Ilustración 52

partículas, acumulándolas en su interior y dificultando de esta forma su desplazamiento.

Para limpiar el ratón lo primero que haremos será desconectarlo del equipo, en el caso de que tenga cable. Si cuenta con un puerto PS/2, primero apagaremos el ordenador. Si se trata de un ratón inalámbrico, extraeremos las pilas.

A continuación, humedeceremos un paño limpio con el líquido limpiador o, en su defecto, alcohol isopropílico, y limpiamos el exterior. Como sucedía con el teclado, tendremos cuidado de no introducir líquidos en su interior.

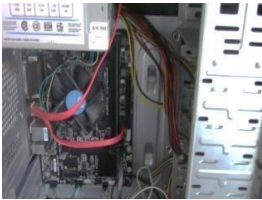
Si nuestro ratón es mecánico, retira la bola extrayendo primero su tope, girando en el sentido de las agujas del reloj, de modo que podamos limpiar tanto el interior como la bola con el mismo paño o un papel seco.



Cuando esté completamente seco, volveremos a montar las piezas y lo conectaremos al equipo. En caso de que sea un ratón con puerto PS/2, lo haremos con el ordenador apagado. (Luis, 2019)

Pasos para realizar una limpieza interna y externa de un equipo de cómputo de escritorio, utilizando las herramientas y medidas de seguridad necesarias.

Pasos para realizar el mantenimiento a una PC.

Paso 1	Para no dañar algún componente electrónico delicado como la tarjeta madre o la memoria RAM, es necesario descargarse de la electricidad estática que podemos tener en nuestro cuerpo, para ello hay pulseras antiestáticas que son recomendables y debemos tenerlas puestas mientras se tocan los equipos, otra solución consiste en tocar con una mano la caja metálica del Gabinete antes de iniciar.	
Paso 2	Se presta atención a las características del gabinete, se localizan los tornillos de las tapas, se retiran los tornillos y se remueven las tapas, dejando al descubierto los componentes internos del equipo.	
Paso 3	Localizar las conexiones que existen dentro del gabinete como las de la fuente de poder, cables de transferencia de datos SATA, cables del gabinete que corresponden al panel frontal (USB, audio, power switch, reset switch, power LED y HDD LED) y desconectarlas teniendo la precaución de identificar el orden en el caso de las conexiones del panel frontal.	



Paso 4	Una vez desconectadas todas las conexiones del gabinete, se localizan los tornillos de soporte de la fuente de poder, y se procede a retirarlos para limpiar la fuente y tener un acceso más fácil a los componentes internos y tornillos de fijación.	
Paso 5	Se localizan los tornillos que fijan las unidades de disco duro y ópticas que tenga el gabinete, se retiran los tornillos, así como las unidades.	
Paso 6	Ahora se localizan los tornillos que fijan la tarjeta madre al gabinete, se retiran y se remueve la tarjeta madre con mucho cuidado. Nota: Evita tocar los pines que tiene la tarjeta madre con las manos, ya que estos son muy delicados y se puede doblar con facilidad.	
Paso 7	En este punto ya se tiene el gabinete y los componentes internos de la computadora por separado, por lo que comenzaremos limpiando el interior del gabinete haciendo uso de una brocha y aspiradora para remover el polvo que pueda existir o en otro caso con aire comprimido apuntando directamente a las partes en donde localicemos el polvo. Puedes usar un cubre bocas para no respirar el polvo que se remueve.	

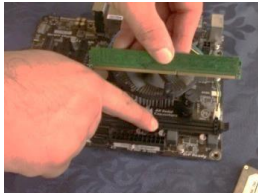


Paso 8	La fuente de poder se puede limpiar por fuera con espuma antiestática de manera indirecta (aplicando la espuma al paño) y después limpiar el exterior de la fuente de poder, y el interior es uno de los lugares que más polvo guardan en el equipo, así que haciendo uso del aire comprimido con su aplicador (el tubo delgado y largo) en las ranuras del disipador que tiene la fuente hay que sopletear con el aire comprimido hasta retirar el polvo. Puedes usar un cubre bocas para no respirar el polvo que se remueve.	
Paso 9	Ahora es momento de limpiar las unidades, estas sólo deben limpiarse de manera externa con espuma dieléctrica; es importante tener en cuenta que el disco duro tiene una parte descubierta que no debemos limpiar para evitar daños a la unidad.	
Paso 10	Se retira el módulo de memoria RAM de la tarjeta madre y se limpian los pines/bus de conexión (las pequeñas líneas metálicas doradas) con líquido limpiador de piezas electrónicas y un paño, esto se puede aplicar de manera directa teniendo cuidado de no "bañar" el módulo, o de manera indirecta.	



Paso 11	Remover el disipador de la tarjeta madre; para esto debemos tener en cuenta que no todos los disipadores son iguales, pero todos se fijan por cuatro puntos (pueden ser tornillos o postes que entran a presión), por lo que debemos identificar el tipo de sistema de sujeción para lograr retirar el disipador sin dañarlo. Una vez retirado, con el uso del aire comprimido se sopletea el ventilador hasta retirar el polvo, con ayuda de la brocha y después se sopletea las ranuras del disipador de calor (la pieza metálica) hasta eliminar el polvo que contenga.	
Paso 12	Al remover el disipador, queda descubierto la unidad de procesamiento de nuestro equipo (el procesador) y lo que veremos es que está sujeto por un mecanismo que lo presiona para que no se mueva, además encontraremos pasta térmica sobre este (puede ser gris o blanca), la cual con el paso del tiempo se reseca y deja de cumplir con su función a un 100% (sirve de conductor del calor que se genera en el procesador para transmitírselo al disipador, esa pieza metálica que pega con nuestro procesador y ayuda a evitar que se sobre caliente); por lo que es importante retirarle la pasta térmica seca con un paño y liquido limpiador de piezas electrónicas de manera indirecta hasta retirárselo por completo.	



Paso 13	La tarjeta madre tiene muchos componentes electrónicos descubiertos por lo que no debemos aplicar ningún producto líquido o espuma, por lo que sólo hay que usar una brocha y aspirado para retirar el polvo que puede encontrarse en la placa base, o en otro caso aire comprimido para remover el polvo.	
Paso 14	Ya que todos los componentes internos del equipo de cómputo están limpios, se procede al ensamble de estos dentro del gabinete. Para iniciar debemos aplicar pasta térmica sobre el procesador (una cantidad moderada y colocada al centro), para después montar el disipador de calor sobre este, de la misma manera en que lo quitamos, tomando en cuenta el mecanismo de montaje	
Paso 15	Ahora colocamos en su lugar el módulo de memoria RAM, debemos tener en cuenta la ranura que tiene que debe coincidir con el tope que el slot (lugar donde se coloca la memoria RAM), sin forzar el módulo se coloca en su lugar y por las esquinas se hace presión hacia abajo hasta que los seguros se colocan en su lugar.	
Paso 16	Se coloca la tarjeta madre en su lugar, tomando en cuenta la posición de los tornillos que la sujetan al gabinete, así como la coincidencia del panel trasero de la tarjeta madre con la placa que se encuentra en la parte trasera del gabinete.	
Paso 17	Se fijan las unidades de almacenamiento y ópticas en el gabinete, colocandolos tornillos por ambos lados.	





Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=N9n5yKIKYdc>

Video de reforzamiento



Mantenimiento preventivo a equipos de cómputo



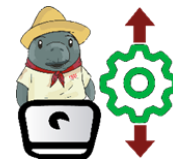
Referencias

Panda Security. (s.f.). Cómo limpiar tu ordenador por dentro y por fuera. Recuperado de <https://www.pandasecurity.com/es/mediacenter/limpiar-ordenador-dentro-fuera/>



Práctica 10 Opción A. "Prevengo y funciona"

Instrucciones: El estudiante deberá identificar, planificar y realizar procedimientos básicos de mantenimiento preventivo, aplicando las normas de seguridad y utilizando las herramientas adecuadas.



Propósito:

Realizar el mantenimiento preventivo a un equipo de cómputo.

Conocimientos:

- Identifica y realiza los procedimientos para el Mantenimiento preventivo interno y externo del equipo de cómputo.
- Identifica y utiliza los materiales para el mantenimiento preventivo.
- Utilización del celular para realizar el video en **formato mp4**.



Mantenimiento Preventivo

1. Apagar y desconectar el equipo.
2. Reunir herramientas: brocha antiestática, aire comprimido, destornilladores, paño de microfibra.
3. Abrir el gabinete (si aplica).
4. Limpiar:
 - Polvo interno (ventiladores, disipadores, fuente de poder).
 - Periféricos (teclado, mouse).
 - Pantalla con paño y líquido especial.
5. Revisar conexiones internas.
6. Revisar estado físico de cables y puertos.
7. Registrar todas las acciones en una bitácora de mantenimiento.



Bitácora de mantenimiento preventivo

Nombre del Equipo:	
Usuario asignado:	
Área/Departamento:	
Marca y modelo:	
Número de serie:	
Fecha de instalación:	

Registro de Mantenimiento preventivo

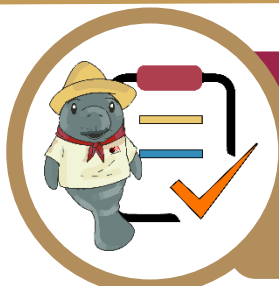
Fecha	Actividad realizada	Descripción detallada.	Refacciones/ Insumos utilizados	Responsable	Firma
	Limpieza física externa e interna				
	Revisión y limpieza de ventiladores				
	Revisión de memorias y cables				

Observaciones generales:

Ejemplo:

<https://www.youtube.com/watch?v=77bfqmWFXw4>





"Educación que genera cambio"

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Práctica 10 Opción A
"Prevengo y funciona"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Bitácora de mantenimiento			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo: 2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Utilizó equipo de seguridad (pulsera antiestática, desconexión del equipo)			2		
2	Realizó limpieza interna y externa correctamente			2		
3	Probó el funcionamiento al final			2		
4	Entregó bitácora de mantenimiento			2		
5	Trabaja en equipo y de forma colaborativa.			2		
6	Entrega su actividad en los tiempos establecidos por el docente, respetando los criterios de entrega					
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Actividad 10 Opción B "Reporte mantenimiento"

Instrucciones: Se organizan en equipos de 5 y realiza una simulación de mantenimiento preventivo a un PC y rellena el formato de reporte, agrega; evidencias fotográficas y conclusiones.



		FORMATO DE REPORTE MANTENIMIENTO PREVENTIVO DE PC		
Capacitación en Tecnologías de la información y comunicación Submódulo 2: Mantenimiento y redes de Cómputo.				
Integrantes de equipo:			Semestre y grupo:	
Diagnóstico:		No.de reporte:		Fecha:
Menciona y dibuja los materiales que vas a utilizar para realizar el mantenimiento:				
Desarrollo: (Mantenimiento Interno y externo del PC):				



Descripción de las actividades:

Mantenimiento Interno:

Mantenimiento Externo:

Conclusiones:

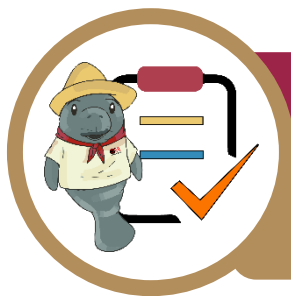
Observaciones:



Anexos: (fotos o capturas de pantalla la realización y resultados de la actividad):



"Educación que genera cambio"



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Actividad 10. Opción B
"Reporte de mantenimiento"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Reporte			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	El Formato muestra el procedimiento adecuado para la limpieza interna de un equipo de Computo.			1		
2	El Formato muestra el procedimiento adecuado para la limpieza externa de un equipo de Computo.			1		
3	Identifica y utiliza los materiales necesarios para el mantenimiento preventivo.			1		
4	El reporte no contiene faltas de ortografía.			2		
5	Trabaja en equipo y de forma colaborativa.			2		
6	La información del formato es clara, entendible y apegado al tema.			1		
7	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollo de su actividad.			1		
8	Entrega su actividad en los tiempos establecidos por el			1		



	docente, respetando los criterios de entrega.					
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 13 “Viviendo entre redes”

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura, que te servirá de apoyo para reforzar tu aprendizaje.



Cableado e instalación física y lógica de una red casera.

Lo ideal en una red casera es que los dispositivos estén todos conectados a la configuración de red de área local (LAN) en su hogar. La red LAN es una red informática en un área reducida que conecta dispositivos entre sí mediante productos para redes, como los routers. Los dispositivos se pueden conectar a la red de forma inalámbrica o mediante cables. Con



Ilustración 53

esta configuración, todos los dispositivos conectados a la red podrán compartir recursos, como archivos multimedia, impresoras o conexión a Internet, entre muchos otros. La principal diferencia de una red inalámbrica y una mediante cables, es la velocidad de transferencia de datos, y cada una cuenta con ventajas y desventajas, por lo cual antes de instalar la red se recomienda hacer un estudio de necesidades.

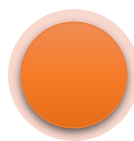
¿Qué beneficios tiene el instalar tu red casera?

El Sistema de Cableado constituye el nivel de infraestructura básica de una red de comunicaciones, por lo que su buen diseño y

correcta instalación son de suma importancia teniendo en cuenta que es una de las principales causas que pueden afectar al buen funcionamiento de una red.

Un sistema de cableado estructurado tiene dos componentes fundamentales que están fijados por las normas. Por un lado, tenemos el cable en sí mismo, y las normas exigen para cada cable y para cada modo de funcionamiento unas determinadas formas de comportamiento, fundamentalmente relacionadas con la velocidad de transmisión, la longitud del cable y la atenuación que se produce en la señal.

Para ello vas a necesitar un cable de red, también conocidos como cables RJ45 o simplemente



Ofrece una distribución “limpia”, ofreciendo una buena organización de todo el cableado.

Mejor control sobre los dispositivos electrónicos conectados a la red.

Permite una transmisión de datos a altas velocidades.

Fácil traslado de equipo de una estancia a otra

Asegurar la compatibilidad con las tecnologías actuales y las que están por llegar.

Estar diseñado e instalado de tal manera que permita una fácil supervisión, mantenimiento y administración.



cable Ethernet, y no todos son iguales. Existen diferentes tipos de cable organizados por categorías, y dependiendo de cuál elijas la velocidad de conexión que son capaces de transmitir es diferente.

Este tipo de cables son los que utilizas para conectar tu ordenador de sobremesa o NAS al



Ilustración 54

router de forma directa. Y si por ejemplo tienes una salida de Ethernet en otra parte de tu casa, ya sea por la instalación o porque tienes un PLC o repetidor, también puedes conectar otros dispositivos como tu tele inteligente o la videoconsola a la toma.

¿Y para qué es importante todo esto? Pues

de mover 100 Mbps. Estarías desaprovechando parte de la velocidad que tienes contratada. Sí, a tu router llegará toda la velocidad, pero si el cable no es el adecuado no podrás transmitir toda esa velocidad del router a los dispositivos que haya conectados a él. Y se supone que si utilizas un cable de red, es para que la conexión sea más rápida que el WiFi.

Esta es la tabla en la que puedes ver los principales datos de cada una de las categorías de cable Ethernet que puedes encontrarte. La velocidad determina la velocidad máxima soportada por cada cable. Verás que hay veces que diferentes categorías soportan la misma velocidad, pero eso no quiere decir que sean iguales, ya que hay otros parámetros como la frecuencia a tener en cuenta.

La frecuencia define la potencia de la red, y suele establecer su anchura y el rango de pérdida de datos a lo largo del cable. Cuando más largo sea un cable de red, más potencia se irá perdiendo. Y es que un cable de un metro normalmente

CATEGORÍA	VELOCIDAD	FRECUENCIA	VELOCIDAD DE DESCARGA
ETHERNET CAT 5	100 Mbps	100 MHz	15,5 MB/s
ETHERNET CAT 5E	1.000 Mbps	100 MHz	150,5 MB/s
ETHERNET CAT 6	1.000 Mbps	250 MHz	150,5 MB/s
ETHERNET CAT 6A	10.000 Mbps	500 MHz	1.250 MB/s ó 1,25 GB/s
ETHERNET CAT 7	10.000 Mbps	600 MHz	1,25 GB/s
ETHERNET CAT 7A	10.000 Mbps	1.000 MHz	1,25 GB/s
ETHERNET CAT 8	40.000 Mbps	2.000 MHz	5 GB/s

Ilustración 55

imagina que tienes en tu casa una conexión de 200 Mbps, pero que tu cable de red sólo es capaz

ofrecerá un mayor pico de velocidad que uno de



tres, aunque la diferencia la establece la frecuencia.

A continuación, te dejamos los tipos de apantallamientos que vas a encontrarte en los

UTP (Unshielded Twisted Pair – Par trenzado no apantallado):

- Es un cable sin apantallamiento. Esto lo sigue haciendo bueno para utilizar en casa, por ejemplo, para conectar tu ordenador, NAS o cualquier otro dispositivo al router. Pero es el menos indicado para ser utilizado en instalaciones que van por dentro de la pared y requieren de cables especialmente largos.

FTP (Foiled Twisted Pair- Par trenzado con pantalla global):

- Es un tipo de cable parecido al UTP, donde los pares de cables trenzados no están apantallados. Sin embargo, sí tienen una pantalla global, una especie de protección que envuelve todos a la vez para darles un poco de protección ante interferencias externas.

STP (Shielded Twisted Pair- Par trenzado apantallado):

- Los pares de cables trenzados van recubiertos cada uno por una malla conductora que actúa como una pantalla frente a las interferencias y el ruido eléctrico. Su protección es mayor que la de los dos tipos anteriores, y los convierten en cables mejor preparados para las instalaciones eléctricas que van por dentro de la pared

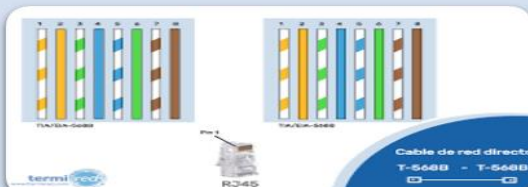
SFTP (Shield Foiled Twisted Pair - Par trenzado blindado y apantallado):

- Es un tipo de cable especial que combina las protecciones del FTP y STP. Los pares trenzados de cables van recubiertos cada uno por una malla protectora, pero a la vez todo el conjunto de pares también tiene un recubrimiento extra. Estos son los que mejor evitan las interferencias eléctricas y más idóneos para tiradas largas, aunque son más costosos.

cables

Por otra parte, tenemos el modo de conexionar el cable, fijándose una serie de recomendaciones para que ello se realice del modo más común a la

hora de conectar los distintos dispositivos que forman parte de la red.



Cable directo

- El cable de red directo no cambia su dirección. Ambos extremos utilizan el mismo estándar de cableado: T-568A o T-568B. Por lo tanto, ambos extremos (conector A y conector B) del cable directo tienen una disposición de cables del mismo color.



Cable cruzado

- El cable cruzado, como su nombre indica, se cruza o cambia de dirección de un extremo a otro, el cable cruzado utiliza diferentes estándares de cableado en cada uno de sus extremos: uno el estándar T568A y el otro el estándar T568B. Ambos lados (conector A y conector B) del cable cruzado tendrán una disposición de cables de diferente color; los cables que salen del conector A deben coincidir con sus pins correspondientes en el conector B. (FERNÁNDEZ, 2022)





Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=unnO9yZCYk>

Video de reforzamiento



¿Qué son las redes y cómo funciona internet?



Referencias

COMPUMAX. (s.f). Redes cableadas e inalámbricas: todas las diferencias del artículo. Recuperado de <https://compumax.ec/redes-cableadas-e-inalambricas-todas-las-diferencias/>



Práctica 11 Opción A "Armando A y B"

Instrucciones: En equipos de 5 a 7 integrantes elaborará la configuración de cableado estándar 568A, 568B. Elaborar un reporte de los pasos que se siguieron para el armado de los cables.



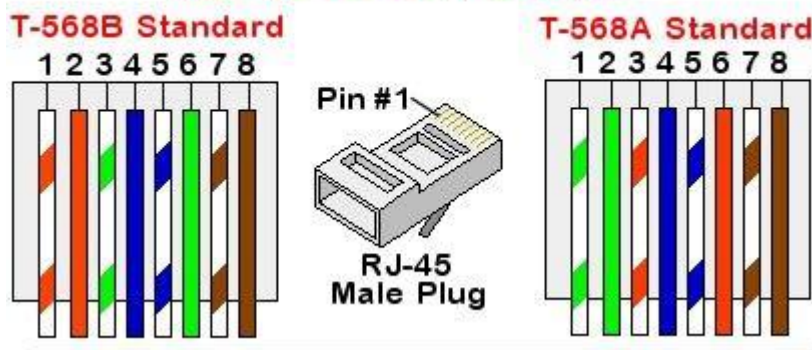
Propósito:

Elaborará la configuración de cableado estándar 568A, 568B.

Conocimientos:

- Identifica y realiza los procedimientos para la elaboración de la configuración de cableado según los estándares.

RJ-45 Color Code



Con la ayuda del profesor, y poniendo en práctica los conocimientos de la lectura "cableado e instalación física y lógica de una red casera" seguir las instrucciones proporcionadas por el profesor para la configuración y armado de cables de red con las diferentes configuraciones.

Para finalizar, se deberán probar los cables con un tester para verificar su correcto funcionamiento.

De no contar con tester, deberán conectar una pc a un router y verificar su correcta comunicación de preferencia verificar la navegación de internet.

Elaborar un reporte de los pasos que se siguieron para el armado de los cables.

Video de apoyo: <https://www.youtube.com/watch?v=XpeKWEXw7HE>



 COBATAB	FORMATO DE REPORTE Armado Cables estándar 568A, 568B	
Capacitación en Tecnologías de la información y comunicación Submódulo 2: Mantenimiento y redes de Cómputo.		
Integrantes de equipo:		Semestre y grupo:
Práctica: Armado Cables estándar 568A, 568B	No. de Práctica: 6	Fecha:
Materiales a utilizar: 		
Desarrollo: (Armado de cables): 		



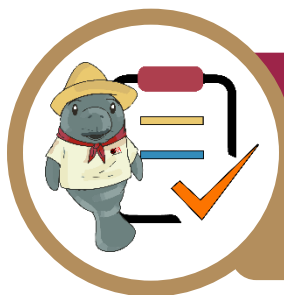
Conclusiones: (Que aprendí, como lo aprendí):

Observaciones (dificultades en la realización de la práctica):

Anexos: (fotos o capturas de pantalla la realización y resultados de la actividad):



"Educación que genera cambio"



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Práctica 11 Opción A
"Armando A y B"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Reporte			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Presenta un reporte con la información clara y adecuada, utilizando la terminología apropiada.			1		
2	Utiliza la configuración adecuada para el armado de cables.			1		
3	Identifica las herramientas necesarias para el armado de cables			1		
4	Sigue los pasos para el correcto armado de los cables			2		
5	Compara con sus compañeros de equipo los resultados obtenidos.			2		
6	Colabora activamente discutiendo el proceso de la práctica, respetando los puntos de los demás integrantes de equipo.			1		



7	El reporte no presenta faltas gramaticales, ni errores ortográficos.			1		
8	Entrega en tiempo y forma conforme los criterios señalados por el docente.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Actividad 11 Opción B "Armando A y B"

Instrucciones: De manera individual ordena de manera correcta la serie de pasos necesarios para elaborar la configuración de cableado estándar 568A, 568B. Y menciona las herramientas a utilizar.



Propósito:

Ordena de manera correcta la secuencia de pasos a seguir para la configuración de cableado estándar 568A o 568B.

Conocimientos:

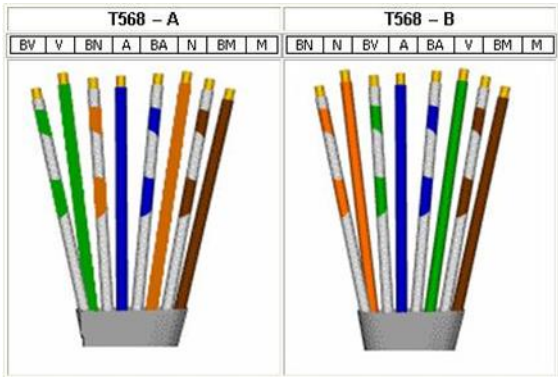
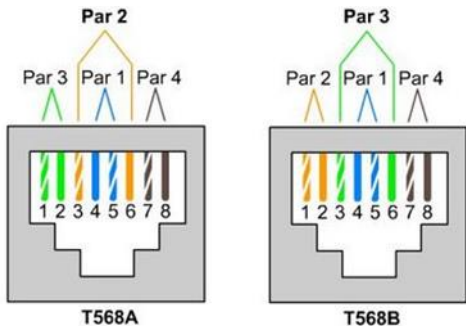
Identifica los procedimientos para la elaboración de la configuración de cableado según los estándares. Visualiza el siguiente video "Ponchar Cable de Red UTP - Rj45 Norma Básica para siempre 2022" https://www.youtube.com/watch?v=RMqHHn4kGXY&ab_channel=EduOficialYT y Poniendo en práctica los conocimientos de la lectura "cableado e instalación física y lógica de una red casera" menciona los materiales a utilizar y enumera de la manera correcta las instrucciones para la configuración y armado de cables de red, con las diferentes configuraciones.

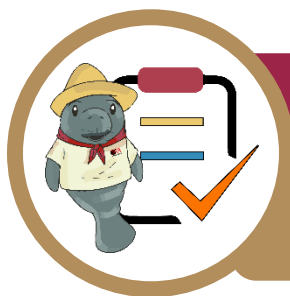
Materiales para utilizar:

Procedimiento

Paso	Descripción
()	Quitar la cubierta exterior aproximadamente 2.5cm, de modo de tener los pares trenzados expuestos. Evitar dañar el revestimiento de los pares trenzados.
()	Eliminar los excedentes o extremos maltratados.
()	Separar cada par trenzado y desarmar el trenzado.
()	Verificar que los extremos de los hilos toquen el extremo interior del conector.



()	Ordenar los hilos, de acuerdo a la norma elegida, como se muestra en la siguiente imagen. 
()	Para ayudar a conservar el orden de la norma elegida y su posterior inserción en el jack RJ45, usar las guías respectivas.
()	Cortar el excedente de los hilos, de modo que sea posible su inserción en el jack RJ45 y que el conector alcance al revestimiento exterior.
()	Ensamblar el conector usando el Crimping Tool.
()	Inserte el cable alineado en uno de los conectores RJ45 cuidando que se respete el orden de los colores y la posición de los pines. 
()	Verificar que una pequeña parte de la cubierta exterior quede dentro del conector.



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Actividad 11 Opción B
"Armando A y B"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Tabla			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Presenta la información clara y adecuada, utilizando la terminología apropiada.			1		
2	Utiliza la secuencia adecuada para el armado de cables.			1		
3	Identifica las herramientas necesarias para el armado de cables			1		
4	Sigue los pasos para el correcto armado de los cables			2		
5	Compara con sus compañeros de equipo los resultados obtenidos.			2		
6	Colabora activamente discutiendo el proceso de la práctica, respetando los puntos de los demás integrantes de equipo.			1		
7	La información no presenta faltas gramaticales, ni errores ortográficos.			1		



8	Entrega en tiempo y forma conforme los criterios señalados por el docente.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		



Lectura 14 “Enredados”

Instrucciones: Lee con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales. Recuerda revisar el material de apoyo que encontraras al finalizar la lectura, que te servirá de apoyo para reforzar tu aprendizaje.



Instalación de una red casera.

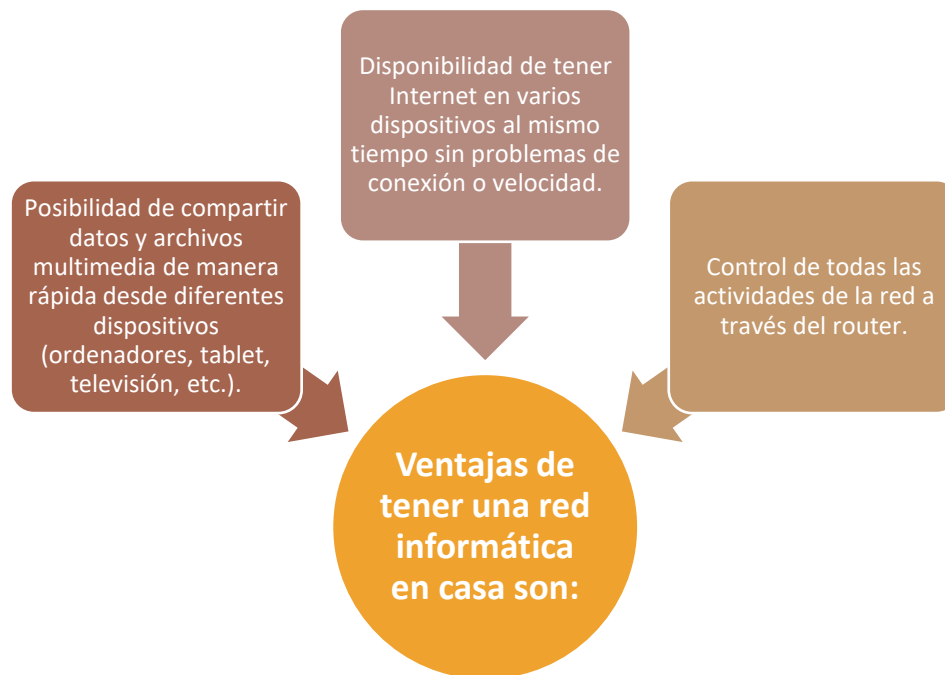
Las redes informáticas habituales en los hogares son las redes PAN y LAN. Las primeras permiten conectar smartphones, tablets, impresoras, videoconsolas, ordenadores portátiles o equipos de escritorio usando un cable. Su principal inconveniente es que tienen cobertura limitada (hasta 10 metros).

Las redes locales LAN, por su parte, permiten acceder a dispositivos comunes como servidores, impresoras o unidades de almacenamiento. Su ámbito de conexión, a través de cables de cobre o mediante fibra óptica de vidrio, también está limitado físicamente, aunque tiene mayor amplitud. Las redes WLAN (Wireless Local Area

Network) son aquellas en las que los nodos o elemento se conectan mediante Wi-Fi.

Elementos para instalar una red:

- Varios equipos (mínimo dos), conectados con tarjeta de red Ethernet o Wifi.
- Router: es el elemento más importante de una red informática. El router gestiona todos los equipos dependientes de la red.
- Repetidor WiFi: estos aparatos captan la señal de Internet y la replican para que llegue a todas las estancias de la vivienda cuando el router no tiene esta capacidad.



- Cable de red: el cable de red conecta todos los equipos de una red informática de manera cableada.
- Conmutador o switch: normalmente los router tienen cinco puertos para conectar diferentes equipos. Cuando éstos son insuficientes, puede usarse un switch conmutador para ampliar el número de puertos de conexión. Este

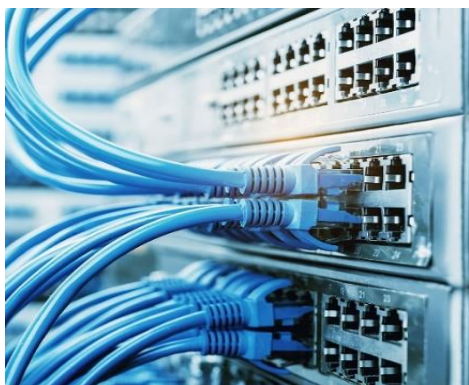


Ilustración 56

elemento, además, funciona como un filtro y mejora el rendimiento y seguridad de las redes informáticas locales. El conmutador se conecta al router con un cable RJ45, que es el utilizado en las redes de cableado estructurado. Este tipo de cables son compatibles con todas las tecnologías actuales de conexión a Internet.

Como instalar una red

Debemos de tener en cuenta si disponemos de ADSL o de fibra óptica. Si tenemos ADSL tendrás que conectar el router a la red eléctrica y a la línea de teléfono. Si tenemos fibra óptica, la conexión suelen hacerla profesionales. Debemos conocer el IP para poder configurar el router. En la parte inferior de este dispositivo hay

una etiqueta con la dirección IP, el nombre de usuario y la contraseña de acceso al router.

El siguiente paso para instalar una red informática es configurar el router. Una vez dentro del sistema podemos cambiar el SIDD (nombre de la red), su contraseña y su canal. También podemos detectar quién está conectado a nuestra red y abrir/cerrar los puertos para aplicaciones como correo electrónico, descarga de ficheros, etc.

Una vez dentro del router también podremos habilitar el control parental (para bloquear contenidos o habilitar el acceso a Internet solo cuando estemos en casa), realizar una copia de seguridad, actualizar el firmware del sistema o restaurar los valores de fábrica del dispositivo.

Una vez que verifiquemos la red, debemos poner todos los equipos en un mismo grupo de trabajo y asignar a cada uno un nombre. Eso lo hacemos pulsando sobre “Mi Equipo” con el botón derecho y eligiendo la opción “Propiedades». Después, elegimos “Configuración de nombre, dominio y grupo de trabajo del equipo” y para acabar “Cambiar configuración” de tal forma que los equipos «puedan detectarse» entre sí.

Para finalizar, únicamente debemos elegir qué carpetas o dispositivos queremos compartir con el resto de equipos de la red informática de nuestra casa. Vamos hacia la carpeta que deseamos compartir, hacemos clic encima con el botón derecho y pulsamos «Propiedades». Después, clic en la pestaña “Compartir” y elegimos a los usuarios con los que deseamos que tengan acceso a dicha carpeta.

Componentes físicos y lógicos.

La topología de una red es la configuración o relación de los dispositivos de red y las interconexiones entre ellos. Las topologías LAN y



WAN se pueden ver de dos maneras: o Topología física: se refiere a las conexiones físicas e identifica cómo se interconectan los dispositivos finales y de infraestructura, como los routers, los switches y los puntos de acceso inalámbrico. Las topologías físicas generalmente son punto a punto o en estrella.

Topología lógica: se refiere a la forma en que una red transfiere tramas de un nodo al siguiente. Esta disposición consta de conexiones virtuales entre los nodos de una red. Los protocolos de capa de enlace de datos definen estas rutas de señales lógicas. La topología lógica de los enlaces punto a punto es relativamente simple, mientras que los medios compartidos ofrecen métodos de control de acceso al medio deterministas y no deterministas.

<<<La capa de enlace de datos "ve" la topología lógica de una red al controlar el acceso de los

datos al medio. La topología lógica influye en el tipo de entramado de red y el control de acceso al medio que se utilizan. (Balderas, 2021).

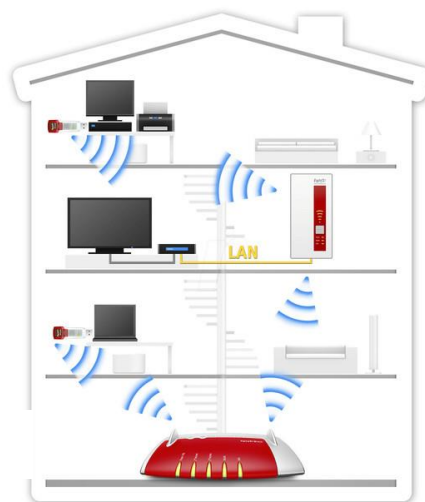


Ilustración 57





Recurso didáctico sugerido

<https://www.youtube.com/watch?v=X4fCIhL-5VY>

Video de
reforzamiento



Montaje red
informática en
casa



Referencias

Data.cr. (2021, Junio 2). Guía básica para montar una red de área local. Recuperado de <https://www.data.cr/2021/06/02/guia-basica-para-montar-una-red-de-area-local/>





Práctica 12 Opción A. “Enredados”

Instrucciones: Con apoyo de tu docente, en equipos de 5 a 7 integrantes, solicita dos computadoras, modem, router (con conexión a wifi) y cables LAN para configurar directamente e identifiquen el funcionamiento de una red doméstica.



Propósito:

Elaborar una red doméstica.

Conocimientos:

- Identifica y realiza los procedimientos para la elaboración de una red doméstica.

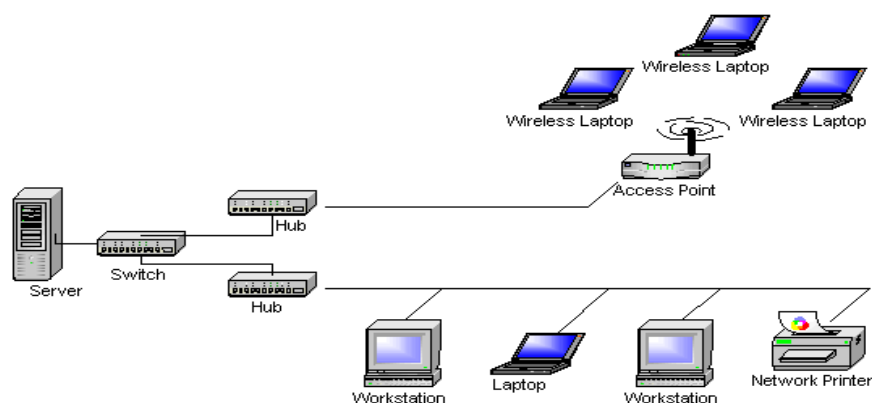
Materiales:

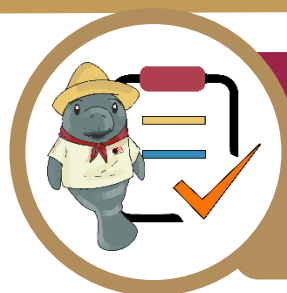
- Computadoras
- Modem
- Router (con conexión a wifi)
- Cables LAN
- Dispositivos móviles

Poniendo en práctica los conocimientos de la lectura “cableado e instalación física y lógica de una red casera” y siguiendo las instrucciones dictadas por el profesor, armar una red casera y identificar los elementos que la componen, así como observar cómo se debe realizar las configuraciones a los equipos para poder conectarse a la red y realizar un reporte que contenga:

- Un bosquejo de la red Realizada.
- Describir la Configuración inicial y básica de los equipos de red.
- Identificar los elementos que componen una red.
- Descripción del funcionamiento de una red doméstica.

Puedes apoyarte del siguiente link: <https://www.data.cr/2021/06/02/guia-basica-para-montar-una-red-de-area-local/>





"Educación que genera cambio"

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Práctica 12 Opción A
"Enredados"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Realiza el procedimiento adecuado para el armado de la red casera.			1		
2	Realiza la configuración inicial y básica de los equipos de la red.			1		
3	El alumno conecta de manera exitosa todos los dispositivos móviles al router.			1		
4	Trabaja en equipo y de forma colaborativa.			2		
5	Identifica los elementos que componen una red local.			2		
6	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollo de su actividad.			1		
7	El reporte no presenta faltas gramaticales, ni errores ortográficos.			1		
8	Entrega en tiempo y forma conforme los criterios señalados por el docente.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





Actividad 12 Opción B. “Enredados”

Instrucciones: *Elabora una guía básica para montar una red doméstica y responde los siguientes cuestionamientos.*



Elaborará una guía básica para elaborar una red doméstica.

Conocimientos:

Identifica los procedimientos para la elaboración de una red doméstica.

La guía deberá contener:

- Portada.
- Responder los cuestionamientos.
 - ¿Qué necesito para crear una red LAN? Asegúrese de tener los siguientes requisitos necesarios para que usted pueda montar una red local.
 - Conexión a internet estable
 - Tener en cuenta el número de computadores y periféricos a conectar.
 - Contar con un Modem y un Router (preferiblemente con Wifi)
 - Si el número de equipos sobrepasa las entradas RJ45, necesitará un Switch o Conmutador.
 - Cables LAN para conectar directamente
 - ¿Qué debo revisar previamente a una instalación?
 - Procure que la persona que realice el trabajo de instalación tenga en cuenta la distancia entre las computadoras de la fuente de internet, asimismo, uno de los computadores debe hacer función de servidor para gestionar la señal de manera adecuada.
 - La organización jugara un papel muy importante, una mala gestión en la instalación de una red local puede traer dificultades.
 - ¿Cuáles son los pasos para instalar una red doméstica?
 - Conectar el modem y establecer conexión con el router a través de un cable RJ45.
 - Configurar la computadora que funcionará como servidor DHCP, facilita un ip dinámica para cada puerto conectado.
 - Establecer comunicación en las computadoras y periféricos, recomendable hacer una instalación de manera mixta para recibir tanto equipos LAN como WLAN.
 - Configurar los equipos, prueba cada uno de ellos para asegurar que trabajan correctamente.
 - ¿Como puedo compartir archivos por red?
 - Para iniciar el proceso de comunicación entre los equipos solo necesitará seguir los siguientes pasos:
 - Asegurar que se visualice la señal de la red interna tanto por LAN como por vía Wifi.



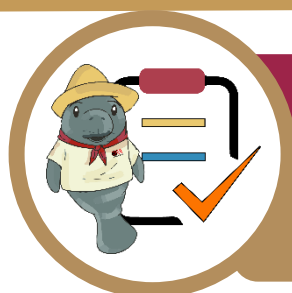
“Educación que genera cambio”

- Escriba “redes” en la barra de búsqueda de inicio o diríjase al “Centro de Redes y Recursos compartidos”.
 - Después de presionar Enter o clickear en la ventana, diríjase a “Cambiar configuración de uso compartido avanzado”.
 - Ahora solo marque las opciones que permitan la detección automática de redes y el uso compartido de archivos.
- Conclusión.

Ejemplo:

https://issuu.com/derian.m/docs/manual_digital.docx





"Educación que genera cambio"

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO
Actividad 12 Opción B
"Enredados"

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)		Matriculas(s)				
Producto: Guía		Fecha				
Formación Laboral Básica: Mantenimiento y Redes de Computo		Periodo:2025-2026B				
Nombre del docente:		Firma del docente				
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Realiza el procedimiento adecuado para la elaboración del documento.			1		
2	Identifica la configuración inicial y básica de los equipos de la red.			1		
3	Entiende y identifica los elementos que componen una red informática.			1		
4	Trabaja en equipo y de forma colaborativa.			2		
5	Describe elementos que componen la red.			2		
6	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollo de su actividad.			1		
7	El reporte no presenta faltas gramaticales, ni errores ortográficos.			1		
8	Entrega en tiempo y forma conforme los criterios señalados por el docente.			1		
				CALIFICACIÓN		
Logros				Aspectos de Mejora		





Actividad No.1 Reforzamiento" Mapa conceptual"

Instrucciones: Realiza un mapa conceptual identificando los tipos de mantenimiento para computadoras. Utiliza un software para su diseño (Canva)



Anexos

HIMNO DEL COBATAB



¡Oh!, Colegio de Bachilleres, impetuosa y querida
institución casa fiel del conocimiento,
hoy te canto este himno con amor,
eres rayo de esperanza del mañana,
eres la voz de la verdad.

¡Oh!, Colegio de Bachilleres, eres
luz en medio de la oscuridad.
//Colegio de bachilleres conducta
clara y firme decisión
Colegio de bachilleres tu misión
para siempre es ser mejor.//

En Tabasco se ha sembrado
la semilla que un día germinara,
el impulso de la vida modernista
en progreso de toda la sociedad,
es tu memorable historia gran
orgullo para toda la región,
educación que genera cambio,
ejemplo digno en cada generación.



PORRA INSTITUCIONAL

¡Somos!

¡Somos!

Jóvenes Bachilleres

Jóvenes Bachilleres

Con Valor y Lealtad

De Norte a Sur

De Este a Oeste

Somos líderes Bachilleres del Sureste
COBATAB Unido, COBATAB Fortalecido.
Este encuentro lo gano porque lo gano
Como dijo el Peje, me canso ganso.

¡Somos!

¡Somos!

Jóvenes Bachilleres

Jóvenes Bachilleres

¡Somos!

¡Somos!

Jóvenes Bachilleres

Jóvenes Bachilleres

COBATAB Unido, COBATAB Fortalecido



COBACHITO



Colegio de Bachilleres,
Está de fiesta señores
Pues todos sus estudiantes
Hoy celebran con honores.

Que ya llegó la alegría
Es hora de motivar
Bailemos con algarabía
Cobachito nos guiará.

Allá por el acahual
En los ríos de Tabasco
Aconchado en unas ramas
O nadando sin parar.

Un manatí se ha ganado
El cariño de la gente
Cobachito le han llamado
Y no para de bailar.

Cobachito, con él vamos a ganar
Cobachito, eres espectacular
Cobachito, respetamos tu hábitat
Cobachito, mascota del COBATAB.

Mientras la orquesta se escucha
Y la porra se emociona
Los jóvenes bachilleres
A una voz ovacionan

Con orgullo representan
A una gran institución
COBATAB está presente
Y Cobachito ya llegó.

