

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

CAPACITACIÓN DE TIC'S

MÓDULO 2 HARDWARE Y COMUNICACIONES

CUARTO SEMESTRE



Guía Estudiante

2022-2023B

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

MTRO. ERASMO MARTÍNEZ RODRÍGUEZ
Director General

DRA. SONIA LÓPEZ IZQUIERDO
Directora Académica

DRA. GISELLE OLIVARES MORALES
Subdirectora de Planeación Académica

DR. JOSÉ LUIS MADRIGAL ELISEO
Subdirector de Servicios Educativos

MTRO. GERARDO LÓPEZ GARCÍA
Subdirector de Educación Media Superior Abierta y a Distancia

MTRO. ALLAN LÓPEZ GALLEGOS
Jefe del Departamento de Capacitaciones para el Trabajo

CAPACITACIÓN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
Módulo II Hardware y Comunicaciones
Submódulo 1: Comunidades Virtuales
Submódulo 2: Mantenimiento y redes de cómputo

En la realización del presente material participaron:

Gabriela Zurita Rangel
Ventura Gutiérrez Cabrera
Jesús Zacarias May Sánchez

Miguel Bolio Álvarez.
Mireya Díaz Hidalgo.
Patricia Del Carmen Rabanales Cervantes.
Yahaira Méndez Sánchez.
María De La Luz Rivera Rivera.

Moisés Palacio González.
Javier Antonio Pérez Alvarado.
Miguel Ángel Rodríguez Hernández.
Juan Manuel Zentella Lázaro.

Edición: 2022-2023B

Revisado por: Mtro. Allan López Gallegos

Este material fue elaborado bajo la coordinación y supervisión de la Dirección Académica del Colegio de Bachilleres del Estado de Tabasco.

www.cobatab.edu.mx



Tabla de contenido

Fundamentación	V
Enfoque de la Disciplina	VIII
Ubicación del Módulo	X
Mapa de la Capacitación	XI
Relación de los Contenidos con los Aprendizajes Claves	XII
Competencias Genéricas.....	XIII
Competencias Profesionales Básicas	XVI
Evaluación por Competencias	XVII
Instrumentos de Evaluación.....	XIX
Temario	XXI
Submódulo 1. Comunidades Virtuales	24
Aprendizajes esperados	25
Competencias.....	25
Encuadre del Submódulo I – Comunidades Virtuales	26
Situación didáctica 1	27
¿Cómo realizo la Situación didáctica?.....	28
Evaluación Diagnóstica.....	32
Lectura 1 “Mi Mundo Virtual”	34
Actividad 1 - Opción A: “Tipos de redes sociales”	41
Lectura 2 “Administrando mejor las redes sociales”	45
Actividad 2: Opción A “Diseñando la estrategia de Marketing”	54
Ejercicio Teórico 2: Opción B “Herramientas del Community Manager”	56
Lectura 3 “Identidad Virtual”	58
Actividad 3: Opción A “Publicando el Perfil Digital de la Empresa”	62
Ejercicio Teórico 3: Opción B “Infografía Perfiles Conocidos”	65
Lectura 4 “Podcasting mi herramienta de aprendizaje”	67
Practica 1: Opción A “Creando mi podcasting”	70
Ejercicio Teorico 4: Opción B “Cuadro de doble entrada RSS”	74
Lectura 5. “Identificando la comunidad”	76
Practica 2: Opción A “Creando mi robot vendedor”	90
Ejercicio Teórico No. 5: Opción B “Promoviendo mis saberes”	99



Lectura 6. “Fundamentos Básicos de E-learning”	101
Practica No.3 “Espacios digitales de conocimientos”	110
Ejercicio Teórico 6: “Opción B Red social de conocimiento”	114
Lectura 7. “El catálogo de mi empresa”	117
Practica No.4 “Creación de catalogo digital de productos Microsoft Office 365”	123
Practica No.5 “Creación de catalogo digital G Suite”	128
Lección 6 Construye-T	131
Submódulo 2. Mantenimiento y redes de cómputo	133
Aprendizajes esperados	134
Competencias.....	134
Encuadre del Submódulo II – Mantenimiento y Redes de Cómputo	135
Criterios de evaluación.....	135
Situación didáctica 2	138
¿Cómo realizo la Situación didáctica?.....	139
Evaluación Diagnóstica.....	141
Lectura 1. “Conociendo mi laptop”	143
Actividad 1. “Partes de una computadora”	149
Lectura 2. “La compu que quiero”	151
Actividad 2. “Unidades de medida de información”	156
Actividad 3. “Características de un equipo de cómputo”	158
Lectura 3. “Los integrantes de mi máquina personal”	160
Actividad 4. “Elementos internos de la computadora”	173
Actividad 5. “¿Qué es lo que tu smartphone sabe sobre ti?”	175
Lectura 4. “Conociendo mi sistema... operativo”	177
Actividad 6 – Opción A. “Características del SO”	184
Ejercicio Teórico 1 – Opción B. “Tipos de SO”	186
Lectura 5. “Todo debe estar en su lugar”	188
Practica 1 - Opción A. “Configuración de un equipos de cómputo”	194
Ejercicio Teórico 4 – Opción B. “Sistemas operativos”	196
Lectura 6. “Formateando mi memoria”	198
Práctica 2 – Opción A. “Formateando mi unidad”	205
Ejercicio Teórico 5 – Opción B. “Formateando mi unidad”	207
Práctica 3 – Opción A. “Información del disco duro”	213



Ejercicio Teórico 6 – Opción B. “Información del disco duro”	216
Práctica 4 – Opción A. “USB arranque de SO”	223
Ejercicio Teórico 7 – Opción B. “Instalación del SO”	225
Actividad 7 – Opción A. “Actualizando drivers”	232
Ejercicio Teórico 2 – Opción B. “Actualizando drivers”	234
Actividad 8 – Opción A. “Instalando programas”	240
Ejercicio Teórico 3 – Opción B. “Instalando programas”	242
Lectura 7. “Conociendo el mantenimiento preventivo y correctivo del equipo de cómputo”	244
Actividad 9. “Relacionando mantenimiento”	248
Lectura 8. “Materiales, herramientas, áreas de trabajo”	250
Actividad 9. “Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo”	255
Lectura 9. “Explorando y revisando físicamente la PC”	257
Lectura 10. “Tuneando interna y externamente los componentes y periféricos del PC”	259
Práctica 5 – Opción A. “Video mantenimiento preventivo”	266
Ejercicio Teórico 5 – Opción B. “Reporte mantenimiento”	268
Lectura 11. “Viviendo entre redes”	271
Práctica 6 – Opción A. “Armado Cables estándar 568A, 568B”	274
Ejercicio Teórico 6 – Opción B. “Armado Cables estándar 568A, 568B”	276
Práctica 7 – Opción A. “Enredados”	282
Ejercicio Teórico 7 – Opción B. “Enredados”	284
Lección 10 Construye-T	287



Fundamentación

Teniendo como referencia el actual desarrollo económico, político, tecnológico y cultural de México, la Dirección General del Bachillerato dio inicio a la Actualización de Programas de Estudio integrando elementos tales como los aprendizajes claves, contenidos específicos y aprendizajes esperados que atienden al Nuevo Modelo Educativo para la Educación Obligatoria. Además de conservar el enfoque basado en competencias, hacen énfasis en el desarrollo de habilidades socioemocionales y abordan temas transversales tomando en cuenta lo estipulado en las políticas educativas vigentes.

Considerando lo anterior, dicha actualización tiene como fundamento el Programa Sectorial de Educación 2013 – 2018, el cual señala que la Educación Media Superior debe ser fortalecida para contribuir al desarrollo de México a través de la formación de hombres y mujeres en las competencias que se requieren para el progreso democrático, social y económico del país, mismos que son esenciales para construir una nación próspera y socialmente incluyente basada en el conocimiento. Esto se retoma específicamente del objetivo 2, estrategia 2.1., en la línea de acción 2.1.4., que a la letra indica: “Revisar el modelo educativo, apoyar la revisión y renovación curricular, las prácticas pedagógicas y los materiales educativos para mejorar el aprendizaje”.

Asimismo, este proceso de actualización pretende dar cumplimiento a la finalidad esencial del Bachillerato que es: “generar en el estudiantado el desarrollo de una primera síntesis personal y social que le permita acceso a la educación superior, a la vez que le dé una comprensión de su sociedad y de su tiempo, y lo prepare para su posible incorporación al trabajo productivo”¹, así como los objetivos del Bachillerato General que expresan las siguientes intenciones formativas: ofrecer una cultura general básica: que comprenda aspectos de la ciencia; de las humanidades y de la técnica a partir de la cual se adquieran los elementos fundamentales para la construcción de nuevos conocimientos; proporcionar los conocimientos, los métodos, las técnicas y los lenguajes necesarios para ingresar a estudios superiores y desempeñarse de manera eficiente, a la vez que se desarrollan las habilidades y actitudes esenciales sin que ello implique una formación técnica especializada para la realización de una actividad productiva socialmente útil.

El **Componente de Formación Profesional** aporta al estudiantado elementos que le permiten iniciarse en diversos aspectos del sector productivo, fomentando una actitud positiva hacia el trabajo y en su caso, su integración al mismo. Los módulos que conforman este programa son el resultado del trabajo colegiado con personal docente que imparte esta capacitación en los diferentes subsistemas coordinados por esta Dirección General, quienes brindan su experiencia y conocimientos buscando responder a los diferentes contextos existentes en el país, así como a la formación de una ciudadanía socialmente útil, para que el estudiantado cuente con la opción de iniciar una ruta laboral que le promueva una proyección hacia las diferentes modalidades laborales.

Aunado a ello, en virtud de que la Educación Media Superior debe favorecer la convivencia, el respeto a los derechos humanos y la responsabilidad social, el cuidado de las personas, el entendimiento del entorno, la protección del medio ambiente, la puesta en práctica de habilidades productivas para el desarrollo integral de los seres humanos, la actualización del presente programa

¹ Diario Oficial de la Federación (1982). México.



de estudios, incluye **temas transversales** que según Figueroa de Katra (2005)², enriquecen la labor formativa de manera tal que conectan y articulan los saberes de los distintos sectores de aprendizaje que dotan de sentido a los conocimientos disciplinares, con los temas y contextos sociales, culturales y éticos presentes en su entorno; buscan mirar toda la experiencia escolar como una oportunidad para que los aprendizajes integren sus dimensiones cognitivas y formativas, favoreciendo de esta forma una educación incluyente y con equidad.

De igual forma, con base en el fortalecimiento de la educación para la vida, se abordan dentro de este programa de estudios los **temas transversales**, mismos que se clasifican a través de ejes temáticos de los campos Social, Ambiental, Salud y Habilidad Lectora como en el componente básico, con la particularidad de que se complementen con características propias de la formación para el trabajo. Dichos temas no son únicos ni pretenden limitar el quehacer educativo en el aula, ya que es necesario tomar en consideración temas propios de cada comunidad, por lo que el personal docente podrá considerar ya sea uno o varios, en función del contexto escolar y de su pertinencia en cada submódulo.

- **Eje transversal Emprendimiento:** se sugiere retomar temas referentes a la detección de oportunidades y puesta en práctica de acciones que contribuyen a la demostración de actitudes tales como iniciativa, liderazgo, trabajo colaborativo, visión, innovación y creatividad promoviendo la responsabilidad social.
- **Eje transversal Vinculación Laboral:** se recomienda abordar temas referentes a la realización de acciones que permiten al estudiantado identificar los sitios de inserción laboral o autoempleo.
- **Eje transversal Iniciar, Continuar y concluir sus estudios de nivel superior:** se recomienda abordar temas referentes a los mecanismos que permiten al estudiantado reflexionar sobre la importancia de darle continuidad a sus estudios superiores.

Asimismo, otro aspecto importante que promueve el programa de estudios es la **interdisciplinariedad** entre asignaturas del mismo semestre, en donde diferentes disciplinas se conjuntan para trabajar de forma colaborativa para la obtención de resultados en los aprendizajes esperados de manera integral, permitiendo al estudiantado confrontarse a situaciones cotidianas aplicando dichos saberes de forma vinculada.

Por otro lado, en cada submódulo se observa la relación de la competencias genéricas y profesionales básicas, los conocimientos, las habilidades y actitudes que darán como resultado los aprendizajes esperados, permitiendo llevar de la mano al personal docente con el objetivo de generar un desarrollo progresivo no sólo de los conocimientos, sino también de aspectos ACTITUDINALES.

En ese sentido, el **rol docente** dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, tiene un papel fundamental, como lo establece el acuerdo Secretarial 447, ya que el profesorado que imparte el componente de formación profesional, es quien facilita el proceso educativo al diseñar actividades significativas que promueven el desarrollo de las competencias (conocimientos, habilidades y

² Figueroa de Katra, L. (2005). Desarrollo curricular y transversalidad. Revista Internacional Educación Global, Vol. 9. Guadalajara, Jalisco, México. Asociación Mexicana para la Educación Internacional. Recuperado de: http://paideia.synaptium.net/pub/pesegpatt2/tetra_ir/tt_ponencia.pdf



actitudes); propicia un ambiente de aprendizaje que favorece el **conocimiento social, la colaboración, la toma responsable de decisiones y la perseverancia** a través del desarrollo de habilidades socioemocionales del estudiantado, tales como la confianza, seguridad, autoestima, entre otras, propone estrategias disciplinares y transversales en donde el objetivo no es la formación de técnicas en diferentes actividades productivas, sino la promoción de las diferentes competencias profesionales básicas que permitan a la población estudiantil del Bachillerato General tener alternativas para iniciar una ruta a su integración laboral, favoreciendo el uso de herramientas tecnológicas de la información y la comunicación; así como el diseño de instrumentos de evaluación que atiendan al enfoque por competencias.

Es por ello que la Dirección General del Bachillerato a través del **Trabajo Colegiado** busca promover una mejor formación docente a partir de la creación de redes de gestión escolar, analizar los indicadores del logro académico del estudiantado, generar técnicas exitosas de trabajo en el aula, compartir experiencias de manera asertiva, exponer problemáticas comunes que presenta el estudiantado respetando la diversidad de opiniones y mejorar la práctica pedagógica, donde es responsabilidad del profesorado; realizar secuencias didácticas innovadoras a partir del análisis de los programas de estudio, promoviendo el desarrollo de habilidades socioemocionales y el abordaje de temas transversales de manera interdisciplinaria; rediseñar las estrategias de evaluación y generar materiales didácticos.

Finalmente, este programa de estudios brinda herramientas disciplinares y pedagógicas al personal docente, quienes deberán, a través de los elementos antes mencionados, potenciar el papel de los educandos como gestores autónomos de su propio aprendizaje, promoviendo la participación creativa de las nuevas generaciones en la economía, en el ámbito laboral, la sociedad y la cultura, reforzar el proceso de formación de la personalidad, construir un espacio valioso para la adopción de valores y el desarrollo de actitudes positivas para la vida.



Enfoque de la Disciplina

La capacitación de Tecnologías de la Información y Comunicación pertenece al campo disciplinar de Comunicación, tiene la finalidad de desarrollar en el estudiantado las habilidades comunicativas, verbales y no verbales para expresarse a través de diversos códigos y herramientas del lenguaje a través de las diferentes tecnologías de la información. Por otra parte, las Tecnologías de la Información y Comunicación se vinculan de manera interdisciplinar tanto con el campo de Matemáticas como con el de Comunicación, ya que aportan los elementos para la resolución de problemas mediante los algoritmos y la programación.

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

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, desde esta capacitación, 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.

La capacitación de Tecnologías de la Información y Comunicación busca desarrollar en el alumnado 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 promoción de las competencias genéricas, la interdisciplinariedad y los ejes transversales de vinculación laboral, Emprendimiento así como la continuación de sus estudios a nivel superior.

En el contexto curricular de la capacitación 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 al egresado en su incorporación al mundo laboral o bien para 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.

La enseñanza de la Capacitación de Tecnologías de la Información y Comunicación en la formación para el trabajo de los jóvenes, basada en las Normas Técnicas de Competencia Laboral (NTCL) del Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales (CONOCER) se



convierte en una necesidad de primer orden para cumplir con las exigencias de los sectores productivos, de contar con personal calificado que permita desarrollar las potencialidades de sus organizaciones al promover productos y servicios tanto en el mercado nacional como en el internacional, además de proporcionar las herramientas técnicas básicas al estudiantado egresado del nivel medio superior, que les permitirán vencer las fronteras e internarse en el mundo global a través de las Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC'S), además de la utilización de las Tecnologías del Aprendizaje y del conocimiento (TAC'S).

CINF0376.01 Elaboración de documentos y comunicación mediante el empleo de las características avanzadas aplicaciones de cómputo.

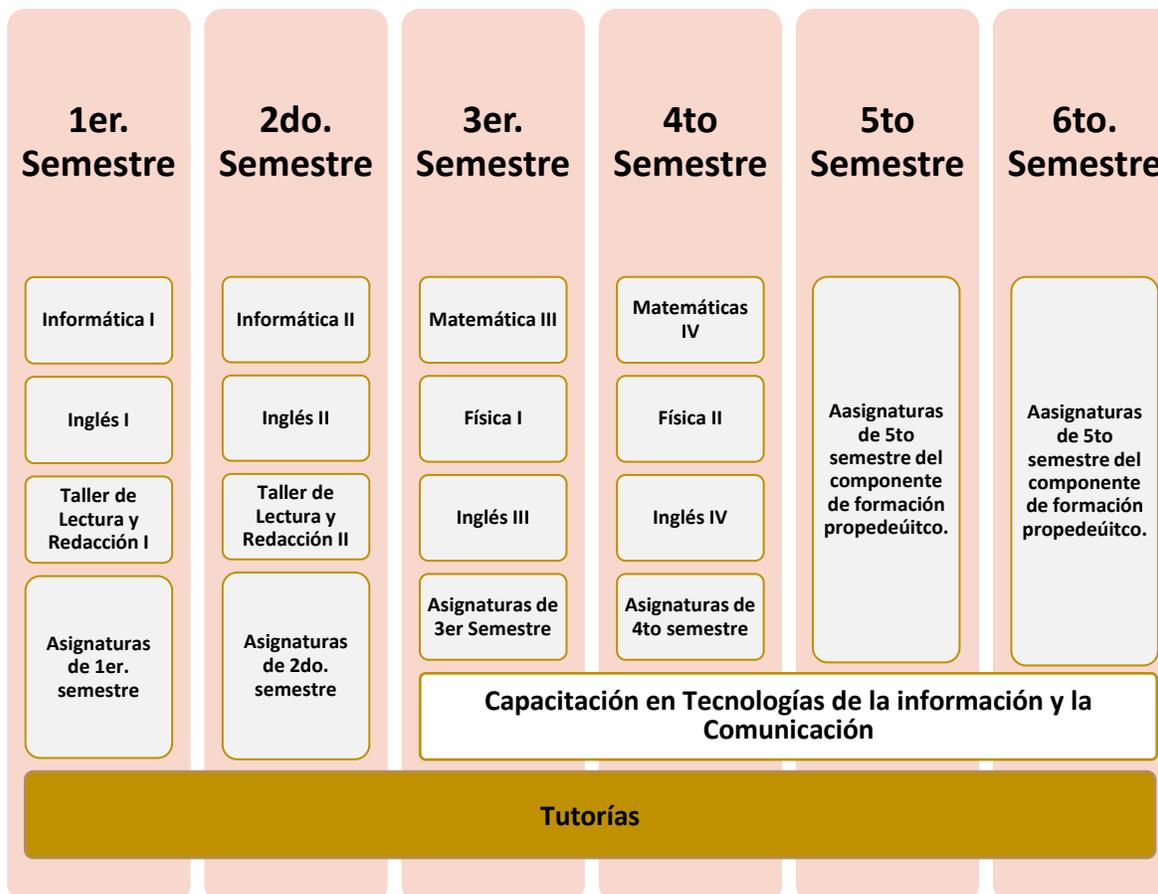
UINF0650.01 Preservar el equipo de cómputo, insumos, información y el lugar de trabajo
UINF0947.01 Operar las Herramientas de Cómputo en ambiente de red.

UINF0948.01 Elaborar documentos de texto mediante el empleo de las características avanzadas de la aplicación cómputo.

UINF0949.01 Elaborar hojas de cálculo mediante el empleo de las características avanzadas la aplicación de cómputo.



Ubicación del Módulo

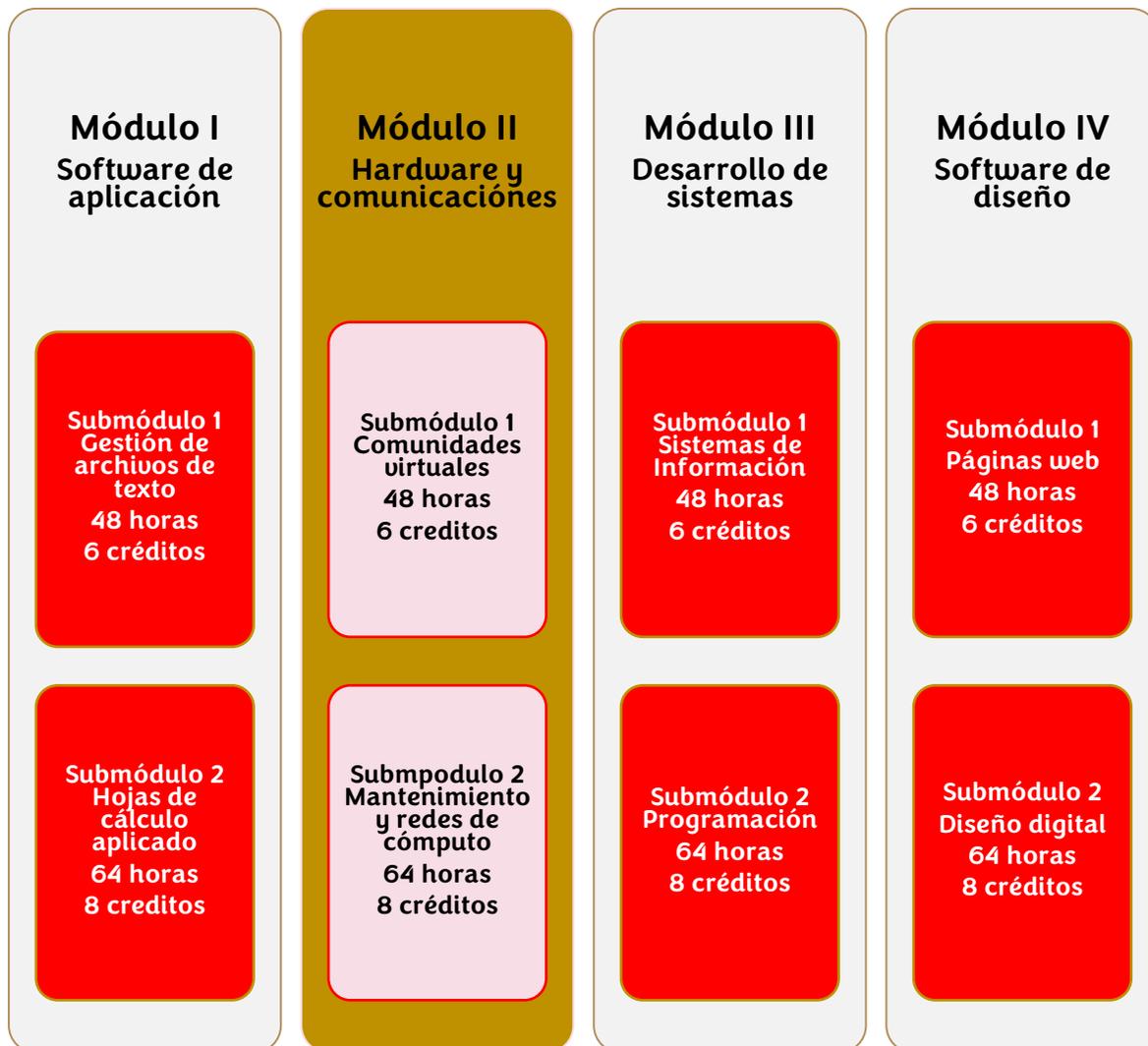


X

Tecnologías de la Información y la comunicación



Mapa de la Capacitación



Relación de los Contenidos con los Aprendizajes Claves

Campo Disciplinar: Comunicación

EJE	TEMÁTICA GENERAL	COMPONENTE	CONTENIDO CENTRAL	MÓDULO I
EMPENDIMIENTO	Desarrollo de habilidades personales	Coordinación de Proyectos	Fomentar la habilidad para concretar los medios y esfuerzos de un equipo de trabajo para una acción común y así lograr los objetivos de un proyecto.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Responsabilidad Social	Generar el compromiso, obligación y deber de contribuir voluntariamente para generar una sociedad más justa y proteger el ambiente por medio de una conducta ética para consigo mismo/a y su entorno.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Fomento a la innovación y la creatividad	Promover la capacidad de crear e idear algo nuevo y original, además de producir, assimilar y explotar con éxito una novedad, de manera que aporte soluciones inéditas a los problemas y permita responder a las necesidades de la sociedad en general.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
	Gestión del recurso humano	Administración del capital humano	Fomentar un mejor desempeño, aprovechamiento, acrecentamiento y mejora de las capacidades, habilidades, experiencias, conocimientos y competencias de las personas como miembros de un equipo de trabajo.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Comunicación Organizacional	Establecer estrategias de desarrollo, productividad y una mejora de las relaciones tanto internas como externas a fin de obtener un mejor desempeño por parte de los miembros de un equipo de trabajo, por lo que su finalidad se relaciona con los logros, éxitos o fracasos de estos en las organizaciones.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Manejo de relaciones sociales	Fomentar un desarrollo sólido y sano de sus relaciones personales, sociales, escolares y profesionales utilizando su inteligencia social y emocional	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
VINCULACIÓN LABORAL	Identificación de las oportunidades laborales o de emprendimiento en su contexto.	Contacto empresarial y/o institucional con la localidad	Análisis de los servicios de trabajo, los distintos tipos de remuneración y promoción de habilidades laborales que sirvan para identificar las características de cada perfil con las áreas fuertes y débiles referentes al ámbito laboral.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Búsqueda de Empleo	Brindar herramientas para encontrar un empleo acorde a sus actitudes, aptitudes y que responda a las necesidades del mercado laboral.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Principios básicos de inversión	Conocer y utilizar el capital en cierta actividad económica con el objetivo de incrementarlo. Fomentar la cultura del ahorro y la ubicación del capital durante el proceso de inversión.	N/A
		Creación de hábitos de estudio efectivo	Creación de hábitos de estudio que permitan facilitar el acceso a la universidad y favorezcan sus hábitos de estudio	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
INICIAR, CONTINUAR, CONCLUIR SUS ESTUDIOS DE NIVEL SUPERIOR	Estrategias y planeación de la vida profesional	Formación de un plan de vida profesional	Planteamiento de objetivos que una persona desea lograr a lo largo de su vida, acompañado por un plan de acción para su consecución.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Creación de hábitos de estudio efectivo	Creación de hábitos de estudio que permitan facilitar el acceso a la universidad y favorezcan sus hábitos de estudio.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II

XII

Tecnologías de la Información y la comunicación



Competencias Genéricas

Se autodetermina y cuida de sí.

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.

CG 1.1	Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.
CG 1.2	Identifica sus emociones, las maneja de manera constructiva y reconoce la necesidad de solicitar apoyo ante una situación que lo rebase.
CG 1.3	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida.
CG 1.4	Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.
CG 1.5	Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
CG 1.6	Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones indistintos géneros.

CG 2.1	Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
CG 2.2	Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.
CG 2.3	Participa en prácticas relacionadas con el arte.

3. Elige y Practica estilos de vida saludables.

CG 3.1	Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.
CG 3.2	Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.
CG 3.3	Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.

Se expresa y comunica.

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

CG 4.1	Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
CG 4.2	Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
CG 4.3	Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.
CG 4.4	Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.
CG 4.5	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.



Piensa crítica y reflexivamente.

5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

CG 5.1	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
CG 5.2	Ordena información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.
CG 5.3	Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos.
CG 5.4	Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.
CG 5.5	Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.
CG 5.6	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.

CG 6.1	Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo con su relevancia y confiabilidad.
CG 6.2	Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias.
CG 6.3	Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.
CG 6.4	Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.

Aprende de forma autónoma.

7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

CG 7.1	Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.
CG 7.2	Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
CG 7.3	Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

Trabaja en forma colaborativa.

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

CG 8.1	Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
CG 8.2	Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
CG 8.3	Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.



Participa con responsabilidad en la sociedad.

9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.

CG 9.1	Privilegia el diálogo como mecanismo para la solución de conflictos.
CG 9.2	Toma decisiones a fin de contribuir a la equidad, bienestar y desarrollo democrático de la sociedad.
CG 9.3	Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos.
CG 9.4	Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad.
CG 9.5	Actúa de manera propositiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado.
CG 9.6	Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente.

10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.

CG 10.1	Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.
CG 10.2	Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales mediante la ubicación de sus propias circunstancias en un contexto más amplio.
CG 10.3	Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.

11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

CG 11.1	Asume una actitud que favorece la solución de problemas ambientales en los ámbitos local, nacional e internacional.
CG 11.2	Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.
CG 11.3	Contribuye al alcance de un equilibrio entre los intereses de corto y largo plazo con relación al ambiente.



Competencias Profesionales Básicas

Campo: Comunicación

XVI

1. Integra 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.

•CPBTIC1

2. Prepara 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 ambiente y contextos.

•CPBTIC2

3. Plantea 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.

•CPBTIC3

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

•CPBTIC4

5. Propone el diseño de sistemas de información, a partir del análisis de las necesidades de los usuarios, permitiendo la solución de problemas de manera responsable e innovadora en diferentes contextos.

•CPBTIC5

6. Construye sistemas de información organizacionales 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.

•CPBTICS6

7. Construye 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.

•CPBTICS7

8. Elabora 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.

•CPBTICS8



Evaluación por Competencias

XVII

La evaluación por competencias funge como un elemento que de manera complementaria al programa de estudios se convierte en un dispositivo que fortalece la formación del estudiante, al encauzar acciones, reflexiones y proporcionar situaciones en las que se desarrollan las competencias de manera pertinente; representan un espacio para enriquecer el propósito de la capacitación y la estructura misma de los elementos que constituyen el programa, a fin de atender a las funciones fundamentales del planteamiento curricular para el nivel medio superior, como son: **la formación de jóvenes como ciudadanos competentes y personas capaces de construir sus proyectos de vida y la preparación para ingresar al mundo de trabajo.**

La demostración del desarrollo de la competencia profesional básica, así como de los aprendizajes esperados, se realiza a partir del diseño de un producto integrador y se lleva a cabo al término del desarrollo del submódulo, momento para el que es necesario definir los criterios de evaluación mediante una lista de cotejo, rúbrica etc., que permitan recuperar conocimientos, habilidades, desempeños y actitudes que evidencien que el alumno arribó a la competencia profesional y los aprendizajes esperados.

El producto integrador que se realiza al término de cada submódulo de aprendizaje es la base para la concreción de las competencias profesionales y genéricas, éste se determina y se registra en el momento del cierre de la secuencia didáctica. Para la evaluación se propone recuperar evidencias de conocimiento, producto y desempeño, esto con la finalidad de que sean abordados con base en criterios e indicadores de evaluación que sean la directriz para el diseño de instrumentos pertinentes para evaluar de manera objetiva, válida y confiable el desarrollo de las competencias y la apropiación del conocimiento.

El Modelo Educativo para la Educación Obligatoria (SEP 2017) señala que la evaluación es un proceso que tiene como objetivo mejorar el desempeño del alumnado e identificar sus áreas de oportunidad. Además, es un factor que impulsa la transformación de la práctica pedagógica y el seguimiento de los aprendizajes.

Para que la evaluación sea un proceso transparente y participativo donde se involucre al personal docente y al estudiantado, debe favorecerse:

- **La autoevaluación:**
 - En ésta el bachiller valora sus capacidades con base a criterios y aspectos definidos con claridad por el personal docente, el cual debe motivarle a buscar que tome conciencia de sus propios logros, errores y aspectos a mejorar durante su aprendizaje.
- **La coevaluación:**
 - A través de la cual las personas pertenecientes al grupo valoran, evalúan y retroalimentan a un integrante en particular respecto a la presentación y evidencias de aprendizaje, con base en criterios consensuados e indicadores previamente establecidos
- **La heteroevaluación:**



- A cuál consiste en un juicio emitido por el personal docente sobre las características del aprendizaje del estudiantado, señalando las fortalezas y aspectos a mejorar, teniendo como base los aprendizajes logrados y evidencias específicas.

Para evaluar por competencias, se debe favorecer el proceso de formación a través de:

- **La Evaluación Diagnóstica:**

- Se realiza antes de algún proceso educativo (curso, secuencia o segmento de enseñanza) para estimar los conocimientos previos del estudiantado, identificar sus capacidades cognitivas con relación al programa de estudios y apoya al personal docente en la toma de decisiones para el trabajo en el aula.

- **La Evaluación Formativa:**

- Se lleva a cabo durante el proceso educativo y permite precisar los avances logrados en el desarrollo de competencias por cada estudiante y advierte las dificultades que encuentra durante el aprendizaje. Tiene por objeto mejorar, corregir o reajustar su avance y se fundamenta, en parte, en la autoevaluación.

- **La Evaluación Sumativa:**

- Se realiza al final de un proceso o ciclo educativo considerando el conjunto de diversas evidencias que surgen de los aprendizajes logrados.



Instrumentos de Evaluación

Con el fin de que el estudiantado muestre el saber hacer que subyace en una competencia, los aprendizajes esperados permiten establecer una estrategia de evaluación, por lo tanto, contienen elementos observables que deben ser considerados en la evaluación tales como:

- La participación (discurso y comunicación, compromiso, empeño e iniciativa, cooperación).
- Las actividades generativas (trabajo de campo, proyectos, solución de casos y problemas, composición de textos, arte y dramatizaciones).
- Las actividades de análisis (comprensión e integración de conceptos como interpretación, síntesis y clasificación, toma de decisiones, juicio y evaluación, creación e invención y pensamiento crítico e indagación).

Para ello se consideran instrumentos que pueden agruparse principalmente en (Díaz-Barriga, 2014):

- **Rúbricas:** Son guías que describen las características específicas de lo que se pretende evaluar (productos, tareas, proyectos, exposiciones, entre otras) precisando los niveles de rendimiento que permiten evidenciar los aprendizajes logrados de cada estudiante, valorar su ejecución y facilitar la retroalimentación.
- **Portafolios:** permiten mostrar el crecimiento gradual y los aprendizajes logrados con relación al programa de estudios, centrándose en la calidad o nivel de competencia alcanzado y no en una mera colección al azar de trabajos sin relación. Estos establecen criterios y estándares para elaborar diversos instrumentos para la evaluación del aprendizaje ponderando aspectos cualitativos de lo cuantitativo.

Los trabajos que se pueden integrar en un portafolio y que pueden ser evaluados a través de rúbricas son: ensayos, videos, series de problemas resueltos, trabajos artísticos, trabajos colectivos, comentarios a lecturas realizadas, autorreflexiones, reportes de laboratorio, hojas de trabajo, guiones, entre otros, los cuales deben responder a una lógica de planeación o proyecto.

Con base en lo anterior, los programas de estudio de la Dirección General del Bachillerato al incluir elementos que enriquecen la labor formativa tales como la transversalidad, las habilidades socioemocionales y la interdisciplinariedad trabajadas de manera colegiada y permanente en el aula, consideran a la evaluación formativa como eje central al promover una reflexión sobre el progreso del desarrollo de competencias del alumnado. Para ello es necesario, que el personal docente brinde un acompañamiento continuo con el propósito de mejorar, corregir o reajustar el logro del desempeño del bachiller sin esperar la conclusión del semestre para presentar una evaluación final.



Simbología

cono	Descripción
	<p>Lectura: en esta sección se encuentra una lectura acorde con el plan de estudio que facilita los conocimientos necesarios para el cumplimiento de las actividades programadas.</p>
	<p>Material audio visual: integrado por enlaces tanto QR como URL para facilitar el acceso a información relevante que complemente una actividad.</p>
	<p>Práctica plan A: prácticas guiadas que coadyuven a la aplicación de los saberes obtenidos, se acompaña con el instrumento de evaluación correspondiente.</p>
	<p>Actividad plan B: Actividades opcionales para planteles que no les es posible llevar a cabo una práctica, retomando en ella los elementos necesarios de cada lectura.</p>
	<p>Docente explica: se sugiere que esta sección el docente profundice los conocimientos para adecuarlos a su contexto.</p>
	<p>Actividad SIGA: producto que se contempla para la plataforma SIGA.</p>



Temario

SubMódulo 1 Comunidades Virtuales

XXI

Comunidades virtuales	Introducción a los tipos de redes (Tipo, características y ventajas)
	Administración de comunidades virtuales (Community , manager)
	Identidad virtual (Social influence)
	Distribución de archivos multimedia mediante un sistema de redifusión RRS.
	* Podcast.
	Comunicadores visuales (Youtubers)
Comunicadores virtuales de profesionales y de negocios	Trabajadores autónomos (FreeLancer/Outsourcing)
	Comercio electrónico (e-commerce)
	Comunidades virtuales educativas.
	* Fundamentos.
	* E-Learning.
	* Tipos.
	* Plataformas.
Diseño de herramientas colaborativas.	



SubMódulo 2 Mantenimiento y redes de cómputo

Introducción	Hardware
	Software
	Unidades de medidas de información
	Comparación y elección de un equipo de cómputo
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	Formateo de una memoria (USB, tarjetas, etc.)
	Formateo del disco duro
	Instalación de los controladores
	Instalación de paquetería (Software de oficina, Antivirus, Winrar, Acrobat)
Mantenimiento preventivo y correctivo	Tipos de mantenimiento y clasificación
	Criterios para el mantenimiento y medidas de seguridad
	Materiales, herramientas y áreas de trabajo
	Revisión física del equipo
Red alámbrica e inalámbrica	Limpeza interna y externa de sus componentes y periféricos
	Cableado e instalación física y lógica de una red casera



Dosificación programática
Capacitación en tecnologías de la información de la comunicación
Módulo II Hardware y comunicaciones
Submódulo I: Comunidades Virtuales
Clave B4CV
Semestre: 2022 – 2023B

XXIII

SubMód	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones			
Comunidades Virtuales	Apertura	50	Encuadre Reglas de convivencia	1	7 -10 Feb.	06 suspensión oficial de labores.			
		70	Acuerdos y exposición de la situación didáctica.						
		50	Evaluación Diagnostica						
		100	Comunidades Virtuales: Introducción a las redes (Tipos características y ventajas.						
	Desarrollo	Contextualización del problema	200	Administración de Comunidades Virtuales (community manager) Identidad virtual (social influencer)	2	13-17 Feb.			
			30	ConstruyeT (50 mn) Lección 6" Quién es quién es las conversaciones"	3	20-24 feb	ConstruyeT Lección 6" Quién es quién es las conversaciones"		
			250	Distribución de archivos multimedia un sistema de redifusión RRS(Podcasting) Comunicadores visuales (Youtubers)					
			70	Comunidades Virtuales de profesionales y de negocios. <ul style="list-style-type: none"> Trabajadores autónomos (FreeLancer/Outsourcing) Comercio electrónico (e-commerce) 	4	28-3 Mar.			
			100						
			100						
			330	Comunidades Virtuales educativas <ul style="list-style-type: none"> E-learning Fundamentos Tipos Plataformas 	5	6-10 Mar			
			Cierre	Socialización de las experiencias y los productos	350	Diseño de contenidos y herramientas colaborativas.	6	13-17 Mar	
					250	Desarrollo de la situación didáctica			
					50	Presentación de la situación didáctica y evaluación sumativa.			
		50	Retroalimentación	7	21-24 Mar				

Tecnologías de la Información y la comunicación



Submódulo 1. Comunidades Virtuales

24



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.

Interdisciplinariedad

- Matemáticas III
- Física I
- Inglés III.

Ejes transversales

- Emprendimiento.
- Vinculación laboral.
- Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.



Aprendizajes esperados

Define diferentes tipos de redes y comunidades virtuales, tanto personales, como 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 establezcan su formación continua.

25

Competencias

•CG4.5, CG5.1, CG8.1

Clave de competencia genérica



•CPBTIC3

Clave de competencias básicas profesionales



Encuadre del Submódulo I – Comunidades Virtuales



26

Criterios de evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	OPCIÓN A	OPCIÓN B EJERCICIO TEÓRICO	%
ACTIVIDAD	1.- Cuadro comparativo "Tipos de redes sociales".		5%
	2.- "Diseñando la estrategia de Marketing".	2.- Cuadro comparativo "Herramientas del Community manager".	5%
	3.- Documento digital "Publicando perfil digital de la empresa".	3.- Infografía "Perfiles conocidos".	5%
PRÁCTICAS	1.- "Creando mi Podcasting".	4.- Cuadro de entrada RSS.	5%
	2.- "Creando mi robot vendedor".	5.- Promoviendo mis saberes.	10%
	3.- "Espacios digitales de conocimiento".	6.- Red social de conocimiento.	5%
	4.- "Creación de catalogo digital de productos".	5.- Creación de catálogo digital de productos.	15%
		Total	50%
EXA	Evaluación Final		15%
SD1	"Construyendo mi futuro empresarial"		25%
CT	Construye-T		10%
		Total	100%



Situación didáctica 1

Título:	Construyendo mi futuro empresarial
Propósito:	Difundir en Facebook un catálogo de contenidos y herramientas colaborativas para una empresa con responsabilidad social en equipo de 5 integrantes y lo expone en un foro virtual.
Contexto:	<p>Los papás de Carlos se enteraron de que la CANACINTRA lanzó una convocatoria para otorgar estímulos en económicos para apoyar a las empresas familiares, micro y pequeños negocios que utilizan los RSU como materia prima, dando cumplimiento a los ejes rectores Eje 1 Rector Seguridad, Justicia y Estado de Derecho y Eje 3 Rector Desarrollo Económico y ejes transversales 4 Transversal Inclusión e Igualdad Sustantiva y Eje 5 Transversal Combate a la Corrupción y Mejora de la Gestión Pública del plan estatal de desarrollo 2019- 2024 y con ello dar cumplimiento al ODS 8 Trabajo decente y crecimiento económico.</p> <p>En la convocatoria les solicitan el catálogo de Comunidades Virtuales que promuevan los artículos y en los que se observen las capacidades y desarrollo tecnológicos de baja inversión.</p> <p>Es por ello por lo que Carlos desea que el maestro le asesore pues recordó que en clase les comentó que existe el comercio electrónico (e-commerce); al igual les explicó sobre las ventajas que ofrece utilizar Marketplace en Facebook, para hacer difusión en Instagram, Twitter haciendo uso de sus herramientas para dar a conocer su producto.</p> <p>Los equipos de trabajo realizan un foro virtual exponiendo su catálogo de Comunidades Virtuales dando a conocer su contenido y herramientas colaborativas las cuales ofrecen diferentes estilos de visualización para dar a conocer su producto de tal manera que sus papás pueda participar en dicha convocatoria.</p>
Conflicto cognitivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué elementos seleccionarías para diseñar una comunidad virtual? 2. ¿Cómo organizarías la información de una empresa para dar a conocer los productos o servicios que ofrece? 3. ¿Qué redes sociales conoces?





¿Cómo realizo la Situación didáctica?



Instrucciones: Realiza tu proyecto tomando en cuenta las siguientes especificaciones.

28

Propósito: Difundir en Facebook un catálogo de contenidos y herramientas colaborativas para una empresa con responsabilidad social.

¿Tienes claro qué es un catálogo de productos y como elaborar el de tu empresa?



Los e-commerce se multiplican diariamente en internet, porque cada vez es más habitual la compra online de todo tipo de artículos, ya sea desde una computadora personal o cada vez más con mayor frecuencia desde un dispositivo móvil.

El **catálogo de productos** es un documento en el que se encuentran organizados todos los productos o servicios de una empresa con el fin de que sean visitados por los usuarios.

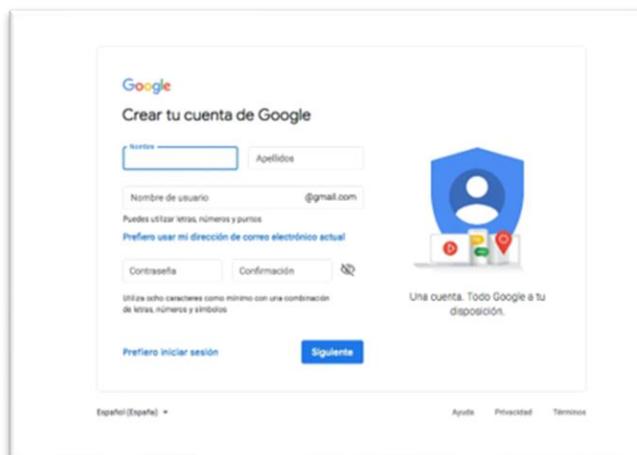
Es por este motivo que las tiendas online deben contar con un catálogo de productos que cumpla todos los requisitos del usuario:

- Que aporte toda la información sobre el artículo.
- Muestre fotografías o imágenes (incluso vídeos).
- Incluya botones sociales para compartir estos productos en nuestras redes.
- Ofrezca posibilidades de venta cruzada o de productos relacionados.

El catálogo de productos es un documento en el que se encuentran organizados todos los productos, los servicios de una empresa con el fin de que sea visitados por los usuarios, La diferencia con los catálogos tradicionales, impresos en papel, es que lo online permite introducir un mayor número de recursos: imágenes, detalle, descripciones más extensas, precios e incluso artículos relacionados, entre otros.

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.

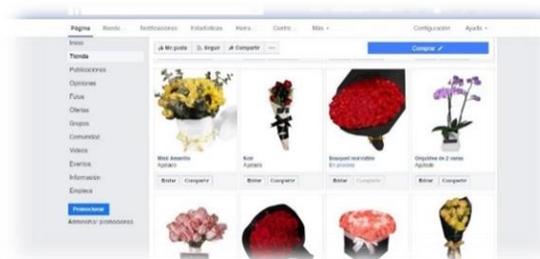




- Proporciona la información para realizar la cuenta de Facebook, ingresando desde tu buscador de tu preferencia y dar clic en el siguiente link [Iniciar sesión en Facebook](#)



- Ahora que ya tienes tu cuenta de Facebook proporciona toda la información de tu empresa que fuiste trabajando durante el desarrollo de los temas, a continuación, debes compartir el catálogo de contenidos de tus productos dando difusión en las redes sociales que haz creado.



- Con tu equipo de trabajo elige la herramienta colaborativa de tu preferencia (documento electrónico) para crear el catálogo de contenidos que resolver la problemática planteada.



- Recuerda hacer la difusión en Facebook, YouTube, Twitter, Instagram, Telegram, Yammer, WhatsApp y TikTok de tu catálogo de contenidos y herramientas colaborativas mediante un foro virtual.



LISTA DE COTEJO SITUACIÓN DIDÁCTICA 1
"Construyendo mi futuro empresarial"

SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Documento digital: Catálogo de productos y herramientas colaborativas				
NOMENCLATURA:	M2-SB1-LCSD1	VALOR DE LA EVIDENCIA:	25%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Presenta un catálogo de productos de herramientas colaborativas en forma creativa.			1	
2	Presenta una ficha de especificación de cada producto en la que incluye la descripción completa.			1	
3	Los productos presentados en el catálogo fueron elaborados a partir de los RSU.			1	
4	Presenta en su página de Facebook imágenes de la empresa, información de su estructura y el foro virtual de la junta directiva empresarial.			1	
5	Trabaja en forma colaborativa respetando las ideas de los compañeros de equipo.			1	
6	Presenta evidencias de la publicación de la promoción del catálogo en las diferentes redes sociales.			1	
7	Presenta el catálogo sin faltas de ortografía, ni errores gramaticales.			1	
8	Redacta una conclusión donde se menciona el aprendizaje y experiencia obtenida.			1	
9				1	
10	Entregan el documento atendiendo los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.			1	
Nivel de Logro	R=6		B=8		CL=10

Retroalimentación

Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Evaluación Diagnóstica

NOMBRE: _____

GRUPO: _____

Instrucciones: Selecciona de las siguientes preguntas el inciso que creas conveniente o selecciona falso o verdadero según el cuestionamiento:

1. ¿Qué son las Comunidades Virtuales?
 - a) Grupos de sujetos.
 - b) Grupos de individuos e instituciones organizados cibernéticamente.
 - c) Equipo de red.
 - d) Grupos de personas y organizaciones en internet.

2. 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.
 - a) Verdadero.
 - b) Falso.

3. Es una red social que permite establecer un tablón de anuncios para leer, compartir y comentar noticias con otros usuarios de cualquier parte del mundo.
 - a) Twitter.
 - b) Microsoft Community.
 - c) Emule.
 - d) On-line.

4. 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.

5. ¿Qué es un influencer?
 - a) Individuo que le gusta publicar sus hábitos de vida.
 - b) Personas que tienen gran alcance o popularidad en las redes.
 - c) Ninguna de las anteriores debido a que son famosos o celebridades.
 - d) Sujeto que tiene el poder de las redes para publicar sus logros.

6. 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 Ivoox, entre otras.
 - a) Falso.
 - b) Verdadero.



7. Es aquel que nos dice muchas cosas, utilizando muy pocas, o ninguna palabra. Con la llegada de redes sociales (especialmente con redes como YouTube), la gente cada vez lee menos y su capacidad de atención ha disminuido por lo que actualmente, este tipo de comunicación es muy necesario.
 - a) Comunicadores visuales.
 - b) Trabajadores autónomos.
 - c) Distribución de archivos multimedia.
 - d) Comunidades Virtuales.

8. Youtuber es un usuario que introduce y comparte vídeos llamativos en la red social YouTube con el objetivo de causar interés a la comunidad de seguidores de la que dispone y que esta vaya en aumento.
 - a) Falso.
 - b) Verdadero.

9. Es una persona que trabaja por su propia cuenta, de forma independiente, brindando servicios profesionales de alguna clase sin establecer algún contrato de exclusividad con un solo cliente o empresa.
 - a) Influencer.
 - b) Youtubers.
 - c) ClienteOnline.
 - d) Standuperos.

10. 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.

11. Es el negocio de compra y venta de bienes y servicios a través de Internet.
 - a) E-commerce.
 - b) Pasarela de pago.
 - c) Grupos de venta en Facebook.
 - d) B-commerce.

12. 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 "Mi Mundo Virtual"



Instrucciones: Lee detenidamente la siguiente lectura, subraya las ideas principales.

Introducción a las redes

Las redes sociales son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos.

Todos pensamos en redes sociales, y sin ser community manager profesional, social media manager o profesional del Marketing Online, nos viene a la cabeza rápidamente Facebook, Twitter o Instagram.



Haciendo una lista de redes sociales, podemos agruparlas en 2 grandes grupos, una pequeña clasificación de redes sociales para tener una visión general de sus tipos:

Redes Sociales horizontales:

- Son el tipo de redes sociales generales, donde cualquier tipo de usuario puede entrar y participar de ellas, sin tener a priori características comunes. Son, por ejemplo, Facebook, Instagram o Twitter.

Redes Sociales verticales:

- Aquí es algo diferente. Los usuarios buscan o tienen puntos en común, y estas redes sociales sirven para una o varias finalidades concretas a nivel profesional: empleo, networking, viajes, etc. Aquí entran el tipo de redes sociales como LinkedIn, Tripadvisor, Soundcloud, Spotify, Vimeo, etc... (Fernández, 2018)

Tipos de redes sociales

Puedes pensar que las redes sociales son todas iguales, pero no es así. De hecho, por lo general se dividen en diferentes tipos, de acuerdo con el objetivo de los usuarios al crear un perfil. Y una misma red social puede ser de más de un tipo. La clasificación más común es: (RD STATION, s.f.)



Red social de relaciones

- El caso más conocido es Facebook, cuyo propósito, al menos en su concepción, era el de conectar personas. Pero podemos citar innumerables otras redes, que también encajan en los otros tipos, como Instagram, LinkedIn, Twitter, etc.

Red social de entretenimiento

- Las redes sociales de entretenimiento son aquellas en las que el objetivo principal no es relacionarse con las personas, sino consumir contenido.
- El ejemplo más icónico es YouTube, la mayor plataforma de distribución de vídeos del mundo, en la que el objetivo es publicar y ver vídeos. Otro caso es el de Pinterest, en el que las personas publican y consumen imágenes.

Red social profesional

- Son aquellas en que los usuarios tienen como objetivo crear relaciones profesionales con otros usuarios, divulgar proyectos y conquistas profesionales, presentar su currículum y habilidades, además de conseguir indicaciones, empleos, etc.
- LinkedIn es la red social profesional más conocida y utilizada, pero hay otras que también vienen conquistando espacio, como Bebee, Bayt, Xing y Viadeo.

Red social de nicho

- Las redes sociales de nicho son aquellas dirigidas a un público específico, ya sea una categoría profesional o personas que tienen un interés específico en común.
- Uno de los casos más emblemáticos es el de TripAdvisor, donde los usuarios atribuyen notas y comentarios a atracciones relacionadas con el sector gastronómico y turístico.

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:

- Compartir la visión de la empresa: las redes sociales son una especie de escaparate de su empresa; en ellas podrás mostrar la visión del negocio, en lo que cree.
- La personalización del mensaje y la interacción directa con el cliente: en las redes sociales, es posible tener una relación mucho más personalizada y directa con cada cliente o posible cliente, ya que puedes entrar en contacto con cada uno, ya sea para resolver problemas o para descubrir nuevas informaciones.
- Posibilidad de segmentación del público: al publicar en redes sociales, es posible segmentar tus posts de acuerdo con las características de la audiencia, dirigiendo tus esfuerzos hacia aquellos rangos del público que poseen más afinidad con tu solución.



- Poder saber más sobre cada uno de tus clientes: las personas comparten sus gustos, deseos y otras informaciones que pueden ser valiosas para las empresas a la hora de acercarse a su público objetivo. Mantente atento a lo que es relevante para tu audiencia para conectarse mejor a ella; (RD STATION, s.f.)



Pero, en concreto, ¿para qué sirven las redes sociales?:

Como entretenimiento: es una parte fundamental, y que muchas marcas olvidan al estar en redes sociales. El usuario que sigue a marcas lo hace también porque le entretiene lo que esta marca le ofrece. Lo que entretiene, gusta y se comparte.

Información: es una fuente de información genial, si se usan las fuentes de información adecuadas. No todo vale para informarse en redes sociales.

Contactos personales: desde luego, para buscar y conectar con quienes ya conoces: familia y amigos.

Contactos profesionales: es la otra cara de las redes sociales, tan interesante si se gestiona bien. Puedes hacer contactos profesionales de tu sector o profesión, networking online, que luego se materializa en el off line.

Crear comunidad online: la creas en torno a tu marca personal o marca de empresa. No se consigue de un día para otro. Se construye con el tiempo. Pero si la tienes de calidad, esa comunidad ganada en redes sociales te beneficiará, y mucho.

Tráfico web: esencial: Una vez tienes la Comunidad en redes sociales, toca el turno de pasar a ganar tráfico web hacia tu sitio. La confianza lo es todo, y es la clave para que tus seguidores den ese paso.

Publicidad: las redes sociales son buenas para hacer publicidad online de tu marca, servicio o producto. Sólo tienes que segmentar bien y atacar a tu público objetivo.

Branding: una marca en redes sociales se forma cada día. Haces marca continuamente, con cada publicación, respondiendo a cada comentario, etc. Eso es hacer branding en redes sociales. Canal de recomendación: las redes sociales, si para algo sirven especialmente, es para recomendar. Cuando muchos usuarios tuyos le dan «me gusta» a un producto o servicio de una marca, lo están recomendando, y tu confías en ellos, por lo tanto, la marca está más cerca de ti de lo que piensas gracias a ellos. Las tendencias en Redes Sociales están muy marcadas dependiendo de la franja de edad, generación o tipo de usuario, tal y como te comentamos en este artículo. Descubre las Redes Sociales más notorias:



DATOS SOBRE REDES SOCIALES

USUARIOS

15.000.000

HORAS DE MÁS USO

20:30 a 00:30
 13:00 a 16:00

51%
49%

TIENEN TABLET

63%

SE REGISTRARÁN EN 12 MESES

19%

ESTÁN TITULADOS

49%

MARCAS PRESENTES EN LA RED

31%

 de los usuarios confía más en ellas

84%

 sigue a las marcas para informarse

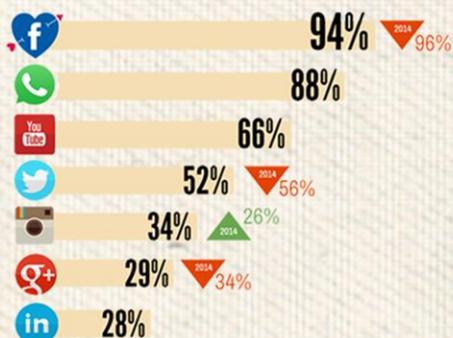
14%

 realiza compras en las redes

65%

 valora opiniones y ofertas en redes

USO/VISITA DE CADA RED SOCIAL



FRECUENCIA DE USO POR RED SOCIAL



(+34) 931 833 199

www.iebschool.com

IEBS



¿Cuáles son las Redes Sociales más utilizadas?

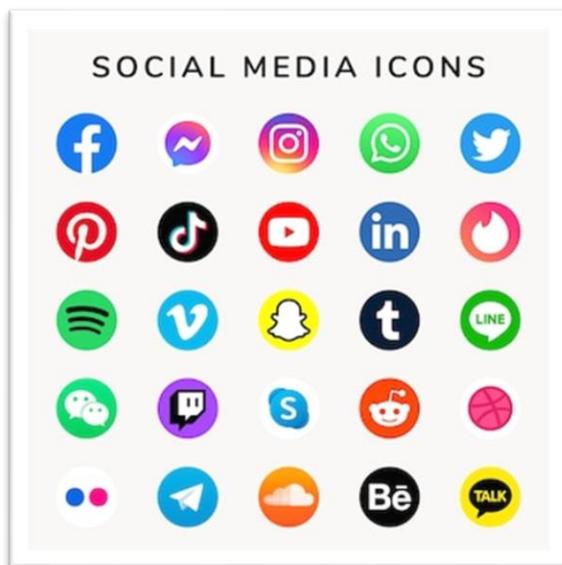
1. Facebook

Comenzamos con la red social más utilizada en el mundo. Esta red social es muy atractiva porque es fácil de usar, interactuar con otros usuarios y permite varios tipos de formatos como vídeo, imagen o texto. Aunque en el último año se ha visto bastante afectada debido al escándalo de la protección de datos.

¿Quiénes la usan? Aquí encontramos el dato más curioso, es una red para toda la familia, desde los más jóvenes hasta los más mayores. Esta Red Social es de las pocas donde puedes encontrar publicaciones de tus compañeros o amigos y de tus tías o tus padres. Y es que Facebook es la red social favorita de los Millennials y la Generación X, por eso podemos encontrar todo tipo de publicaciones en sus muros. Si observamos la tendencia en la Generación Z cae el porcentaje de usuarios que consumen Facebook a favor de otras redes como Instagram.

2. WhatsApp

En el top de las redes sociales encontramos el gigante de la mensajería WhatsApp. Es la elección predilecta para comunicarse de los Millennials (40%) y la generación que más la utiliza. Más del 80% de los usuarios se conecta a través de un dispositivo móvil.



Aunque su uso es sobre todo para mensajería instantánea no olvidemos que también se trata de una Red Social.

3. **YouTube** La plataforma de vídeos YouTube, es la tercera red social más usada, se debe sobre todo por su gran capacidad de interacción con otras redes y el boom de los influencers o Youtubers. También es una de las que más crece en número de usuarios y es una de las mejor valoradas junto con Instagram y Spotify.

Se lleva de calle a los usuarios más jóvenes, que son los que más contenido audiovisual consumen. Un 43% de los usuarios entre los 16 a 23 años siguen al menos a un influencers a través de YouTube.

4. Instagram

En cuarta posición y siguiendo muy de cerca de las tres redes anteriores, Instagram se abre paso entre los más jóvenes que la consideran la red social más importante y relevante.

Al igual que YouTube, cala entre las generaciones más jóvenes (entre los 16 a 23 años) y por segunda vez consecutiva es una de las redes que más usuarios nuevos atrae.

La plataforma ha sabido integrar las opciones de fotografía y vídeo de una forma sencilla y atrayente para el usuario. Incluso la opción de las stories fugaces ha hecho que los usuarios compraran a diario contenido de su día a día a todos los seguidores.



Las marcas ya han captado esta tendencia y utilizan para vender sus productos o servicios integrado entre las publicaciones de sus conocidos.

5. Twitter

Twitter abre con peores datos que los años pasados, al ser la Red que mayor tasa de abandono tiene. Aunque se mantiene como una de las redes que más menciones tiene su tasa de notoriedad ha caído frente al 2017.

Aunque la plataforma ha intentado reinventarse en el último año aumentado el límite de caracteres a los 280, no consigue frenar el descenso. Aun así, sigue siendo un notable escenario de interacción e intercambio de opiniones en temas de actualidad y tendencias.

6. LinkedIn

Y por último LinkedIn, a diferencia de las últimas redes LinkedIn no tiene tanta notoriedad entre los más jóvenes, pero no tampoco es una de sus prioridades. La red social LinkedIn busca un perfil más profesional, cuenta con 110 millones de usuarios en España y la mayoría se viven en ciudades grandes como Madrid, Barcelona, Valencia o Sevilla. (Fernández, 2018)



Referencia

contenttu. (s.f.). Obtenido de <https://contenttu.com/blog/redes-sociales/por-que-mi-empresa-debe-estar-en-redes-sociales#>

Elplural.com. (s.f.). Obtenido de https://www.elplural.com/el-telescopio/tech/youtubers-e-influencers-en-las-empresas-una-Práctica-cada-vez-mas-comun_125227102

Fernández, J. N. (04 de 09 de 2018). Inboundemotion. Obtenido de <https://www.inboundemotion.com/blog/tipos-de-redes-sociales-y-sus-caracter%C3%ADsticas>

IEBS. (s.f.). Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/wp-content/uploads/2016/04/INFOGRAF%C3%8DA-REDES-SOCIALES.png>

RAWPIXEL.COM. (s.f.). Obtenido de https://www.freepik.com/free-vector/social-media-icons-vector-set-with-facebook-instagram-twitter-tiktok-youtube-logos_17221195.htm#query=social%20media%20icon&position=4&from_view=keyword

RD STATION. (s.f.). RD STATION. Obtenido de <https://www.rdstation.com/mx/redes-sociales/>



Actividad 1 - Opción A: “Tipos de redes sociales”



Instrucciones: Después de haber analizado la Lectura 1, en forma individual investiga en internet 5 redes sociales (Facebook, Instagram, WhatsApp, YouTube y Tiktok), elabora un cuadro donde menciones sus ventajas, desventajas e incluye nombre y logotipo de cada red social (en la columna titulada red social). Al finalizar argumenta de qué forma esas ventajas y desventajas tienen impacto en la comunidad virtual, cuál es su colaboración en el aprendizaje y qué experiencia virtual le ofrece al usuario.

Propósito:

Identificar las ventajas y desventajas de las redes sociales para determinar su alcance y utilidad.

Conocimientos:

Redes sociales, tipos de redes sociales, ventajas y desventajas.

Considera investigar en fuentes confiables de información.

Red Social	Ventajas	Desventajas
<p>Facebook</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>		



Red Social	Ventajas	Desventajas
<p data-bbox="235 478 360 510">Instagram</p> 		
<p data-bbox="235 1224 360 1255">WhatsApp</p> 		



Red Social	Ventajas	Desventajas
<p data-bbox="240 451 357 483">YouTube</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •
<p data-bbox="256 1060 341 1092">TikTok</p>  <p data-bbox="232 1249 349 1281">TikTok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD No. 1 "Tipos de redes sociales"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Documento digital: Tipos de redes sociales.		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCACT1	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Presenta un cuadro comparativo en el que presenta en el encabezado de las columnas la red social, ventaja y desventaja.	1	
2	Presenta las referencias bibliográficas considerando que sean de fuentes confiables de información.	1	
3	Presenta en el cuadro comparativo la información de 5 redes sociales distintas.	2	
4	Presenta información en cada una de las columnas que corresponde a los títulos de estas.	1	
5	Presenta debajo del nombre de la red social la imagen de esta.	1	
6	Argumenta mediante una conclusión la justificación de las ventajas y desventajas del impacto en la comunidad virtual, así como el aprendizaje y experiencia obtenida.	2	
7	Presenta el cuadro comparativo y la conclusión sin faltas de ortografía, ni errores gramaticales.	1	
8	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Lectura 2 "Administrando mejor las redes sociales"



Instrucciones: Lee detenidamente la siguiente lectura, subraya las ideas principales.

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.



¿Qué es la comunidad Virtual? La comunidad virtual, surge en el momento en que un grupo de personas físicas interactúan a través de la computadora.

Por su parte Pérez y Castañeda en su publicación en la revista Ciencias de la Información, definen a la comunidad virtual como:

«Espacios virtuales destinados a facilitar la interacción entre profesionales de un sector y poner a su alcance los mejores recursos existentes en la red. Se entiende por comunidad virtual algo más que chat y foros de discusión». (Pérez y Castañeda, 2009)

Es claro entonces que este concepto nace de la búsqueda de contacto y colaboración entre individuos que tienen ideas, intereses y/o gustos comunes en donde las redes telemáticas han hecho posible, efectivamente, la comunicación interactiva técnicamente igualitaria; en el sentido de dispositivos que operan al mismo nivel en una arquitectura de red.

Así que como una persona socialmente activa en el mundo de las redes sociales y de negocios quizá en algún momento necesites administrar de manera idónea tus recursos en Internet, es por ello por lo que será necesario recurras a un profesional o que tú mismo seas tu propio administrador.

Community Manager

La invención de las redes sociales online, la incursión de organizaciones de cualquier naturaleza en estas, el manejo de la imagen y la marca en ambientes virtuales, y la comunicación horizontal y directa con el público en medios sociales, ha demandado la presencia de una figura que asuma estas



responsabilidades, el Community Manager o gestor de comunidad.

La Asociación Española de Responsables de Comunidades Online (AERCO), define al Community Manager en los siguientes términos:

Es aquella persona encargada o responsable de sostener, acrecentar y, en cierta forma, defender las relaciones de la empresa con sus clientes en el ámbito digital, gracias al conocimiento de las necesidades y los planteamientos estratégicos de la organización y los intereses de los clientes. Una persona que conoce los objetivos y actúa en consecuencia para conseguirlos. (Alcántara, 2011)

Otra definición por parte de Manu Moreno en El gran libro del Community Manager:

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.

Ser Community Manager no consiste únicamente en manejar con destreza las Redes Sociales a favor de una empresa determinada que busca aumentar su repercusión social, sino que ha de poseer conocimientos sobre Estrategias de Comunicación en línea para llegar a la comunidad de manera efectiva.



El Community Manager es, por lo tanto, quien:

1. Planifica, desarrolla y gestiona estrategias de marketing, comunicación y publicidad digital.
2. Planifica en medios online.
3. Observa y responde a lo que se dice en la red de nuestros clientes.
4. Analiza qué sucede en nuestras comunidades.
5. Promueve e incentiva debates y discusiones en foros, blogs, portales especializados.
6. 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:

1. **Escuchar:** monitorizar constantemente en Internet en busca de conversaciones sobre la empresa, los competidores o el mercado.



2. **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.
3. **Explica la posición de la empresa a la comunidad:** el *Community Manager* 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.
4. **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.
5. **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.





Ilustración 1. Esquema de funciones de un Community Manager (Adaptado de Peguero 2013, en Maldonado et al. 2017, p.221)



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:

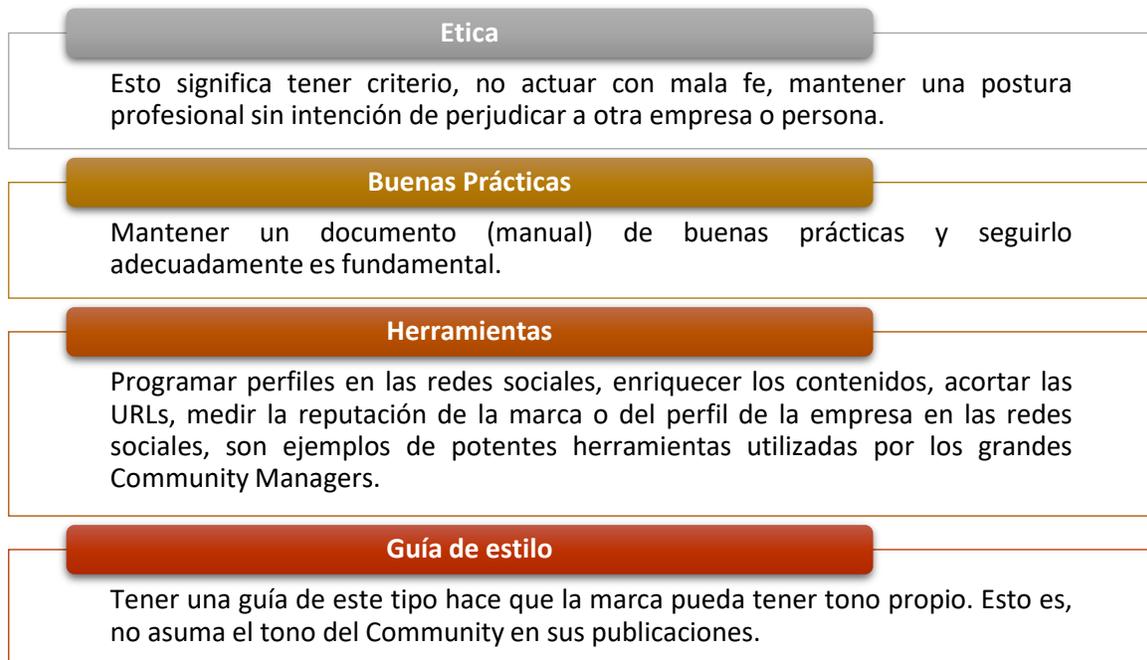


Ilustración 2 – Metodología (Giraldo, 2019)

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, 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.
10. **Publicar una imagen que no corresponda con el copy.** Nos pensamos que cualquier foto y redactado sirve. NO. Debes asociar siempre la fotografía con el copy para que todo tenga sentido.



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:



1. **Herramientas de Administración para el Community Manager:** HootSuite.com, Buffer, TweetDeck.com
2. **Herramientas de estadísticas para el Community Manager:** Google Analytics, Facebook Insights, Twitter Analytics, Estadísticas de YouTube, Bitly.com
3. **Herramientas para seguimiento de competidores y monitoreo de reputación para el Community Manager:** Google Alerts y Twitterfall.com
4. **Herramientas de búsqueda para el Community Manager:** Búsqueda avanzada de Twitter, Búsqueda avanzada de LinkedIn, Namechk.com
5. **Gestión de imágenes y videos para el Community Manager:** Gimp, Canva, Pixabay6. **Otras herramientas para el Community Manager:** Mailrelay.com, Trello.com

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) es un conjunto de estrategias de promoción de productos y servicios en plataformas online: sitios web, redes sociales, blog, correos electrónicos, SEO, video marketing, móvil, etc.

Todos hablan de redes sociales y sitios web como ejes rectores del marketing digital, lo cual es correcto apostar por ello, pero debes tener en cuenta que todo el mundo hoy en día está haciendo lo mismo, razón por la que hay que hallar nuevas formas de conectar con los usuarios.

Para crear una estrategia de marketing digital, debes considerar los siguientes aspectos:

- ✓ Para quien estas 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.



Recurso didáctico sugerido



Cómo crear una estrategia de contenidos en 6 pasos




<https://www.youtube.com/watch?v=I2xMSRcFcAI>



Recurso didáctico sugerido



¿Qué es Marketing Digital? Introducción, Tipos y Canales




<https://www.youtube.com/watch?v=nACJLWCmzk8I>




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>
- 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 para una formación especializada de posgrado. (enero-junio, 2017) pp. 217-232. Recuperado el 27 de Noviembre de 2022: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69551301020>



Actividad 2: Opción A "Diseñando la estrategia de Marketing"



Instrucciones: En equipos de 5 integrantes elabora una estrategia de Marketing digital en una presentación electrónica, considerando los elementos que se te solicitaron en el submódulo 1 ,Gestión de Archivos de texto, que te permitirán proyectar tu empresa con una responsabilidad social y promover productos a base de RSU: lema, misión, visión, objetivos y análisis FODA.

Considera el siguiente ejemplo para la organización de las diapositivas.

Proyecto de "Papel reciclado"

Participantes:

- Kevin Isaac García Vargas
- Axael Iván Jiménez Pulido
- Cristián Daniel López Hernández
- Antonio Narváez Hernández

Objetivos generales

Promover los índices de RSU a través de la creación de un proyecto empresarial basado en la responsabilidad social y el consumo responsable, fabricando y comercializando productos que formen parte de una economía circular.

Objetivos específicos

- ✓ Crear productos de buena calidad que formen parte de una economía circular.
- ✓ Fomentar en nuestros clientes la responsabilidad social y el consumo responsable, a través de la venta de productos responsables con el medio ambiente.
- ✓ Fomentar entre los empleados la cultura de del crecimiento empresarial basado en la responsabilidad social y el consumo responsable.

Metas

- ✓ Crear productos a base de RSU que tengan alta demanda en el mercado.
- ✓ Generar ingresos a la vez que se contribuye al cuidado del Medio Ambiente.
- ✓ Dar a los consumidores una alternativa a productos industriales que contribuyen a la degradación ambiental y a la escasez de recursos.

Misión

Reducir los residuos sólidos urbanos, fabricando productos innovadores a base de residuos sólidos, que cubran las necesidades de nuestros clientes.

Nos entregamos a este compromiso esforzándonos por crear productos ecológicos que sean accesibles para todos, de manera que todas las personas puedan contribuir a la mejora de la calidad ambiental.

Visión

Ser los mejores comercializadores y fabricantes de productos ecológicos. Y hacer a nuestra empresa aún mejor para proveer nuestros productos a más personas y juntos contribuir al medio ambiente.

Valores

Nuestra empresa tiene la responsabilidad de contribuir a la calidad ambiental, creando productos no contaminantes con el medio ambiente. Busamos impactar a nuestros clientes creando productos de calidad y eficiencia que se adapten a sus necesidades. Nuestro equipo trabaja de manera responsable con la sociedad. Le brindamos a nuestros clientes un servicio satisfactorio lenguaje con respeto y eficacia.

Responsabilidad social

- ✓ Ecología y medio ambiente
- ✓ Reducir o evitar el daño a otras especies y a la naturaleza
- ✓ Acciones para ayudar a cuidar nuestro entorno
- ✓ Regla de las 3 rs y la regla de las 5 rs ecológicas para reducir basura y residuos.

Economía circular

RECOLECTAR PAPEL DESECHADO → FABRICAR PAPEL A PARTIR DEL PAPEL RECOLECTADO → VENDER EL PAPEL FABRICADO

Objetivos de Desarrollo Sostenible

- ✓ Salud y bienestar.
- ✓ Producción y consumo responsables
- ✓ Vida de ecosistemas terrestres

<p>Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Envíos rápidos • Productos ecológicos y no dañan el medio ambiente • Entrega del producto en buenas condiciones • Imagen corporativa muy valorada 	<p>Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pérdidas financieras anteriores • Falta de capital
<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nuevos mercados • Apertura a más países • Mas líneas de productos 	<p>Amenzas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crisis económica • Cambios en la conducta del consumidor

Impacto del RSU en materia de salud

- ✓ Enfermedades infecciosas
- ✓ Aumento de la mortalidad
- ✓ Dengue clásico o hemorrágico
- ✓ Infecciones respiratorias
- ✓ Infecciones intestinales
- ✓ Neumonías y bronconeumonías
- ✓ Gripe
- ✓ Cólera

Impacto ambiental que ocasiona el papel

- ✓ Destrucción de bosques
- ✓ Sustitución de ecosistemas naturales
- ✓ Emisión de gases contaminantes al medio ambiente

Nota: para obtener la calificación de tu evidencia debes tomar en cuenta el instrumento de evaluación "Lista de cotejo" que se te presenta en la página siguiente.



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD No. 2			
Opción A			
"Diseñando la estrategia de Marketing"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:	
SEM:	2022-2023B		
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Documento digital: Diseñando estrategia de Marketing.		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCACT2	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1	CPBTIC3		
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Presenta en una presentación electrónica una estrategia de marketing digital creativa e innovadora.	1	
2	Presenta por lo menos 10 diapositivas y máximo 15.	1	
3	Organiza la información presentando portada con el nombre de los integrantes de equipo, introducción, publicidad de los productos y conclusión.	1	
4	Muestran creatividad al momento de publicitar el producto o artículo.	1	
5	Participa en el equipo de forma colaborativa respetando las ideas de los compañeros.	1	
6	Presenta referencias bibliográficas de fuentes de información confiables que respaldan el contenido.	1	
7	Redacta una conclusión donde se menciona el aprendizaje y experiencia obtenida, explicando cómo la estrategia puede ayudar a posicionar el producto o artículo.	2	
8	Presenta la presentación electrónica sin faltas de ortografía, ni errores gramaticales.	1	
9	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.	1	
Nivel de Logro		R=6	B=8
			CL=10

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Ejercicio Teórico 2: Opción B "Herramientas del Community Manager"



Instrucciones: Después de haber analizado la Lectura No. 2 y con apoyo del uso de internet, investiga 5 herramientas más usadas del Community Manager y complementa el siguiente cuadro comparativo en binas.

56

Herramientas del Community Manager			
Nombre y Logo	Descripción	Características	Plataformas disponibles (pc, dispositivo móvil)
 Hootsuite™			
 Feddly			
 Bitly			
 Kred			
 Google Analytics			

Preguntas:

De las herramientas descritas en el cuadro comparativo:

1. ¿Has utilizado o escuchado de ellas?
2. ¿Crees que el Community Manager se crea o se hace? Explica brevemente tu respuesta.
3. En la actualidad, conociendo a los Community managers y herramientas de administración, ¿consideras que nadie está leyendo lo que escribe en las redes sociales?, argumenta tu respuesta.

Nota: para obtener la calificación de tu evidencia debes tomar en cuenta el instrumento de evaluación "Lista de cotejo".



LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 2
Opción B
“Herramientas del Community Manager”

SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Documento digital: Cuadro comparativo.				
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCET2	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Presenta un cuadro comparativo con los elementos solicitados.			1	
2	Integra ordenada la información en el cuadro comparativo.			1	
3	Muestra creatividad en el diseño del cuadro comparativo.			1	
4	Presenta la imagen del logotipo de la herramienta correctamente.			1	
5	Describe con claridad y coherencia las herramientas elegidas.			1	
6	Muestra la referencia bibliográfica con formato APA de información consultada en fuentes de información confiables que respaldan el contenido.			1	
7	Explica las plataformas donde se pueden ejecutar las aplicaciones.			1	
8	Redacta una conclusión donde se menciona el aprendizaje y experiencia obtenida.			2	
9	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.			1	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:

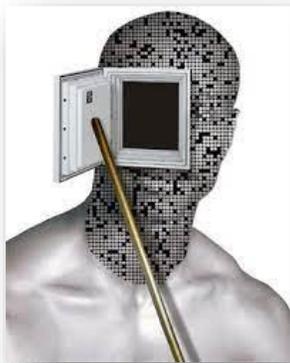


Lectura 3 "Identidad Virtual"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

La **identidad virtual o digital** es la identidad online o reivindicada en el ciberespacio por un individuo, organización o dispositivo electrónico. Está formada tanto por los datos del usuario presentes en el mundo 2.0 como por sus acciones (opiniones, fotos, navegación, etc.), pero también por las publicaciones que otros han hecho sobre él. Estos usuarios también pueden proyectar más de una identidad digital a través de múltiples comunidades. En términos de gestión de identidad digital, las áreas clave de interés son **la seguridad y la privacidad**.



La **identidad virtual** es el equivalente en internet a la verdadera identidad de una persona o entidad (como una agencia de negocios o el gobierno) cuando se utiliza para la identificación en las conexiones o las transacciones de ordenadores, teléfonos móviles u otros dispositivos personales. Aglutina tanto datos de información offline del usuario, como su nombre, dirección física, etc., como la imagen que proyecta con su actividad online.

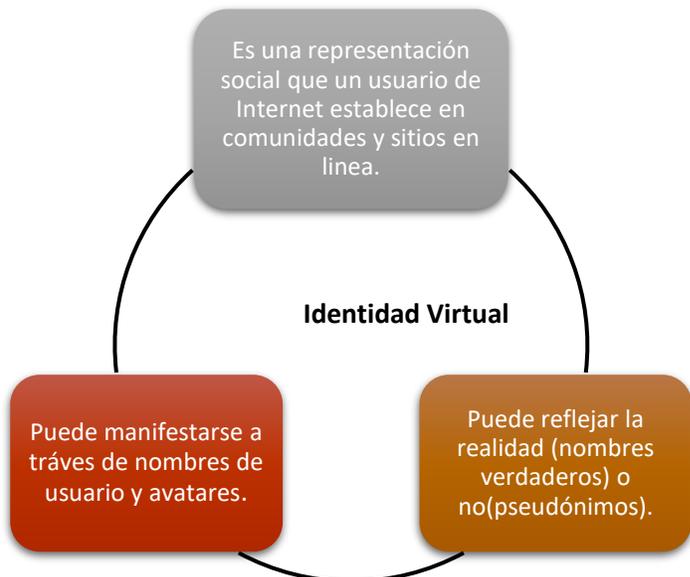


Ilustración 3 – Identidad Virtual



Características:

La identidad digital está vinculada a uno o más identificadores digitales, que habitualmente suelen ser la dirección de correo electrónico, una URL o el nombre de dominio, junto con la contraseña elegida por el usuario.

Posee una serie de características que han sido identificadas por la OCDE (OCDE, 2008)

- **Social.** Se construye navegando por las redes sociales a partir del reconocimiento de los demás sin ni siquiera llegar a comprobar si esa identidad es real o no.
- **Subjetiva.** Depende de cómo los demás perciban a esa persona a través de las informaciones que genera.
- **Valiosa.** A veces personas y empresas navegan por las redes sociales para investigar la identidad digital de un candidato y tomar decisiones sobre él/ella.
- **Indirecta.** No permite conocer a la persona directamente sino las referencias publicadas de esa persona.
- **Compuesta.** La identidad digital se construye por las aportaciones de la misma persona y también por otras personas sin la participación o consentimiento del mismo.
- **Real.** La información de la identidad digital puede producir efectos positivos y negativos en el mundo real.
- **Contextual.** En función del contexto, es importante valorar la necesidad o no de mantener identidades separadas, ya que la divulgación de información en un contexto erróneo puede tener un impacto negativo en nuestra identidad digital.
- **Dinámica.** La identidad digital no es una foto instantánea sino que está en constante cambio o modificación.

Influencer

Los influencers son personas que cuentan con cierta credibilidad acerca de un tema. Pueden popularizar un negocio y fomentar su visibilidad online.

La palabra influencer significa influenciador. Se han convertido en figuras cuyas opiniones y aportaciones a través de los diferentes canales del sector digital tienen credibilidad sobre los temas en los que están especializados. Son líderes mediáticos gracias a la inmediatez que supone Internet. No tienen que ser necesariamente gente famosa, pues el influencer nace a través de sus redes sociales. Así, la audiencia les otorga una confianza que les hace convertirse en embajadores de un tema determinado.



Persona que cuenta con cierta credibilidad sobre un tema.



Es un líder mediático.



Se pueden lograr ingresos a través de colaboraciones con empresas.



Esta figura se ha potenciado gracias a las redes sociales.



En otras palabras, un influencer es capaz de generar opiniones y reacciones en otros usuarios cuando se habla de una temática en concreto. Normalmente se trata de periodistas, bloggers u otro tipo de personas que generan contenidos de calidad y credibilidad respecto a un tema específico y poseen un gran poder de prescripción, es una persona pública que se hizo famosa a través de Internet y que tiene su principal ámbito de influencia en las redes sociales.

Hay que precisar que no todos los influencers encajan con la filosofía y las estrategias de marketing digital de una marca. De ahí que sea necesario identificar a aquellos que por su estilo, tono y valores se parezcan a la firma que busca la empresa. También es relevante evaluar la calidad frente a la cantidad, es decir que los seguidores del influencer sean activos y que comenten es mucho más importante, que un influencer que tenga millones de usuarios y que no generen engagement.

Motivos para colaborar con un influencer:

- ✓ La reputación positiva que puede aportar a una empresa.
- ✓ Sus seguidores pueden convertirse en los clientes de la marca con la que colabore.
- ✓ Pueden llegar a su comunidad (del influencer) a través de varias plataformas.
- ✓ Los seguidores del influencer tienen en cuenta la opinión de este antes de tomar decisiones de compra, lo que puede aumentar las ventas de una empresa si se trabaja con uno de ellos.

Tipos de influencer

Existen diferentes tipos de influencers en la actualidad que se definen tanto por el número de seguidores como por el nivel de credibilidad e interacción que han logrado con sus seguidores. Te contamos más de cada categoría a continuación.



1. **Micro influencer.** Son personas que vienen ganando cada vez mayor consideración por parte de las marcas. Su audiencia pequeña demuestra mayor cercanía con sus seguidores. Suelen desarrollar una temática específica como la música o el humor y son la categoría que logra mejor interacción.
2. **Medium influencer.** Son nativos digitales que gracias a las redes logran trascender cada vez más. Mantienen bastante credibilidad entre su público.
3. **Macro influencer.** Son personas que conviven en el mundo online y offline. Comenzaron en redes y hoy son rostros visibles en televisión, eventos, películas y series.
4. **Celebrities.** Su actividad personal genera el reconocimiento de millones y trasladan esa popularidad a sus propias redes. Tienen el mayor alcance de todos los influencers y son grandes validadores para las marcas. De todas maneras, generan menos interacción (y de peor calidad), así como también su costo es extremadamente elevado. Son futbolistas, modelos, actores, cantantes, etc.

Si bien estos cuatro tipos de influencers son los principales, con el tiempo también han surgido influencers más especializados en un nicho o más cercanos a sus comunidades y audiencias. De esto se desprenden los siguientes:



5. **Professional influencer.** Este tipo de influencer es especialista en un nicho y ha atraído a su base de seguidores por su nivel de conocimiento en un tema específico. Cuenta con un alto engagement, pues las personas que lo siguen confían en su palabra y recomendación.
6. **Brand Advocate.** Son aquellos usuarios que no necesitan tener un gran número de seguidores, pero son muy leales a una marca en especial. Esto los ha convertido en buenos embajadores para atraer nuevos clientes o personas interesadas en productos o servicios específicos. Su contenido es muy orgánico.
7. **Everyday influencer.** Su audiencia es muy cercana, por ejemplo, sus amigos, colegas, familia o vecinos. Este tipo de influencer puede ser cualquier persona que tenga de 1 a 5.000 seguidores, pero que goza de un alto nivel de influencia y credibilidad. Por lo regular son personas que recomiendan productos y servicios que ellos mismos consumen, por lo que sus seguidores confían en sus publicaciones.

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/>



Actividad 3: Opción A “Publicando el Perfil Digital de la Empresa”



Instrucciones: En equipos de trabajo elabora el perfil digital de la empresa en la que se observen acciones de responsabilidad social que promueve la empresa y promueve los productos que elabora a partir de RSU. Utiliza Twitter, WhatsApp, Instagram, TikTok, Yammer, y realiza tu primera publicación en cada red social. Presenta los Qr de todas las redes sociales que utilizaste en una Infografía. Compártela con tus familiares y amigos.

62

En equipo de 5 integrantes investiga 5 empresas que elaboren productos a partir de RSU y promuevan acciones de responsabilidad social.

Distribuye en el equipo las actividades que desarrollará cada integrante de equipo:

1. Diseña el perfil digital profesional de los trabajadores de la empresa.
2. Diseña el perfil digital organizacional de la empresa.
3. Diseña el perfil digital de los potenciales clientes de la empresa.
4. Diseña la infografía en la que presentes las redes sociales de los perfiles digitales profesionales de los trabajadores de la empresa.
5. Diseña la infografía en la que presentes las redes sociales de los perfiles digitales de los productos que promueve la empresa.

Sera necesario que analices, **¿Qué aspectos hay que tener en cuenta para elegir la red social más idónea para tu empresa?**

- ✓ **El público objetivo de la red.** Es el punto más importante para cualquier estrategia de social media, porque delimitar hacia quién te quieres dirigir te permitirá saber dónde encontrarlo.
- ✓ **Los objetivos del negocio.** Es muy importante definir qué es lo que se busca: incrementar las ventas, ganar la visibilidad o aumentar el tráfico hacia tu web. Esto va a orientar la decisión sobre tener presencia en una u otra red.
- ✓ **La presencia óptima.** Abarca solo aquellas redes la presencia en cuales te permitirá mejorar la comunicación con tus clientes, aumentar las ventas y crear mayor visibilidad. Ya que una red no actualizada puede dañar la imagen de la marca.

Opciones de redes sociales:

LinkedIn

twitter

TikTok

facebook

Instagram

YouTube



Rellena la siguiente tabla en la que escribas que acciones realizará cada integrante de equipo:

Integrante	Red Social	Acciones por seguir para crear la RS	Acciones de Responsabilidad social	Producto a partir de RSU
1.-	TikTok			
2	Instagram			
3	Twitter			
4	YouTube			
5	Telegram			

Diseña el perfil digital profesional de los trabajadores de la empresa

Integrante de equipo:

	Descripción de actividades
Tipo de influencer	
Contenido que comparten	
Tamaño de audiencia	
Perfil	

Diseña el perfil digital organizacional de la empresa

Integrante de equipo:

Red Social:	
Datos e información de la empresa:	Número de teléfono: Correo electrónico: Horario de atención: URL del sitio web: Ubicación:
Historia de la Organización:	Año de fundación: Meta, Visión. Misión y Valores: Reconocimientos: Testimonios: Certificaciones:
Personal que labora:	Fundadores: Especialistas: Personalidades:
Estilo que representa:	Tono de voz: Logo que represente la marca: Paleta de colores para armonizar el perfil: Vídeos, Podcats, Imágenes acorde a la cultura organizacional:
Productos o servicios	Fotos de los productos: Vídeo de productos: Frasas para publicitar los productos: Buzón de sugerencias.



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 3			
Opción A			
"Publicando el perfil digital de la empresa"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:	
SEM:	2022-2023B		
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Documento digital: Perfil digital de la empresa.		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCACT3	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Identifica y aplica los conceptos vistos en la lectura.	1	
2	Define las características que consideraron para elegir la red social en la que hace su primera publicación digital	1	
3	Identifican la importancia del perfil digital informático.	1	
4	Identifican la importancia del perfil digital de Marketing.	1	
5	Describen la importancia de contar con experto en ciberseguridad.	1	
6	Describen y definen la función de su arquitecto Cloud.	1	
7	Defines las tareas del desarrollador de software de aplicaciones específicas.	1	
8	Define las actividades del SEO manager. (Atraer el tráfico orgánico y aumentar los ingresos en la red)	1	
9	Define las actividades del SEM manager (Departamento de Marketing y publicidad).	1	
10	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.	1	
Nivel de Logro		R=6	B=8
			CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Ejercicio Teórico 3: Opción B “Infografía Perfiles Conocidos”



Instrucciones: En equipos de trabajo realicen una investigación de perfiles conocidos y elige a uno de ellos para presentar su información en una infografía que deberás exponer en el grupo.

65

Conociendo a influencers

Para esta actividad, deberán formarse en equipos de trabajo previamente organizados, en el que realizarán una Infografía.

Esta Infografía tratará de algún Youtuber o personaje de internet que ustedes sigan en sus redes sociales (¡¡¡es necesario stalkear shhhhh!!!) y que escojan en conjunto para investigar. La información que presentarán será la siguiente:

1. Información general (nombre, edad, como se hace llamar en internet, de donde es, a qué hora sale por el pan, hace ejercicio, lo que sea -etc.)
2. Portada(s) de sus redes sociales
3. Sus últimas 3 publicaciones en sus redes sociales
4. Si tiene negocios (empresas), descríbelas
5. Desde cuando se dedica a ser influencer
6. Números, por red social, indica cuantos seguidores tiene y a cuantos sigue
7. ¿Qué tipo de influencer es? Descríbelo.

Nota: para obtener la calificación de tu evidencia debes tomar en cuenta el instrumento de evaluación “Lista de cotejo” que se te presenta en la página siguiente.



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD No. 3
Opción B
“Infografía perfiles conocidos”

SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Documento digital: Infografía.				
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCACT3	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Identifica y describe el perfil del influencer.			1	
2	Las imágenes están distribuidas correctamente			1	
3	Presenta relación las imágenes e información la cual describe al influencer.			1	
4	Identifican la importancia del Influencer en las redes sociales.			1	
5	Describen la importancia de contar con Influencer.			1	
6	Describe y muestra las portadas de sus redes sociales.			1	
7	Identifica las ultimas publicaciones del influencer en su red social.			1	
8	Muestra las actividades más significativas del influencer			1	
9	No presenta faltas de ortografía, presenta redacción clara, títulos y textos están representados con creatividad.			1	
10	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.			1	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Lectura 4 "Podcasting mi herramienta de aprendizaje"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

67

Redifusión (RSS)

El RSS (Rich Site Summary) es un tipo de fuente web que se utiliza para distribuir contenido producido en Internet. Cualquier persona que crea contenido web puede usarlo para distribuir sus propias entradas de blog, artículos o archivos multimedia como un podcast.

Las fuentes de sindicación se distribuyen en formatos como el .rss, el .atom y el .xml y se pueden reconocer gracias a este icono:

Un feed RSS es una importante herramienta de distribución de contenidos. El RSS te permite syndicar el contenido en diferentes plataformas (denominadas generalmente agregadores de noticias o lectores de RSS) y llegar a diferentes audiencias sin que tengan que visitar el sitio web del productor. Esto explica por qué muchos sitios y blogs relacionados con noticias ofrecen su contenido en forma de feed RSS. (Brasil, 2021)

Podcast es un término de la lengua inglesa que se forma a partir de la acronimia entre iPod (un reproductor portátil de audio digital) y broadcast (que puede traducirse como "transmisión" o "emisión"). Se llama podcast a un archivo de audio que puede ser descargado y/o escuchado a través de Internet en una computadora (ordenador) o en un dispositivo móvil.



Podcasters. Se les llama así a los locutores que crean el podcast.

Tipos de podcast.

1. Podcast de audio. El formato MP3 es el más compatible para dispositivos móviles, el beneficio de los audios es que los archivos son más ligeros para su descarga (menos de 10 MB), debido a esto los usuarios pueden crearlo fácilmente.
2. Podcast de vídeo. Conocidos comúnmente como videocast o vodcast, difieren con los de audio en que hay mayor planificación en la producción de un video al ser creado. Respecto al tamaño del archivo, la descarga de un podcast requiere de mayor capacidad en el ancho de banda y una buena conexión, debido a que son archivos muy pesados por lo general más de 100 MB. Los MP4, m4v son los formatos de mayor preferencia para descarga o creación entre los usuarios.
3. Podcasts mejorados. Estos son una mezcla entre audio e imágenes sincronizadas, como si fuesen una presentación narrada, una de sus ventajas son que el contenido que presentan es creativo y mantienen el tamaño casi igual que un podcast de audio, menos pesado que uno podcast de video.



- Podcast de screencats. Contienen una edición mejorada que permiten cambios en la secuencia, movimientos del mouse y audio, es un tipo de grabación digital conocido como captura de pantalla de vídeo con una narración de audio, los formatos MP4 y Adobe flash son los formatos con más aceptación entre los usuarios.

Los tres estilos más escuchados en internet:

- **Educativos.** El objetivo de estos audios es que sigas aprendiendo de manera autónoma, ejemplo un idioma, un tema especializado, cultura o un curso.
- **Informativos.** Incluyen temas muy novedosos como por ejemplo en el ámbito político, de tecnología, en general temas importantes sobre economía y globalización.
- **Entretenimiento.** Estos son los más buscados en la web pueden ser radionovelas, cuentos o cápsulas deportivas.

¿Qué necesitas para crear un Podcast?

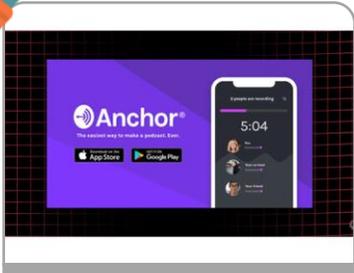
- Planifica el tema. Es importante crear un formato para que tengas una mejor organización al momento de crear tus audios en internet, un ejemplo es el que te presento a continuación:

<i>Elige el estilo de tu Podcast</i>	¿Qué estilo de audio vas a crear: ¿educativo, informativo o de entretenimiento?
Tema de elección	¿De qué tema tratarás en el episodio de tu podcast?
Título	Elige el título de tu podcast de manera atractiva y creativa; no olvides que cualquier persona en la web puede descargarlo.
Personas a las que te vas a dirigir	¿Quiénes serán ese tipo de usuario que te va a escuchar online?
Podcasters	Selecciona a los locutores que interactúan en el podcast.
Tiempo de duración	¿Cuánto tiempo van a durar los episodios de tu audio? Recuerda optimizar el tiempo y que sea en un lapso no mayor a 25 minutos.
Descripción	¿De qué hablarás en tus audios? Recapitulemos; la descripción será la que acompaña podcast cuando lo subas a la red.

- Programa la estructura del Podcast. En esta sección escribe los detalles de lo que piensas que va a ocurrir en tu audio, incluye los efectos de sonido, música que acompañaran a la voz del locutor en este caso serás tú, determina el tiempo de duración de tu podcast.
- Escribe el guion de tu Podcast. Redacta lo que quieres decirles a tus oyentes guíate del formato de planificación y la estructura del programa que ya plasmaste.
- Edita y graba tu Podcast. Ahora sí, la hora de la verdad ha llegado y es tiempo de realizar la grabación de tu audio, apóyate en los programas en línea que puedes descargar para crear y editar el podcast, puedes buscar un tutorial para que aprendas a usarlos. Prepara y ten a la mano los materiales que utilizaras para hacer el audio como son: micrófono, equipo de cómputo, audífonos y toda la utilería.



Recurso didáctico sugerido



Aprende a hacer tu podcast GRATIS y FÁCIL con la app Anchor PASO A PASO [sin necesidad de equipos]





<https://www.youtube.com/watch?v=ke0nMCBvFRw>



Referencias

- Isabel M^a Solano Fernández y M^a Mar Sánchez Vera. Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo, en Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, n^o 36 Enero 2010 p.128b.
- Pastor, J. (2015, Abril 29). Sácale todo el jugo a los podcasts en Android. Recuperado de <https://www.xatakandroid.com/tutoriales/sacale-todo-el-jugo-a-los-podcasts-en-android>
- Badillo, N. (2010, febrero 14). ¿Qué es un podcast? Recuperado de <https://es.scribd.com/document/26858274/Que-es-un-podcast#scribd>
- Podcast, el mundo de la radio on demand. (2019,Septiembre 6) Recuperado de <https://agustinespada.wordpress.com/category/revista-fibra/>.



Practica 1: Opción A "Creando mi podcasting"



Instrucciones: Con base en la lectura y lo visto en clase, en equipos colaborativos de 5 integrantes, realiza la práctica, con la ayuda de un equipo de cómputo o dispositivo móvil.

Opción A: Realizando la práctica en tu equipo de cómputo

Opción B: Respondiendo directamente en la guía, completando la información que se muestra a continuación.

Instrucciones: Tomando en cuenta la empresa con responsabilidad social que elegiste para comunicar/promocionar al inicio del módulo y el equipo con el que trabajarás la situación didáctica, vas a crear un Podcast de audio para dar a conocer los productos o servicios que esta empresa ofrece.

1. Utiliza toda tu creatividad y recursos para crear el podcast, musicalización y efectos de sonido.
2. Para la organización del trabajo en equipo utiliza los siguientes formatos:

EQUIPO __

Responsable del Equipo:

Nombre: _____

Datos de la empresa de la situación didáctica	
Nombre de la empresa	
Tipo de empresa	
Servicios y/o productos que ofrece	

Distribución de roles

Integrantes de equipo	Rol asignado	
	Para realizar el documento de Word	Para realizar la producción creativa

Rol para realizar el documento de Word.

- Planeación y organización del Podcast
- Escribe el guion del Podcast



- Edita el Podcast
- Sube el Podcast a la nube y comparte el link

Rol para realizar el Podcast

- Locutor 1
- Locutor 2
- Locutor 3
- Locutor 4
- Locutor 5

3. Elabora tu formato para la planeación y organización de tu podcast:

Elige el estilo de tu Podcast	¿Qué estilo de audio vas a crear: ¿educativo, informativo o de entretenimiento?
Tema de elección	¿De qué tema tratarás en el episodio de tu podcast?
Título	Elige el título de tu podcast de manera atractiva y creativa; no olvides que cualquier persona en la web puede descargarlo.
Personas a las que te vas a dirigir	¿Quiénes serán ese tipo de usuario que te va a escuchar online?
Podcasters	Selecciona a los locutores que interactúan en el podcast.
Tiempo de duración	¿Cuánto tiempo van a durar los episodios de tu audio?
Descripción	¿De qué hablarás en tus audios?
Guion que tendrán los podcasters	Redacta lo que quieres decirles a tus oyentes guíate del formato de planificación y la estructura del programa que ya plasmaste.

4. Elabora el guion de tu podcast, tomando en cuenta el siguiente ejemplo:

Nombre del programa: Gracias a la música

Duración: 5 minutos

Locutores:

- **LOC 1:** Tatiana
- **LOC 2:** Sebastián

Descripción técnica	Guion literario
Entra música 5 segundos	ABBA – “Thank you for the Music”
Bajar el volumen lentamente y queda de fondo	ABBA – “Thank you for the Music”
Entra LOC 1 música de fondo	¡Buenas noches! Soy Tatiana y hoy los acompañaré en este programa lleno de canciones con ritmos bailables de los ochenta y mediados de los noventa. A mi lado se encuentra Sebastián. ¡Hola, Sebastián! ¿Cómo te encuentras esta noche?
Entra LOC 2 música de fondo	Muy bien, como siempre, feliz de estar a tu lado y compartir un poco de música con los oyentes.



Descripción técnica	Guion literario
Entra LOC 1 música de fondo.	Buenísimo, entonces qué te parece si para comenzar arrancamos con un grupo musical clásico de los ochenta. Si bien todos tenemos gustos diferentes, creo que todos estamos de acuerdo con que Roxette fue y será un clásico de esa década. Esta banda de pop rock sueca estuvo compuesta por la cantante Marie Fredriksson y el cantante y compositor Per Gessle.
Entra LOC 2 música de fondo. Bajar volumen.	Exactamente, este dúo se consagró como uno de los grupos suecos más importantes y de mayor éxito. Señor operador, ¿podemos escuchar “Sleeping in my car”?
Entra música hasta el final de la canción.	Roxette – “Sleeping in my car”

5. Para editar tu podcast puedes utilizar alguna de las siguientes opciones de aplicaciones como los son: Anchor.fm, Adobe audition, quick time, soundflower, Audacity, organízate y planificate para que tu guion sea de lo más original. Te sugerimos que visites el recurso didáctico de la guía para trabajar la edición de tu podcast.
6. Ya que lo hayas creado, guarda tu archivo de audio con la siguiente referencia: número de equipo, número de Actividad, nombre del audio.
7. Súbelo a la nube: Onedrive, Google drive, iCloud, Dropbox, pCloud, etc.
8. Comparte el vínculo que te proporcione la plataforma de la nube y asegúrate de que lo hayas configurado de tal forma que lo pueda abrir tu profesor sin dificultad.



LISTA DE COTEJO Práctica No. 1			
Opción A			
"Creando mi Podcasting"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Podcasting.		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCPRAC1	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Menciona el nombre de la empresa, giro, el producto que publicita.	1	
2	Las imágenes están distribuidas correctamente.	1	
3	El audio se escucha con claridad de acuerdo con el Podcast seleccionado.	1	
4	Contiene todos los elementos solicitados.	1	
5	Utilizo las aplicaciones sugeridas en la guía.	1	
6	Utiliza las herramientas avanzadas de la aplicación mostrando efectos y sonidos.	1	
7	Utiliza las herramientas avanzadas de la aplicación mostrando incrustaciones de videos.	1	
8	Utiliza un guion detallado de las actividades que presenta manifestándose en su organización del Podcast.	1	
9	Entrega su producto en un formato descargable.	1	
10	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Ejercicio Teórico 4: Opción B “Cuadro de doble entrada RSS”



Instrucciones: Realiza una investigación del tema RSS y elabora un cuadro de doble entrada, donde deberás anotar los conceptos, funciones, ventajas, desventajas, tipo, ejemplos, programas, lectores de RSS online.

74

¿Qué es un Podcast?	
Usos destacados del Podcast	
Tipos de Podcasting	
Servidores que almacenan y reproducen Podcast	
Ejemplos:	
Apps para escuchar o crear los podcasts:	
Programas Lectores RSS (Windows)	
Lectores RSS Navegador o Correo	
Funciones del podcast	
Ventajas del podcast	
Desventajas del podcast	



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD No. 4			
Opción B			
"Cuadro doble entrada RSS"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades virtuales	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Cuadro de doble entrada RSS		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCACT4	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Identifica los conceptos analizados en la lectura.	1	
2	Indica las ventajas y desventajas del lector RSS.	1	
3	Incluye las funciones del lector RSS y los tipos de programas donde se ejecutan.	1	
4	Especifican los tipos de servidores que almacenan y reproducen Podcast.	1	
5	Identifica ejemplos y explica su funcionamiento.	1	
6	Proporciona información acerca de los lectores RSS. llamados agregadores.	1	
7	Explica e identifica los lectores RSS la forma en que estos formatos trabajan en la Web.	1	
8	Participa de manera colaborativa en la realización de la actividad.	1	
9	Utiliza la internet y sitios relevantes para realizar su investigación	1	
10	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Lectura 5. "Identificando la comunidad"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

76

En esta lectura vas a comprender sobre las Comunidades Virtuales de profesionales y de negocios, identificaras que son los trabajadores autónomos (FreeLancer) y cómo funciona el comercio electrónico.

Comunidades Virtuales de profesionales y de negocios



Fig. 1.1 Comunidades virtuales

La educación del siglo XXI exige adecuarse a los ambientes digitales tecnológicos e informáticos. En este sentido, la tecnología juega un papel muy importante debido a que los usuarios utilizan dispositivos para procesar y seleccionar información, para contar con ciudades inteligentes y eficientes; sin embargo, el aspecto más relevante es colocar al ciudadano en el centro del desarrollo y despliegue de estos espacios.

En el estudio de Millán (s. f.) define a una ciudad inteligente y sostenible que tiene como objetivo impulsar la calidad de vida de las personas mediante el aprovechamiento de la tecnología y los datos, de tal forma que permita minimizar energía, desperdicios y consumo de recursos.

Los estudios e importancia que ostentan las Comunidades Virtuales en nuestro contexto digital se han ampliado en las dos últimas décadas, debido al desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación su difusión sobre numerosos tipos de redes sociales y plataformas que se utilizan para compartir información.

La web permite la combinación de funciones de comunicación y así, ha dado el nacimiento de las Comunidades Virtuales, recordando que poseen un sitio web como coordinación tanto de reservorios de información como de comunicaciones, el sitio web se ha convertido en el territorio de una comunidad virtual.³

³ Kenneth C. Laudon Jane y P. Laudon. (2016). Sistemas de Información gerencial. México: Pearson



¿Qué es en realidad una comunidad virtual? Definimos los siguientes conceptos según los autores:

Howard Rheingold, a quien se le atribuye haber acuñado el término “comunidad virtual”, en su libro *The Virtual Community* que se ha convertido en un clásico de la literatura define a las comunidades virtuales como: “Agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio (Rheingold,1993) en esta definición encontramos tres elementos básicos: **la interactividad, el componente efectivo, y el tiempo de interactividad** como condiciones para que exista una comunidad virtual.

•Howard Rheingold

Para Michael Powers, una comunidad virtual es “un lugar electrónico donde un grupo de personas se reúne para intercambiar ideas de una manera regular”. Una definición más técnica sería: “un grupo de personas que se comunican a través de una red de computadoras distribuidas, donde se reúne una localidad electrónica, usualmente definida por un software servidor, mientras el software cliente administra los intercambios de información entre los miembros del grupo. Todos los miembros conocen las direcciones de estas localidades e invierten suficiente tiempo en ellas como para considerarse una comunidad”. sin embargo, la esencia de todas estas comunidades no radica la naturaleza.

•Michael Powers

Las Comunidades Virtuales de profesionales

Los sitios de redes sociales permiten a los usuarios crear comunidades de amigos y colegas profesionales. Las Comunidades Virtuales de Profesionales son las que tiene como propósito reunir a profesionistas mediante el uso de tecnología e intereses de difundir conocimiento mediante el interés por el campo de servicios y aplicaciones que ofrece la red, como son el uso del correo electrónico a través de una lista de discusión propia, como la enorme capacidad de distribución de documento, así como recursos que ofrece la web.

Por lo general, cada miembro crea un “perfil”, una página Web para publicar fotos, videos, archivos MP3 y texto, y después comparten estos perfiles con otros en el servicio que se identifican como sus “amigos” o contactos. Los sitios de redes sociales son muy interactivos, ofrecen al usuario un control en tiempo real, dependen del contenido generado por los usuarios y se basan, en términos generales, en la participación social y la compartición tanto de contenido como de opiniones.

La Comunidad Virtual de profesionales involucra y se relaciona con las aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación en los diferentes escenarios educativos, y recoge como objetivos prioritarios los siguientes puntos:



La creación de un espacio para la reflexión en torno a los procesos de enseñanza-aprendizaje con uso de tecnología.

La creación de espacios para trabajo colaborativo, para facilitar el trabajo común a los colectivos con un perfil académico o científico similar, que no pertenecen a una organización específica.

Ofrecerse como punto de encuentro, distribución de información y coordinación para los profesionales de la educación interesados en la Tecnología Educativa.

Intercambiar experiencias y conocimientos relacionadas con el diseño, explotación y evaluación de nuevos medios para la enseñanza.

Promover y facilitar la colaboración en proyectos comunes de investigación, de desarrollo y de innovación relacionadas con la aplicación de las Nuevas Tecnologías a la enseñanza.

Para poder conseguir los objetivos planteados, la comunidad Virtual de Tecnología Educativa cuenta con diferentes espacios donde encontramos recursos variados: foros de discusión, revistas electrónicas, biblioteca virtual, índice de documentos electrónicos, zona de trabajo colaborativo, chat, tablón de anuncios.

Para facilitar la presentación de los diferentes recursos incluidos, consideramos tres grandes espacios que atienden a objetivos diferenciados:

1. Un espacio de documentación y recursos.

2. Un espacio para la comunicación y el intercambio permanente.

3. Un espacio de trabajo y un espacio de estadísticas.



Las Comunidades Virtuales de negocios

Las Comunidades Virtuales de negocios nacen como respuesta a las redes sociales y de mercadeo, es una evolución del mercado en redes, marketing multinivel, networking o network marketing, así mismo es también una adaptación al entorno que han tenido las redes sociales, del web 2.0 al 3.0.

La gran evolución hacia las Comunidades Virtuales de negocios es que no se limitan solo al mundo virtual; tal vez comunidad virtual no sea el nombre apropiado, es más apropiado "Comunidad Integral de Negocios", a diferencia de las redes sociales tradicionales las comunidades de negocios son más físicas y reales de lo que se mueve en el mundo virtual; el mundo virtual es tan solo un complemento de la comunidad de negocios en sí, aunque esta lleve su nombre.

Las redes sociales tuvieron un gran avance como medio de venta a lo largo de la pandemia. Una de las alternativas para muchas Pymes fue efectuar transmisiones en vivo para que los usuarios puedan comprar en forma rápida. El primer puntapié lo dio Instagram, en octubre de 2020. Luego de haber diagnosticado en los meses previos un gran uso de su red para publicitar la venta de bienes y servicios que no tenían el valor agregado de facilitar la compra. Por lo cual sumó la opción "comprar" a través de Instagram TV y en diciembre 2020 le agregó los *reels* para extender la góndola de bienes y servicios a ofrecer por sus usuarios. En 2021, las empresas y marcas implementarán acciones coordinadas con calendario anual para poner en funcionamiento esta nueva herramienta. La opción "comprar" ya está presente en China, el gigante del comercio electrónico mundial, en plataformas como Taobao, Kwai y Douyin.

En el ecommerce el video comienza a ganar protagonismo lo mismo que el "*live shopping*" (compras en vivo). La dinámica del video le gana terreno a la publicidad estática en un post de Instagram o Facebook. Comerciales de televisión de antaño, pero con la dinámica y recursos visuales y de diseño de edición personalizada actuales. La marca y los productos o servicios en vivo donde la comunidad seguidora interactúa sin intermediarios. Solo a un link de distancia con touch desde el smartphone para ir a la tienda online y comprar el producto que cada uno desea.⁴

Trabajadores autónomos (FreeLancer/Outsourcing)

La palabra freelance proviene del inglés del siglo XIX, y hacía referencia a un mercenario, es decir, a un caballero que no estaba al servicio de ningún señor en concreto, y cuyos servicios, por esta misma razón, podían ser contratados por cualquiera que pudiese pagarlos.

La palabra freelance, que puede descomponerse en free, que significa 'libre' o 'independiente', y lance, que traduce 'lanza', Un trabajador freelance o FreeLancer es aquel que realiza actividades o tareas puntuales que están relacionadas con su profesión, oficio o especialidad para un tercero, el FreeLancer puede trabajar a tiempo parcial o completo y al momento de terminar la actividad que fue asignada recibe su pago, no obstante, los contratos suelen limitarse al proyecto o encargo contratado, sin obligación para ninguna de las dos partes de continuar la relación laboral una vez realizado y entregado el trabajo, recordando que no son empleados fijos y pueden realizar su trabajo a su propio ritmo, siempre y cuando se cumplan los requerimientos del cliente y el plazo establecido.

⁴ Cohen, D. (2009). *Tecnologías de la información en negocios (Spanish Edition)* (0 ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.



Hoy en día, ha venido registrándose una infinidad de trabajos freelance gracias a las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, pues el internet permite que una persona pueda trabajar en remoto desde prácticamente cualquier lugar (su casa, una oficina de co-working⁵, un estudio, un café, una biblioteca), sin necesidad de tener presencia física en la oficina de la empresa.

Una de las ventajas que se tiene es la flexibilidad de horario (es el propio trabajador quien lo decide) y la libertad para elegir el lugar de vivienda, hacen este tipo de régimen de trabajo muy atractivo.

Entre sus **desventajas** está el hecho de que el trabajador deberá costear por sí mismo todos sus gastos (hacienda, seguridad social, seguro médico, plan de pensiones para el retiro, etc.), así como encargarse de la publicidad y la contabilidad de su empresa, entre otras cosas.

Algunos ejemplos pueden ser los de diseñadores gráficos, fotógrafos, periodistas, redactor, ilustrador, traductor o programador.

Outsourcing

Outsourcing es un término del inglés que se traduce al español como “subcontratación”, “externalización” o “tercerización”. En el mundo empresarial, designa el proceso en el cual una organización contrata a otras empresas externas para que se hagan cargo de parte de su actividad o producción.

En este sentido, el outsourcing está estrechamente relacionado con la subcontratación de servicios, pues supone la búsqueda de una fuente externa a la empresa que pueda prestar de manera eficiente determinados servicios, para que esta pueda disponer de más tiempo para centrarse en los aspectos claves de su negocio.

⁵ coworking es un espacio «vivo» de trabajo que además de ofrecer todo lo que necesitas para realizar tu actividad propia de la oficina, ofrece zonas de trabajo y zonas de relax también te puedes beneficiar de una ayuda personalizada y de una comunidad multidisciplinar de coworkers que nutren proyectos, servicios y agendas de contactos.



Ventajas Entre las ventajas que tiene el outsourcing para las empresas, podemos mencionar las siguientes:

- Costo**

✓ Permite reducir costos de manufactura y equipo.
- Recursos**

✓ Coloca más recursos humanos y tecnología a disposición de la empresa.
- Cambios**

✓ Da la posibilidad a la empresa de responder y adaptarse rápidamente a los cambios del negocio.
- Areas claves**

✓ Permite a la empresa enfocarse en las áreas claves de su negocio.

Desventajas Mientras que, por su parte, algunas de las desventajas que puede presentar el outsourcing para un negocio son las siguientes:

- Los costes del outsourcing pueden terminar siendo mayores de lo previsto.
- Existe la posibilidad de perder el control sobre la producción.
- El cambio de empresa proveedora puede resultar económica y productivamente negativo.
- La empresa contratante puede ver su trabajo copiado y su negocio perjudicado.
- Puede contribuir a la explotación y a la deshumanización del trabajador.
- En el offshore outsourcing (subcontratación de servicios para una empresa en otro país, a fin de encontrar mano de obra más barata), hay una mayor probabilidad de despidos de los trabajadores.



Comercio electrónico

La evolución del internet ha causado un gran impacto de mejoras en diversos rubros a nivel mundial. Muchas tecnologías han evolucionado para poder integrarse a la red de redes, por mencionar algunas: las televisiones (Smart tv), equipos de audio (se conectan a plataformas de streaming como Spotify, deezer), electrodomésticos (se controlan vía remota), estas tecnologías cuentan con protocolos de red integrados y software inteligente que les permiten programar funciones que se conectan al internet para brindar mejores experiencias a las personas.



En el mundo de los negocios también se han desarrollado tecnologías que permiten automatizar procesos, recopilar datos, procesarlos e interpretarlos para que se tomen mejores decisiones. Por ejemplo: en los mercados financieros, como la bolsa de Nueva York, los mercados de divisas, índices, materias primas,

criptomonedas etc, hay **robots** virtuales trabajando en servidores conectados a internet, y estos analizan las gráficas tal como lo haría un trader o analista profesional, y de manera automática realizan operaciones de compra y venta de acciones en tiempo real, manejando grandes cuentas de inversionistas.

“El avance tecnológico, la digitalización y el uso de internet no sólo han transformado la manera de comunicarse, sino también la manera de comprar. Las posibilidades de elección disponibles ya no se encuentran únicamente en la publicidad de los medios tradicionales (televisión y radio). La llegada de internet ha permitido la búsqueda de proveedores de productos y servicios, sin importar en qué lugar del planeta se encuentren.” Procuraduría Federal del Consumidor

Existen diversas plataformas de negocios como amazon, ebay y Mercado Libre, que constantemente desarrollan e integran módulos que mejoran el desempeño de sus plataformas y ofrecen mejores servicios para compradores y vendedores. Por ejemplo, si buscas comprar o cotizar una Tablet, estas plataformas, mediante módulos de inteligencia generan tablas comparativas con modelos alternativos al que seleccionaste para ayudarte a tomar una mejor decisión en tu compra.

El crecimiento de transacciones mediante plataformas de comercio electrónico es tan alto que tan solo en el tercer trimestre de 2022 mercado libre ha reportado un promedio de 515 visitas por segundo y 36 compras por segundo en América latina.



NUESTRO ECOSISTEMA

TERCER TRIMESTRE 2022

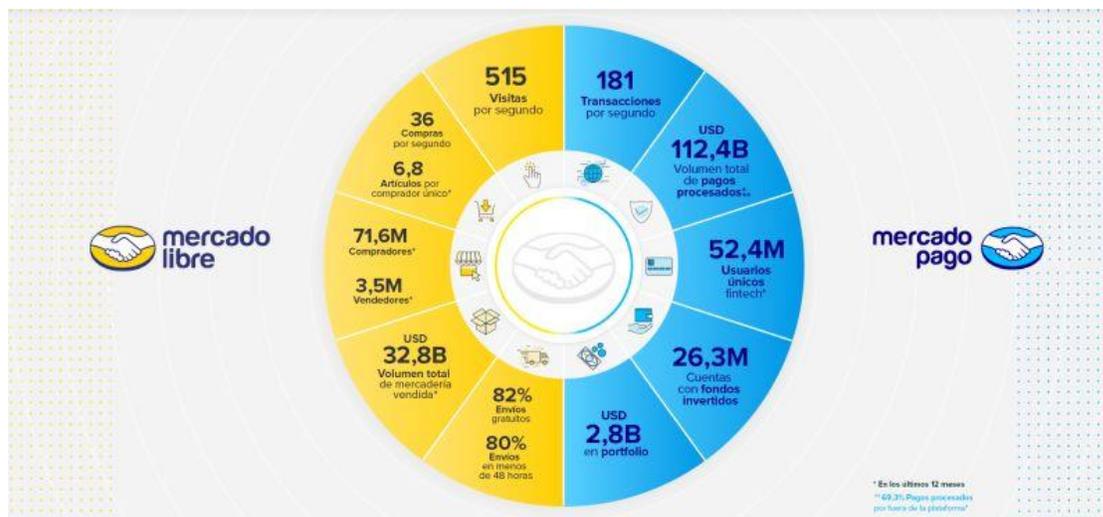


Ilustración 1: Informe trimestral de mercadolibre. Tercer trimestre 2022

https://media-exp1.licdn.com/dms/image/C4D22AQEIjJNNpqf3pw/feedshare-shrink_800/0/1667588775586?e=1672876800&v=beta&t=lm_cf7OuC_bMXxGfh7EUezTQYDIA8m6sUjtQ5iZh1Aq

Además de incrementarse el número de usuarios en plataformas de comercio electrónico, también crece la cantidad, no solo de productos, sino de servicios que pueden adquirirse, por citar alguno, la plataforma Amazon recientemente ha incorporado el servicio de Amazon Clinic, que ofrece un servicio de salud virtual que brinda atención conveniente y asequible para afecciones de salud comunes, como alergias, acné y pérdida de cabello. (Ayogu, 2022)

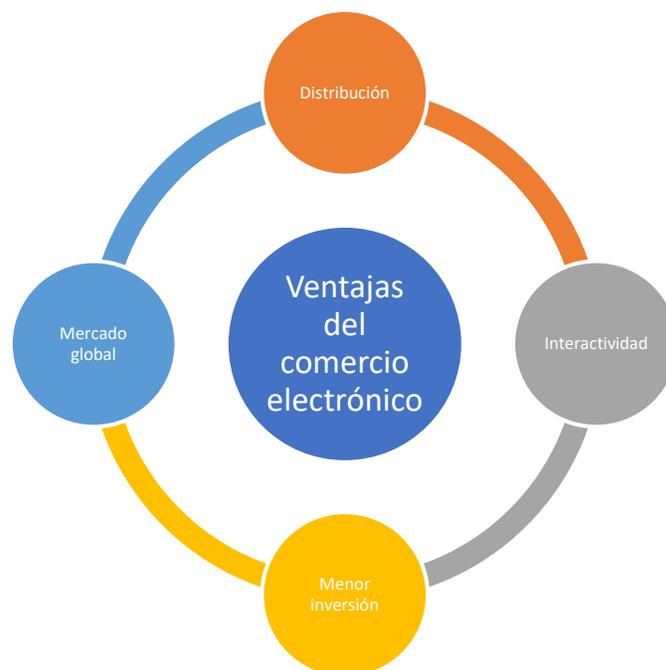
En América latina más de la mitad de las personas no tienen una cuenta bancaria o está sub bancarizada, en el mundo del comercio minorista, casi la mitad de los pagos se realizan en efectivo, estas condiciones crean una brecha que no ha permitido a todos poder ejercer el derecho al comercio electrónico; esto ha creado una oportunidad de entrada masiva a los servicios financieros FinTech. (Mercadolibre, s.f.)

FinTech es una industria naciente en la que las empresas usan la tecnología para brindar servicios financieros de manera eficiente, ágil, cómoda y confiable. La palabra se forma a partir de la contracción de los términos finance y technology en inglés.

Finanzas + Tecnología = Fintech

Las empresas FinTech ofrecen diversos tipos de servicios financieros y operan dentro de mercados variados. Algunas prestan sus servicios directamente a los usuarios del sistema financiero y otras diseñan soluciones para otras empresas. Gracias a estas empresas, las personas pueden tener acceso a una tarjeta de crédito o débito que les permite usarlas para hacer sus compras a través de internet.





<https://es.statista.com/estadisticas/1035031/mexico-porcentaje-de-usuarios-por-red-social/>

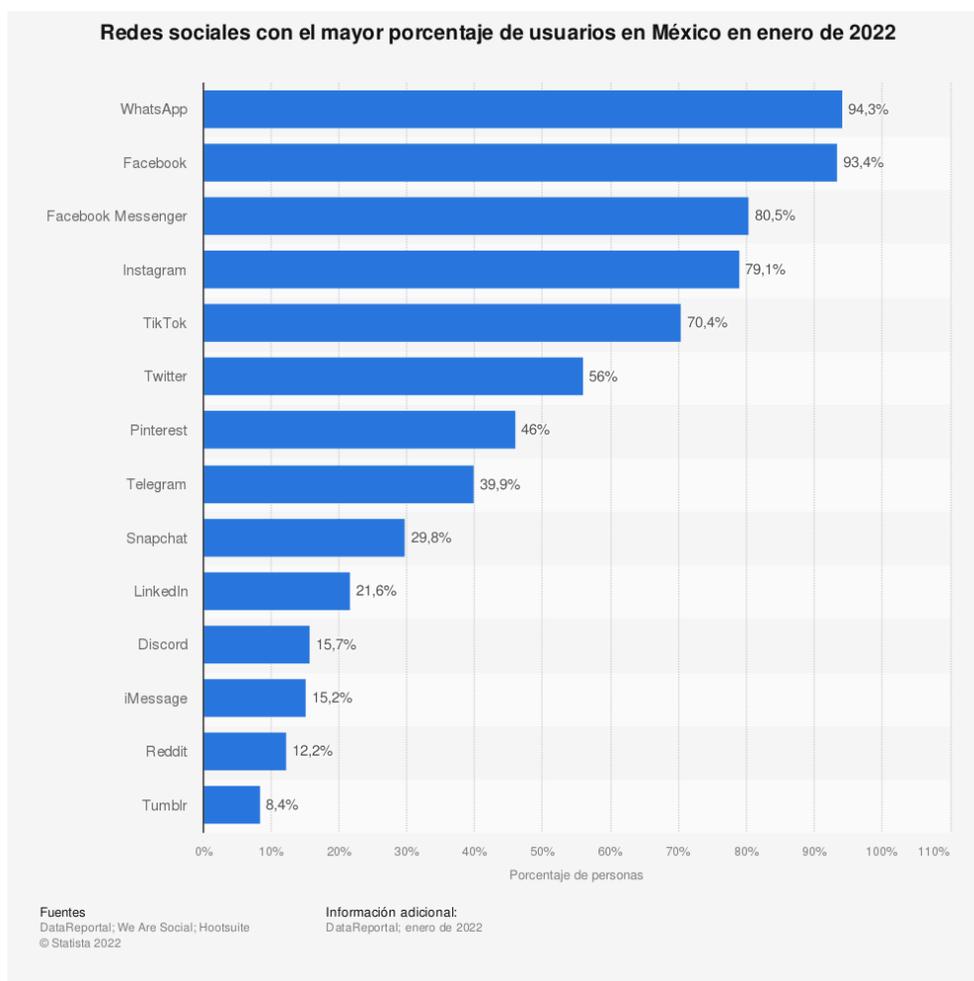
Comercio electrónico en redes sociales

Es evidente que el internet ha cambiado la forma de hacer las cosas, ha permitido crear nuevas economías, nuevas fuentes de ingresos y nuevas ideas de negocios. Hoy en día cualquier persona que desee vender productos por internet, lo puede lograr, solo basta aprender a utilizar ciertas plataformas, fáciles de manejar.

En los últimos años ha crecido exponencialmente la cantidad de usuarios de las redes sociales. La más utilizadas son WhatsApp y Facebook. La plataforma de Facebook cuenta con un módulo llamado Marketplace, en el cual puedes publicar lo que deseas vender. En algunas colonias o municipios crean grupos de ventas de WhatsApp, exclusivos para ofrecer productos y servicios.

Algo que pocas personas saben es que hay plataformas de **redes sociales** en las que se pueden implementar robots autónomos que permiten interactuar con clientes, las 24 horas del día. El propósito de este capítulo es enseñarte a usar un robot para crear una tienda virtual para vender tus productos. En esta ocasión lo haremos en la red social Telegram.





¿Qué es Telegram?

Telegram es una plataforma de mensajería y VOIP de origen ruso, desarrollada por los hermanos Nikolái y Pável Dúrov. La aplicación está enfocada en la mensajería instantánea, el envío de varios archivos y la comunicación en masa. Se anunció oficialmente el 14 de agosto de 2013, tiempo después del autoexilio de los hermanos Dúrov y antiguos compañeros de VK (antigua red social creada por Pavel Durov) a otros países por posturas opuestas al gobierno de Rusia. A julio de 2021 una organización autofinanciada que lleva su nombre gestiona su desarrollo, cuyo centro de operaciones está en Dubái, Emiratos Árabes, y su matriz está registrada legalmente en las Islas Vírgenes Británicas.

Ventajas de Telegram vs. WhatsApp

- ✓ No hay límite de personas en los grupos
- ✓ No se revela tu número de teléfono
- ✓ Puedes compartir archivos de hasta 1.5 gb
- ✓ Puedes personalizar la aplicación
- ✓ En Telegram hay bots.



Comercio electrónico (e-commerce)

El 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 resultaría, transformándose en una curva de crecimiento exponencial para las ventas minoristas del e-commerce, que se duplicaron y triplicaron en los primeros años.

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 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 entre organizaciones e individuos. 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.⁷

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 llegó 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 estas acciones se destacan:

⁷ Kennet C. Laudon, Jane P. Laudon. (México 2016). E-commerce: mercados digitales, productos digitales. En Sistemas de información Gerencial(680). México: Pearson.



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

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.

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.

Las tecnologías de la información han cambiado la forma de operar los negocios y la manera en que las empresas compiten. Las fronteras naturales de una organización cada vez se expanden más y la infraestructura de telecomunicaciones es vital en ese proceso, de modo que surge un nuevo modelo de negocios sustentado en la comercialización de bienes y/o servicios por medios electrónicos. El trabajar en dichas condiciones implica que las organizaciones están trabajando en el esquema de e-business. Dicho de otra forma, la empresa conectará sus sistemas de misión crítica con las entidades vinculadas a su quehacer, como son: clientes, proveedores, empleados y gobierno.

Tipos de e-commerce

El e-commerce se adapta de manera especial a las aplicaciones basadas en la ubicación, como la búsqueda de hoteles, restaurantes locales, el monitoreo del tráfico y el clima local, así como marketing personalizado basado en la ubicación. Se están utilizando teléfonos y dispositivos móviles para pagar servicios, realizar operaciones bancarias, intercambiar valores, actualizar itinerarios de transporte y descargar contenido digital como música, juegos y clips de video. El e-commerce requiere portales inalámbricos y sistemas de pago digital especiales que puedan manejar los micropagos. Las capacidades de GPS de los teléfonos inteligentes hacen posibles los servicios de geo publicidad, geosociales y de geo información.⁸

Hay muchas formas de clasificar las transacciones de e-commerce. Una de ellas consiste en analizar la naturaleza de los participantes. Las tres principales categorías del e-commerce son:

⁸ Kennet C. Laudon, Jane P. Laudon. (México 2016). E-commerce: mercados digitales, productos digitales. En Sistemas de información Gerencial(680). México: Pearson.





El **e-commerce de negocio a consumidor (B2C)** implica la venta al detalle de productos y servicios a compradores individuales. BarnesandNoble.com, que vende libros, software y música a consumidores individuales, es un ejemplo de e-commerce B2C.



El **e-commerce de negocio a negocio (B2B)** comprende la venta de productos y servicios entre empresas. El sitio Web de ChemConnect para comprar y vender productos químicos y plásticos es un ejemplo de e-commerce B2B.



El **e-commerce de consumidor a consumidor (C2C)** implica a los consumidores que venden directamente a otros consumidores. Por ejemplo, eBay, el gigantesco sitio de subastas Web, facilita que las personas vendan sus productos a otros consumidores, para lo cual subastan su mercancía al mejor postor o por un precio fijo. Craigslist es la plataforma más utilizada por los consumidores para realizar operaciones de compra y venta de manera directa con otros consumidores.



Recurso didáctico sugerido

Cómo crear una TIENDA virtual en Telegram TELEGRAM store

<https://www.youtube.com/watch?v=0yflBiyRIZM>



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

Stalling, W. (2005). *Sistemas operativos. Aspectos internos y de principio de diseño*. Madrid: Prentice Hall.

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-estoemeli-activity-6940346956326014977-iYOW?utm_source=share&utm_medium=member_desktop

Wikipedia. (s.f.). *Telegram*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Telegram>





Practica 2: Opción A “Creando mi robot vendedor”



Instrucciones: Lee cuidadosamente cada paso y sigue las indicaciones para crear un vendedor en Telegram.

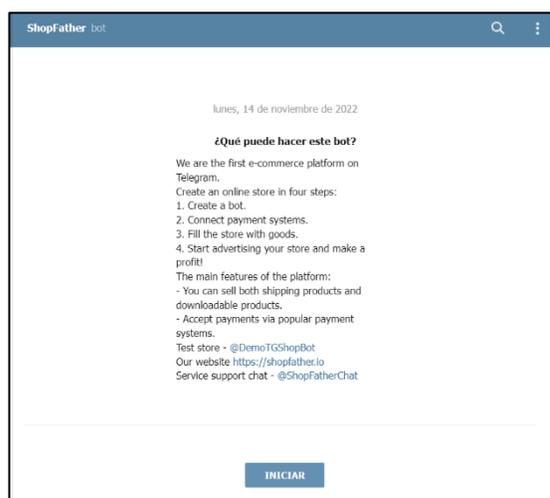
90

En esta práctica podrás crear un vendedor en Telegram, de manera fácil y rápida. Para lograrlo sigue los siguientes pasos:

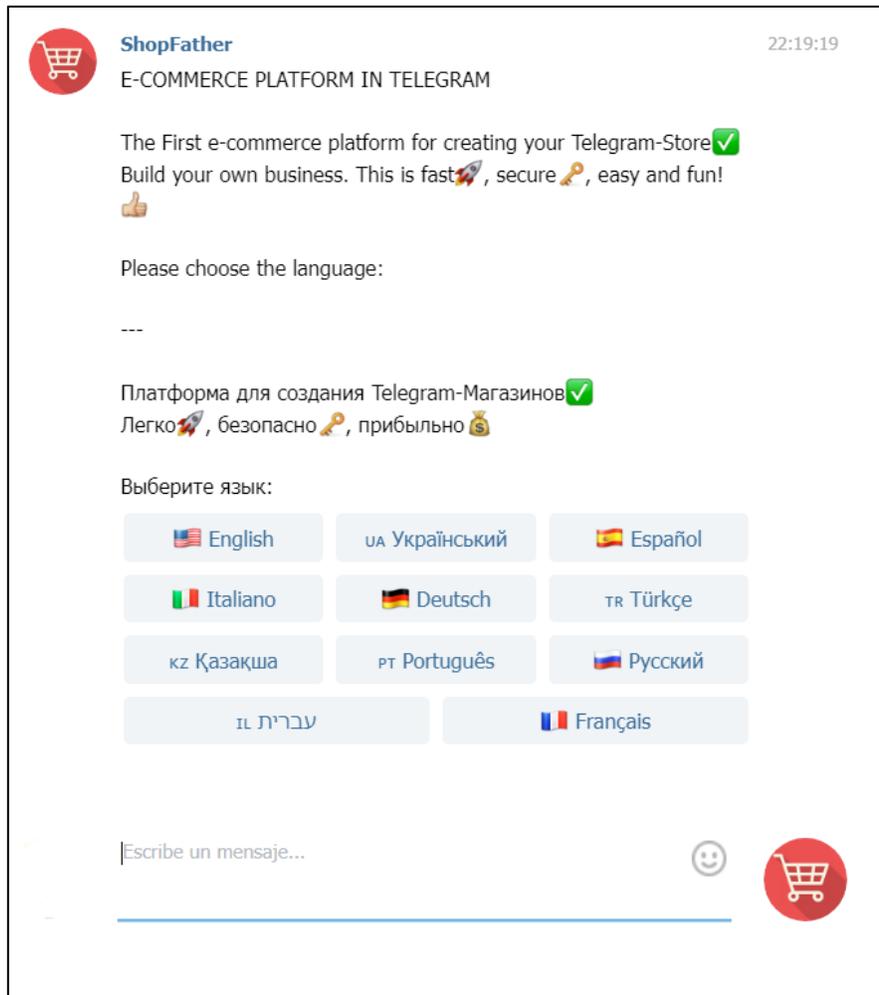
- ✓ 1.- Inicia la aplicación de escritorio de Telegram, o bien ingresa desde la aplicación del celular.
- ✓ 2.- En el formulario de búsqueda escribe: ShopFather
- ✓ 3.- El resultado de la búsqueda muestra el robot ShopFather, como el que se muestra en la imagen, este te ayudará a crear tu tienda en Telegram.



- ✓ 4.- Al hacer clic se va a iniciar el robot.



- ✓ 5.- Dar clic en iniciar. Y se mostrará este mensaje con las opciones de idioma.



- ✓ 6.- Dar clic en la opción español. Luego se mostrará este mensaje



- ✓ 7.- Al elegir la opción "Crear tienda" solicita aceptar los términos de usuario, lee bien lo que pide y da clic en aceptar.

Para continuar, debe aceptar los términos del [Acuerdo de Usuario](#). 22:22:58

Brevemente:

- ! Telegram no es responsable de su tienda!
- ! Nosotros (ShopFather LLC) no somos responsables de:
 - 👉 si está bloqueado por Telegram.
 - 👉 si su billetera está bloqueada por su sistema de pago.
 - 👉 el contenido y los productos de tu tienda.
- 🚫 Está prohibido vender productos que violen la ley de su país.

El acuerdo puede complementarse sin previo aviso.

Aceptar

Me niego



- ✓ 8.- Al aceptar, se muestran las indicaciones para crear el nombre del bot que administrará tu tienda y luego se otorgará un token para activarlo. Para esto debes buscar el @BotFather en el formulario de búsqueda del Telegram o darle clic al enlace (en azul) del mensaje que se muestra en la imagen de abajo:

Para crear su propia tienda de Telegram, debe seguir tres pasos: 22:24:54

1 Vaya al bot @BotFather, presione INICIO y envíe el comando /newbot

2 Ingrese el nombre (nombre) del bot y luego el nombre de usuario del bot.
(si está ocupado, seleccione otro).

3 Después de crear el bot, recibirá un mensaje

¡Hecho! *****

y un montón de texto...

Contendrá un token, se ve así

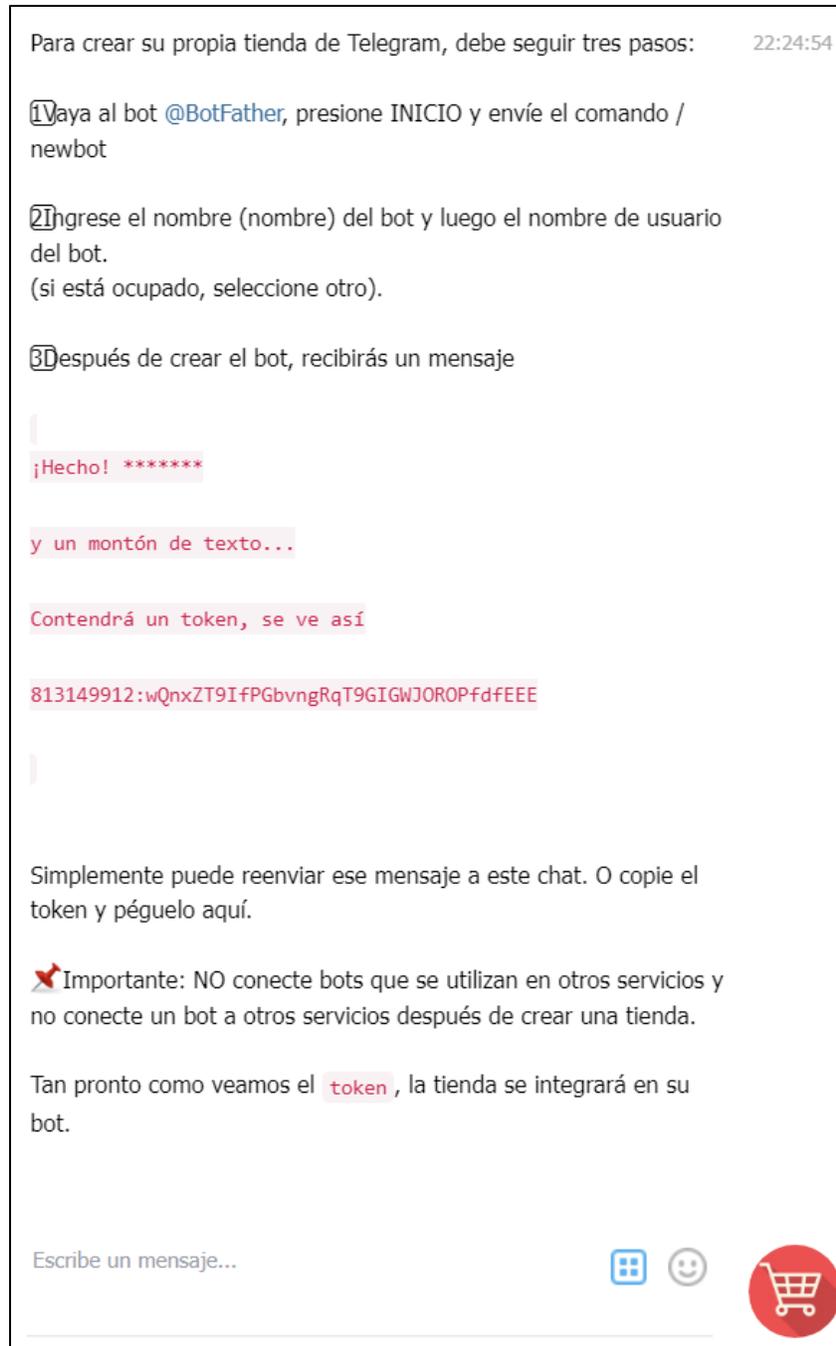
813149912:wQnxZT9IfPGbvngRqT9GIGWJOROPfdEEEE

Simplymente puede reenviar ese mensaje a este chat. O copie el token y péguelo aquí.

⚠ Importante: NO conecte bots que se utilizan en otros servicios y no conecte un bot a otros servicios después de crear una tienda.

Tan pronto como veamos el token , la tienda se integrará en su bot.

Escribe un mensaje...



Te dirigirá a este chat.



BotFather

22:29:05

I can help you create and manage Telegram bots. If you're new to the Bot API, please [see the manual](#).

You can control me by sending these commands:

- `/newbot` - create a new bot
- `/mybots` - edit your bots **[beta]**

Edit Bots

- `/setname` - change a bot's name
- `/setdescription` - change bot description
- `/setabouttext` - change bot about info
- `/setuserpic` - change bot profile photo
- `/setcommands` - change the list of commands
- `/deletebot` - delete a bot

Bot Settings

- `/token` - generate authorization token
- `/revoke` - revoke bot access token
- `/setinline` - toggle **inline mode**
- `/setinlinegeo` - toggle inline **location requests**
- `/setinlinefeedback` - change **inline feedback** settings
- `/setjoingroups` - can your bot be added to groups?
- `/setprivacy` - toggle **privacy mode** in groups

Games

- `/mygames` - edit your **games [beta]**
- `/newgame` - create a new **game**
- `/listgames` - get a list of your games
- `/editgame` - edit a game
- `/deletgame` - delete an existing game



`/newbot`







- ✓ 9.- Una vez que actives el bot se solicitará el nombre del bot y un nombre de usuario del bot. En este ejemplo elegimos *cobachito-shop* y *cobachitobot* para cada caso. Posteriormente se genera el token que usaremos en el chat de ShopFather. Debes anotarlo en un lugar seguro. Si el nombre no cumple con las características requeridas te podrá advertir que es inválido.



BotFather

22:30:18

Alright, a new bot. How are we going to call it? Please choose a name for your bot.



Black

22:30:48

cobachito-shop



BotFather

22:30:48

Good. Now let's choose a username for your bot. It must end in `bot`. Like this, for example: TetrisBot or tetris_bot.



Black

22:31:36

cobachito-bot



BotFather

22:31:36

Sorry, this username is invalid.



Black

22:31:43

cobachitobot



BotFather

22:31:43

Done! Congratulations on your new bot. You will find it at t.me/cobachitobot. You can now add a description, about section and profile picture for your bot, see [/help](#) for a list of commands. By the way, when you've finished creating your cool bot, ping our Bot Support if you want a better username for it. Just make sure the bot is fully operational before you do this.

Use this token to access the HTTP API:

`564177604:AAG1jTwnlMvx5_u_bv_-1108152000M`

Keep your token **secure** and **store it safely**, it can be used by anyone to control your bot.

For a description of the Bot API, see this page:
<https://core.telegram.org/bots/api>

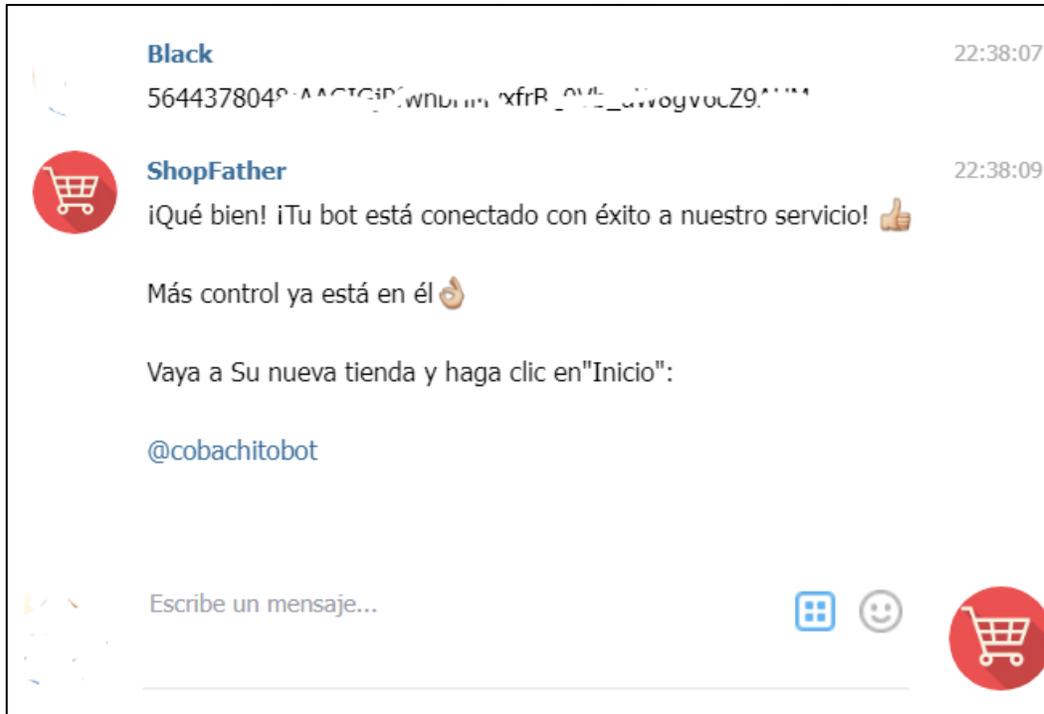
|Escribe un mensaje...



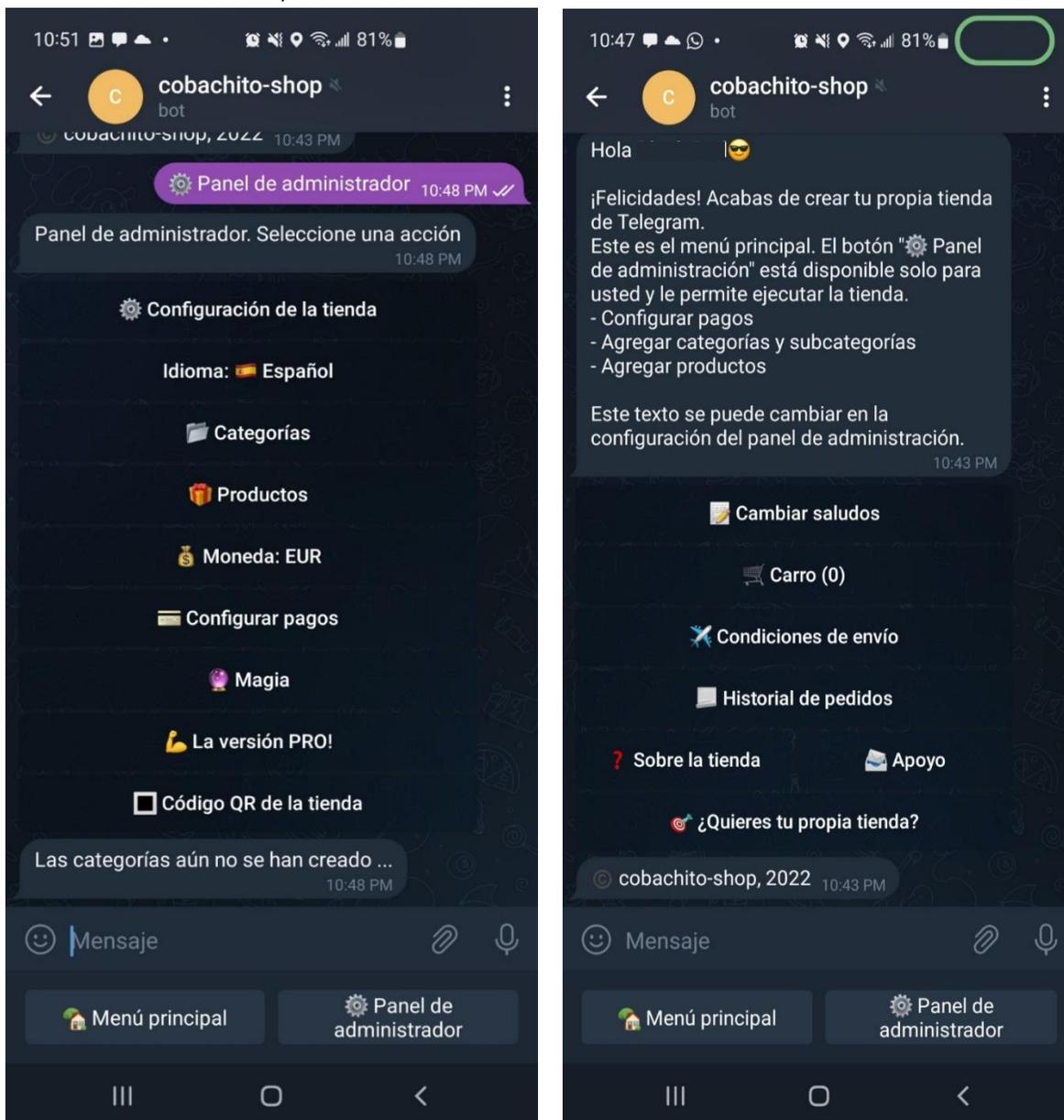




- ✓ 10.- Como puedes observar, se acaba de crear un canal de Telegram, en el cual podrás configurar tu tienda en línea.
- ✓ 11.- Ahora dirígete al chat de ShopFather y pega el token que generó BotFather



- ✓ 12.- Al dirigirte a la tienda (@cobachito-shop) Podrás configurar tu tienda desde el panel de administrador, de manera fácil e interactiva.



- ✓ 13.- Socializa tu tienda con tus compañeros de grupo.



LISTA DE COTEJO Práctica No. 2			
Opción A			
"Creando mi Robot vendedor"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Robot vendedor.		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCPRAC2	VALOR DE LA EVIDENCIA:	10%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Asigna un nombre adecuado a su robot y a su tienda virtual.	1	
2	Muestra creatividad y originalidad en la configuración de su tienda virtual.	1	
3	Incluye imágenes de sus productos en la tienda virtual.	1	
4	Crea al menos una categoría de sus productos.	1	
5	La interacción entre el robot y el cliente es agradable y respetuosa.	1	
6	Genera un enlace que dirige a la tienda virtual	1	
7	Colabora con sus compañeros con una actitud positiva y participativa al trabajar en la solución de la situación planteada.	1	
8	Incluye el logotipo de la empresa	1	
9	Entrega el enlace de su robot.	1	
10	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	





Ejercicio Teórico No. 5: Opción B “Promoviendo mis saberes”



Instrucciones Elabora un cartel de promoción de servicios en el que te promuevas como freelance.

- ✓ Consultoría para empresas sostenibles.
- ✓ Asesoría en el desarrollo de empresas sostenibles.
- ✓ Asesoría en la elaboración de proyectos de empresas sostenibles ante la Secretaría de Bienestar.
- ✓ Especialista en proyectos de residuos sólidos urbanos.
- ✓ Otras actividades relacionadas a las TIC's que sepas hacer.

Incluye tu nombre completo, número de teléfono y correo electrónico.



 **OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**



Ningún negocio está obligado a implementar programas o iniciativas de responsabilidad social empresarial. Sin embargo, cuando las empresas deciden implementarlos, los beneficios tanto para ellas como para la sociedad en general son invaluableles.

::Necesitas asesoría::

“Envíanos la problemática de tu empresa nosotros la resolvemos”



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD No. 5

Opción B

"Promoviendo mis saberes"

SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Cartel de promoción de servicios				
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCACT5	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Los contenidos plasmados en el cartel son de fácil comprensión y poseen buena legibilidad:			1	
2	Se comunica acertadamente el contenido asignado por el docente			1	
3	Es original y cuenta con elementos creativos que llaman la atención del público			1	
4	El contenido cumple una función formativa y está bien estructurado			1	
5	Es capaz de comunicar las ideas con claridad y simplicidad			1	
6	Las imágenes son significativas y fáciles de comprender			1	
7	Emplea colores llamativos para indicar el propósito de transmisión del cartel			1	
8	Entrega en tiempo y forma			1	
9	Utiliza la internet y sitios relevantes para realizar su investigación			1	
10	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.			1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10		

Retroalimentación

Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Lectura 6. "Fundamentos Básicos de E-learning"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

101

El E-learning es el termino 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.

Definición de E-learning según autores

"Una formación con internet es un ambiente creado en la web en el que los estudiantes y educadores pueden llevar a cabo tareas de aprendizaje. No es sólo un mecanismo para distribuir la información a los estudiantes; también supone tareas relacionadas con la comunicación, la evaluación de los alumnos y la gestión de la clase." **(McCormack y Jones, 1998)**

Implica el uso de internet, pero también incluye la tecnología móvil, (...), todo uso de la tecnología que tiende a expandir, reforzar, distribuir, desarrollar, evaluar, certificar o acelerar los procesos de aprendizaje (...) abarca elementos tales como gestión del conocimiento, colaboración y apoyo al desempeño". **(Elliott Masie, 2005)**⁹

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 se pueda ofrecer 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.

⁹ Fundador del Masie Center, futurista del e-larning



A continuación, especificamos cada uno de estos elementos fundamentales de E-learning para su comprensión:

Elementos básicos de E-learning	Ejemplificación
<p>Plataformas</p> <p>Las plataformas e – learning o LMS (learnign management system) son empleadas por universidades y empresas para gestionar cursos en línea, en el caso de los estudiantes pueden accesar a través de una cuenta institucional que le brinde la universidad.</p>	
<p>Contenidos</p> <p>La impartición de cursos online para el aprendizaje a distancia ofrece diversos contenidos virtualizados que el estudiante lee ahora en pantalla digital para aprender un tema de su agrado.</p>	
<p>Herramientas colaborativas</p> <p>Son todas las herramientas de comunicación síncrona (tiempo real) teléfono, Chat, webcam, videoconferencia, pizarra electrónica, documentos compartidos on-line, que usa el estudiante para comunicarse de forma online.</p>	



Ventajas que ofrece el E-learning en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto de docentes como de estudiantes que cursan una educación a distancia

- La desaparición de barreras espacio-temporales (puedes realizar un curso a distancia desde cualquier parte del mundo)
- El cambio de rol de alumno y profesor (desaparecen las distancias entre ambos)
- La actualización de contenidos virtuales (Contenidos visuales, atractivos con multimedia)
- El ahorro de costes, tanto para el alumno como para el profesor. (No hay necesidad de trasladarse de tu casa a la escuela para tomar clases)
- La comunicación constante entre los participantes gracias a las herramientas tecnológicas (foros, chats, emails, etc)

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)
- ✓ M-learning (Mobile Learning)
- ✓ U-learning

B-learning

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.



Ejemplo de modalidad B-learning

Los estudiantes estudian el contenido de manera individual en casa a través de un software online y emplean la clase presencial para ponerlo en práctica. De este modo, el tiempo de clase es más productivo, ya que se emplea en profundizar en los contenidos, aclarar dudas y fomentar el trabajo colaborativo.

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.

Es decir, esto implica el empleo de dispositivos móviles como herramientas de aprendizaje y se considera el siguiente paso en el desarrollo de la formación en línea, ya que potencia la idea de aprender desde cualquier sitio y soporte (tablets, smartphone).

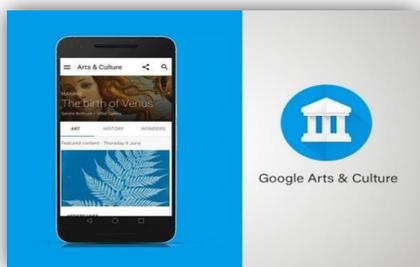


Ejemplo de modalidad M-learning de apps de enseñanza – aprendizaje para docentes y estudiantes

Kahoot!: App que permite al profesorado hacer cuestionarios para que los alumnos aprendan mediante concursos, tipo trivial, en los que el ganador será aquel que obtenga la mayor puntuación, contestando más preguntas de forma correcta. Al final de cada grupo de preguntas muestra un ranking de las mejores puntuaciones.



Google Arts & Culture



La aplicación cuenta con visitas virtuales a más de 1,200 museos, galerías internacionales e instituciones de 70 países. El usuario podrá aprender sobre sus obras de arte y los acontecimientos más famosos de los diferentes períodos históricos. Además, se pueden crear colecciones propias con diversas obras para compartirlas en redes con otros usuarios.

U-learning

Conjunto de actividades 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 situaciones, en diferentes momentos temporales y a través de diversos dispositivos que se encuentran interconectados unos con otros en red.

Ejemplo de modalidad U-learning

Una persona aprende la teoría de un curso a través de su smartphone por la mañana, mientras viaja en el metro; en el trabajo dedica un período de tiempo a realizar las prácticas en su ordenador personal; y por la tarde, cuando vuelve a casa, contesta el test de evaluación correspondiente a través del televisor.



Plataformas E-learning

Detrás de la revolucionaria tendencia al aprendizaje en línea están las plataformas E-learning o los sistemas que permiten que se lleve a cabo la gestión de enseñanza-aprendizaje telemática. Se trata de programas, instalados normalmente en un servidor web, que posibilitan la creación del campus virtual, el espacio donde se lleva a cabo la formación es en la red. También se les conoce como



plataformas (**LMS**) acrónimo en inglés de *Learning Management System*¹⁰, que podría traducirse como “sistemas para la gestión de aprendizaje”.

Tipos de plataforma E-learning

Existen dos grupos de plataformas E-learning, denominadas de código abierto y comerciales. A continuación, las detallamos de forma específica para su análisis y comprensión.

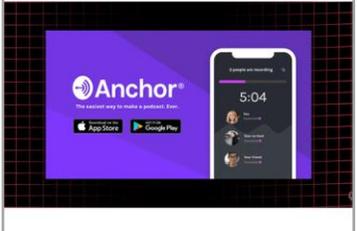
Tipos de plataformas E-learning	Descripción	Ejemplo
Plataforma de código abierto (gratuito)	Se refiere a un tipo de software que está diseñado para ser desarrollado y distribuido libremente.	Moodle, Canvas, Chamilo, Sakai o los LMS para WordPress.
Plataforma de pago por licencia de uso (comercial)	Son plataformas LMS que no tienen el código libre, por lo que hay que pagar por la licencia de uso.	BlackBoard, eDucativa, FirstClass, Saba o NEO LMS.



¹⁰ Sistema de gestión de aprendizaje (learning management system (LMS) es un tipo de software o tecnología soportada en línea que permite crear, implementar y desarrollar un programa de entrenamiento o un proceso de aprendizaje específico.



Recurso didáctico sugerido



Aprende a hacer tu podcast GRATIS y FÁCIL con la app Anchor  PASO A PASO [sin necesidad de equipos]



<https://www.youtube.com/watch?v=Ke0nM-CBVFRw>



Recurso didáctico sugerido



Cómo hacer tablas y gráficas en excel desde un celular android o ios?




<https://www.youtube.com/watch?v=YDPVO-WNFTsM>



Recurso didáctico sugerido



Como Crear Presentacion PowerPoint desde el Telefono | 2022 | Movil | Celular | PPT | Tutorial




<https://www.youtube.com/watch?v=YDPVO-WNFTsM>




Recurso didáctico sugerido



Forms

Curso Microsoft Forms 03 - Diferencia entre Formulario y Cuestionario



<https://www.youtube.com/watch?v=Dq3Gs70Xv0Q>



Recurso didáctico sugerido



GOOGLE FORMS

Tutorial para hacer encuestas en Google Forms



<https://www.youtube.com/watch?v=1EKa3LGr42Y>



Referencias

- Abiztar (2020). *¿Qué es el aprendizaje ubicuo?* Recuperado de <https://www.abiztar.com.mx/articulos/que-es-u-learning-aprendizaje-ubicuo.html>
- aula clic. (2021). Curso de aulaClic. Recuperado de <https://www.aulaclit.es/index.htm>
- AVANZO (2017). *¿Qué es el e-learning?* Recuperado de <https://www.avanzo.com/que-es-el-elearning/>
- Calva, C. (2020). *Tipos E-learning*. Recuperado de <https://padlet.com/loxito2003/wk2m24qxatyj>
- CEUTCVirtual. (2021). Fundamentos del e-Learning.
https://ceutc.edu.mx/documentos_publicos/Fundamentos%20del%20e-Learning.PDF
- Ganduxe, M. (2018). *¿Qué es el e_learning?* Recuperado de <https://elearningactual.com/e-learning-significado/>
- MCCORMACK, C. y JONES, D. (1998). *Building a web-based education system*. Wiley Computer Publishing, New York.
- mastermania.com(2018). *Los tres tipos de formación 4.0 Electronic, Mobile o Blended Learning*. Recuperado de https://www.mastermania.com/noticias_masters/los-tres-tipos-de-formacion-40-electronic-mobile-o-blended-learning-org-5387.html
- Merayo, P.(2020). *Máxima Formación ¿Qué es la plataforma moodle y para qué sirve?* Recuperado de <https://www.maximaformacion.es/blog-teleformacion/que-es-la-plataforma-moodle-y-para-que-sirve-2/>
- Morales, E. (2018). *FO & CO. Características, tipos y plataformas elearning más utilizadas*. <https://fococonsultores.es/caracteristicas-plataformas-elearning/>
- Lobato, M. (2017). *DIGITAL55. Las 10 mejores apps de Mobile Learning*. Recuperado de <https://www.digital55.com/desarrollo- tecnologia/diez-mejores-apps-mobile-learning/>
- Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (2021). SEAad-UJAT. Recuperado de <http://www.evirtual.ujat.mx/>
- Ruiz, E. (2019). *Tipos de Plataformas e-learning: ¿Cuál elegir para mi negocio?* <https://www.ruizprietoasesores.es/laboral/tipos-de-plataformas-e-learning/>
- Sánchez, M. (2019). *Classonlive. ¿Qué es e-learning?* Recuperado de <https://www.classonlive.com/blog/Que-es-eelearning-Definicion-del-concepto>
- Vázquez, A. (2020). *GoConqr. E-LEARNING (Fundamentos, tipos y plataformas)*. Recuperado de <https://www.goconqr.com/es/slide/17271378/e-learning-fundamentos-tipos-y-plataformas>



Practica No.3 "Espacios digitales de conocimientos"



Instrucciones: En equipos de trabajo realiza una sesión virtual de una junta directiva donde abordarás el contenido siguiente, desarrollando dos temas principales.

Organízate por equipo de 5 integrantes usando las tecnologías de la información y comunicación, expresando ideas al realizar en una plataforma virtual (Teams, Zoom o Meet) una junta directiva empresarial, donde se tienen dos temas principales: como promover el hábito de reciclar entre la población de estudiantes de COBATAB, Plantel 30, Gaviotas Norte y cómo crear el hábito de estudio en los estudiantes.

Las instrucciones para seguir son, de forma reflexiva, para un análisis de la información debes considerar, la motivación de algunos estudiantes y la renuencia de otros tantos, el objetivo es crear una estrategia que convenza a la mayoría de participar, exponiendo las ventajas que pudiesen obtener a corto, mediano y largo plazo.

Para obtener esta información deberás realizar una encuesta en Microsoft Forms o Google Forms (retoma los aprendizajes de informática 1), comparte el enlace de la encuesta con compañeros del plantel (segundo, cuarto y sexto semestre), considera que el mínimo de estudiantes encuestados debe ser 100.

En la encuesta para la cultura del reciclaje contempla preguntar:

Nombre del estudiante, semestre, grupo, ¿reciclas el vidrio?, ¿reciclas el papel y/o cartón?, ¿reciclas el aceite de cocina (utilizado)?, ¿recolectas el agua de lluvia para utilizarla?, ¿le proporcionas un segundo uso a la ropa que deja de utilizar?, ¿compras productos de limpieza biodegradables?, ¿compras bolsas de plástico biodegradables?, ¿conoces los centros de acopio para reciclaje cercanos a su localidad?, ¿consideras adquirir el hábito de reciclaje?, ¿recolectas las botellas y tapas PET?.

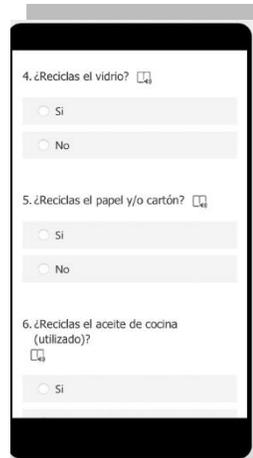


1. Nombre completo [📄]
Escriba su respuesta

2. Semestre [📄]
Escriba su respuesta

3. Grupo [📄]
Escriba su respuesta

4. ¿Reciclas el vidrio? [📄]
 Si
 No



4. ¿Reciclas el vidrio? [📄]
 Si
 No

5. ¿Reciclas el papel y/o cartón? [📄]
 Si
 No

6. ¿Reciclas el aceite de cocina (utilizado)? [📄]
 Si

En la encuesta para el hábito de estudio contempla preguntar:

Nombre del estudiante, semestre, grupo, ¿conoces la definición de hábito de estudio?, ¿conoces que son las estrategias de aprendizaje?, ¿tienes actualmente alguna estrategia de aprendizaje?, ¿tomas notas de clase?, ¿registras con limpieza lo visto en clase?, ¿llevas un orden durante la toma



de apuntes?, ¿tu letra es legible?, ¿entiendes después sus notas o se dificultan algunas palabras por haberlas escrito incorrectamente?, ¿tienes comprensión lectora?, ¿recuerdas lo que has leído o debes leerlo varias veces para poder comprenderlo?, ¿tienes un horario de estudio?, ¿realizas tus actividades académicas solo(a)?, ¿sueles solicitar copia a tus compañeros de clase?

1. ¿Conoces la definición de hábito de estudio?
[]

Si

No

2. ¿Conoces que son las estrategias de aprendizaje?
[]

Si

No

3. ¿Tienes actualmente alguna estrategia de aprendizaje?
[]

4. ¿Tomas notas de clase? []

Si

No

5. ¿Registras con limpieza lo visto en clase?
[]

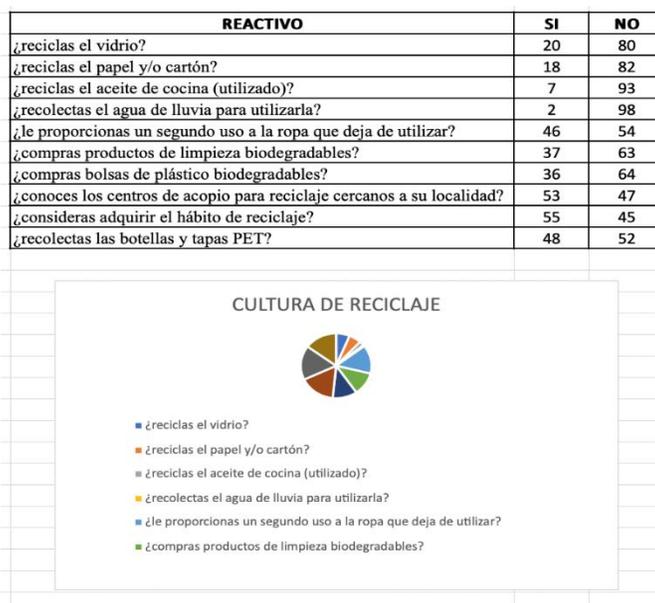
Si

No

6. ¿Llevas un orden durante la toma de apuntes?
[]

Si

Los datos obtenidos de la encuesta, debes graficarlos en Microsoft Excel, ya sea con una gráfica de barras o de pastel (retoma los conocimientos adquiridos en tercer semestre en Hoja de Cálculo Aplicado).



Crea una presentación en PowerPoint (retoma los conocimientos adquiridos en informática 1), donde incluyas los temas principales a abordar, las preguntas de su encuesta, su gráfica de resultados y tres posibles propuestas de solución para cada tema principal (cursos de acción con pasos específicos).





La reunión deberá realizarse en alguna de las plataformas electrónicas antes mencionadas y deberá ser grabada con una duración de 5 minutos máximo, súbelo a la nube (retoma conocimientos de informática 1), comparte el vínculo (revisa los permisos de lectura para que el (la) docente pueda revisar el video), la forma de entrega del vínculo del archivo en la nube la indicará el (la) docente.

Durante su reunión, deben usar una presentación digital tipo presentación ejecutiva, se sugiere utiliza Sway, Canva o PowerPoint, debe incluir mínimo 10 diapositivas y una portada con los siguientes datos: nombre de la institución, plantel, turno, semestre, grupo, nombre de la actividad, nombre de la asignatura, nombre de los integrantes del equipo (iniciando por apellidos y en orden alfabético), lugar y fecha.

Roles de los integrantes del equipo:

Integrante 1: crear la reunión, programar, generar invitación o vínculo en Teams, Zoom o Meet, guardar el video, subirlo a la nube y compartirlo.

Integrante 2: realizar la presentación digital a utilizar en la reunión virtual.

Integrante 3: elaborar una encuesta en línea, tres alternativas de solución para crear un hábito de reciclaje.

Integrante 4: elaborar una encuesta en línea, tres alternativas de solución para crear el hábito de estudio.

Integrante 5: generar el portafolio de evidencias del trabajo colaborativo de los integrantes, la cual debe ser entregada al docente en un archivo PDF, incluya una portada con los datos antes mencionados.



LISTA DE COTEJO Práctica No. 3			
Opción A			
"Espacios digitales de conocimientos"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Sesión virtual.		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCPRAC3	VALOR DE LA EVIDENCIA:	10%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Realiza una investigación en fuentes confiables sobre los dos temas abordados para la elaboración de su presentación digital (diapositivas).	1	
2	Representa de forma adecuada su personaje en el video.	1	
3	Existe participación de cada uno de los integrantes en base a sus roles.	1	
4	Desarrolla las alternativas de solución para cada tema, presenta gráficas y encuestas en su presentación digital.	1	
5	La imagen se aprecia, el audio se escucha, las diapositivas se aprecian correctamente y corresponden a los temas.	1	
6	La escenografía es de acuerdo con el tema asignado.	1	
7	El video tiene una duración mínima de 3 minutos y máxima de 5 minutos, presentado en formato de video portable.	1	
8	Muestra conocimiento y dominio del tema expuesto durante el video.	1	
9	Entrega en tiempo y forma el video.	1	
10	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Ejercicio Teórico 6: "Opción B Red social de conocimiento"



Instrucciones: En equipos de trabajo realiza una sesión virtual de una junta directiva donde abordarás el contenido siguiente, desarrollando dos temas principales.

Organízate por equipo de 5 integrantes usando las tecnologías de la información y comunicación, expresando ideas al realizar en una plataforma virtual (WhatsApp) una junta directiva empresarial, donde se tienen dos temas principales: como promover el hábito de reciclar entre la población de estudiantes de COBATAB, Plantel 30, Gaviotas Norte y cómo crear el hábito de estudio en los estudiantes.

Las instrucciones por seguir son, de forma reflexiva, para un análisis de la información debes considerar, la motivación de algunos estudiantes y la renuencia de otros tantos, el objetivo es crear una estrategia que convenza a la mayoría de participar, exponiendo las ventajas que pudiesen obtener a corto, mediano y largo plazo.

Para obtener esta información deberás realizar una encuesta en Microsoft Forms o Google Forms (retoma los aprendizajes de informática 1), comparte el enlace de la encuesta con compañeros del plantel (segundo, cuarto y sexto semestre), considera que el mínimo de estudiantes encuestados debe ser 100.

En la encuesta para la cultura del reciclaje contempla preguntar:

Nombre del estudiante, semestre, grupo, ¿reciclas el vidrio?, ¿reciclas el papel y/o cartón?, ¿reciclas el aceite de cocina (utilizado)?, ¿recolectas el agua de lluvia para utilizarla?, ¿le proporcionas un segundo uso a la ropa que deja de utilizar?, ¿compras productos de limpieza biodegradables?, ¿compras bolsas de plástico biodegradables?, ¿conoces los centros de acopio para reciclaje cercanos a su localidad?, ¿consideras adquirir el hábito de reciclaje?, ¿recolectas las botellas y tapas PET?.

En la encuesta para el hábito de estudio contempla preguntar:

Nombre del estudiante, semestre, grupo, ¿conoces la definición de hábito de estudio?, ¿conoces que son las estrategias de aprendizaje?, ¿tienes actualmente alguna estrategia de aprendizaje?, ¿tomas notas de clase?, ¿registras con limpieza lo visto en clase?, ¿llevas un orden durante la toma de apuntes?, ¿tu letra es legible?, ¿entiendes después sus notas o se dificultan algunas palabras por haberlas escrito incorrectamente?, ¿tienes comprensión lectora?, ¿recuerdas lo que has leído o debes leerlo varias veces para poder comprenderlo?, ¿tienes un horario de estudio?, ¿realizas tus actividades académicas solo(a)?, ¿sueles solicitar copia a tus compañeros de clase?

Los datos obtenidos de la encuesta, debes graficarlos en Microsoft Excel, ya sea con una gráfica de barras o de pastel (retoma los conocimientos adquiridos en tercer semestre en Hoja de Cálculo Aplicado).



Crea una presentación en PowerPoint (retoma los conocimientos adquiridos en informática 1), donde incluyas los temas principales a abordar, las preguntas de su encuesta, su gráfica de resultados y tres posibles propuestas de solución para cada tema principal (cursos de acción con pasos específicos).

La reunión deberá realizarse en alguna de las plataformas electrónicas antes mencionadas y deberá ser grabada con una duración de 5 minutos máximo, súbelo a la nube (retoma conocimientos de informática 1), comparte el vínculo (revisa los permisos de lectura para que el (la) docente pueda revisar el video), la forma de entrega del vínculo del archivo en la nube la indicará el (la) docente.

Durante su reunión, deben usar una presentación digital tipo presentación ejecutiva, se sugiere utiliza Sway, Canva o PowerPoint, debe incluir mínimo 10 diapositivas y una portada con los siguientes datos: nombre de la institución, plantel, turno, semestre, grupo, nombre de la actividad, nombre de la asignatura, nombre de los integrantes del equipo (iniciando por apellidos y en orden alfabético), lugar y fecha.

Roles de los integrantes del equipo:

Integrante 1: crear la reunión, programar, generar invitación, guardar el video, subirlo a la nube y compartirlo.

Integrante 2: realizar la presentación digital a utilizar en la reunión virtual.

Integrante 3: elaborar una encuesta en línea, tres alternativas de solución para crear un hábito de reciclaje.

Integrante 4: elaborar una encuesta en línea, tres alternativas de solución, para crear el hábito de estudio.

Integrante 5: generar el portafolio de evidencias del trabajo colaborativo de los integrantes, la cual debe ser entregada al docente en un archivo PDF, incluya una portada con los datos antes mencionados.



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD No. 6			
Opción B			
"Red social de conocimiento"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:	
SEM:	2022-2023B		
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Cartel de promoción de servicios		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCACT6	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Realiza una investigación en fuentes confiables sobre los dos temas abordados para la elaboración de su presentación digital (diapositivas).	1	
2	Representa de forma adecuada su personaje en el video.	1	
3	Existe participación de cada uno de los integrantes en base a sus roles.	1	
4	Desarrolla las alternativas de solución para cada tema, presenta gráficas y encuestas en su presentación digital.	1	
5	La imagen se aprecia, el audio se escucha, las diapositivas se aprecian correctamente y corresponden a los temas.	1	
6	La escenografía es de acuerdo con el tema asignado.	1	
7	El video tiene una duración mínima de 2 minutos y máxima de 4 minutos, presentado en formato de video portable.	1	
8	Muestra conocimiento y dominio del tema expuesto durante el video.	1	
9	Entrega en tiempo y forma el video.	1	
10	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.	1	
Nivel de Logro		R=6	B=8
			CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Lectura 7. "El catálogo de mi empresa"



Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, realizando las anotaciones pertinentes. posteriormente, intégrese con su equipo de trabajo y realice la actividad No. 4 "Creación de catálogo digital de productos".

117

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).

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 (TIC's), para promover la construcción colaborativa del trabajo virtual. (IONOS, 2022)

¿Qué entendemos por herramientas de trabajo colaborativo? Son aquellas herramientas o sistemas que permiten acceder a ciertos servicios que facilitan a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente, sin importar que estén reunidos en un mismo lugar físico.

Las herramientas colaborativas son un medio idóneo para poder llevar a cabo la labor educativa de manera online. Aparte de salvar el problema de la distancia, contribuyen a fortalecer cuestiones como el razonamiento, el autoaprendizaje, la independencia y el aprendizaje colaborativo.

Beneficios de usar 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 la siguiente manera este significado 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.



Herramientas colaborativas más relevantes

La contingencia por Covid-19 ha acelerado la implementación de las herramientas colaborativas y el trabajo remoto, tiene un gran impacto en la educación. La mayoría de los centros educativos, empresas, instituciones, dependencias han incorporado herramientas colaborativas por la gran aceptación y beneficio que poseen en el trabajo remoto, a su vez se necesita la incorporación de habilidades digitales en el que hacer educativo, empresarial etc. Por ello, es fundamental también, una formación adecuada de los docentes, trabajadores ya que las competencias digitales son fundamentales para ellos.

Ejemplos:

Microsoft Teams: es una plataforma de gran aceptación por parte de los usuarios debido a que realiza una unificada comunicación, permitiendo la colaboración que combina chat persistente en el lugar de trabajo, Videoconferencias, almacenamiento de archivos (incluida la colaboración en archivos) e integración de aplicaciones.



Ilustración 1 Trabajo colaborativo

El servicio se integra con el paquete de productividad de Office por suscripción y presenta extensiones que pueden integrarse con productos que no son de Microsoft . Microsoft Teams es un competidor de servicios como Slack y es la evolución y de actualización de Microsoft Skype for Business.

Microsoft Teams ayuda a formar equipos de trabajo y colaborar en la misma plataforma, permitiendo la edición simultánea de archivos, gracias al trabajo remoto, la creación de notas, el envío de respuestas y la vinculación de páginas web.

Microsoft Teams aprovecha Azure Active Directory (Azure AD) de Microsoft Azure. Está disponible para dispositivos iOS y Android y en versiones para navegador web o en forma de aplicación descargable.

La herramienta de chat de Teams es proporcionada por un servicio que interactúa con el sustrato de Office 365, presentando muchas de sus capacidades integradas. La experiencia de llamadas y videos reuniones que incorpora Teams se basa en la infraestructura del protocolo MNP24 que también usa Skype, aunque el protocolo MS-SIP utilizado por Skype Empresarial ya no se utiliza para conectar clientes de Teams. (Microsoft365, 2022)

Herramientas colaborativas de Google

Las herramientas de trabajo colaborativo online han llevado a empresas de todo el mundo a adaptarse al trabajo remoto, permitiendo a los empleados trabajar desde casa y, al mismo tiempo, poder comunicarse y colaborar directamente en proyectos o documentos.



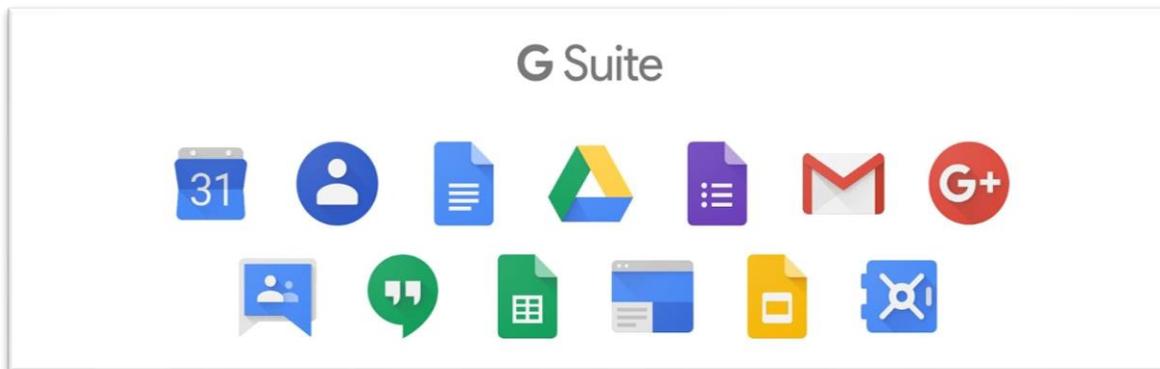


Tabla 1 Herramientas de G Suite

A medida que ha aumentado la necesidad del trabajo remoto, muchas empresas han descubierto y comenzado a implementar las herramientas de trabajo colaborativo de Google que permiten a los empleados ser lo más productivos posible mientras trabajan desde casa. (OpenWebinars, 2022)

	<p>Google Calendario: puede crear un evento especial con un calendario privado o muy bien también puede compartirlo con otros usuarios, de esta forma usted y su equipo pueden usarlo juntos, por otra parte, también puedes compartir o informar mediante este calendario su disponibilidad a otros.</p>
	<p>GoogleSite: Esta herramienta permite la creación de sitios web de forma sencilla, sirviendo de punto de acceso a las herramientas de trabajo colaborativas, en donde podrás mostrar fácilmente el trabajo de tu equipo pudiendo agregar calendarios, mapas, hojas de cálculo, presentaciones y más para que su sitio sea más funcional.</p>
	<p>Gmail: También organiza automáticamente los mensajes relacionados sucesivamente en un hilo de conversación e intenta filtrar el spam publicitario, los virus y los intentos de phishing. Y por supuesto tenemos acceso a través de desktop, portátil, tablet o teléfono móvil. Si ya tiene una cuenta de Google, quiere decir que ya tiene una cuenta de Gmail. (OpenWebinars, 2022)</p>
	<p>GoogleDrive: Es la herramienta de trabajo colaborativo más popular para el almacenamiento de archivos online. Todo lo que necesitas es tener una cuenta en Google. Gracias a sus utilidades, y a los servicios vinculados a Google, ofrece condiciones óptimas para el trabajo colaborativo. Es gratuita y muy fácil de utilizar, realmente es genial.</p>
	<p>Google Documento, presentaciones, hojas de calculo Estas (OpenWebinars, 2022)aplicaciones colaborativas de Google permiten que un equipo pueda modificar un mismo archivo a la vez, tiene una funcionalidad de historial de versiones que indica una información detallada sobre la fecha y persona que realizó un determinado cambio sobre el archivo. Todo se almacena en la nube, pudiendo editar y crear desde su móvil, tablet o cualquier otro dispositivo con acceso a Internet.</p>





Google Meet es un servicio de videotelefonía desarrollado por Google. Es una de las dos aplicaciones que constituyen la nueva versión de Hangouts, siendo la otra Google Chat. And google+. Google comenzó a retirar la versión clásica de Hangouts en octubre de 2019

120



Zoom Video Communications es una empresa estadounidense fundada en 2011 por Eric Yuan, con sede en San José, California.

Es conocida principalmente por su sistema de videollamadas y reuniones virtuales Zoom, disponible en computadoras de escritorio, computadoras portátiles, teléfonos inteligentes y tabletas.



Ventajas de las herramientas colaborativas.

Ventajas de las herramientas colaborativas

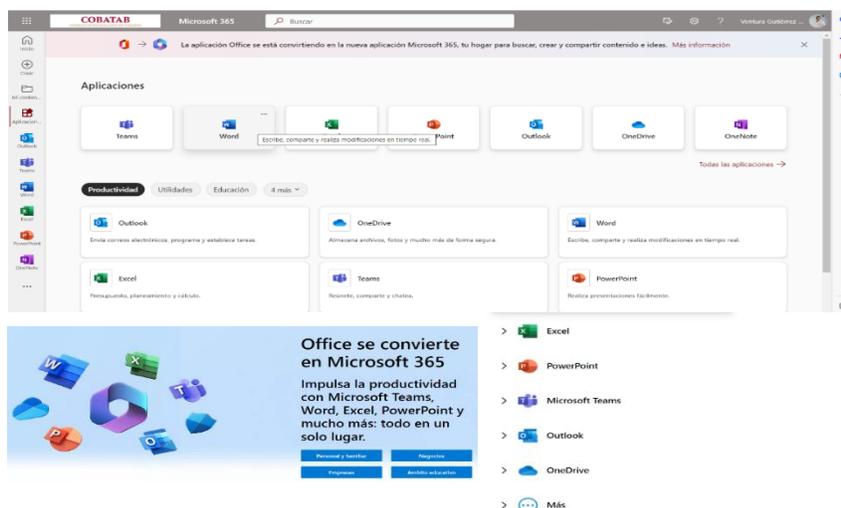
favorecen la responsabilidad individual el pensamiento crítico y el lenguaje.
superación de barreras de tiempo y espacio.
Generan conocimiento en cautividad.

Comparten información, documentos, intercambio de opiniones; consensan y toman decisiones.
Generan inmediatez gracias que se accede con mayor rapidez y facilidad a la información almacenada en la nube.
Al contar con herramientas de vía remota, es posible acceder a las mismas desde cualquier dispositivo y estar conectado en tiempo real.

Utilizar este tipo de herramientas requiere de una información constante para estar actualizados.
Permiten acceder a diferentes fuentes de información y contenidos, así como intercambiar recursos para la construcción y reflexión de diferentes perspectivas.

121

Tabla 2 Herramientas colaborativas



Referencias

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/>

Microsoft. (2022). *Soporte de Microsoft*. Obtenido de <https://support.microsoft.com/es-es/office/funciones-de-excel-por-categor%C3%ADa-5f91f4e9-7b42-46d2-9bd1-63f26a86c0eb>

Microsoft. (02 de 05 de 2022). *Soporte de Office*. Obtenido de <https://support.microsoft.com/es-es/office/agregar-formas-0e492bb4-3f91-43b5-803f-dd0998e0eb89>:
<https://support.microsoft.com/es-es/office/agregar-formas-0e492bb4-3f91-43b5-803f-dd0998e0eb89>

Microsoft365. (27 de noviembre de 2022). *Microsoft365*. Obtenido de Microsoft365: <https://www.microsoft.com/es-mx/microsoft-365?rtc=1>

OpenWebinars. (27 de noviembre de 2022). Obtenido de OpenWebinars: <https://openwebinars.net/blog/las-8-mejores-herramientas-gratuitas-de-google-para-trabajo-colaborativo/>



SIGA

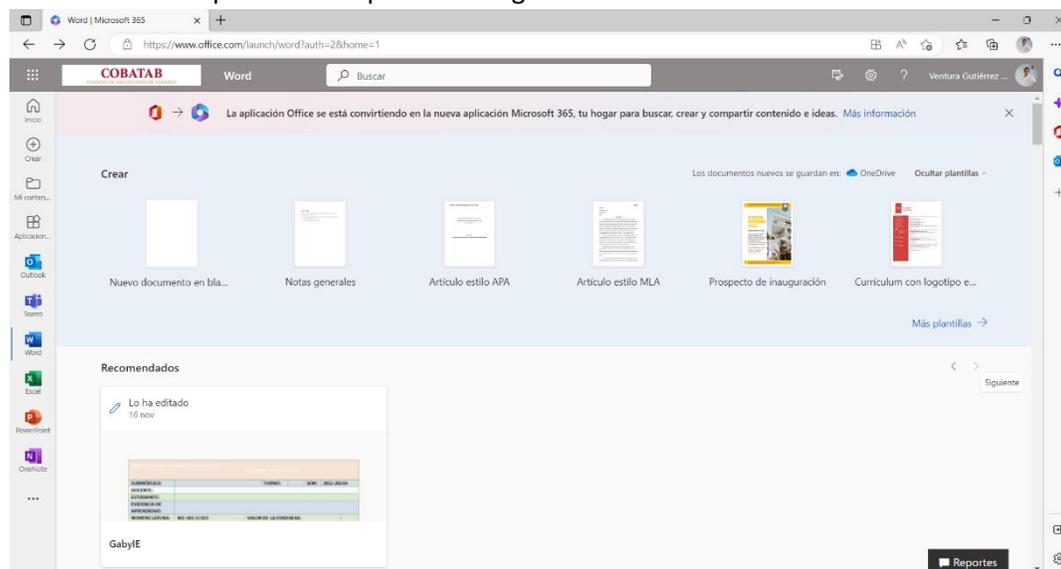
Practica No.4 "Creación de catalogo digital de productos Microsoft Office 365"



Instrucciones: Solicita a los equipos trabajo realizar una investigación de cómo crear un catálogo de productos y empezar a diseñar las imágenes, información que debe contener, para ello pueden elegir una herramienta colaborativa en este caso utilizaremos Microsoft Word.

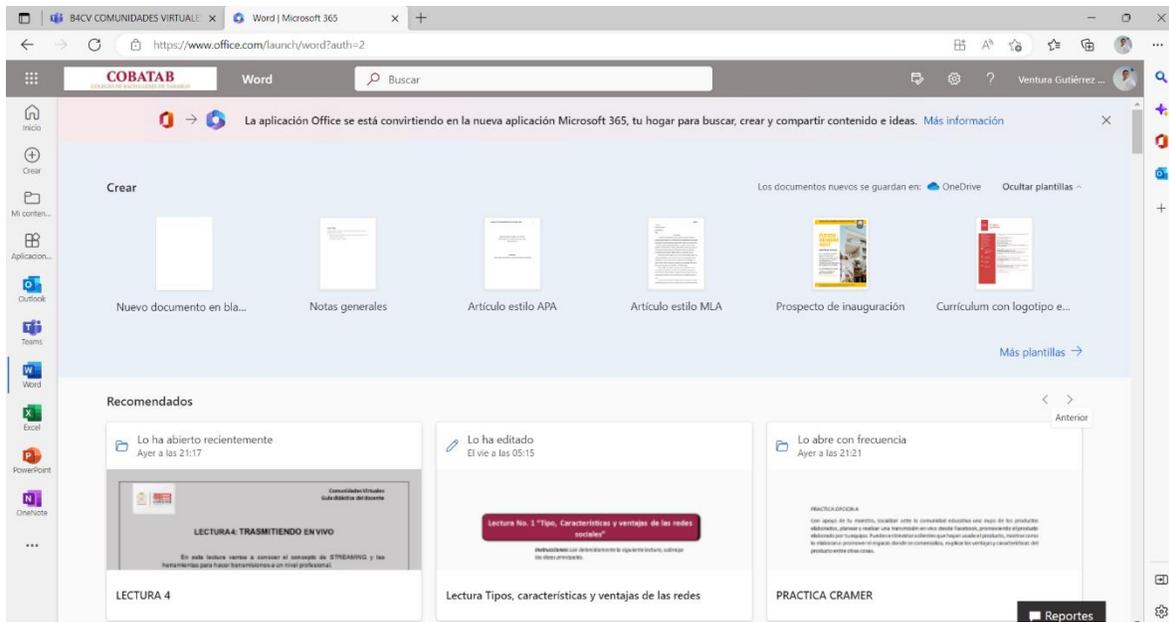
123

1. Primer paso debe entrar a su cuenta de Microsoft365, [Word | Microsoft 365 \(office.com\)](https://www.office.com) toma en cuenta que te debe aparecer lo siguiente.

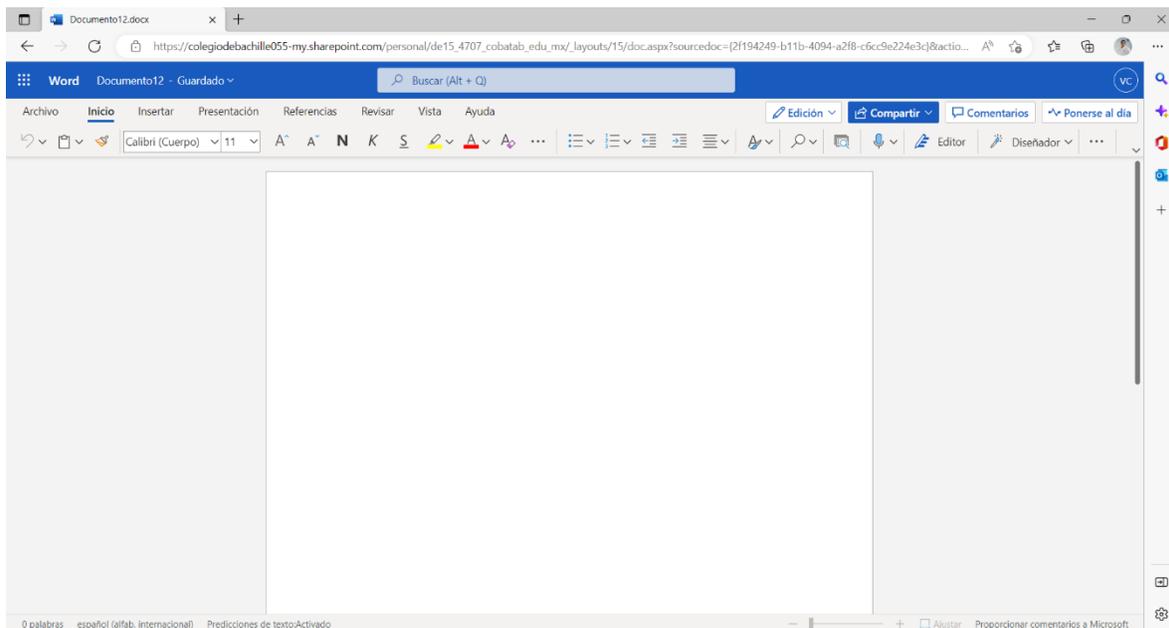


2. Segundo paso debe seleccionar una plantilla, para este caso la que se de tu agrado.



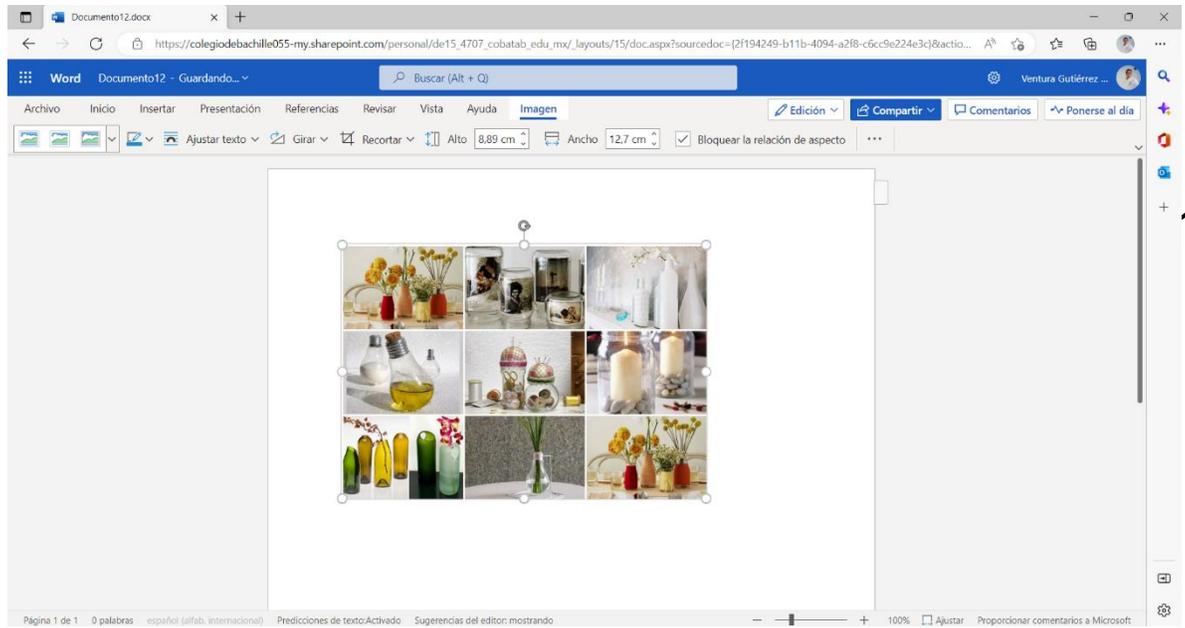


3. Tercer paso te debe aparecer la interfaz de Word de la siguiente manera.



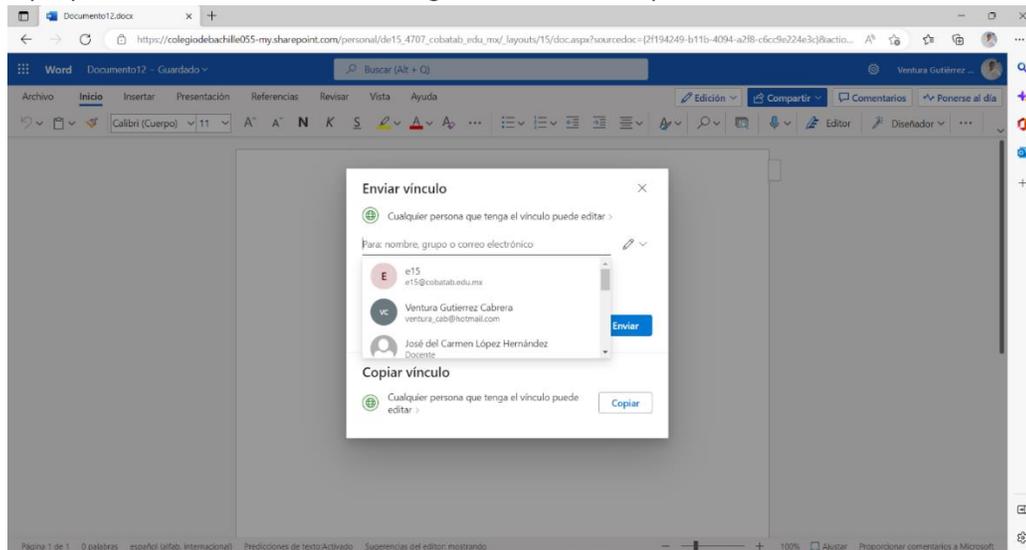
4. Debes invitar a tu equipo de colaboradores a realizar la edición del documento de la siguiente manera, debes proporcionar los datos de cuenta de Microsoft, para que cada integrante pueda editar y compartir sus ideas.



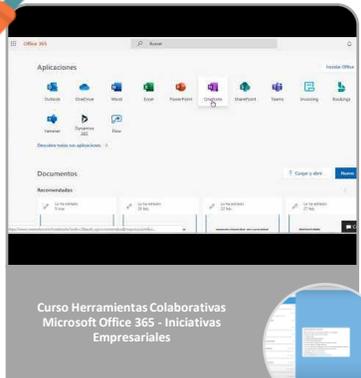


125

5. Empezamos a realizar el catálogo desde Microsoft Word
6. 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.



Recurso didáctico sugerido



Curso Herramientas Colaborativas Microsoft Office 365 - Iniciativas Empresariales



<https://www.youtube.com/watch?v=gvyYjINP-Po>



Para consultar como puedes colaborar con Microsoft 365 puedes ingresar al siguiente URL o escanear el código QR con tu móvil:

[Colaborar con Microsoft 365 - Soporte técnico de Microsoft](#)



Para consultar como puedes aprender más de las herramientas de Google puedes ingresar al siguiente URL o escanear el código QR con tu móvil:

[32 herramientas de Google que debes conocer \(jivochat.es\)](#)



LISTA DE COTEJO PRACTICA No. 4			
Opción A			
"Creación de catálogos digital de productos"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:	
SEM:	2022-2023B		
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Creación de catálogos digital de productos		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCPRAC4	VALOR DE LA EVIDENCIA:	10%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Sigue las instrucciones que fueron propuestas en el desarrollo de la actividad.	1	
2	Explica sus ideas y realiza aportaciones a cerca del diseño del catálogo.	1	
3	Utiliza herramientas de Insertar y sus opciones de Microsoft Word que hacen que su catálogo sea creativo.	1	
4	Emplea el uso de las cuentas institucionales para el intercambio de información, propiciando el trabajo colaborativo.	1	
5	Promueve el buen uso de las TIC's logrando que la actividad exprese sus ideas.	1	
6	Utiliza etiquetas donde den a conocer el origen de los productos.	1	
7	Contiene títulos novedosos y creativos.	1	
8	Identifica la información de cada integrante del equipo, tomando decisiones para su mejor organización.	1	
9	La actividad es entregada en los tiempos establecidos.	1	
10	Utiliza un diseño novedoso para presentar su catálogo.	1	
Nivel de Logro		R=6	B=8
			CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	





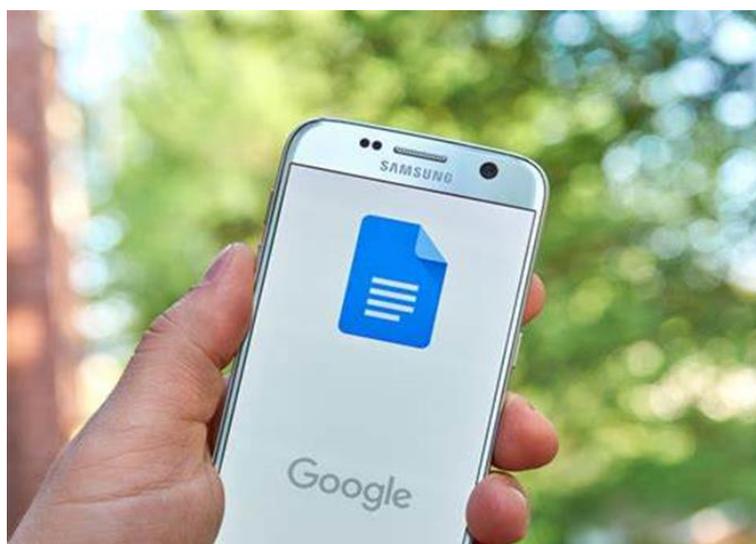
Practica No.5 “Creación de catalogo digital G Suite”

128

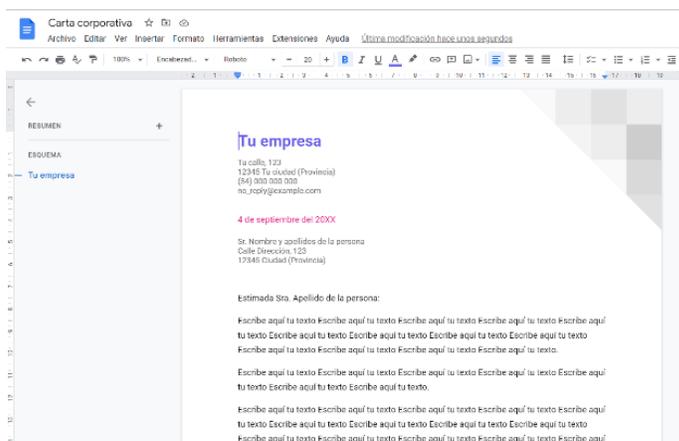
↑ **Instrucciones:** Solicita a los equipos trabajo realizar una investigación de cómo crear un catálogo de productos y empezar a diseñar las imágenes, información que debe contener, para ello pueden elegir una herramienta colaborativa en este caso utilizaremos GoogleDocs que se encuentra en el dispositivo móvil



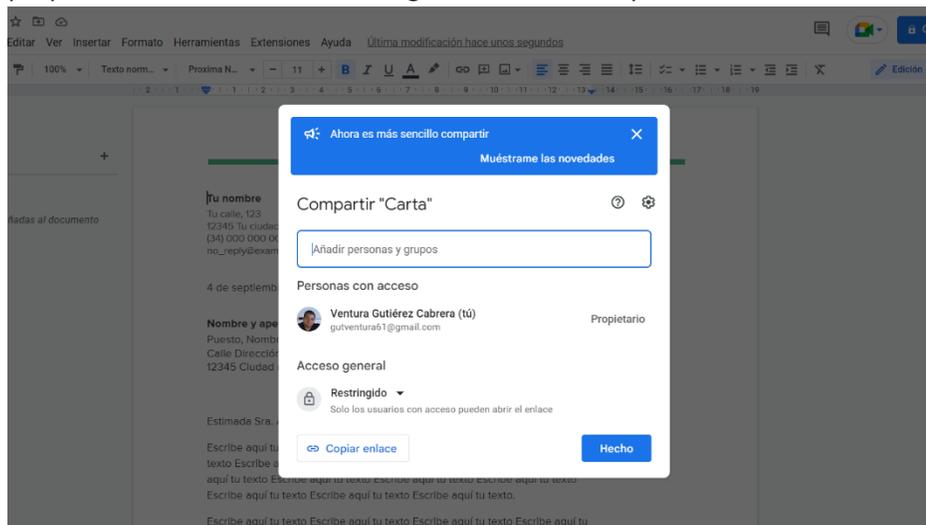
1. Como primer paso se debe ubicar y seleccionar GoogleDocs desde su dispositivo móvil



2. Segundo paso debes ejecutar GoogleDocs, y seleccionar una plantilla, a continuación, te presentamos su interfaz.
3. Selecciona el tipo de plantilla corporativa y empieza a editar con tu equipo de trabajo.



4. Recuerda guardar tu documento y al termino debes compartirlo a tu Mtro. Él te va a proporcionar su cuenta donde asignaras los accesos para tu revisión.



LISTA DE COTEJO Práctica No. 5			
G Suite			
"Creación de catálogos digital de productos"			
SUBMÓDULO:	I Comunidades Virtuales	TURNO:	
SEM:	2022-2023B		
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Creación de catálogos digital de productos		
NOMENCLATURA:	MII-SB1-LCPRAC5	VALOR DE LA EVIDENCIA:	10%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Sigue las instrucciones que fueron propuestas en el desarrollo de la actividad.	1	
2	Explica sus ideas y realiza aportaciones a cerca del diseño del catálogo.	1	
3	Utiliza herramientas de Insertar y sus opciones de Microsoft Word que hacen que su catálogo sea creativo.	1	
4	Emplea el uso de las cuentas institucionales para el intercambio de información, propiciando el trabajo colaborativo.	1	
5	Promueve el buen uso de las TIC's logrando que la actividad exprese sus ideas.	1	
6	Utiliza etiquetas donde den a conocer el origen de los productos.	1	
7	Contiene títulos novedosos y creativos.	1	
8	Identifica la información de cada integrante del equipo, tomando decisiones para su mejor organización.	1	
9	La actividad es entregada en los tiempos establecidos.	1	
10	Utiliza un diseño novedoso para presentar su catálogo.	1	
Nivel de Logro		R=6	B=8
			CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Lección 6 Construye-T

Colaboración

131

Lección 6 Quién es quién en las conversaciones

El reto es que apliquen el “modelo de los cuatro jugadores” para generar conversaciones efectivas.

¿Te ha pasado alguna vez que tu equipo no toma en cuenta tus aportaciones?, ¿has sentido que tus compañeros se limitan a seguir indicaciones sin contribuir creativamente al trabajo? Reconocer y analizar lo que sucede en cada una de nuestras conversaciones en equipo, aquellas donde sugerimos, discrepamos o llegamos a acuerdos, es el punto de partida para mejorar el trabajo colaborativo. Reflexionar sobre ellas les ayudará a generar **conversaciones efectivas** y así alcanzar metas comunes, para realizar exitosamente sus proyectos.

Actividad 1

a. Formen equipos y resuelvan el siguiente problema entre todos. Anoten su respuesta aquí o en el cuaderno:

“Tienes una frutería y te han repartido tres cajas: una tiene solo manzanas; otra, solo naranjas; la tercera, manzanas y naranjas. Cada caja tiene una etiqueta distinta: “manzanas”, “naranjas” y “manzanas y naranjas”. Ninguna de las cajas tiene la etiqueta que le corresponde. ¿Cómo puedes saber la fruta que contiene cada una de las cajas sacando una sola pieza de una sola de ellas?”¹

Respuesta:

b. Compartan su respuesta con el grupo.

Actividad 2

a. En equipos, lean con atención los roles que el “modelo de los cuatro jugadores” propone durante una conversación.

Movilizador (actuar). Es el rol que juega una persona en la conversación al proponer o introducir alguna idea o concepto.

Seguidor (seguir). Este rol dentro de una conversación tiende a apoyar y llevar a cabo la idea sugerida por el movilizador.

Observador activo (observar). Dentro de una conversación, el observador activo, tiende a escuchar los diferentes puntos de vista para después intentar conciliarlos o poner de manifiesto alguna perspectiva que no estaba siendo considerada.

¹ 7 juegos clásicos de lógica para ponerte a prueba, 2015, descargado de: <https://bit.ly/2tOtmXI>

Para tu vida diaria

Piensa en un proyecto o trabajo en equipo que estés realizando actualmente. Reflexiona y escribe en tu cuaderno qué actividades podrían llevar a cabo para lograr la meta en común que se han propuesto, e imagina cómo lo comunicarás a tus compañeros para que tu conversación sea efectiva.

¿Quieres saber más?

Lee el artículo *Comunicación en los equipos de trabajo*, en el que identificarás algunos consejos que te ayudarán a mejorar la comunicación cuando trabajes en equipo. Busca el artículo en tu navegador o entra a esta dirección: <https://bit.ly/2RjFKJg>



www.sems.gob.mx/construyet

15



Concepto clave

Conversación efectiva. Comunicación verbal entre dos o más personas, en la que los mensajes emitidos son escuchados e interpretados adecuadamente.

Crítico (oponerse). Este rol aporta a la conversación ideas opuestas a las sugeridas, ya sea que las desafíe o trate de hacer correcciones para mejorar la idea referida.

2

b. Observen la imagen, lean los diálogos e identifiquen los diferentes roles en la conversación:



Nota: un mismo compañero puede ejercer más de un rol; por ejemplo, jugar el rol de movilizador y seguidor.

c. Escriban el nombre de los compañeros que ejercieron alguno de estos roles durante la conversación para resolver la actividad 1.

Rol	Compañero
Movilizador	
Seguidor	
Observador activo	
Crítico	

d. ¿Qué aportaron a la conversación los roles que identificaste?



Reafirmo y ordeno

Para mejorar el trabajo colaborativo es necesario comenzar por lo más esencial: la comunicación. Es en las conversaciones donde sugerimos, discrepamos, asentimos y expresamos nuestras opiniones y sentimientos. Al conversar no solo damos forma a las tareas y proyectos colectivos, sino que creamos y damos sentido al equipo mismo. En esta lección, identificamos el rol que llevamos a cabo en una conversación acorde al "modelo de los cuatro jugadores".

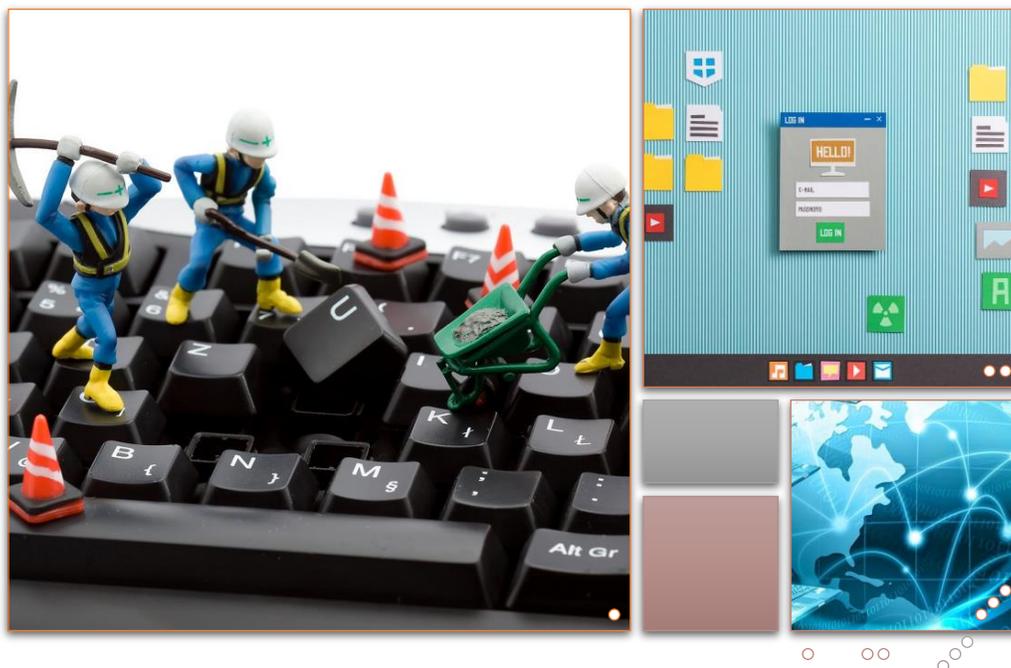


Escribe en un minuto qué te llevas de la lección



Submódulo 2. Mantenimiento y redes de cómputo

133



Tecnologías de la Información y la comunicación

Propósito del Submódulo

- 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.

Interdisciplinariedad

- Matemáticas III
- Física II
- Inglés IV.

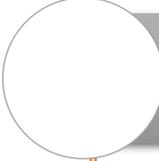
Ejes transversales

- Emprendimiento.
- Vinculación laboral.
- Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.

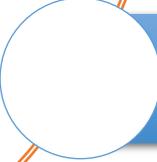


Aprendizajes esperados

- 

Propone las características del equipo de cómputo, que satisfacen las necesidades de diferentes usuarios 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 o profesionales.
- 

Resuelve diferentes problemas de conectividad para compartir información y archivos, empleando periféricos, redes alámbricas e inalámbricas en ambientes laborales, educativos y profesionales con una actitud ética y de servicio.

Competencias

•CG4.5, CG5.3, CG8.1

Clave de competencia genérica

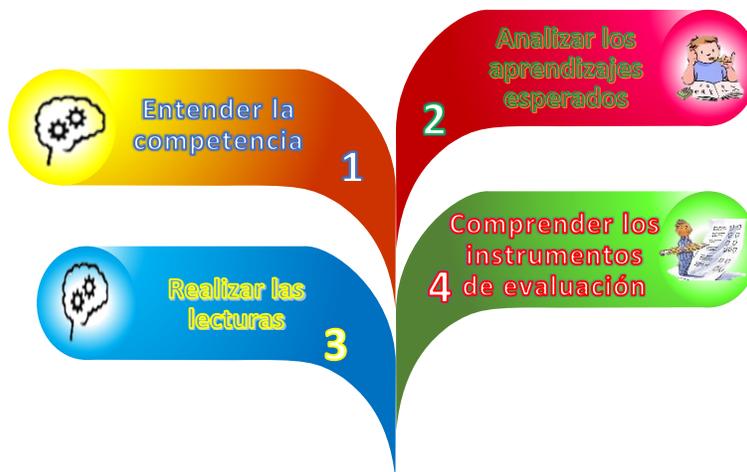


•CPBTIC4

Clave de competencias básicas profesionales




Encuadre del Submódulo II – Mantenimiento y Redes de Cómputo



135

Criterios de evaluación

	OPCIÓN A	OPCIÓN B EJERCICIO TEÓRICO	%
ACTIVIDAD	1.- Partes de una computadora		1%
	2.- Unidades de medidas de información		1%
	3.- Características de un equipo de cómputo		1%
	4.- Elementos internos de una computadora		1%
	5.- ¿Qué es lo que tu smartphone sabe sobre ti?		1%
	6.- Características del SO	1.- Tipos de SO	2%
	7.- Actualizando drivers	2.- Actualizando drivers	2%
	8.- Instalando programas	3.- Instalando programas	2%
	9.- Relacionando el mantenimiento		2%
	10.- Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo		2%
PRÁCTICAS	1.- Configuración de un equipo de cómputo	4.- Sistemas Operativos	5%
	2.- Formateando mi unidad	5.- Formateando mi unidad	10%
	3.- Información del disco duro	6.- Información del disco duro	5%
	4.- USB arranque de SO	7.- Instalación del SO	3%
	5.- Video mantenimiento preventivo	5.- Reporte de mantenimiento	5%
	6.- Armando Cables estándar 568A, 568B	6.- Armando Cables estándar 568A, 568B	5
	7.- Enredados	7.- Enredados	2%
	Total		50%
EXA	Evaluación Final		15%
SD2	"En las redes mi propuesta de emprendimiento"		25%
CT	Construye-T		10%
	Total		100%



Dosificación programática
Capacitación en tecnologías de la información de la comunicación
Módulo II Hardware y comunicaciones
Submódulo II: Mantenimiento y redes de cómputo
Clave B4MR
Semestre: 2022 – 2023B

136

Módulo II	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones	
Submódulo II Mantenimiento y Redes de Cómputo (64 sesiones de 50 min)	Apertura	30 min	Bienvenida-Dinámica Normas de convivencia Encuadre de evaluación	8	27-31 Mar. 23	27 y 28 de marzo, Evaluación sumativa. 31 de marzo, Reunión de academia	
		5 min	Nombre de la situación didáctica				
		45 min	Evaluación diagnóstica				
		20 min	Explicación de la situación didáctica ""				
	Desarrollo	Contextualización del problema	250 min	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción: <ul style="list-style-type: none"> - Hardware - Software 	9	17-21 Abr. 23	
			350 min	<ul style="list-style-type: none"> - Unidades de medida de información - Comparación y elección de un equipo de cómputo y periféricos 			
			50 min	Ficha Construye-T Lección 10: Evalúo mi manera de trabajar colaborativamente	10	 24-28 Abr. 23	Ficha Construye-T
			300 min	<ul style="list-style-type: none"> • Partes de la computadora y periféricos: <ul style="list-style-type: none"> - Externos - Internos 			
			350 min	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas operativos: <ul style="list-style-type: none"> - Comparación de las características de los sistemas operativos - Configuración básica 	11	01-05 May. 23	01 y 05 de octubre, suspensión oficial de labores
			350 min	<ul style="list-style-type: none"> • Formateo de medios de almacenamiento e instalación de sistemas: <ul style="list-style-type: none"> - 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) 	12	08-12 May. 23	Evaluación extraordinaria intrasemestral

Tecnologías de la Información y la comunicación



Módulo II	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones	
		350 min	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenimiento preventivo y correctivo: <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de mantenimiento y clasificación - Criterios para mantenimiento y medidas de seguridad - Materiales, herramientas y áreas de trabajo 	13	 15 de mayo, suspensión oficial de labores 15-19 May. 23		
		350 min	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión física del equipo - Limpieza interna y externa de sus componentes y periféricos 	14	22-26 May. 23		
		350 min	<ul style="list-style-type: none"> • Red alámbrica e inalámbrica: <ul style="list-style-type: none"> - Cableado e instalación física y lógica de una red casera 	15	29 May-02 Jun. 23		
	Cierre	Socialización de las experiencias y productos	300 min	Presentación de la situación didáctica	16	 05-09 Jun. 23	Evaluación Sumativa
			50 min	Realimentación			
					17	12-16 Jun 23	12 al 15 de junio, Reforzamiento Académico.
					18	19-23 Jun 23	16 de junio, Reunión de Academia
					19	26-30 Jun 23	2da. Revisión de Portafolios Evaluación Final
					20	03-07 Jul. 23	Reforzamiento Académico
				21	10-14 Jul. 23	Evaluación Extraordinaria Intersemestral	
				21	10-14 Jul. 23	Jornada de Capacitación y Trabajos Colegiados	



Título:	En las redes mi propuesta de emprendimiento
Propósito:	Elaborar en equipos de 5 integrantes un manual de soluciones de mantenimiento preventivo y correctivo en un documento de Microsoft Word donde aplique herramientas avanzadas para exponerlo en plenaria.
Contexto:	<p>En el COBATAB se va a realizar la feria de emprendimiento de responsabilidad social, por lo que los docentes de la capacitación de Tics invitan a los estudiantes a participar con una propuesta de dar asesorías sobre los requerimientos que debe considerar una persona para adquirir una computadora de uso escolar, laboral y profesional; así mismo a dar mantenimiento preventivo y correctivo y diagnosticar posibles fallas en los equipos de cómputo.</p> <p>En estas asesorías se busca aclarar diferentes inconvenientes comunes del equipo de cómputo como configuración del hardware, uso de programas (software), corregir idioma de escritura del teclado, cuando dar mantenimiento preventivo o correctivo a un equipo de cómputo, reconocer e identificar sus componentes, entre otras diferentes situaciones que puedan impedir el funcionamiento correctamente.</p> <p>Crear un manual de soluciones permitirá al emprendedor poder evaluar sus capacidades a través del modelo instruccional para poder resolver problemas comunes de su dispositivo y seguir dando mantenimiento en una línea productiva mediante una propuesta presentada a través de una recopilación en un documento de Microsoft Word.</p> <p>Equipos que contaminen menos al ambiente.</p>
Conflicto cognitivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es el mantenimiento de equipo de cómputo? 2. ¿Qué conocimientos técnicos debe tener una persona al momento de dar mantenimiento a un equipo de cómputo? 3. ¿Cuál es la importancia del Sistema Operativo? 4. ¿Qué problemas de conectividad por medio de redes identificas para compartir información?

Situación didáctica 2





¿Cómo realizo la Situación didáctica?



Instrucciones: Realiza tu proyecto tomando en cuenta las siguientes especificaciones.

139

En las redes mi propuesta de emprendimiento

¿Cómo resuelvo la situación didáctica?

1) Reúnete en equipo de 5 integrantes

Forma equipos de **5 integrantes** dentro de tu grupo y asignen un representante que será el medio de información del desarrollo de la situación didáctica con el docente.



2) Recopila la información necesaria

Investiga en diferentes fuentes confiables de información el procedimiento para el mantenimiento preventivo y correctivo a problemas comunes en 5 marcas de equipos de cómputo, ubicando en cada una los ámbitos de una PyME, Personal y Educativo..



3) Organiza la información

Organicen la información para crear un **guía de soluciones** que permita a los usuarios seguir las instrucciones necesarias para dar solución a problemas comunes con el equipo de cómputo.



4) Diseño de la guía



Con la información recopilada y organizada, diseña en conjunto con tu equipo mediante el programa Microsoft Word, un **manual de soluciones** de mantenimiento preventivo y correctivo de acuerdo a las marcas que investigaron.

5) Analiza y presenta

Es importante presentar avances con tu docente para poder realizar el manual correctamente, apoyarse en videos o tutoriales. Finalmente poder distribuirlo para su uso en la solución de problemas comunes con el equipo de cómputo.



Evaluación Diagnóstica

NOMBRE: _____

GRUPO: _____

141

INSTRUCCIONES: Subraya la respuesta que consideres 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



Lectura 1. "Conociendo mi laptop"



Instrucciones: Lee detenidamente la siguiente lectura, subraya las ideas principales.

143

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.

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

Teléfono inteligente o Smartphone: Es una 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.

Hardware

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



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.

Software

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.

Software de Programación

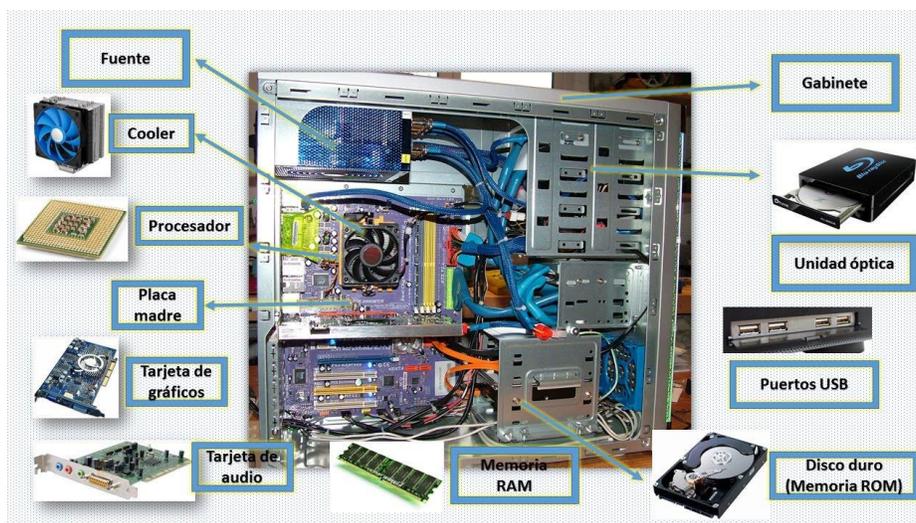
- Conjunto de herramientas que permiten desarrollar programas de informática con el uso de diferentes alternativas y lenguajes de programación de manera práctica. Incluyen de forma básica: Editores de texto, compiladores, interpretes, enlazadores, depuradores, IDE (Entornos de Desarrollo Integrados).

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.

Componentes de la Computadora

Componentes internos de la Computadora. Es el conjunto de componentes que integran la parte material e interna de una computadora y se componen de:



- 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).
- 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.



- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- a) **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, Numéricos, Control y Alfanuméricos.
- b) **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.



- c) **Scanner.** Es un dispositivo semejante a una fotocopiadora, pero en lugar de copiar en papel la imagen, la información se transforma en un documento electrónico y lo deja en la computadora.
- d) **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.
- e) **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.



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 externo.** 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 introduce 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 lectura y escritura, por lo que la mayoría de los usuarios confían sus archivos a “la nube” en lugar de medios físicos.



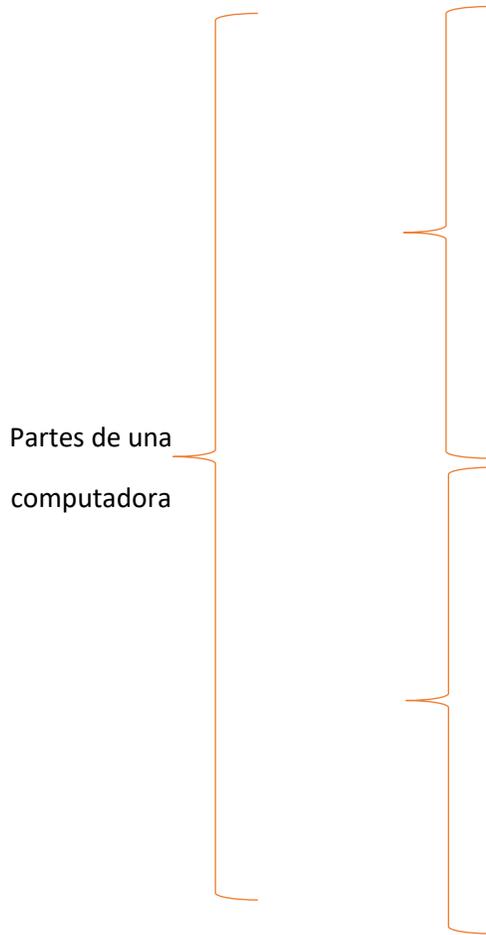
Actividad 1. "Partes de una computadora"



Instrucciones: Con base en la lectura elabora en tu cuaderno un cuadro sinóptico que presente los elementos que componen una computadora.

Propósito:

Identifica las partes de una computadora.



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 1
"Partes de una computadora"

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Cuadro Sinóptico				
NOMENCLATURA:	MII-SB2-LCACT1	VALOR DE LA EVIDENCIA:			5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Presenta un cuadro sinóptico en hoja blanca o cuaderno.			2	
2	Se observa claramente la clasificación de dispositivos internos y externos.			1	
3	Se presentan todos los elementos internos y externos enumerados.			1	
4	Se lee claramente una breve definición de cada uno de los elementos de los dispositivos internos y externos.			2	
5	Coloca llaves que agrupan los elementos.			1	
6	Presenta ejemplos que identifiquen los dispositivos.			1	
7	El cuadro sinóptico presenta buena ortografía y una correcta redacción.			1	
8	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.			1	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Lectura 2. “La compu que quiero”



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

Unidades de Medida de Información

Así 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 excluye la fracción sobrante (24) de cada unidad de medida. Al unir o procesar estos datos en conjunto, obtenemos información, que es todo

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

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:

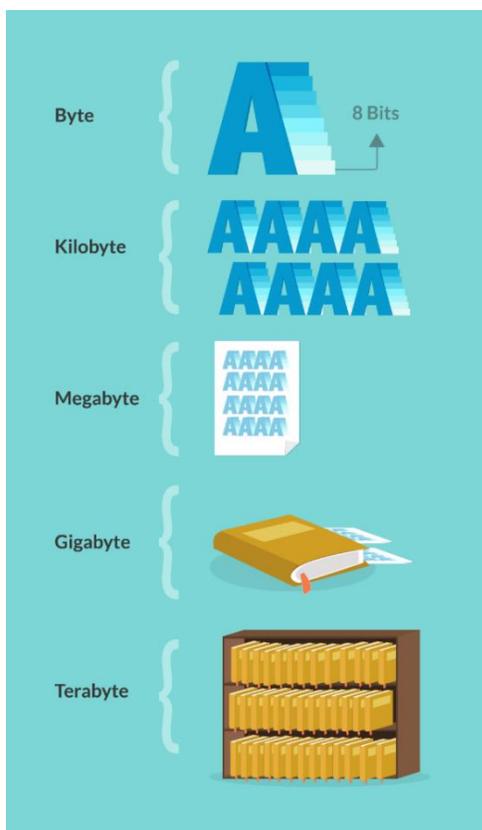
Tienes un libro muy grande, y una sola letra de ese libro representa un Byte. Esta letra está compuesta por (8) ocho partes y cada una de esas partes se llama Bit.

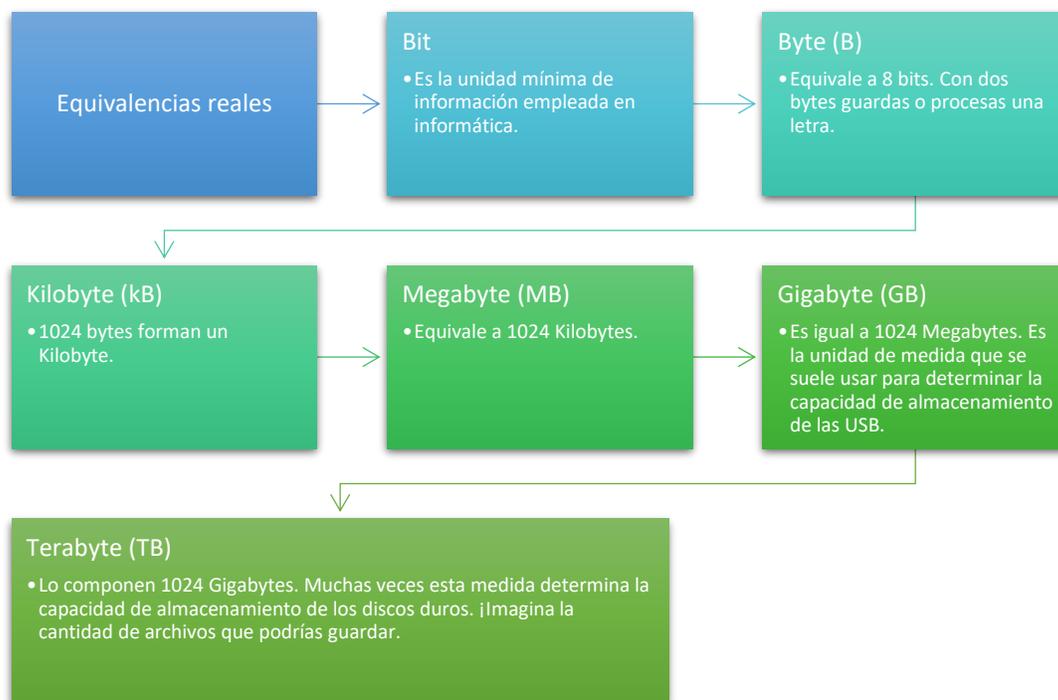
Si juntas varias letras (bytes) formarías palabras, y con las palabras un párrafo, que aquí contaría como un Kilobyte.

Con 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.

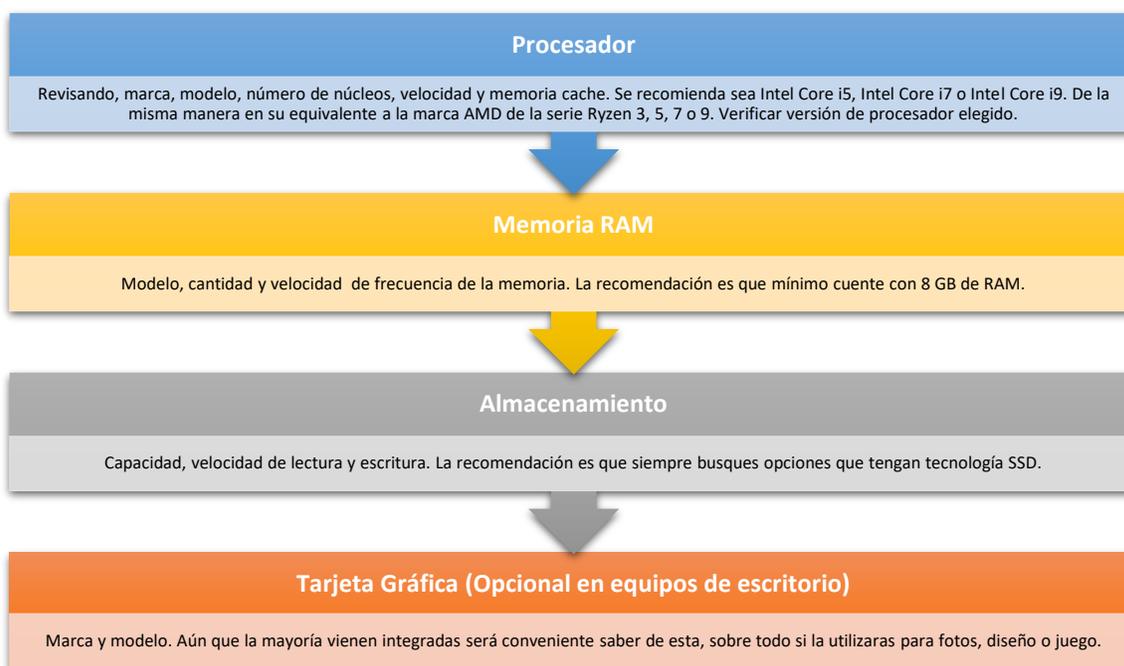




Comparación y Elección de un Equipo de Cómputo y Periféricos

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.

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 contar 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.



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 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.

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

Guía para comprar laptop 2022 estudiantes y profesores - Cómo comprar portátil

<https://youtu.be/sb49-cwAxFA>



Actividad 2. "Unidades de medida de información"



Instrucciones: Con base en la lectura anterior de manera individual, resuelve los siguientes planteamientos para conformar el Problemario: "Unidades de medida de información" completando lo que solicita.

156

Propósito:

Identifica las Unidades de medida de información.

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 1.- 2 KB representan _____ Byte | 3.- 3 Gb es igual a _____ Mbyte |
| 2.- 8 MB es igual a _____ Kbyte | 4.- 1 Tb es igual a _____ Kbyte |

Resuelve los siguientes planteamientos:

5.- Un reproductor de MP3 tiene 1Gb de capacidad de almacenamiento, y se desea almacenar en él, archivos de música que tienen un tamaño promedio de 3000 Kb. ¿Cuántas canciones se pueden guardar?

6.- ¿Cuántas fotos podría almacenar una cámara digital con memoria interna de 2Gb si cada foto tiene un tamaño de 1800 Kb?

7.- Un USB con capacidad de 1 Gb tiene el 17% de espacio libre, ¿podrá almacenar un mapa digitalizado de 280,000 Kb? Realiza los cálculos.

8.- Tu cuenta de correo electrónico te permite enviar a tus contactos archivos de hasta 1 MB. Indica en cada caso si pudieras enviar los siguientes archivos (Para cada caso efectúa los cálculos correspondientes):

a) Una fotografía de tus vacaciones de 1.317 Kb:

b) Un archivo de música en formato MP3 de 1.259.459 Bytes:



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 2 "Unidades de Medida de Información"

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Problemario.				
NOMENCLATURA:	MII-SB2-LCACT2	VALOR DE LA EVIDENCIA:			5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Realiza la actividad en su cuaderno.			2	
2	Convierte correctamente las medidas de información.			2	
3	Identifica las medidas de información.			1	
4	Realiza las operaciones correspondientes de manera clara y precisa.			1	
5	Identifica las medidas de información de mayor y menor tamaño.			2	
6	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.			2	
Nivel de Logro		R=6	B=8		CL=10

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Actividad 3. "Características de un equipo de cómputo"



Instrucciones: Con base en todo lo aprendido, en equipos colaborativos de 5 integrantes, elabora una presentación, puede ser en papel bond o electrónica (dependiendo de las herramientas con las que cuentes), en donde propongamos las características de un equipo de cómputo ideal, tomando en cuenta las necesidades de un usuario, en el ámbito personal, educativo o laboral. Para ello puedes realizar una investigación en internet en la cual obtengas información confiable o visitar alguna tienda dedicada a la venta de equipos de cómputo.

Propósito:

Identifica las características necesarias de los equipos de cómputo de acuerdo con el ámbito en donde será utilizado.

Tu profesor te asignará el ámbito a investigar y presentar, tomando en cuenta el número de equipos que se conformen en tu aula de clases.

1. Socializa tu presentación con tus compañeros de clases y explica porque tu propuesta de equipo de cómputo es ideal para el ámbito que te fue asignado.



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 3
“Características de un equipo de Cómputo”

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Documento digital: Diapositivas				
NOMENCLATURA:	MII-SB2-LCACT3	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Muestra una presentación de las características de un equipo de cómputo.			1	
2	Presenta imágenes acordes a la información presentada.			1	
3	Utiliza colores atractivos que estén relacionados con el tema.			1	
4	La información proviene de la lectura 2, en forma relevante y resumida.			1	
5	Presenta una redacción sin errores gramaticales, ni ortográficos.			1	
6	Muestra claramente las características de un equipo de cómputo según su finalidad.			2	
7	Argumenta correctamente la propuesta del equipo de cómputo.			2	
8	Utiliza la regla de seis por seis en cada diapositiva,				
9	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.			1	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



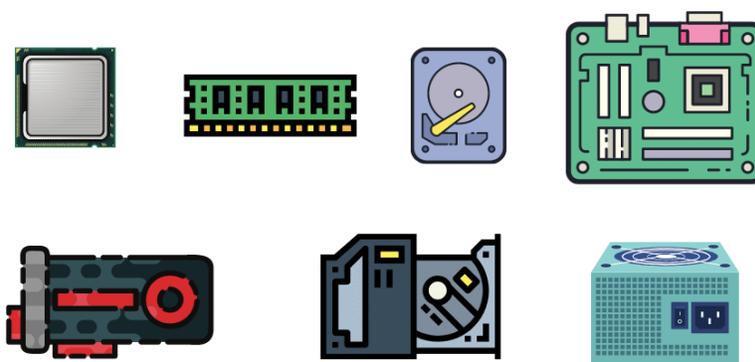
Lectura 3. "Los integrantes de mi máquina personal"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

Partes internas

Partes internas de una computadora



Las partes internas de una computadora son aquellas que no se encuentran expuestas a la vista comúnmente, sino que forman las "entrañas" del aparato ocultas dentro del CPU (del inglés Central Processing Unit o Unidad Central de Procesamiento). Su funcionamiento es totalmente esencial para el correcto comportamiento del sistema informático. (Enciclopedia online, 2022)

Procesador



Ilustración 2. Imagen de un procesador vista superior e inferior

El procesador es un circuito electrónico que actúa como el cerebro lógico y aritmético de la computadora, ya que es allí donde se llevan a cabo los miles de millones de cálculos por segundo que sostienen el software entero.



Es fácilmente reconocible en la Placa base, pues se trata de un cuadrado negro con un pequeño ventilador encima, ya que suelen necesitar de refrigeración constante para evitar una sobrecarga.

Los procesadores (microprocesadores, hoy en día) pueden ser de distintas marcas y operar a altas velocidades, generalmente medibles en gigahercios (GHz) (Actualidad tecnologica, 2022).

Placa Base/Tarjeta madre/Motherboard



Ilustración 3. Imagen de una tarjeta madre sin componentes

También conocida como la tarjeta madre, es la tarjeta principal del CPU, en donde se encuentra el procesador, las ranuras para la memoria RAM, los módulos de ROM y en donde se insertan directamente las demás tarjetas del sistema.

Se trata de una serie de circuitos en una misma plataforma, que hacen de núcleo del sistema, integrando sus distintos componentes internos y se conectan a través de las líneas de conexión llamadas buses. Es allí donde se encuentra el Firmware, o sea, el software preprogramado de fábrica en el sistema y es para identificar los componentes de la misma.

Fuente de poder

El corazón del sistema, que suministra energía eléctrica a la Placa base y a todos los demás componentes del CPU, de modo que puedan operar cuando se los necesite y que puedan mantener ciertos sistemas básicos e indispensables andando cuando el computador se encuentre apagado.



Ilustración 4. Imagen de una fuente de poder



Memoria RAM

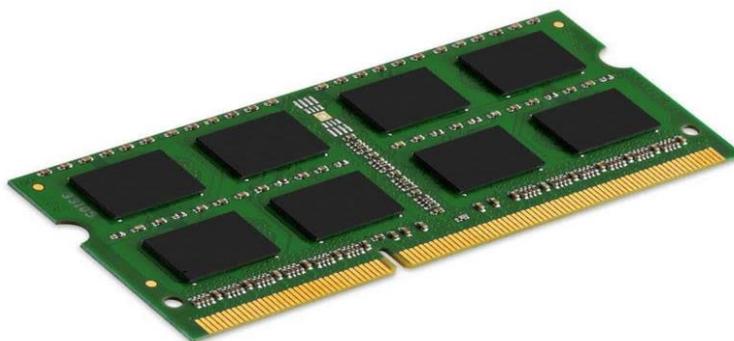


Ilustración 5. Imagen de una memoria RAM

Su nombre proviene de las siglas de Random Access Memory o Memoria de Acceso Aleatorio. Son una serie de módulos conectados a la Placa base, adónde van los programas a ejecutarse, tanto los activados por el sistema como los activados por el usuario. Sin embargo, todo lo que se encuentre en la memoria RAM se borrará cuando el sistema se apague o se reinicie. No se la debe confundir con la memoria ROM (de Read-Only Memory, o sea, Memoria de Sólo Lectura) que se encuentra contenida en la placa base, y de la cual únicamente pueden extraerse datos. Tampoco con el espacio de almacenamiento en disco, esta memoria te permite cambiar de aplicación o de programa de uno a otro sin que se ralentice el sistema, mientras más RAM menos lags y menos lentitud a la hora de cambiar entre aplicaciones.

Disco rígido/Disco duro/Hard disk

También conocido como disco “duro” (por traducción de Hard disk), se trata del lugar donde se almacena la información permanente del sistema informático, o sea, todo el software contenido en él, desde el Sistema Operativo mismo, hasta los programas o aplicaciones que instalemos sus usuarios.

Al ser una unidad de lectoescritura, es posible introducir y extraer datos de ella, o lo que es lo mismo, grabar, leer y borrar información.

Antiguamente, el Disco rígido estaba acompañado de unidades de lectura de discos, disquetes o diversos tipos de almacenamiento secundario portátil. Todo ello ha desaparecido hoy en día tras la invención de los puertos USB y las memorias portátiles (flash). Incluso hay algunos modelos de computadoras que carecen totalmente de disco duro.

Actualmente tenemos los SDD (unidad de estado sólido) es una nueva generación de dispositivos de almacenamiento que se emplea en equipos. Las unidades SSD almacenan los datos mediante una memoria basada en flash, que es mucho más rápida que los discos duros tradicionales a los que han venido a sustituir. Las unidades SSD tampoco tienen piezas móviles y mecánicas, son como memorias USB solo que están hechas para sistemas operativos y guardar información siendo más rápidas que el disco duro mecánico y son más resistente, liviano, y menos puntos de falla por caída o sobrecargas, almacenan los datos de forma permanente dentro de un circuito integrado, normalmente mediante una memoria flash. La memoria flash dentro de una SSD significa que los



datos se escriben, se transfieren y se borran de forma electrónica y silenciosa: las SSD no tienen las partes móviles que se encuentran dentro de las unidades de disco duro mecánicas (HDD). Sin partes móviles, las SSD son rápidas y silenciosas, pero tienen un precio elevado en comparación con las HDD.



Disco Duro Tradicional
3.5" (HDD)



Disco Duro Sólido (SSD)



Disco Duro Híbrido
(SSHD)



SSD NVMe

Tarjeta de video

La Tarjeta de video o Placa de video es una tarjeta secundaria, conectada a la Placa base, que se especializa en el procesamiento de la información referente al video, o sea, a la emisión de imágenes y movimiento en monitores, proyectores, etc.

Dependiendo de sus capacidades, por lo tanto, podremos tener mayor calidad de imagen y más rápidas animaciones, o incluso efectos tridimensionales o resoluciones HD.



Ilustración 6. Imagen de una tarjeta de video de alta gama



Tarjeta de sonido

Similar a la Placa de video, la Placa de sonido va integrada a la Placa base, pero sus labores se especializan en el procesamiento de las señales de audio, o sea, en la calidad, velocidad y nitidez de las emisiones sonoras y musicales que el sistema sea capaz de emitir, lo cual es clave a la hora de ver películas, jugar juegos, etc.

Tarjeta de red

La tarjeta de red permite que la computadora esté conectada con otras.

El tercer tipo de tarjeta que suele hallarse enclavado en la Placa base es la Placa de red, que es un administrador de las conexiones informáticas que el sistema puede establecer con redes o directamente con otras computadoras.

Estas tarjetas suelen incorporar puertos de conexión para cables telefónicos o de fibra óptica, y también adaptadores de Wifi o redes inalámbricas, que pueden ser gestionados por el usuario empleando el software apropiado.



Ilustración 7. Imagen de una tarjeta de red

Ventilador

Debido al elevado tráfico de corriente y de información dentro del sistema, el CPU es un lugar muy caluroso, por lo que siempre es necesario un disipador de calor, en forma de ventilador, su función es refrescar el procesador, para estar en condiciones óptimas.



Ilustración 8. Imagen de in disipador de calor



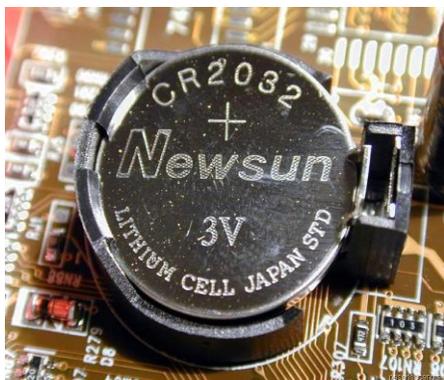


Ilustración 9. Imagen de batería tipo botón

Batería

Esta se encuentra incrustada dentro de la tarjeta madre. Su función principal es mantener actualizada la hora y fecha del computador.

Unidad lectora de DVD's y CD's (incluso Blu-ray)

Es el aparato o bien dispositivo de almacenaje de datos que efectúa las operaciones de lectura o bien escritura en los medios o bien aguanetes de almacenaje con forma de disco



Ilustración 10. Imagen de un lector externo de cd/dvd/blueray

Bus de Datos y cable sata



Es un conjunto de conexiones físicas que trasfieren información de un sitio a otro. A través de ellos se transmite todo tipo de información y de datos que se enlazan entre sí, con las partes internas de la computadora.

El Cable Serial ATA o SATA (acrónimo de "Serial Advanced Technology Attachment") es una interfaz de transferencia de datos en serie entre la placa base y algunos dispositivos de almacenamiento, como pueden ser discos duros HDD, lectores y regrabadoras de CD/DVD/Blu-ray, unidades de estado sólido (SSD) u otros dispositivos de altas prestaciones que están siendo todavía desarrollados.



Memoria caché

Es la memoria más veloz del ordenador, tiene acceso directo y casi inmediato a la información que almacena. Se encuentra en microprocesador, es pequeña y posee las instrucciones que el procesador realiza con mayor frecuencia, de este modo lo ayuda a actuar de manera más rápida.

Hay tres niveles:

L1: más rápida y pequeña, en ella se encuentran los datos que el procesador necesitará para llevar a cabo la mayoría de las operaciones. Su tamaño está alrededor de los 256 KB.

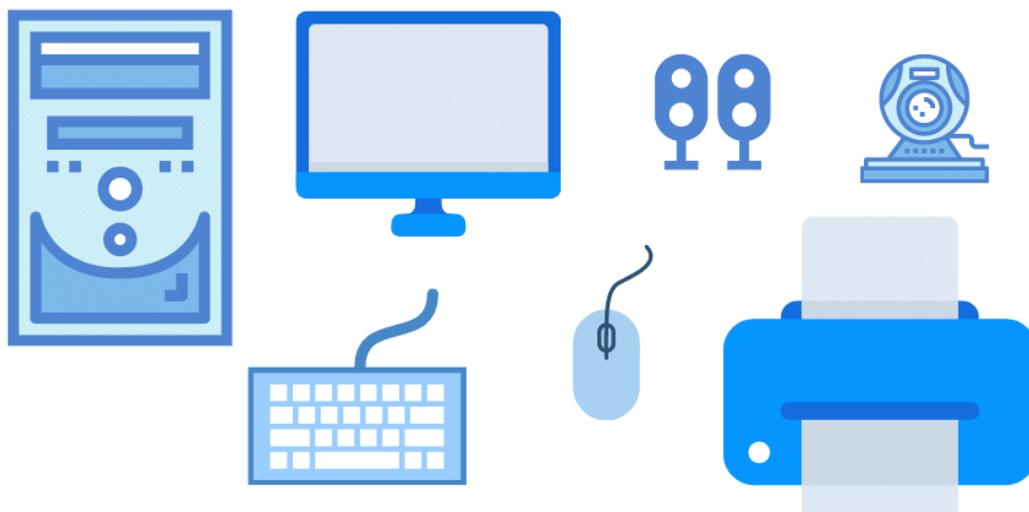
L2: Un poco más lenta y de mayor tamaño, con capacidad entre 256 KB y 8 MB.

L3: Esta es la menos rápida y más grande, tiene entre 4 y 50 MB de capacidad.

Partes externas

Las partes internas de una computadora son aquellas que están expuestas a la vista comúnmente, y se encuentran por fuera del CPU, su funcionamiento es totalmente esencial para el correcto comportamiento del sistema informático. (Actualidad tecnologica, 2022)

Partes externas de una computadora



Monitor

También llamado pantalla, es un componente esencial; pues de alguna manera es la ventana del usuario para ejecutar y observar las actividades necesarias. Este es un dispositivo de salida, pues es el que permite al usuario ver todos los procesos del equipo.

El monitor funciona gracias a los gráficos que los componentes del equipo han codificado y muestran a través de este componente. Es mediante este componente que el usuario entiende, vigila y gestiona los procesos de la computadora.



Ilustración 11. Imagen de un monitor tipo LED

Existen diversidad de tipos de monitores, algunos de ellos son:

- De tubos de rayos catódicos o CRT
- Pantalla plasma
- Pantalla de cristal líquido, también llamada LCD
- Paneles de diodos orgánicos de emisión de luz u OLED

FPS significa Frames Per Second o imágenes por segundo. Este número da como resultado la tasa de imágenes o la frecuencia de imágenes, es decir, framerate, que se utiliza para indicar la velocidad de las secuencias de imágenes dentro de un medio de vídeo, mientras más Fps tenga un juego más realista y con más resolución. (Xataka, 2022)



Ilustración 12. Imagen de los diferentes tipos de gabinete

Armazón/Carcasa/Gabinete

Es la carcasa o gabinete del CPU. En este cajón, se integran todos los componentes internos del equipo y a su vez se conectan las partes externas del mismo, Este componente viene a representar la estructura base del computador; lo que lo mantiene a todo unido y en funcionamiento.

Esta estructura se compone de diversos materiales: plástico, aluminio, acero, entre otros. Los modelos o estilos de armazón son muy variados y responden a la cantidad de componentes internos del equipo. (Muy educativo, 2022)



Tipos de gabinete

Barebone

- Este tipo de gabinete tiene su diseño en forma de una pequeña torre, su tamaño se adapta a lugares estrechos, siendo una de las características principales de este tipo, por lo que es preferido por muchos usuarios, sin embargo, presentan una cierta dificultad que se trata de la expansión de sus componentes, esta condición no acepta pocos dispositivos adicionales. (Vida Bytes, 2022)

Minitorre

- Por lo general este modelo no presenta dificultades con los puertos USB que se calienten, los modelos de este tipo de gabinete de torre pequeña, tiene un alto índice en ventas, a pesar de ser una estructura pequeña se le pueden agregar otros componentes al gabinete, su temperatura puede resultar normal y no genera ningún tipo de problemas. se pueden añadir otras tarjetas de expansión que hacen las funciones de la computadora se optimicen.

Torre

- Se trata del tipo de gabinete más amplio y cómodo de todos los modelos destinados para equipos doméstico, se les puede añadir una buena cantidad de herramientas y dispositivos que pueden ser empleados cuando el tamaño de las tarjetas y su cantidad, lo acepten. Entre estos modelos se puede mencionar las conocidas torres duplicadores, que pueden poseer una gran cantidad de unidades de grabación de CD o DVD, y entre ellas cuenta con espacios para agregar otros

Servidor

- Es un tipo de gabinete que no es el más recomendado para uso doméstico, debido a que tiene una torre de gran tamaño aparte de no tener un buen diseño estético ocupa mucho espacio, son especialmente para ser utilizados en lugares apartados y a donde exista mucha intervención de personas, como es el caso de un procesamiento de datos.

Rack

- Este tipo de gabinete es similar al modelo de servidores, su función está orientada a realizar actividades de procesamiento masivo de información y tienen una fuerte potencia mayor que cualquier otro equipo. Este modelo rack, son los que se atornillan a un mueble especial según sean las medidas, en este tipo de gabinete se colocan en espacios con suficiente refrigeración, lo que es necesario por las altas temperaturas que emanan cuando están generando procesamiento de datos.

Gabinetes gamers

- Este tipo de gabinete por lo general está acompañado de una iluminación Led, así como una clase de refrigeración que supera las necesidades del cuidado de los componentes que garantiza potencia. Cuenta con unos diseños llamativos, algunos de sus modelos contienen un vidrio templado en las tapas de cada lado del equipo, que funcionan para mostrar el contenido de su interior.



Teclado



Ilustración 13. Imagen de un teclado QWERTY

Este es un componente de entrada de información. A través de este periférico el usuario podrá ingresar órdenes y datos en la computadora. En este componente, se encuentran diversidad de comandos, que van desde los más básicos como lo son las letras, hasta los más complejos como lo son las funciones. Mediante el teclado es posible escribir, también aplicar comandos y acceder a funciones del equipo. Su función principal es establecer una comunicación fluida desde el usuario hacia las diferentes acciones que se puede realizar en el computador.

Los teclados pueden ser físicos o virtuales, pueden ser también alámbricos o inalámbricos. Los alámbricos pueden conectarse al equipo a través de un puerto USB o PS//2; mientras que los inalámbricos se conectan vía bluetooth. Así mismo, según el modelo de teclado se podrá contar con teclas o botones para ciertas funciones.

Mouse

Este es otro componente externo de entrada de información que funciona como un periférico del computador. La función del mouse o ratón es primordial en el control de las actividades que se pueden realizar en el computador. Este dispositivo es el apuntador que permite al usuario dirigirse a cualquier área en la interfaz y seleccionar programas, espacios, funciones y mucho más.

La característica más destaca del mouse es que tiene amplia libertad de movimiento. Existe distintos tipos de mouses:

- Alámbricos e inalámbricos
- Mecánicos, láser y ópticos



Los mouses alámbricos pueden conectarse a través de un puerto USB o PS/2; mientras que los inalámbricos se conectan vía bluetooth.



Ilustración 14. Imagen de los diferentes tipos de MOUSE

Bocinas

También llamados altavoces, altoparlantes, parlantes. Son componentes periféricos mediante los cuales se reproducen los sonidos de la computadora: errores, música, audios y más. No constituyen un elemento esencial para el funcionamiento del equipo, pero es bastante útil. Este dispositivo convierte las ondas eléctricas e información electrónica en ondas acústicas.

La función de estos componentes para el entretenimiento es fundamental, ya que permite disfrutar de la música y el audio de los videos; se pueden sustituir por audífonos. Este dispositivo necesita ser conectado al computador a través de un puerto de salida de audio y a la energía eléctrica, bien sea de manera directa o a través del puerto USB de la computadora.



Ilustración 15. Imagen de unas bocinas



Cámara Web

Este es un dispositivo de entrada de información, pues capta imágenes de manera directa hacia la computadora, en forma de video o fotografía según el comando del usuario. Este periférico no es esencial para el funcionamiento del computador; sin embargo, es útil para la realización de ciertas actividades, como por ejemplo reuniones virtuales o videollamadas. Pueden ser alámbricas o inalámbricas.



Ilustración 16. Imagen de una cámara web

Micrófono



Ilustración 17. Imagen de un micrófono básico

Es un componente de entrada de información hacia el computador, concretamente de audio. No es un dispositivo esencial para el funcionamiento del computador, pero es de utilidad para llevar a cabo ciertas actividades: llamadas, grabaciones de sonidos, entre otras.

El micrófono puede conectarse al computador a través de un cable de entrada de audio o mediante el bluetooth.

Puertos y conectores

Éstos son componentes que están integrados en el armazón de la computadora y son el contacto directo con los elementos internos del mismo. Tienen una función primordial, pues son los que establecen la relación entre los dispositivos periféricos como: mouse, teclado, monitor y más; y los componentes internos del equipo que procesan y transmiten los datos.



Los puertos que podemos encontrar en el computador son los siguientes:



Serial



Paralelo



PS/2



Puerto VGA



Entradas HDMI



Entrada y salida de audio



Dependiendo del modelo de la computadora y de las funciones con las que cuente puede contener más cantidad de puertos.

Otros Componentes

También existen otros componentes que pueden conectarse al computador para efectuar diversidad de actividades o acciones. Estos no son necesarios para el funcionamiento básico del equipo; sin embargo, pueden ser de gran utilidad según las necesidades o preferencias del usuario. Algunos de ellos son:

- Impresora
- Escáner
- Controles de juegos de video
- MIDI
- Sensor de huellas digitales
- Lector de código de barras
- Equipos especializados (médicos, musicales, entre otros)

Los componentes que se pueden integrar en las computadoras son muy diversos y están en constante evolución. Esto se debe a que las computadoras se han convertido en equipos esenciales para el funcionamiento de las sociedades como las conocemos hoy en día.



Actividad 4. "Elementos internos de la computadora"



Instrucciones: Considerando la lectura elabora un mapa mental utilizando una aplicación gratuita o en tu libreta (según tus recursos disponibles) que te permita insertar las imágenes que corresponden a los elementos internos de una computadora.



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 4
"Elementos internos de una computadora"

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Documento digital: Mapa Mental				
NOMENCLATURA:	MII-SB2-LCACT4	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Realiza la actividad en la aplicación asignada (Mindomo, GoconQr, Canva, etc.) o en su libreta (según sus recursos).			2	
2	Identifica las partes internas de una computadora.			1	
3	Inserta imágenes acordes a cada elemento mencionado.			1	
4	Presenta ramas y subramas para representar la información de manera jerárquica.			1	
5	Utiliza colores que permitan diferenciar cada elemento descrito.			1	
6	Presenta palabras de enlace que faciliten la lectura.			1	
7	Reconoce el funcionamiento de las partes internas.			2	
8	Entregan el documento, respetando los criterios de entrega señalados por el docente dentro de los tiempos establecidos.			1	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Actividad 5. "¿Qué es lo que tu smartphone sabe sobre ti?"



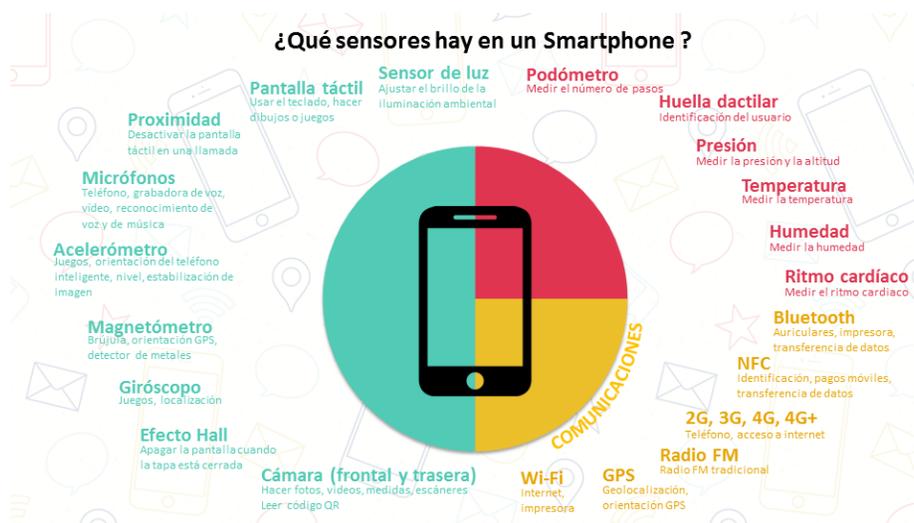
Instrucciones: En equipos de 5 integrantes, realizar una tabla comparativa de 5 modelos de sus propios teléfonos en hojas blancas, obteniendo las siguientes características:

- Marca
- Modelo
- Capacidad de almacenamiento
- RAM
- Sistema operativo instalado y su versión
- Sensores
- Fotografía del dispositivo

Usar el modelo de tabla propuesto para su realización.

Finalmente, investiga y diseña una infografía del tema "Sensores de los dispositivos móviles" con apoyo de software o plataformas como: PowerPoint o Canva.

Marca	Modelo	Cap. Almacenamiento	RAM	Sistema operativo (versión)	Sensores	Fotografía
Huawei	P40 Pro	128 GB	8 GB	Android 10	<ul style="list-style-type: none"> • Proximidad • Luz • Acelerómetro • Brújula • Giroscopio • Barómetro • Lector de huellas dactilares (en pantalla) • Hall 	



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 5
“¿Qué es lo que tu smartphone sabe sobre ti?”

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Cuadro comparativo				
NOMENCLATURA:	M2-SB1-LCACT5	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG4.5, CG5.1, CG8.1			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Realiza la actividad en la guía didáctica, su libreta o impresa realizada en la aplicación de su preferencia.			1	
2	Identifica los diferentes modelos y características de los teléfonos.			2	
3	Identifica claramente los sensores de cada dispositivo			1	
4	Demuestra mediante la infografía los diferentes sensores que puedan contener una infografía			2	
5	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollo de su actividad.			1	
6	Se observan las fotografías de los celulares claramente.			1	
7	No contine faltas de ortografía, ni gramática.			1	
8	Entrega puntualmente considerando las indicaciones del docente.			1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10		

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Lectura 4. "Conociendo mi sistema... operativo"

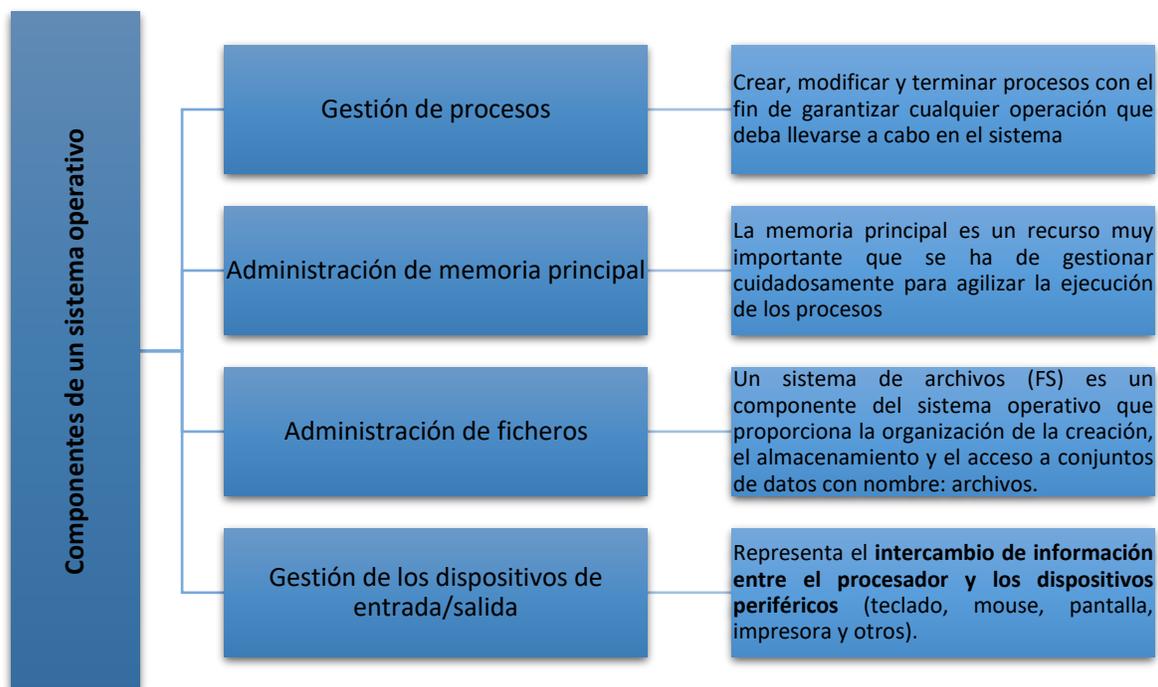


Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

Un sistema operativo es el ambiente gráfico donde trabaja una PC y la interfaz principal de interacción con el usuario; en ella podemos trabajar de diferentes tipos de formas y adecuarnos a las necesidades de nuestro trabajo o tareas que debamos realizar; acorde lo anterior podemos mencionar que:

"Es el software responsable de la gestión, coordinación de las actividades e intercambio de los recursos. Desarrolla su actividad entre los dispositivos de hardware y los programas usados por el usuario y el ordenador (Carmona Romera & L., 2021, pág. 15)".

Componentes de un sistema operativo

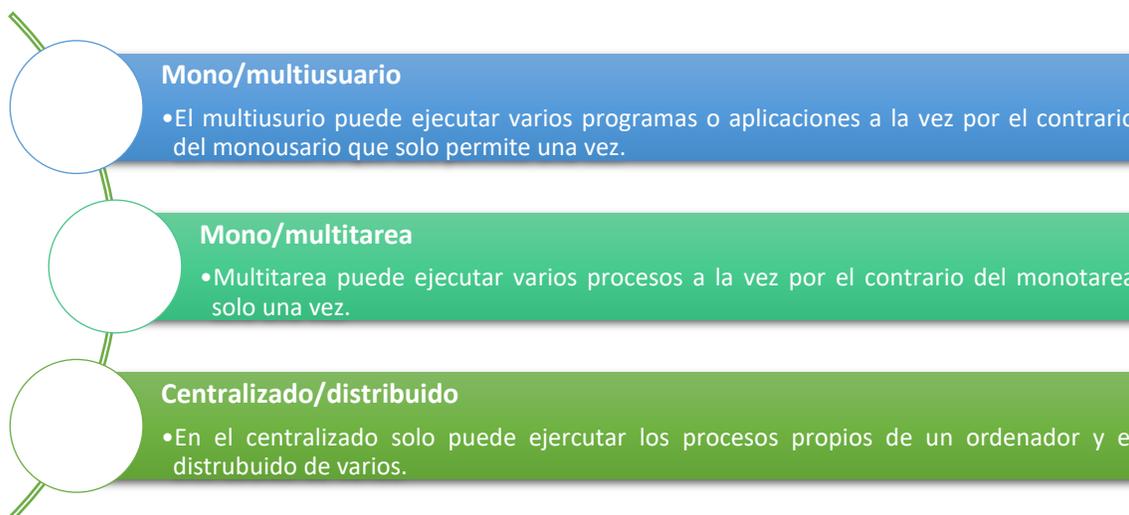


Recurso didáctico sugerido



Tipos de sistemas operativos

Los tipos de sistema operativo ofrecen varias funciones depende las características del ordenador o la función que tiene asignada. Existen algunos para pc y otros para dispositivos móviles.



179

Estructura de un Sistema Operativo

Los sistemas operativos como todos los demás componentes de software se dividen en etapas con funciones específicas para su operación:



- **Núcleo.** Es la herramienta principal que administra todos los procesos, siendo la responsable de llevar la cuenta de todos los activos y de planificarlos. Esto abarca la selección del tiempo del procesador que ocupará cada uno en otras palabras es una etapa muy indispensable ya que requiere bastante inteligencia
- **Entrada y salida básica.** Administra funciones primitivas asociadas con el uso de la memoria secundaria, proporcionando las herramientas ideales para la ubicación e interpretación de los bloques de datos en el disco duro, pero de manera superficial.



- **Gestión de la memoria.** Gestiona la RAM, selecciona y distribuye a los procesos de una parte de la memoria de la computadora.
- **Sistema de archivo.** Administra las funciones que son indispensables para almacenar la información en archivos.
- **Intérprete de comando.** Es donde se encuentra la interfaz disponible para el usuario. Esta se configurando y adecuando para la facilidad de uso del usuario.

Entornos de trabajo

Un entorno de trabajo es la plataforma donde ejecutamos y trabajamos con los programas instalados del sistema, desde una edición de algún texto hasta las herramientas de mantenimientos propias de una computadora; personalización entre otras cosas más con la que podemos interactuar.

“La principal función de la interfaz de usuario del sistema operativo es permitir al usuario acceder y manipular sus objetos; es lo que el usuario ve en pantalla y hace posible la interacción con hardware, permitiéndole dar órdenes o ejecutar programas.

- *Interfaz basada en caracteres: el usuario utiliza sólo caracteres (letras, números, símbolos). Es la interfaz usada por el usuario cuando abre un terminal.*
- *Interfaz gráfica de usuario: el usuario interactúa utilizando un dispositivo apuntador (por ejemplo, ratón o pantalla táctil) sobre ventanas, iconos y menús. Es tipo de interfaz usada por los sistemas operativos con gestión de ventanas como Linux y Windows” (Stalling, 2005; Tanenbaum, 2009)*



Podemos decir que el entorno de trabajo nos sirve para interactuar con todo el ambiente del sistema; conocer todos los aspectos básicos es importante, como abrir una ventana, como crear una carpeta hasta como eliminar archivos.

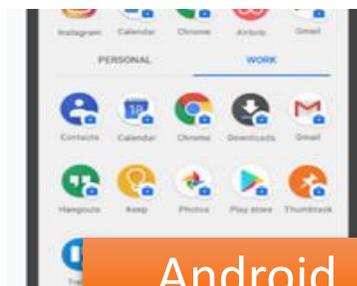




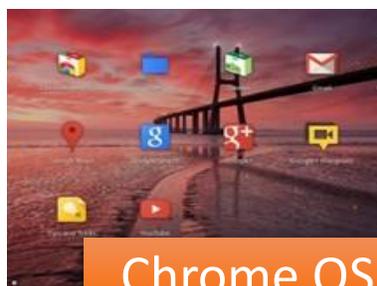
Windows 11



MacOs



Android



Chrome OS

Recurso didáctico sugerido

1.-Entorno de trabajo de Windows
10

<https://youtu.be/mYJGFUK25x8>



Comparación de las características de los sistemas operativos

Cuando nos referimos a comparaciones no damos atender que SO es mejor que otro, es para conocer que SO se adaptará mejor a nuestras necesidades ya sean escolar o de trabajo hasta cual sería el más indicado para jugar cierto tipo de juego que requieren características específicas para que podamos disfrutar al máximo la experiencia.



Como todo producto comercial o libre viene con ventajas y desventajas; algunas abarcan desde que son de uso libre a otros que son exclusivos como la Mac Os que el uso de aplicaciones es muy limitado, pero lo compensa con su gran seguridad, a continuación, mostramos un cuadro comparativo de ventas/desventajas de los S.O.





Recurso didáctico sugerido

Sistemas Operativos Cuadro Comparativo

<https://youtu.be/NZXsWd3hW-c>



Actividad 6 – Opción A. “Características del SO”



Instrucciones: En equipos de 5 integrantes diseñen una presentación en el que identifiques las características de un sistema operativo asignado por tu docente, en la aplicación de tu preferencia. Considerar lo que se pide en la siguiente tabla:

Aspectos de la actividad:

- Uso de la TIC
- Presentación
- Calidad del contenido
- Creatividad.

Contenido de las diapositivas:

- Presentación
- Introducción
- Breve historia
- Características principales
- Entorno de escritorio
- Conclusión personal de la información presentada



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 6 OPCIÓN A "Características del SO"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Diapositivas		
NOMENCLATURA:	M2-SB1-LCACT6	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Realiza la actividad conforme a alguna aplicación que permita la creación de una presentación electrónica (PowerPoint, Prezi, entre otros)	1	
2	Identifica las características del sistema operativo asignado por el docente	1	
3	Identifica los entornos de trabajo del sistema operativo	1	
4	Desarrolla la actividad acorde a la estructura solicitada	1	
5	Demuestra habilidad del uso del presentador electrónico integrando elementos que enriquecen el contenido	1	
6	Integran imágenes o gráficos que permitan la comprensión más clara del contenido	1	
7	Se observa la conclusión personal de cada alumno al final de la diapositiva	1	
8	La conclusión personal detona la comprensión del contenido de la diapositiva presentada	1	
9	No contine faltas de ortografía, ni gramática.	1	
10	Entrega puntualmente considerando las indicaciones del docente.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Ejercicio Teórico 1 – Opción B. “Tipos de SO”



Instrucciones: Realiza un video expositivo donde expliques los diferentes tipos de sistemas operativos existentes; deberá considerar los siguientes aspectos:

- Utilizar la plataforma TikTok o la aplicación CapCut para editar el video
- Creatividad
- Contenido
 - Explicar al menos 3 sistemas operativos
 - Nombre
 - Logo
 - Breve historia
 - Características principales
- Presentación del video



LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 1			
OPCIÓN B			
"Tipos de SO"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Diapositivas		
NOMENCLATURA:	M2-SB1-LCET1	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Realiza la actividad acorde a las instrucciones solicitadas	1	
2	Identifica los tipos de sistemas operativos en el video	1	
3	Desarrolla la actividad acorde a la estructura solicitada	1	
4	Demuestra habilidad en el uso de aplicaciones de edición de video	1	
5	Integran imágenes o gráficos que permitan la comprensión más clara del contenido	1	
6	Se observa la conclusión personal de cada alumno al final del video	1	
7	La conclusión personal detona la comprensión del contenido de la diapositiva presentada	1	
8	No contine faltas de ortografía, ni gramática	1	
9	El video cumple con un mínimo de 2 min de duración y entrega en formato mp4		
10	Entrega puntualmente considerando las indicaciones del docente.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Lectura 5. "Todo debe estar en su lugar"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

188

Quizás nos preguntemos:

¿Qué es una configuración básica?

Una configuración es la forma que nosotros adecuamos nuestro SO para poder trabajar según nuestras necesidades, desde el idioma hasta el nombre que le vamos a asignar.

¿Dónde encuentro ajustes en la computadora?

Tenemos 2 opciones:

1. Hacer clic en el Menú Inicio, Todos los programas, opción Configuración o,
2. Mediante las teclas Windows + I.

¿Cómo se realiza la configuración de un equipo de cómputo?

Aquí se aprenderá que cada apartado del pc cumple una función específica, en el panel del control vienen todas las opciones o las mayorías a configurar.

La configuración básica podemos definir que es una serie de pasos que nos ayuda a personalizar, configurar y adecuar nuestra PC para que ejecute las funciones que nos ayude, como desde que elementos de escritorio tener hasta la configuración de la hora y fecha que son importantes la ejecución de ciertos programas.

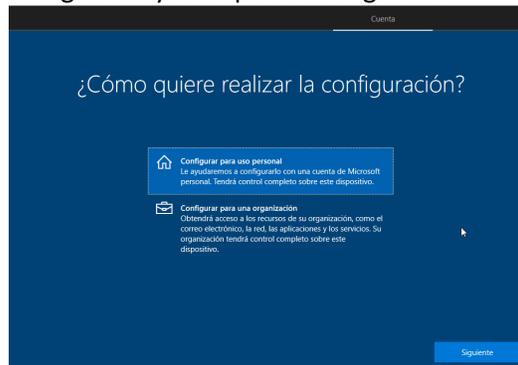
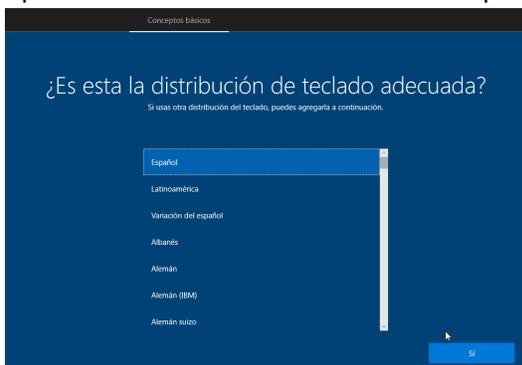


"El procedimiento de inicialización de una computadora mediante la carga del kernel se conoce como arranque del sistema. En la mayoría de los sistemas informáticos, una pequeña parte del código, conocida como programa de arranque o cargador de arranque, se encarga de localizar el kernel, lo carga en la memoria principal e inicia su ejecución. Algunos sistemas informáticos, como los PC, usan un proceso de dos pasos en que un sencillo cargador de arranque extrae del disco un programa de arranque más complejo, el cual a su vez carga el kernel. (Silberschatz, Galvin, & Gagne, 2006)"



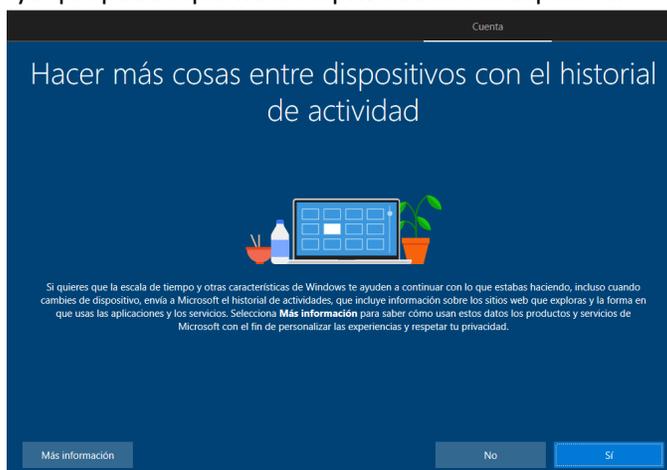
Configuración inicial post instalación del SO Windows 10

En primer lugar, nos pedirá el idioma de teclado que vamos a utilizar y después de realizar esta opción nos saldrá una ventana donde esperaremos unos segundos y dará paso a la siguiente:

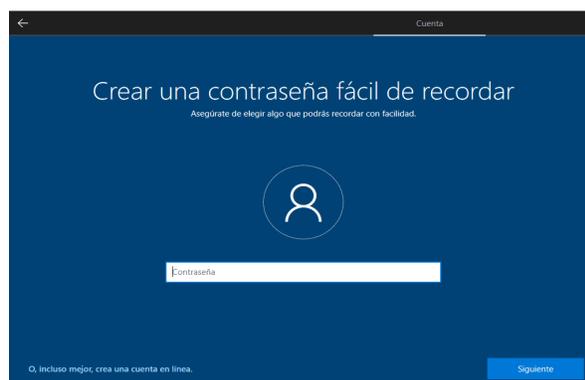
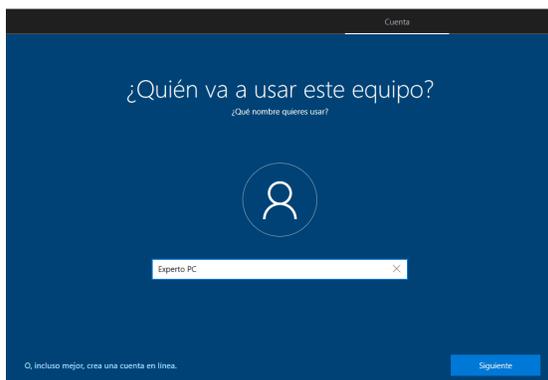


189

En la siguiente ventana podemos activar nuestra historial de actividad o uso de equipo, pero no se recomienda activarlo ya que puede que nuestra privacidad sea expuesta:

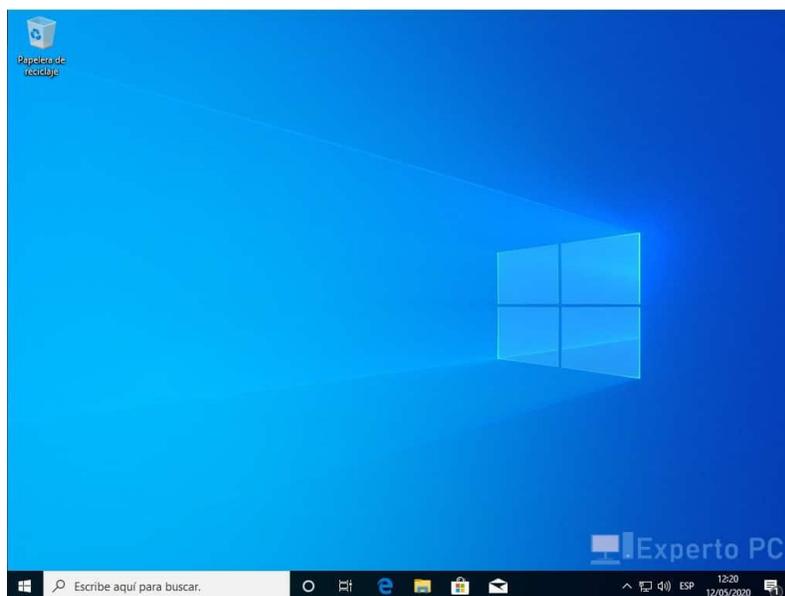


A continuación, aparecerá la ventana donde asignaremos el nombre con el que aparecerá en nuestro equipo y como siguiente paso asignarle una contraseña si así se considera necesario:



Una vez configurado estas opciones nos saldrá una ventana donde nos indicará que esperemos unos minutos, esta parte suele tarde un poco ya que se están aplicando los cambios establecidos y así darle paso al final de la configuración donde veremos el entorno del SO instalado:





Y listo ya podemos usar nuestro SO e instalar los softwares necesarios para poder trabajar en ello.

Recurso didáctico sugerido

Cómo descargar o instalar linux en nuestra PC

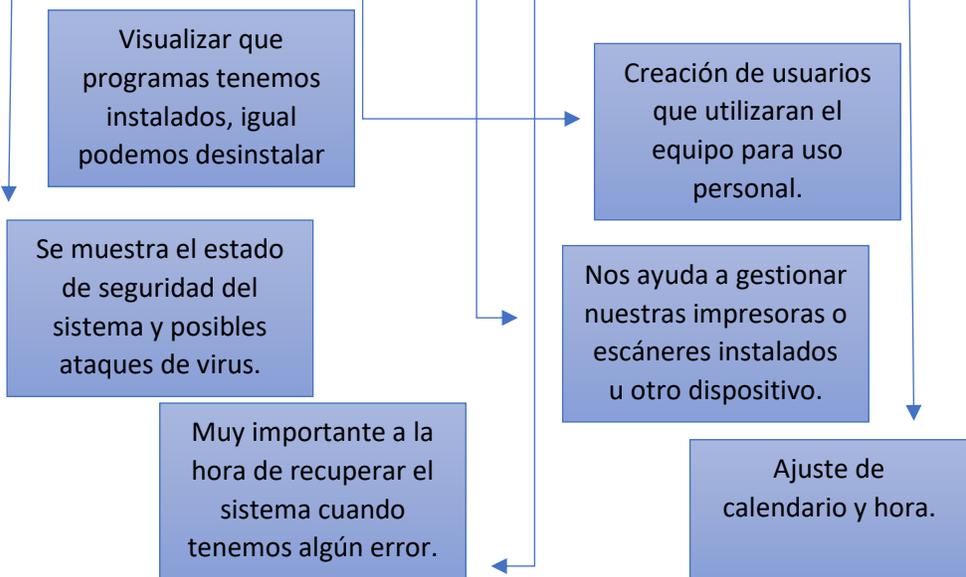
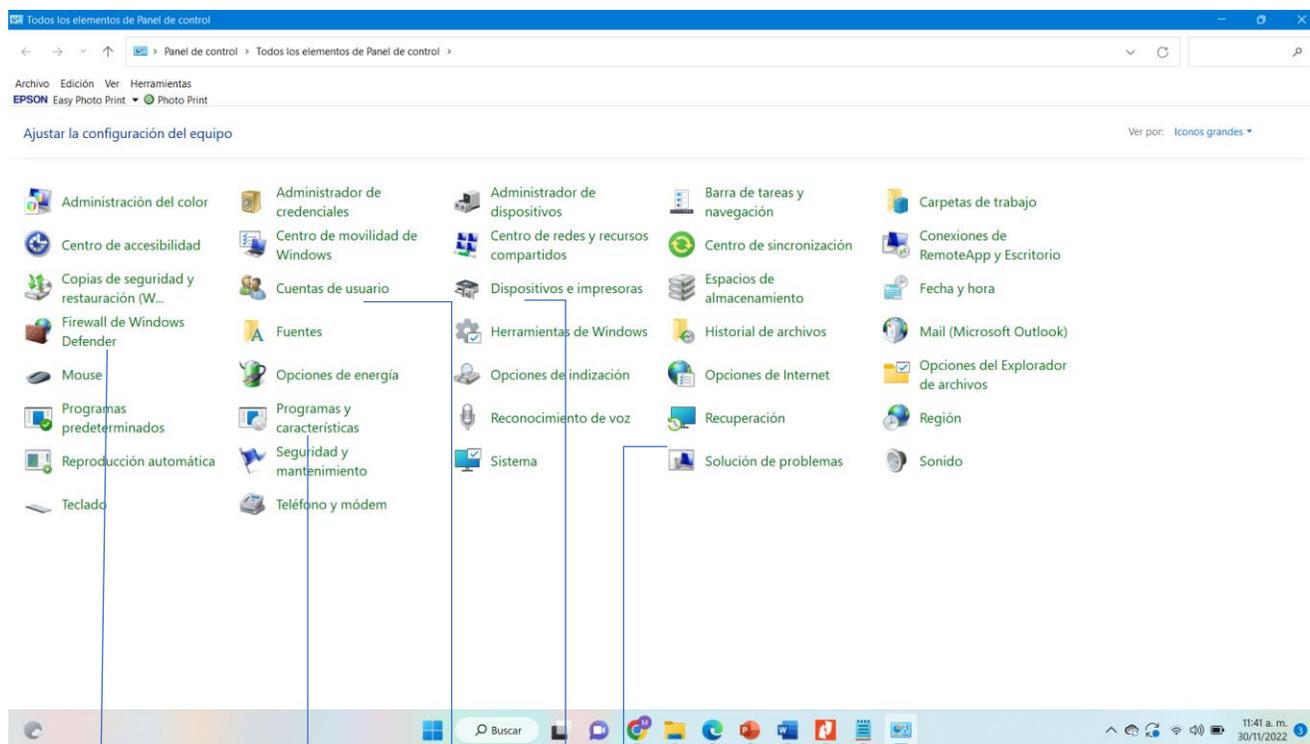
https://www.tiktok.com/@el_fedex/video/7125205140994379014



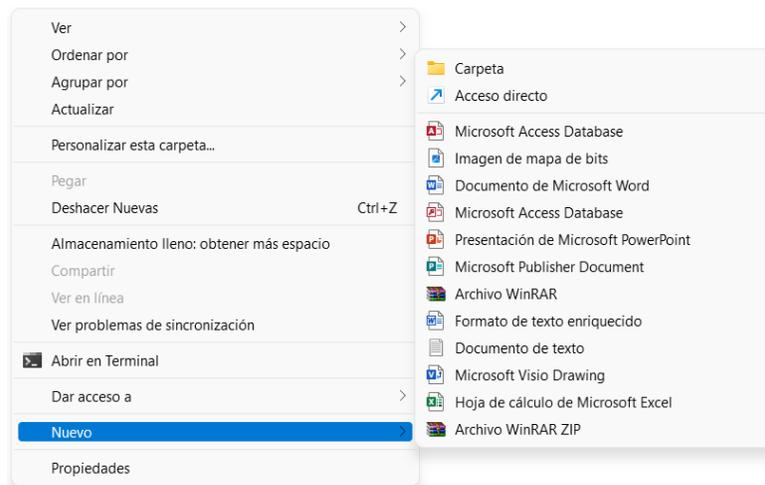
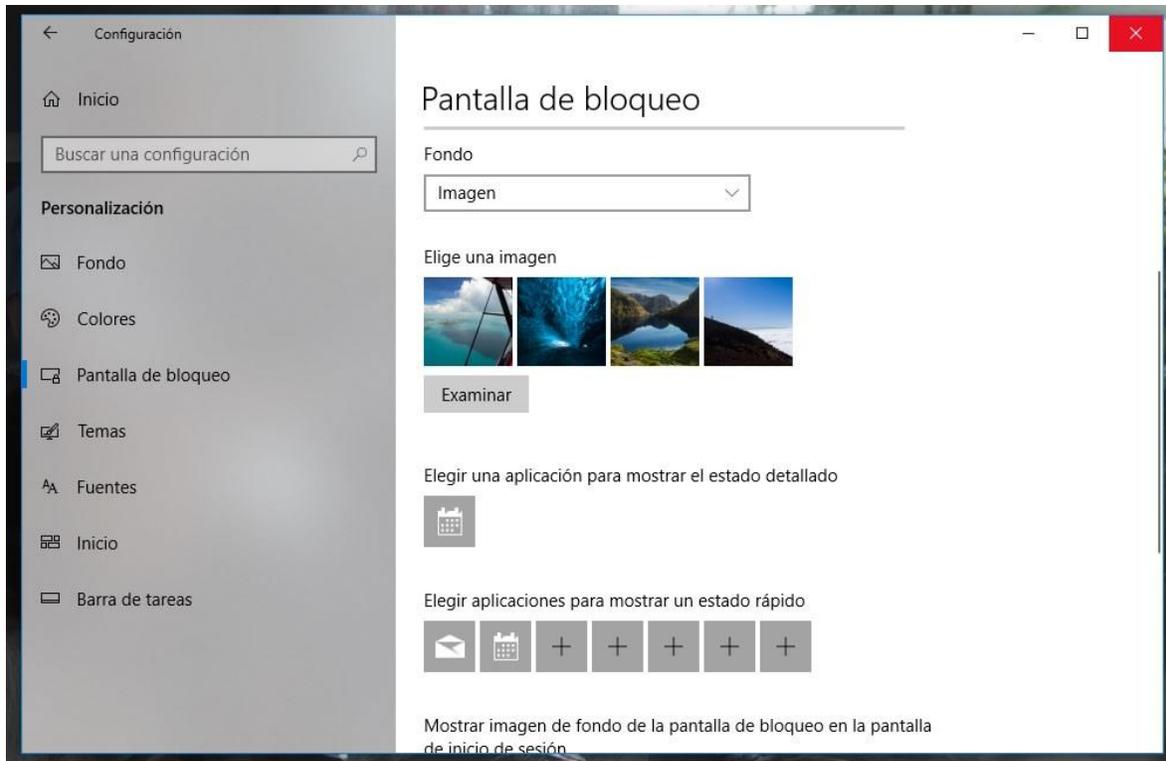
Configurando pantalla de inicio

Una vez configurado nuestro sistema operativo y estemos en el inicio de sesión podemos personalizar nuestra pantalla o escritorio a modo que sea agradable al usuario; en varias ocasiones tenemos que actualizar la hora y la fecha o mostrar los iconos que queremos que estén en el inicio de nuestra sesión.

Una de las opciones más comunes que podemos utilizar para personalización está en el panel de control mediante el menú de Windows escribimos "Panel de Control" y tendremos acceso a las diferentes opciones a modificar y de las cuales destacamos:



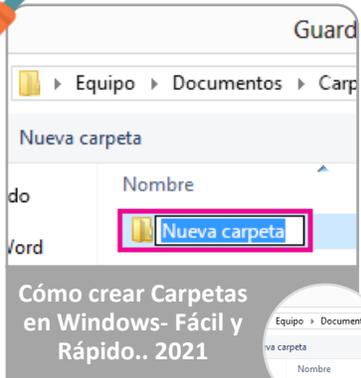
En este apartado podemos personalizar nuestro entorno como cambio de fondo de pantalla, colores, tipo letras y tamaño. Aquí en esta sección es prácticamente usar tu creatividad y dejar el escrito de tal forma que agrade ver al usuario final. Cabe destacar que si existen otros usuarios con cuentas del pc cada quién puede personalizar su escritorio como más le guste.



Haciendo clic con el botón derecho del mouse en cualquier parte de la ventana o escritorio tenemos estas opciones, desde creación de carpetas o archivos hasta ordenar nuestros documentos.



Recurso didáctico sugerido



Practica 1 - Opción A. "Configuración de un equipo de cómputo"



Instrucciones: Mediante apoyo del aula de informática realiza algunas configuraciones básicas de un sistema operativo tomando en cuenta la lectura y apoyado por el docente. Anotar las experiencias obtenidas por cada acción realizada haciendo uso de Windows 10 o Windows 11.

Acciones	Experiencia
Configurar idioma	
Configurar nueva característica de teclado	
Crear un nuevo usuario	
Personalizar escritorio	
Configuración de privacidad	

Anote observaciones:



LISTA DE COTEJO PRÁCTICA 1			
OPCIÓN A			
"Configuración de un equipo de cómputo"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Práctica		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCPRACT1	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Realiza la práctica en el equipo de laboratorio de cómputo o equipo personal	1	
2	Identifica el concepto de configuración básica de un sistema operativo	2	
3	Reconoce los elementos básicos del panel de control para su configuración	1	
4	Identifica acceso a crear nuevas carpetas	1	
5	Desarrolla los pasos instruccionales para la realización de configuración básica	1	
6	Describe sus experiencias en base a observaciones según las acciones realizadas en el sistema operativo	2	
7	No contine faltas de ortografía, ni gramática.	1	
8	Entrega puntualmente considerando las indicaciones del docente.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Ejercicio Teórico 4 – Opción B. “Sistemas operativos”



Instrucciones: Apoyado por la lectura desarrolla un cuadro comparativo utilizando la aplicación CANVA o similar donde se explique las ventajas y desventajas de un sistema operativo y al final, platica tu reseña personal de cada SO. Link: <https://www.canva.com/>



LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 4 OPCIÓN B "Sistemas operativos"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Cuadro comparativo		
NOMENCLATURA:	M2-SB1-LCET4	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Presenta un cuadro comparativo con información actualizada.	1	
2	Muestra las imágenes de los logotipos de cada SO correctamente.	1	
3	La información de las características corresponde al SO adecuadamente.	1	
4	Las ventajas y desventajas se observan claramente definidas.	2	
5	Presenta un ejemplo de cada SO presentado.	1	
6	Contine una reseña de por lo menos media cuartilla máximo una cuartilla.	2	
7	Presenta una redacción sin faltas de ortografía, ni errores gramaticales.	1	
8	Entrega en tiempo y forma con forme los criterios señalados por el docente.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Lectura 6. "Formateando mi memoria"



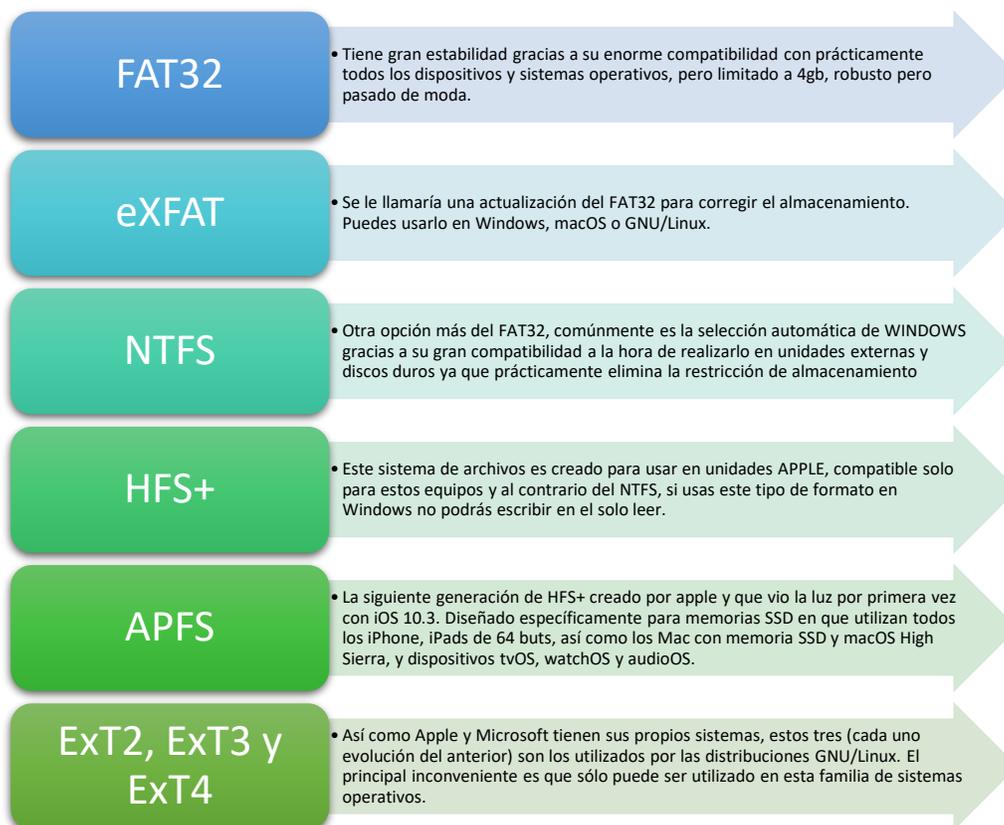
Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

198

En la actualidad el formateo de una computadora ha ido evolucionando con el paso del tiempo, antes para realizar una instalación de sistemas desde cero era preciso que la PC contará con una unidad CD-ROM, ya que el proceso requería el uso de un CD para poder hacer este servicio. Desde entonces y como todas las cosas la tecnología ha ido avanzando a pasos agigantados y la forma de en la que se instala un nuevo SO no es la excepción, ahora se cuenta con unidades de almacenamiento portátiles el cual nos facilita un nuevo sistema de forma fácil.

Tipos de formato

Los sistemas de archivo son los encargados de asignarle a los archivos el espacio que necesiten, ordenarlos, permitir el acceso a ellos y administrar el espacio libre de las unidades de almacenamiento. **Cada uno tiene sus propias ventajas y limitaciones**, por lo que es importante conocerlos para elegir el que mejor se ajusta a cada necesidad que tengas. Estos son los más comunes que vas a poder encontrar:

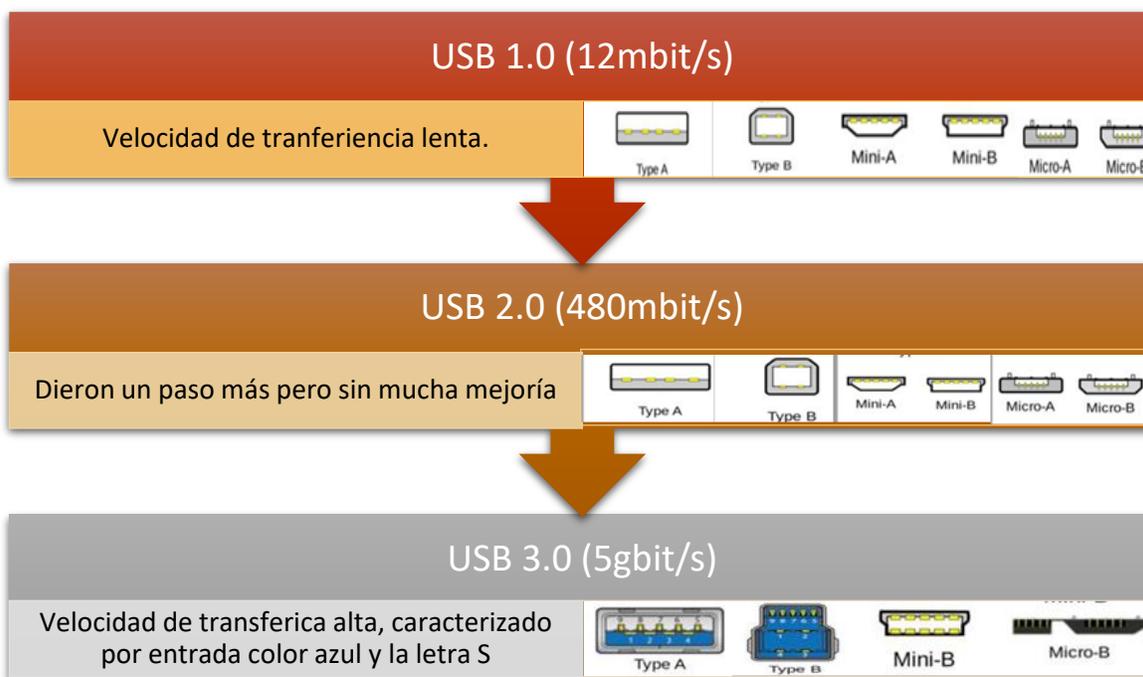


Clasificación de unidades

A continuación, mostramos una clasificación de los medios de almacenamientos que existen hoy en día, de los cuales podemos citar:

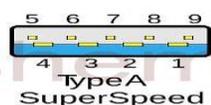
Tipos de medios	USB	Por sus siglas en inglés Universal Serial Bus, es el más conocido, utiliza circuitos de estado sólidos para guardar información.	
	SD	Creado para cámaras fotográficas gracias a su velocidad de procesamiento de información.	
	Micro SD	Es creada para adaptarse a la tecnología de hoy en día como videojuegos o celulares con alta tecnología.	

Tipos de estándar de USB



USB 3.1 (10gbit/s)

Estos conectores son capaces de transferir datos a 10 Gbps. En solo 10 segundos tendríamos 100 GB de vídeo en un disco duro



200

3.2 (20gbit/s)

Velocidad de transferencia mejorada.



La nueva generación de USB 4 basado en tecnología Thunderbolt, nos ofrece un gran rendimiento de transmisión de datos, así como estabilidad y velocidad en sus estándares



Mayor velocidad

Mejora de pixeles

Mayor poder

Mejora de rendimiento



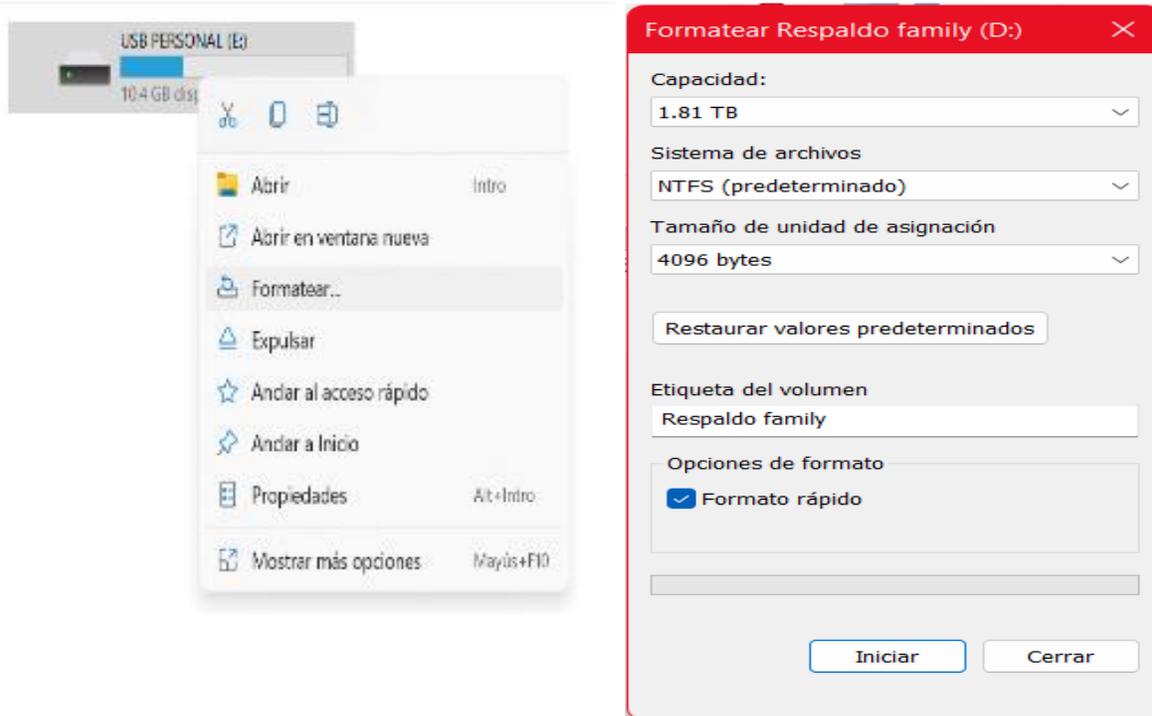
Recurso didáctico sugerido



Formato de memoria

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 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:

202



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.

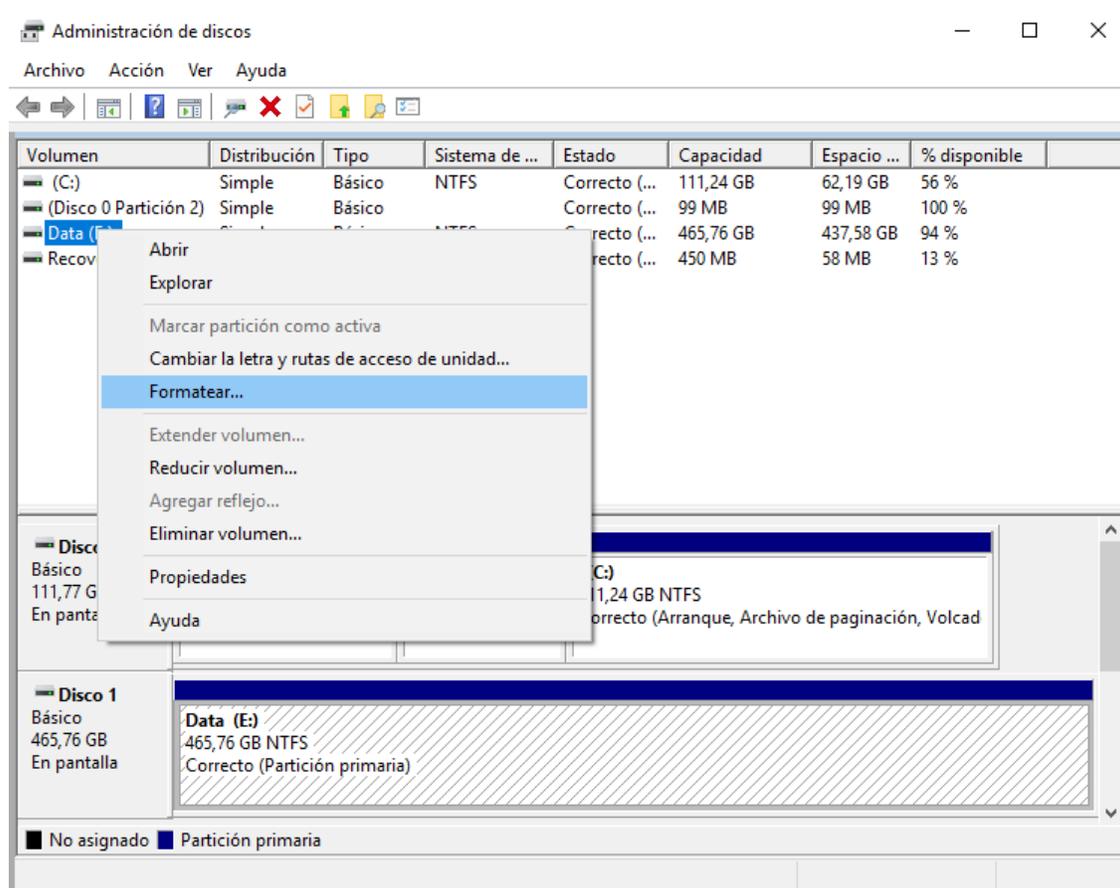
El formateo de una memoria de medios es muy importante; así aseguramos que la unidad tenga una

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.

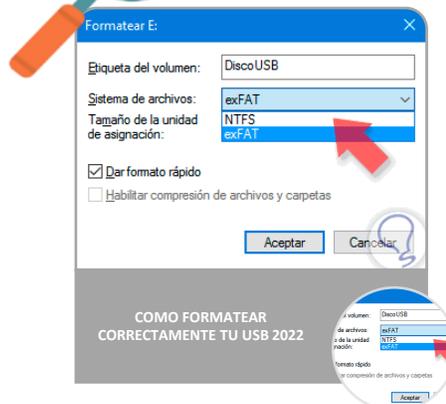


- **Marcar partición como activa:** Aquí podemos activar la unidad para que sea utilizable.
- **Cambiar letra y rutas de acceso a la unidad:** Modificar letras y donde queremos que aparezca.



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.

Recurso didáctico sugerido



¿Por qué se formatea una unidad de medios?

Puede ser por varias razones, pero la mayoría es por virus, ya que por mucho que nosotros cuidemos nuestra memoria al conectarla a otra PC que no tenga un buen antivirus que la proteja se puede infectar de nuevo y posteriormente dañar nuestro dispositivo. A continuación, citamos razones por la que se debe formatear una unidad de medios:

204

Razones para formatear

Infectada de virus:

- Como mencionamos antes, la razón más común de formatear, es importante que al momento de insertar la unidad en la PC se le haga un análisis de antivirus.

Daño de dispositivo

- Esto ocurre comúnmente cuando se desconecta de forma errónea el dispositivo o algún malware que hace que la unidad marque error.

Información no necesaria

- En esta parte ya tu información quedó obsoleta o respalda en algún lugar especial.

Para preparación de un USB de instalación:

- Generalmente y en la actualidad es común usar dispositivos USB para instalar un SO y es por eso que se tiene que utilizar una memoria totalmente vacía para recibir toda la configuración e información del sistema operativo.

COBIDATO: Recuerda asegurarte antes de formatear tener toda la información resguardada o que ya no será utilizada posteriormente.



**LISTA DE COTEJO PRÁCTICA 2
OPCIÓN A
"Formateando mi unidad"**

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Práctica				
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCPRACT2	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG3.3			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
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 contine faltas de ortografía, ni gramática.			1	
10	Entrega puntualmente considerando las indicaciones del docente.			1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10		

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:

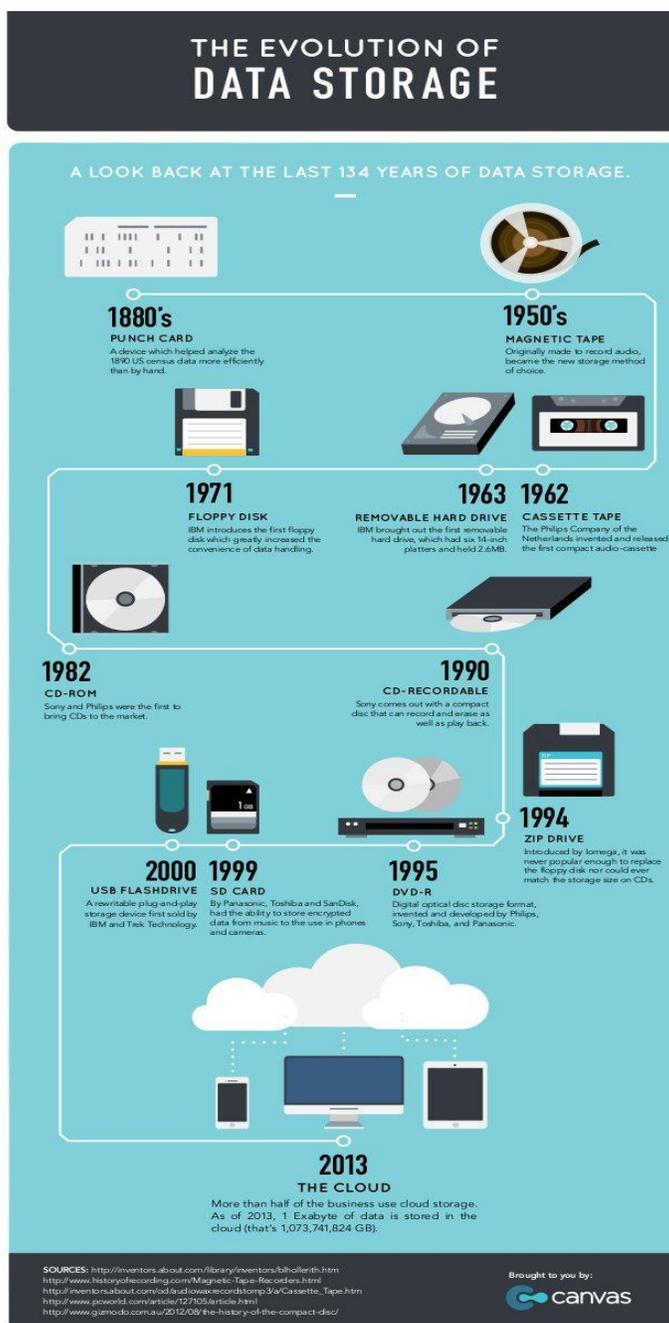




Ejercicio Teórico 5 – Opción B. "Formateando mi unidad"



Instrucciones: Diseñar en equipos de 3 integrantes una infografía de los pasos para formatear un dispositivo de almacenamiento utilizando la herramienta CANVA o herramienta Tics que más se te facilite.



LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 5 OPCIÓN B "Formateando mi unidad"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Infografía		
NOMENCLATURA:	M2-SB1-LCET5	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG4.5, CG5.1, CG8.1		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Presenta una infografía con información adecuada de forma creativa.	1	
2	Muestra las imágenes de acuerdo con la información presentada.	1	
3	Los colores utilizados son atractivos	1	
4	Identifica las unidades de memoria	1	
5	Reconoce la diferencia entre velocidades de memoria	1	
6	Identifica las razones para formatear	1	
7	Identifica la ubicación de formateo	1	
8	Reconoce las opciones para formatear	1	
9	Utiliza correctamente las opciones de formateo	1	
10	Entrega en tiempo y forma con forme los criterios señalados por el docente.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



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.

209

Tipos de discos duros.

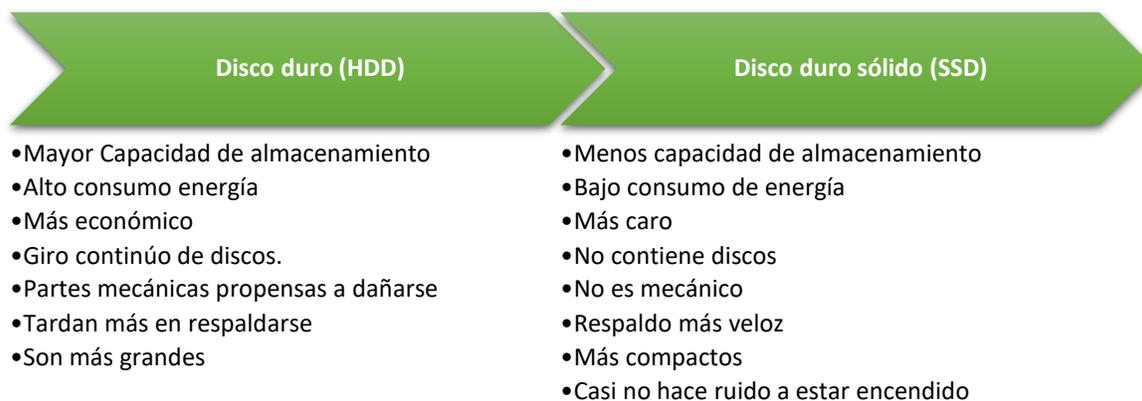
En el mercado actual hay una gran variedad de tipos de disco duro, por lo que tenemos la oportunidad de escoger el que más nos convenga o se ajuste mejor a nuestras necesidades y preferencias.



Estructura de los discos duros



Comparativa de unidades de discos duros



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, 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.

Recurso didáctico sugerido



Unidad de Estado Sólido o Disco Duro? Diferencias, ventajas y desventajas, en tres minutos!



<https://youtu.be/zB-sCVyCZpk>



¿Por qué se debe formatear un disco duro?

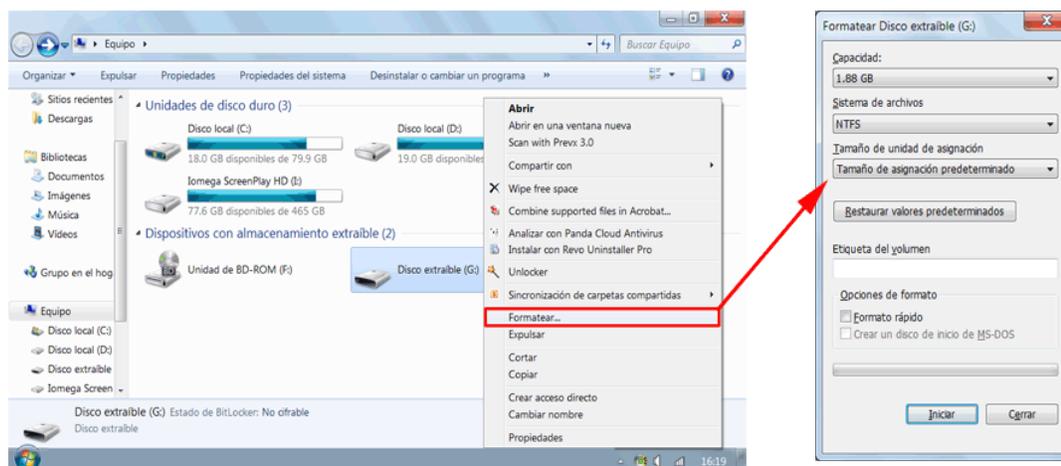


Formatea el disco desde el explorador de archivos de Windows

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».

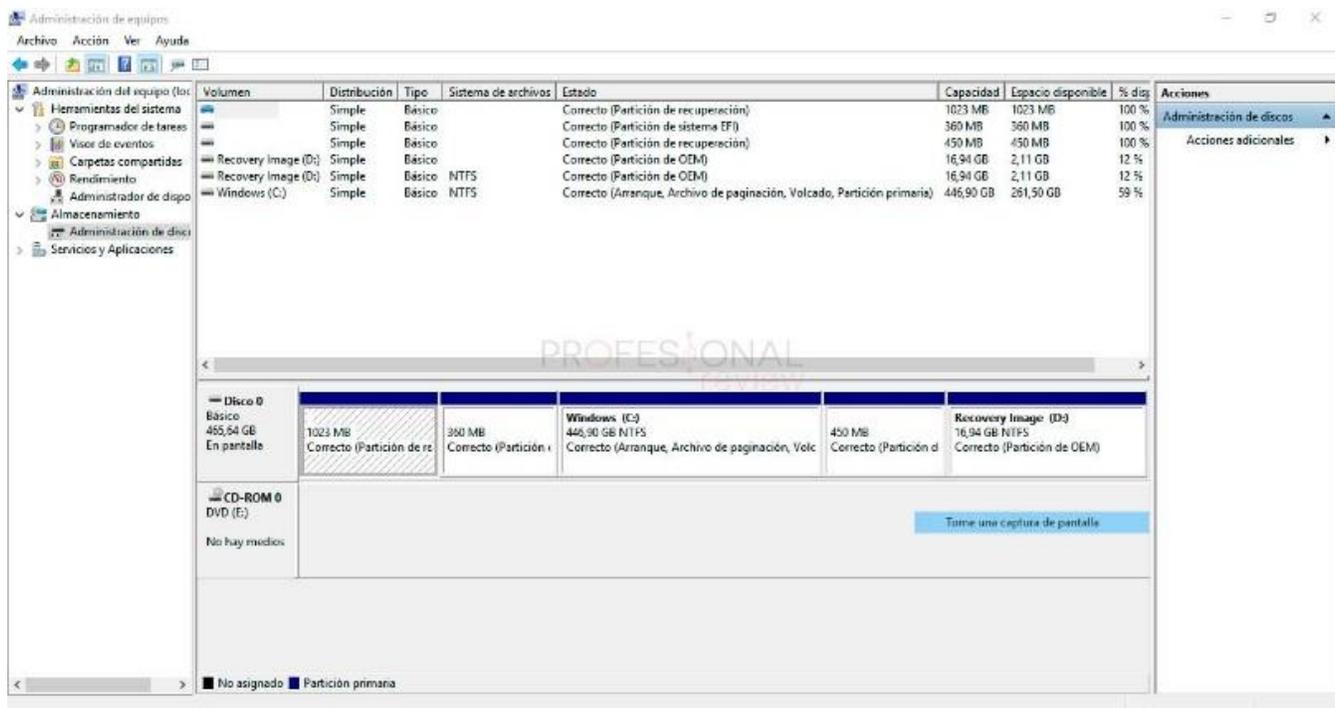


Formatea el disco desde la administración de estos

Administración de Windows de una las herramientas esenciales que tiene Windows. En esta podemos acceder a distintas opciones de configuraciones nativas del sistema entre ellas los discos duros, donde podremos todos los discos instalados, sus capacidades y claro poder formatear.



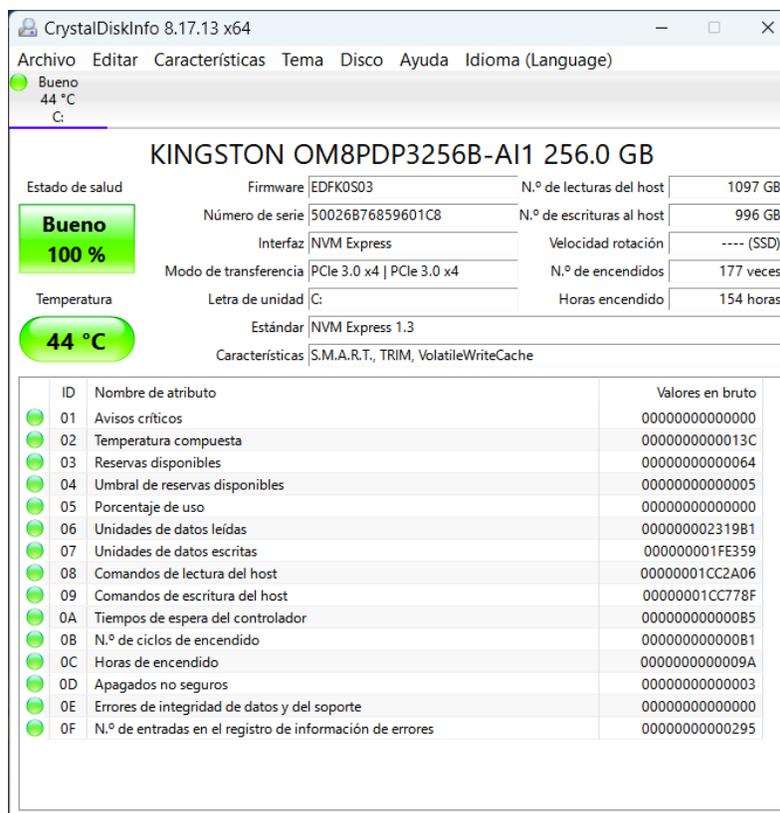
- Lo primero que debes hacer es activar el cuadro de «Ejecutar». Esto lo podrás hacer al presionar en tu teclado al mismo tiempo la tecla de Windows + la letra R.
- Una vez abierta la ventana de «Ejecutar», será momento de escribir el siguiente comando «diskmgmt.msc» dentro del campo de búsqueda.
- Para 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.



Práctica 3 – Opción A. “Información del disco duro”



Instrucciones: Mediante la aplicación CrystalDiskInfo, elaborar un reporte haciendo uso del formato propuesto y utilizando la información obtenida con la aplicación y posteriormente explicarlo en clase. Solicita equipos de 4 personas para su presentación en un documento de Word.



Formato:

No. Reporte:			
Nombre:			
Fecha:			
Actividad:			
Tipo disco		Número de serie	
Modelo		Capacidad	
Ubicación		Unidad funcional	



Relación solicitud:

Detalle de la revisión:

Concepto técnico:



**LISTA DE COTEJO PRÁCTICA 3
OPCIÓN A
"Información del Disco Duro"**

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Práctica				
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCPRACT3	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG3.3			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Presenta un reporte con la información clara y adecuada, utilizando la terminología apropiada.			1	
2	Utiliza la aplicación CrystalDiskInfo para obtener la información solicitada y la presenta en una captura de pantalla.			1	
3	Define correctamente el concepto de Disco Duro y comprende su clasificación.			1	
4	Interpreta correctamente los datos arrojados por la aplicación y realiza anotaciones.			1	
5	Compara con sus compañeros de equipo la información obtenida.			1	
6	Colabora activamente discutiendo el proceso de la práctica, respetando los puntos de los demás integrantes de equipo.			2	
7	El reporte no presenta faltas gramaticales, ni errores ortográficos.			1	
8	Entrega en tiempo y forma con forme los criterios señalados por el docente.			1	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

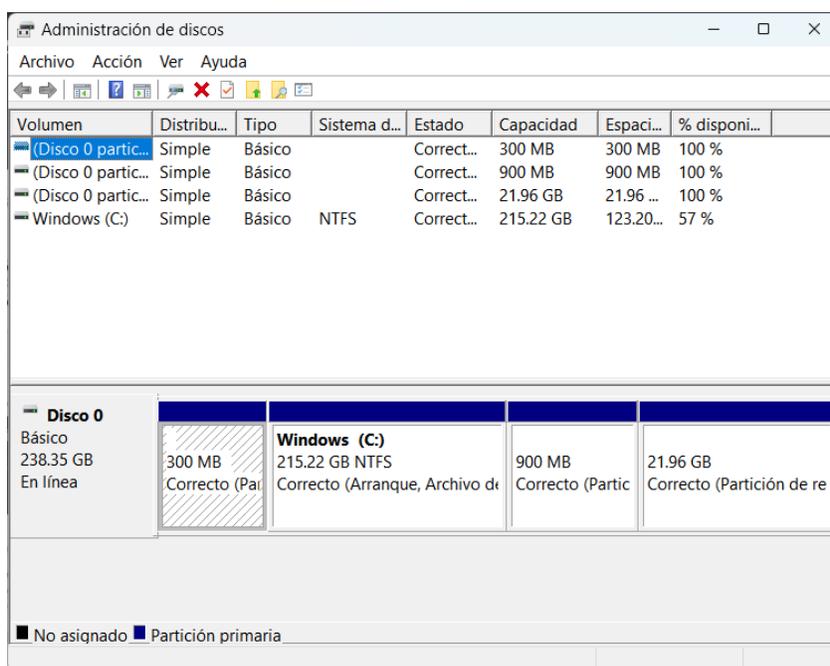
Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Ejercicio Teórico 6 – Opción B. “Información del disco duro”



Instrucciones: Realiza en equipos de 3 integrantes, un video haciendo uso de la aplicación CAPCUT (o similar para su edición), explicando el uso de formateo de unidad de almacenamiento mediante la **opción del explorador de Windows y la Administración de Discos**; ambos, utilidades del sistema de Windows. Considerar los siguientes aspectos: Pasos para ingresar, explicación de las opciones que presentan, diferencias (opciones) y conclusión de uso de cada opción, cumplir con un mínimo de 3 minutos de explicación en formato MP4.



}



LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 6			
OPCIÓN A			
"Información del Disco Duro"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	
SEM:	2022-2023B		
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Video		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCET6	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Presenta un reporte con la información clara y adecuada, utilizando la terminología apropiada.	1	
2	Utiliza la aplicación CrystalDiskInfo para obtener la información solicitada y la presenta en una captura de pantalla.	1	
3	Define correctamente el concepto de Disco Duro y comprende su clasificación.	1	
4	Interpreta correctamente los datos arrojados por la aplicación y realiza anotaciones.	1	
5	Compara con sus compañeros de equipo la información obtenida.	1	
6	Colabora activamente discutiendo el proceso de la práctica, respetando los puntos de los demás integrantes de equipo.	2	
7	El reporte no presenta faltas gramaticales, ni errores ortográficos.	1	
8	Entrega en tiempo y forma con forme los criterios señalados por el docente.	1	
Nivel de Logro		R=6	B=8
			CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



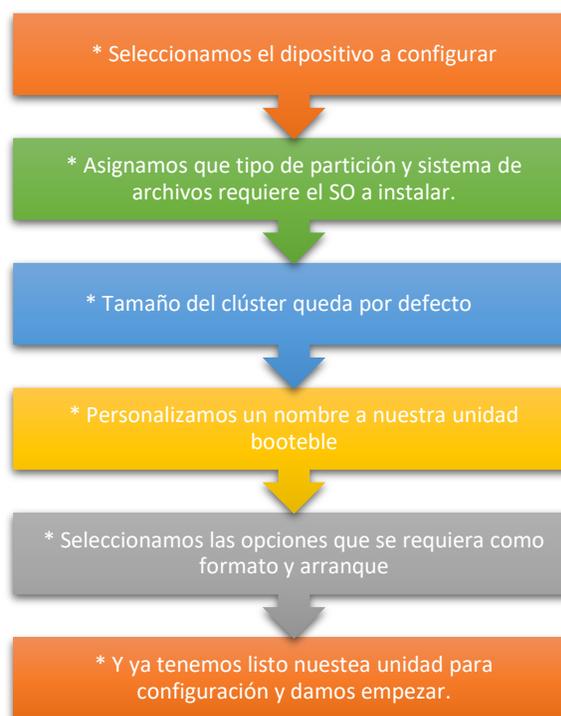
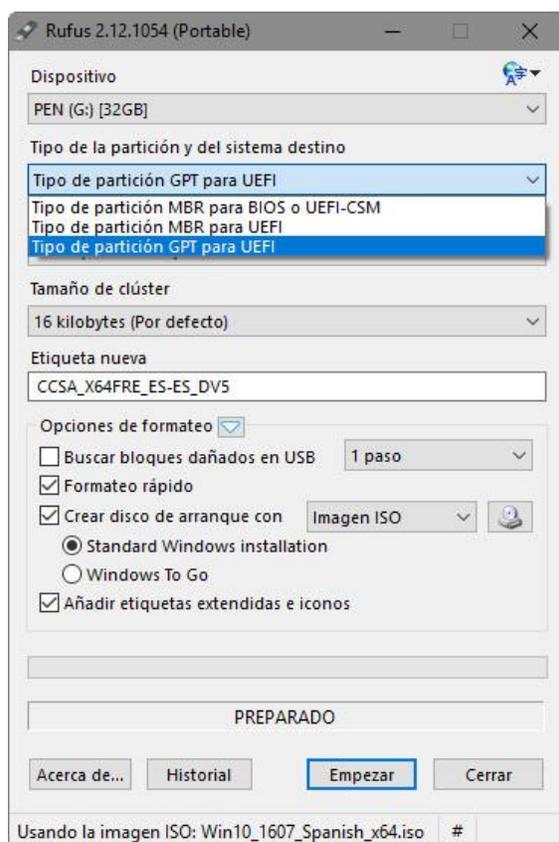
Instalación de Sistema Operativo.

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 un una unida 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.

Antes que nada, debemos contar una unidad USB para poder instalar el SO conocido como USB Bootable 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 pincipal 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.

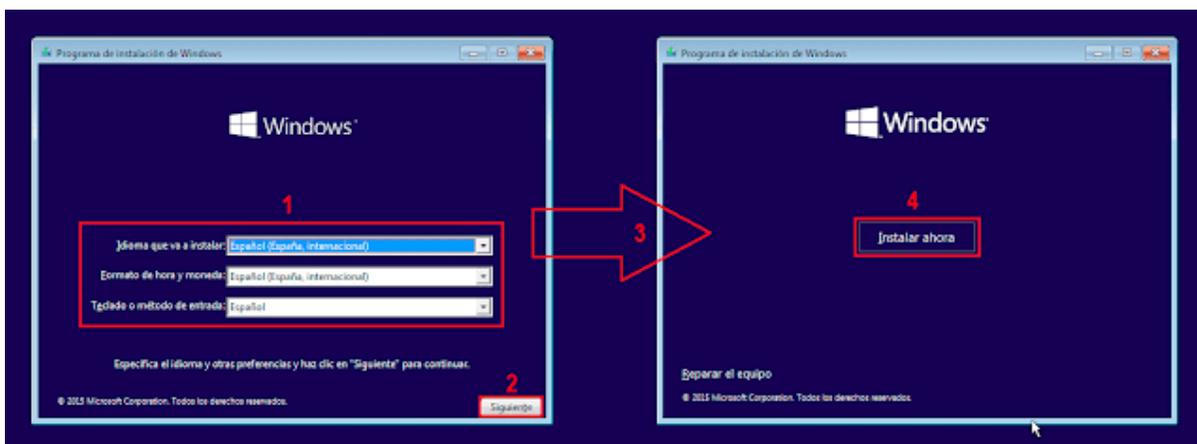
Con lo anterior, reiniciaremos nuestro equipo y accediendo con la F2 que por lo general es para entrar al orden de arranque de la PC seleccionaremos nuestra unidad USB que contiene nuestro SO a instalar:

```

Boot priority order:
1:  USB HDD:
2:  USB KEY:
3:  CD/DVD: HL-DT-ST DVDROM GU10N-(PS)
4:  IDE0: ST9320325ASG-(PM)
5:  Network Boot: MBA v11.4.1 Slot 0200
6:  USB FDD:
7:  USB CD/DVD ROM:
    
```

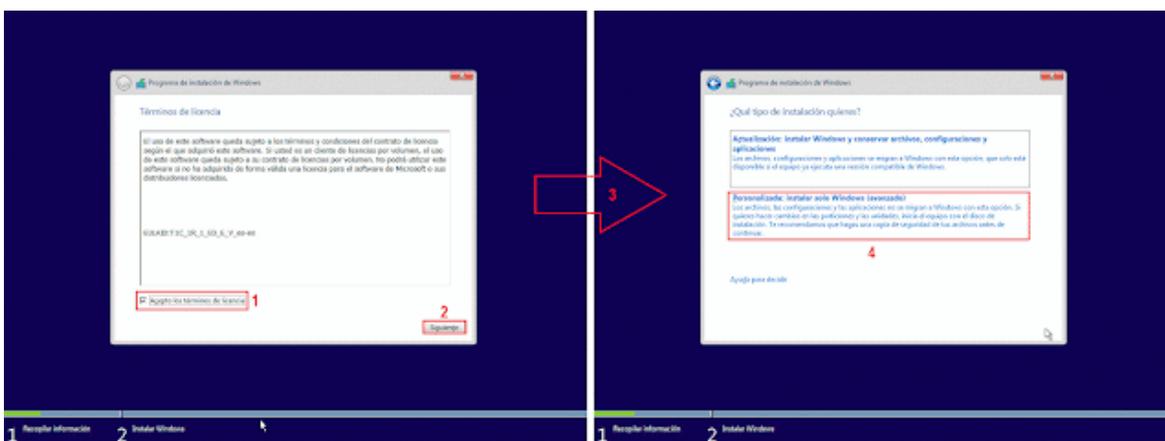


Paso 1: Seleccionar idiomas y luego darle clic en iniciar.

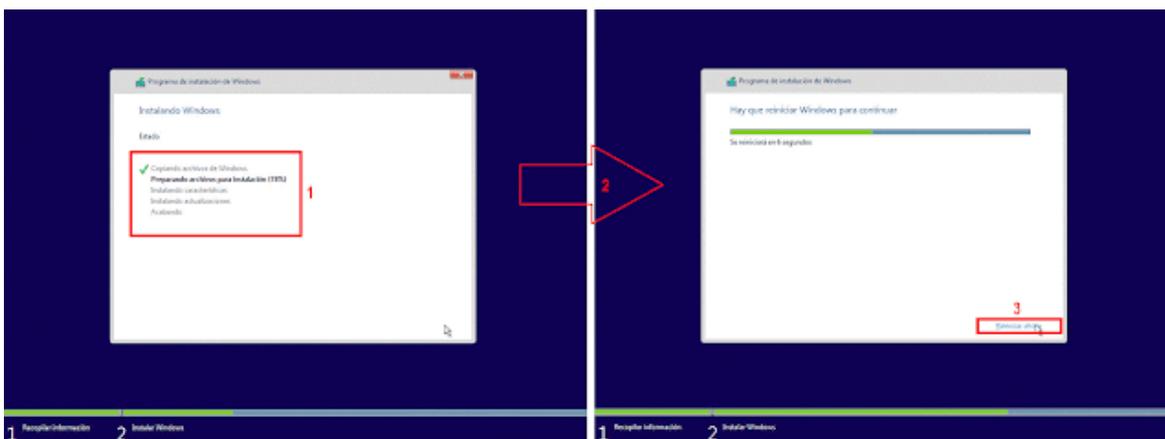


220

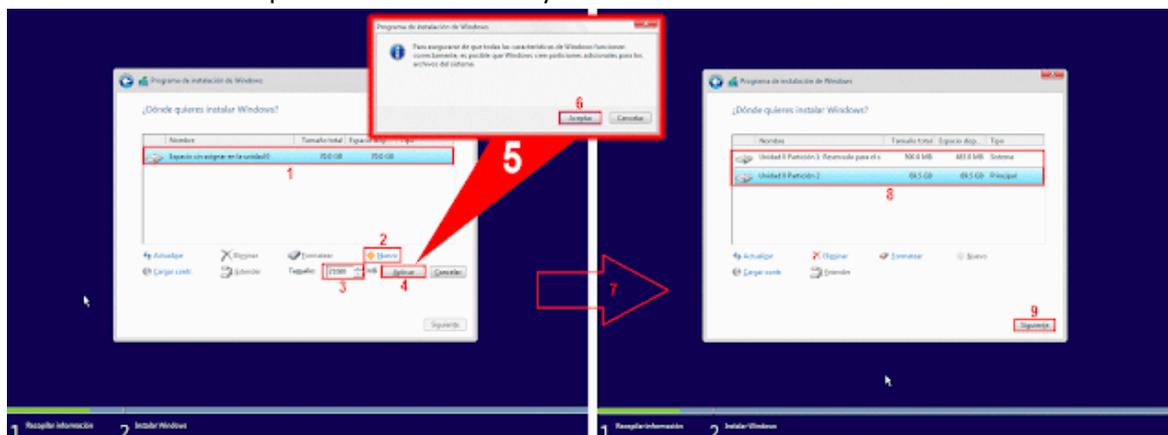
Paso 2: Aceptar términos de licencia y escoger que tipo de instalación desde cero o sólo conservando archivos.



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.



Paso 4: Comenzará el proceso de instalación y una vez terminado se reiniciará automáticamente.



221

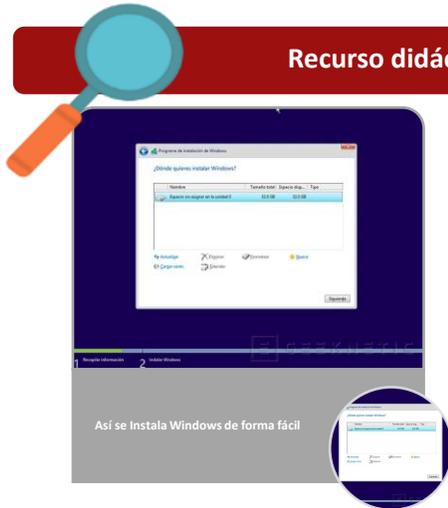
Una vez concluido la instalación saldrá la pantalla de configuración de sistema donde podremos acomodarla según nuestras necesidades.

Otras instalaciones de sistemas operativos

<p>Mac</p> <ul style="list-style-type: none"> •Descargar nuevo SO •ir a apps y complementar la instalación •Ubicar carpeta •Utilidades de disco •Restaurar sistema •buscamos origen del SO •Reiniciar 	<p>Linux</p> <ul style="list-style-type: none"> •Configurar USB •Seleccionar idioma •Distribución de teclado •Seleccionar modo de instalación •Elegir si queremos actualizar. •Eligir instalar como Ubuntu •Reiniciar 	<p>Chrome Os</p> <ul style="list-style-type: none"> •Configurar prendrive •Reiniciar •Configurar bios para inicio de USB



Recurso didáctico sugerido



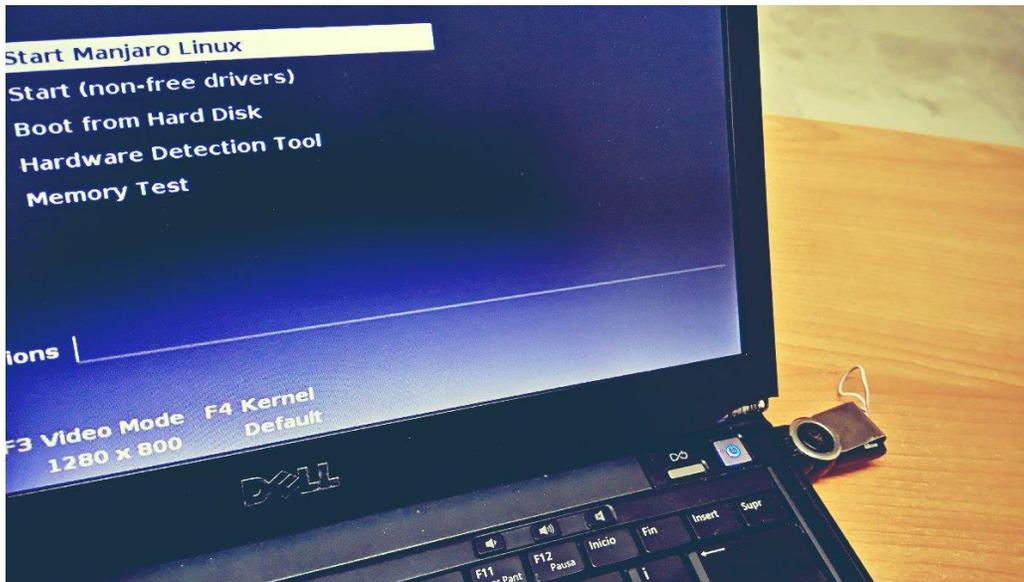
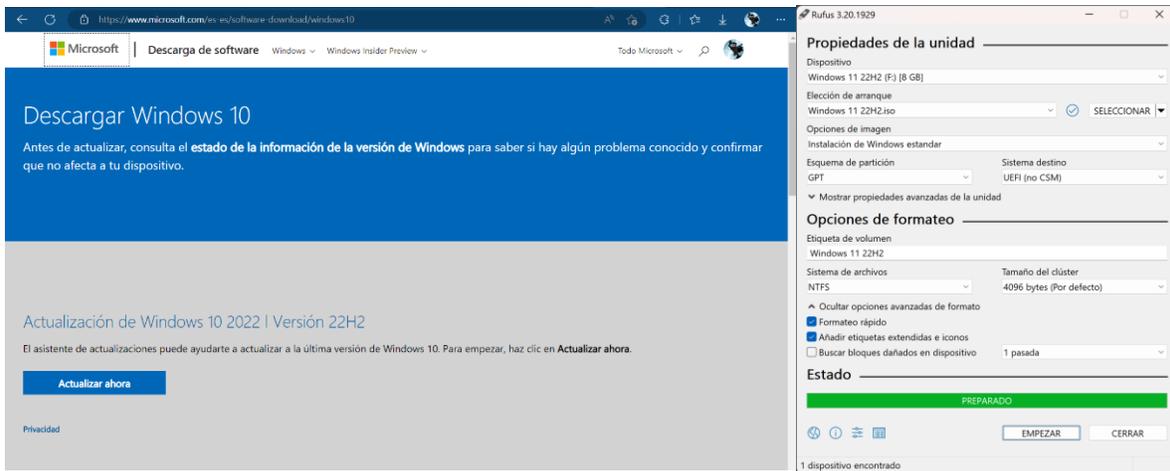
https://www.tiktok.com/@digitalifemx/video/7145960999584107782?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7175101634225161733



Práctica 4 – Opción A. "USB arranque de SO"



Instrucciones: Crear un USB de arranque de SO con el programa RUFUS, el sistema debe ser Windows 10 haciendo uso del programa utilitario RUFUS para su posterior comprobación; entregar un reporte en Microsoft Word de los pasos realizados (con capturas de pantalla) desde la descarga de la utilidad hasta la creación del USB de arranque, explicación de las opciones seleccionadas y un USB (de mínimo 8 GB) que contenga el Sistema Operativo, al final, redactar la experiencia que se obtuvo de forma personal. Verificar el funcionamiento con tu docente.



LISTA DE COTEJO PRÁCTICA 4 OPCIÓN A "USB arranque del SO"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Práctica		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCPRACT4	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Reconoce la definición de Sistemas operativos	1	
2	Crea una memoria de instalación de SO a través del programa RUFUS	1	
3	Identifica los diferentes SO	1	
4	Identifica los diferentes sistemas de partición	1	
5	Ubica el acceso a las opciones de arranque de USB	1	
6	Identifica los pasos de instalación del SO	1	
7	Analiza las opciones de preinstalación del SO	1	
8	Diferencia otras instalaciones de SO	1	
9	Utiliza correctamente el programa RUFUS	1	
10	Reconoce y realiza los pasos de otro SO	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Ejercicio Teórico 7 – Opción B. “Instalación del SO”



Instrucciones: Mediante una diapositiva presentar los pasos de instalación de un sistema operativo asignado por el docente en el que se muestre su configuración y hasta su primer inicio del sistema, al final, incluir comentario de experiencia personal .

225



**LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 7
OPCIÓN B
"Instalación del SO"**

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Diapositivas				
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCET7	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG3.3			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Realiza la instalación del sistema operativo Windows 10			1	
2	Realiza la configuración inicial básica			1	
3	La dispositiva presenta los pasos de instalación del sistema operativo			1	
4	Incluye la presentación inicial de la diapositiva con la información de los integrantes			1	
5	Las diapositivas son descritas paso a paso			1	
6	Presentan la conclusión al final de la diapositiva de manera personal			2	
7	Presenta una redacción sin faltas de ortografía, ni errores gramaticales.			1	
8	Entrega en tiempo y forma con forme los criterios señalados por el docente.			1	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Instalación de controladores

Los drivers de una PC o controladores son la configuración con el que SO se instala para que podamos usar nuestro equipo de forma correcta y no tener ningún detalle al trabajar con ella como, por ejemplo: sonido, video, red, etc. Es por eso y muy importante conocer cuáles son los drivers que debe tener instalada nuestra PC o actualizarlos para que tengan un mejor funcionamiento.

Según la página web 247tecno.com los define como: Los drivers son un tipo de programa muy especial porque son los que se encargan de permitir que el sistema operativo se pueda comunicar con las partes de una computadora, es por ese motivo que son un software con el que se logra conducir un mensaje para que llegue a su destino. Por lo tanto, sin su participación para Windows sería imposible saber qué hacer con determinados dispositivos

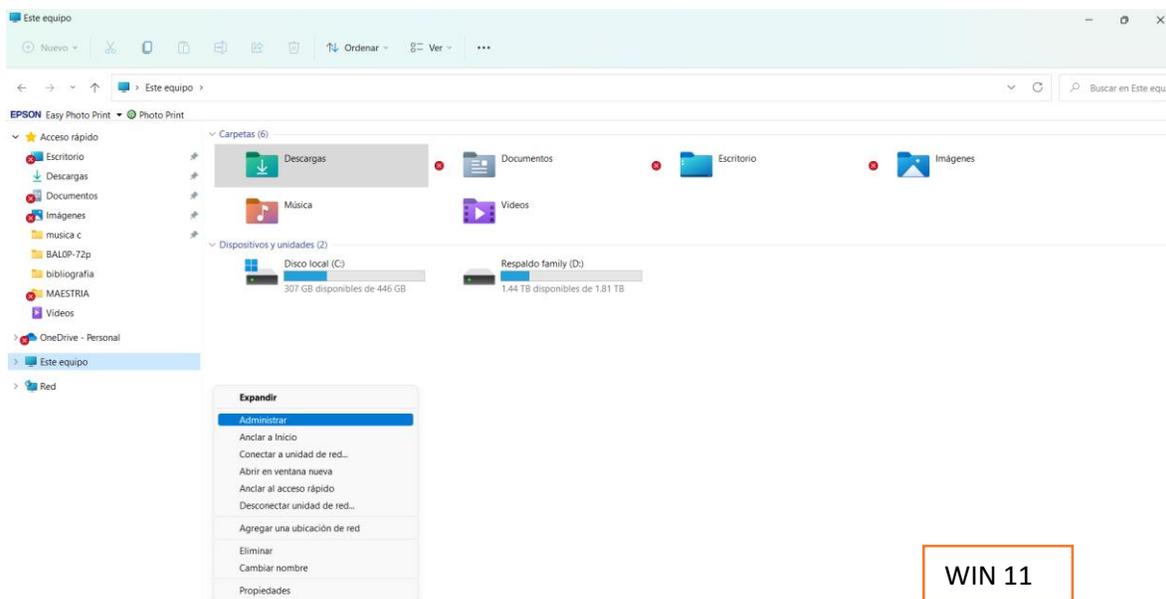
Clasificación de los drivers

Por el uso de los controladores se podría decir que se puede clasificar en:



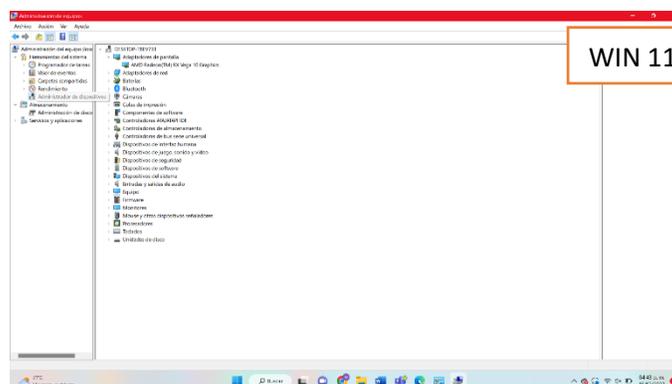
A través de la venta de unidades de la PC, verás en la parte izquierda de la pantalla la ventana o el apartado de nuestras carpetas, se podrá visualizar el icono de mi PC y con el clic derecho para abrir el menú y seleccionar la opción de administrar para tener acceso al menú de drivers que necesitas instalar o actualizar:





WIN 11

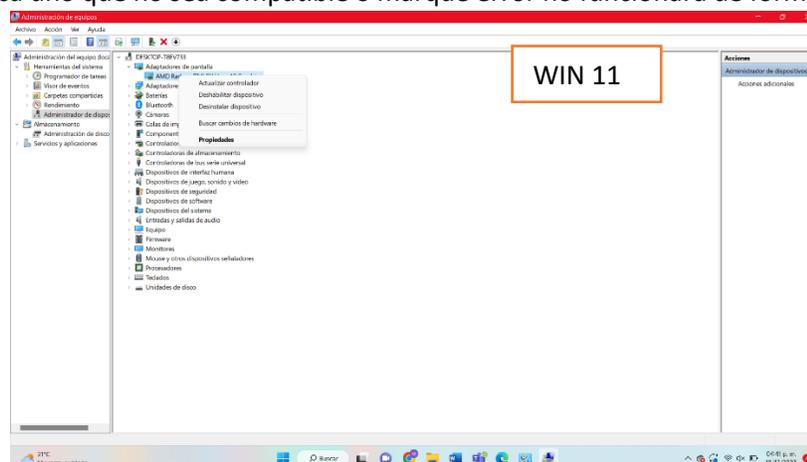
Se abrirá la venta de administrador de equipos y luego se seleccionará la opción de administrador de dispositivos donde podremos ver todos nuestros drivers instalados:



WIN 11

Por lo general cuando instalas o conectar un nuevo periférico externo en la PC se instala automáticamente en la PC siempre y cuando este conectada a la red, pero si no es así se tiene que usar el disco de instalación o descargarlo de la página oficial del producto, es importante instalar el driver correcto ya que se coloca uno que no sea compatible o marque error no funcionará de forma correcta y tendremos problemas a la hora de trabajar con la PC.

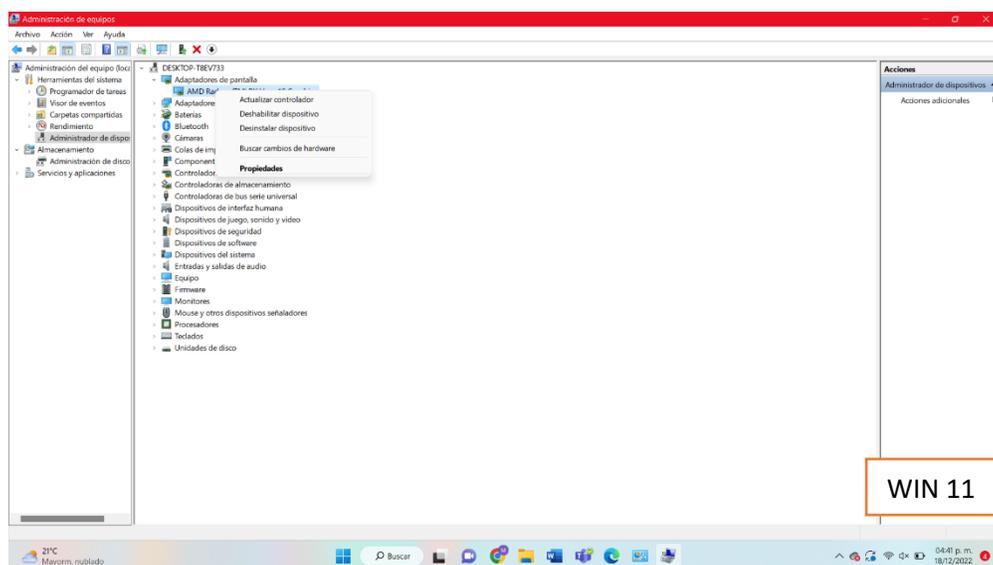
En la opción “Buscar cambios de hardware” nos sirve para detectar si hay dispositivos nuevos a instalar o actualizar



WIN 11



En la siguiente imagen podemos observar las opciones que tenemos para nuestros controladores



229

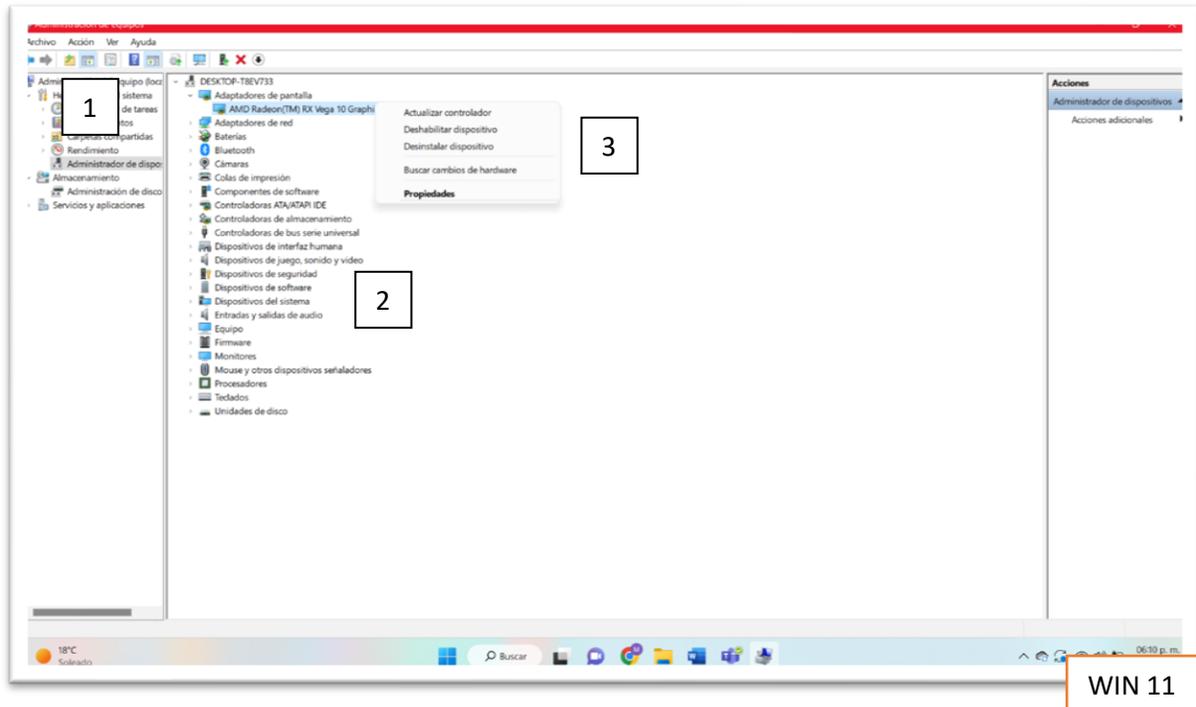
De los drivers principales podemos destacar los siguientes:

Controladores

- Vídeo:** 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..

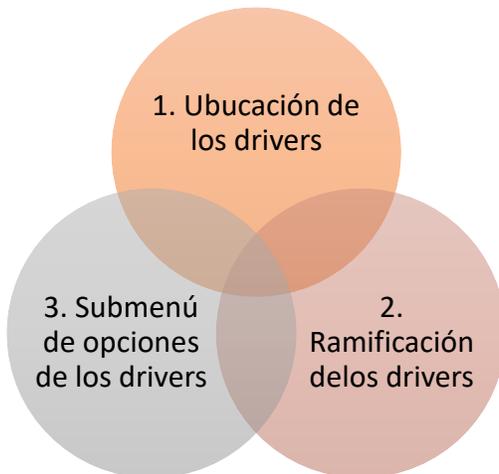
Existen diferentes tipos de drivers que igual son necesarios para el uso correcto de una PC como el bluetooth o la cámara, pero no son indispensables para el uso operativo del equipo.





230

COBIDATO: Los controladores varían dependiendo la versión del hardware, así como la del sistema que se está instalando, es importante que antes de agregar un controlador se verifique tanto la compatibilidad como disponibilidad ya que si no se instala el correcto provocaría errores de sistema que puede dañar los procesos normales de una PC.



Recurso didáctico sugerido



Cómo y dónde descargar todos los drivers del ordenador



<https://www.adslzone.net/como-se-hace/pc/descargar-drivers/>



Actividad 7 – Opción A. “Actualizando drivers”



Instrucciones: Realizar un reporte de Actualización de driver (controladores) a través de la utilidad Administrador de dispositivos (de Windows), alumno analizará los drivers instalados si requieren instalación o actualización en equipos de 3 integrantes.

No. Reporte	
Nombre:	
Fecha:	
Actividad:	

Nombre	Versión del controlador	¿Actualización?	
		Si	No

Detalles:



**LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 7
OPCIÓN A
"Actualizando drivers"**

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Reporte				
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCACT7	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG3.3			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Reconoce la definición de controladores			1	
2	Identifica la clasificación de los controladores			1	
3	Diferencia entre un controlador nativo del PC y uno externo			1	
4	Reconoce la ubicación de los controladores			1	
5	Identifica las opciones de controladores			1	
6	Ubica la ramificación de los controlades			1	
7	Instala correctamente el controlador			1	
8	Identifica las características de los controladores principales			1	
9	Reconoce las versiones de los controladores			1	
10	Utiliza la TIC para diferenciar controladores			1	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Ejercicio Teórico 2 – Opción B. “Actualizando drivers”



Instrucciones: Apoyado por el uso de la TIC de su preferencia, realizar una tabla comparativa de los controladores nativos del sistema operativo, anotando la versión de firmware de cada controlador.

Nombre del dispositivo	Versión Controlador	Versión Firmware



LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 2 OPCIÓN B "Actualizando Drivers"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Cuadro comparativo		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCET2	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Reconoce la definición de controladores	1	
2	Identifica la clasificación de los controladores	1	
3	Diferencia entre un controlador nativo del PC y uno externo	1	
4	Reconoce la ubicación de los controladores	1	
5	Identifica las opciones de controladores	1	
6	Ubica la ramificación de los controlades	1	
7	Instala correctamente el controlador	1	
8	Identifica las características de los controladores principales	1	
9	Reconoce las versiones de los controladores	1	
10	Utiliza la TIC para diferenciar controladores	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Instalación de paquetería

Para entender el termino paquetería debemos referirnos a los programas que necesitaremos para poder utilizar nuestro computador. Generalmente conocido como software son todas las aplicaciones que permiten a la computadora realizar las tareas.

Existen 2 diferencias entre los softwares que podemos utilizar y son:

Libre	Comercial
<ul style="list-style-type: none"> • Gratuito • Compatibilidad • Variedad 	<ul style="list-style-type: none"> • Soporte • Mas opciones • Seguridad

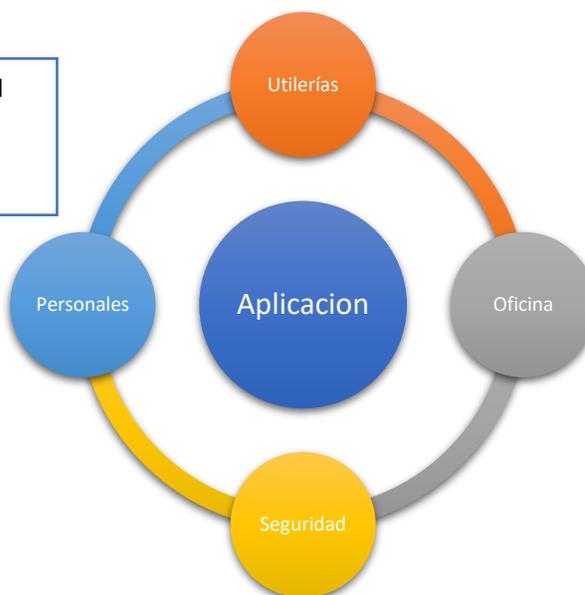
Pero, así como existen estas ventajas por cada uno igual existen sus desventajas:

LIBRE	COMERCIAL
No ofrecen soporte continuo	Suele ser costoso
Mayor riesgo de virus	No hay variedad
Opciones de herramientas limitadas	Requiere muchos requisitos del sistema

Se deben entender que no solo existen un solo tipo de software, su clasificación abarca más allá de lo comúnmente conocemos como paquetería o sistema; para ello mostramos una los diferentes tipos de softwares y algunas de sus usos:

COBIDATO: Recuerda investigar opciones de aplicaciones para asegurarte de instalar la mejor para tu equipo.

COMÚNMENTE UTILIZADO EN EQUIPOS DE OFICINA O EDUCATIVAS

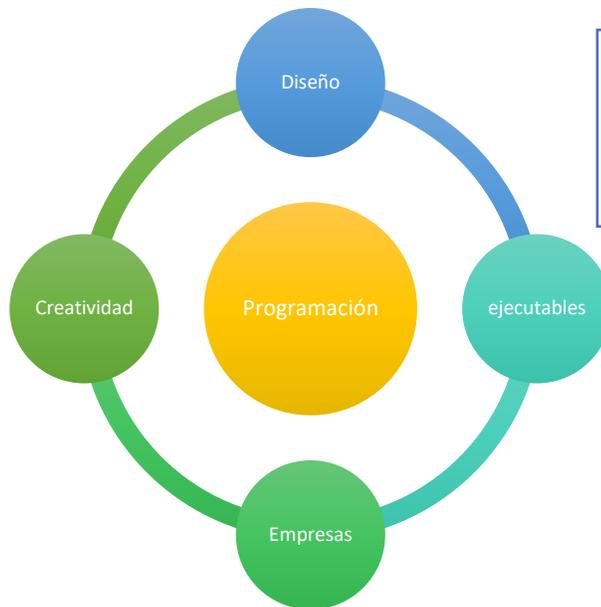


PARA USO DE PROGRAMADORES

 DEDICADOS AL DISEÑO Y

 CREACION DE OTRAS

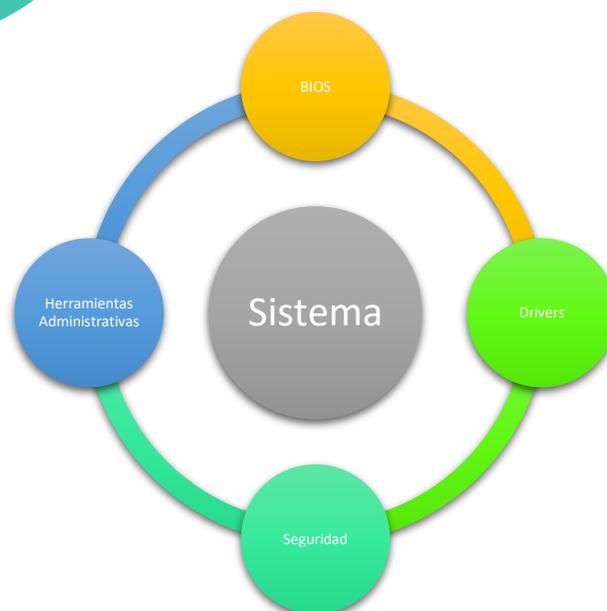
 APLICACIONES



EXCLUSIVOS DEL SISTEMA Y SU

 MANEJO PARA USO EXCLUSIVO DE

 LOS EXPERTOS DE SISTEMAS.



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.

<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Es una familia de aplicaciones que uno de sus principales usos es la creación, modificación o edición de archivos.</p>	<p>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</p>

Recurso didáctico sugerido

EL PROGRAMA que Debes Instalar después de Formatear tu PC

<https://youtu.be/Uq8hFtdqoZQ>



Recomendaciones antes de instalar un programa

Como recomendación antes de instalar cualquier programa, paquetería o utilidades que "le puedan servir a un pc" se debe seguir lo siguiente:

Verificar que el programa sea confiable

- Buscar en sitios seguros

Tener un buen antivirus

- Asegurarse si es gratuito o de paga

Buscar reseñas acerca del programa

- Tratar que sea de licencia u original

Esto con el fin de asegurar que lo que se está instalando sea seguro para nuestro equipo y evitar perder información o que nuestra privacidad sea vulnerada.



Actividad 8 – Opción A. “Instalando programas”



Instrucciones: Mediante la plataforma TIK-TOK, realizar un video acerca de la instalación de un programa de su preferencia, en el video deberá incluir la siguiente información:

- Página de descarga del programa (captura)
- Versión de Instalación
- Proceso de instalación (capturas)
- Primer inicio de ejecución del programa (captura de pantalla principal)
- Al final, comentar la utilidad o función del programa elegido
- Entregar el video con un mínimo de 2 minutos



**LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 8
OPCIÓN A
"Instalando programas"**

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Vídeo				
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCACT8	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG3.3			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
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	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Ejercicio Teórico 3 – Opción B. “Instalando programas”



Instrucciones: Docente solicita una tabla comparativa apoyado por el uso de la TIC de 6 programas a instalar, desarrollando sus usos; mencionar si son de indispensables y son de uso comercial, libre o ambos

Nombre del programa	Uso principal	Características	¿Comercial o Libre?
Microsoft Office			



LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 3 OPCIÓN B "Instalando programas"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Tabla comparativa		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCET3	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
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	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Lectura 7. "Conociendo el mantenimiento preventivo y correctivo del equipo de cómputo"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

244

¿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 computadora.

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.)



Fig. 1.1 Mantenimiento preventivo de una computadora
<http://mrhardware.es/importancia-del-mantenimiento-preventivo-en-una-computadora/>

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 cómputo antes de que éstas ocurran. 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.

¿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 de tener un ventilador.



- Aumentar la productividad
- Evitar pérdida de información

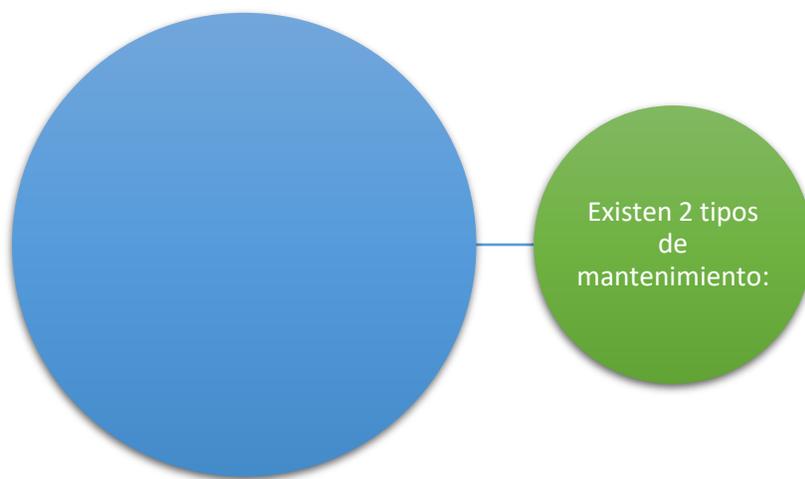
El mantenimiento correctivo se realiza con el objetivo de solucionar los problemas que se suscitan con el uso del equipo, es decir reparar lo que se pueda haber averiado.

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.)



245

Fig. 1.2 Mantenimiento preventivo al hardware
<https://sites.google.com/site/diferentesmantenimientosalpc/sop-orte-de-manera-presencial/mantenimiento-preventivo-al-software>



•Preventivo contingente

•También llamado No Planificado, es el mantenimiento que se lleva a cabo exactamente luego de que ocurra un fallo en la computadora, y que es necesario realizar ya que de otra manera no se puede utilizar.

•Correctivo programado

•Es un tipo de mantenimiento que se realiza con el propósito de adelantarse a los posibles problemas que puede presentar el hardware de una computadora.



Fig. 1.3 Gestión de mantenimiento asistido por computador.

[https://www.monografias.com/trabajos105/gestion-mantenimiento-asistido-computador/gestion-](https://www.monografias.com/trabajos105/gestion-mantenimiento-asistido-computador/gestion-mantenimiento-asistido-computador/gestion-)

que provee de una serie de características muy interesantes con las cuales seguir la evolución de las fallas de un equipo de computación.

Mantenimiento Proactivo es un tipo de mantenimiento especializado en la identificación y solución de las causas que suscitan problemas en las computadoras. Esta técnica está enfocada en encontrar la fuente de

Mantenimiento predictivo está estrechamente ligado al mantenimiento de tipo proactivo. Consiste básicamente en la detección temprana de fallas, es decir antes de que estas sucedan, lo que te permite solucionar el posible problema sin las complicaciones de tener que hacerlo cuando la computadora está en pleno funcionamiento.

Para hacer este tipo de diagnósticos se utilizan herramientas de software como Maintenance Pro,



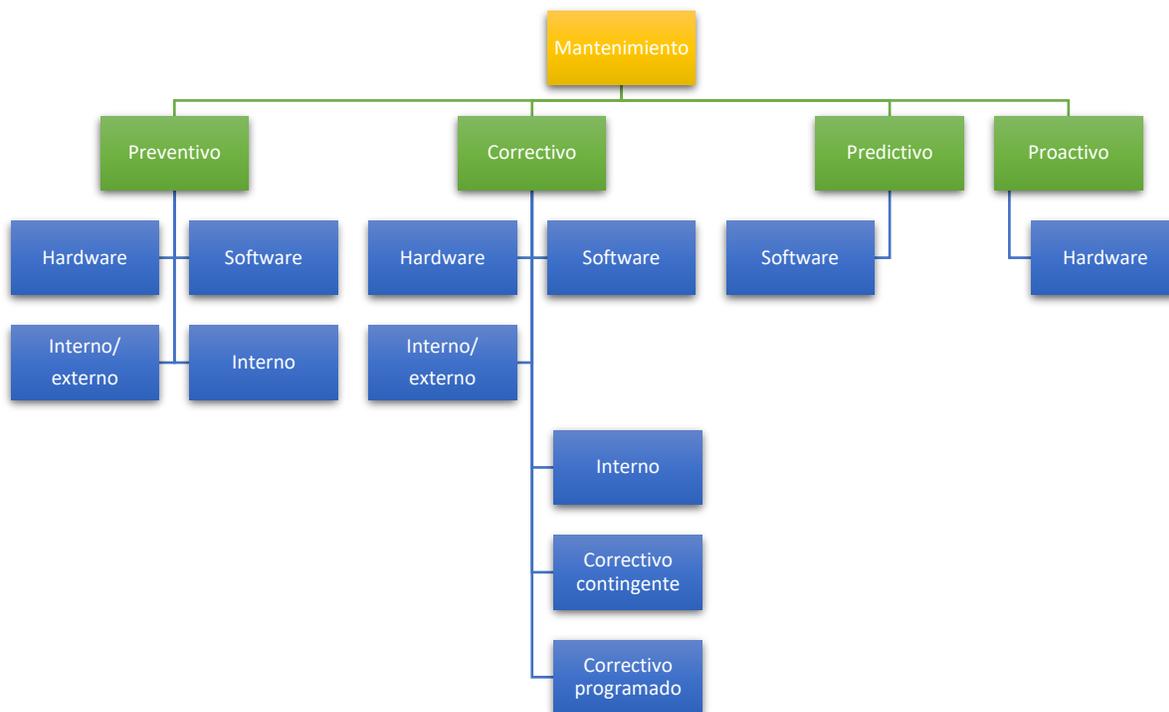
Fig. 1.4 Mantenimiento de computadoras.
https://www.tecnologia-informatica.com/mantenimiento-de-computadoras/#Mantenimiento_proactivo



los problemas, no en los fallos que estos pueden provocar. El mantenimiento proactivo se basa en el mantenimiento de tipo predictivo, pero a diferencia de este, en el mantenimiento proactivo es necesaria la participación del personal encargado del buen funcionamiento del equipamiento.

Tipos de Mantenimiento y Clasificación

246



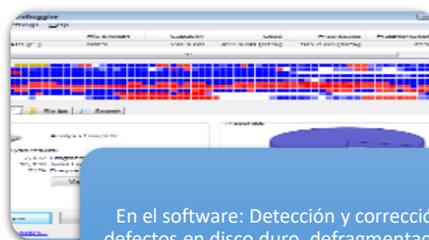
Características del Mantenimiento Preventivo

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:



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.



Características del Mantenimiento Preventivo

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.



Actividad 9. “Relacionando mantenimiento”



Instrucciones: Relaciona las siguientes cuestiones en la tabla e identifica el tipo de mantenimiento que corresponde; coloca la letra dentro del paréntesis según consideres la respuesta correcta.

()	Consiste en crear un ambiente favorable para el sistema y conservar limpias todas las partes que componen una computadora	Mantenimiento predictivo	
()	Consiste básicamente en la detección temprana de fallas, es decir antes de que estas sucedan, lo que te permite solucionar el posible problema sin las complicaciones de tener que hacerlo cuando la computadora está en pleno funcionamiento	Mantenimiento de hardware	
()	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.	Mantenimiento proactivo	
()	Detección y corrección de defectos en disco duro, desfragmentación de disco duro. Limpieza de virus y actualización en caso de contar con licencia de programa antivirus.	Mantenimiento correctivo	
()	Mantenimiento especializado en la identificación y solución de las causas que suscitan problemas en las computadoras.	Mantenimiento de software	
()	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.	Mantenimiento Preventivo	



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 9
"Relacionando el mantenimiento"

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:					
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCACT9	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG3.3			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Identifica correctamente el tipo de mantenimiento preventivo			1	
2	Identifica correctamente el tipo de mantenimiento correctivo.			1	
3	Identifica correctamente el tipo de mantenimiento de software.			1	
4	Identifica correctamente los tipos de mantenimientos predictivo y proactivo			1	
5	Relaciona los elementos de la problemática planteada con las acciones a realizar.			1	
6	Relaciona las preguntas y respuestas 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	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10		

Retroalimentación

Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Lectura 8. "Materiales, herramientas, áreas de trabajo"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

250

Materiales, herramientas y áreas de trabajo

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.)

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.

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.



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.
- 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. También en los portátiles es necesario aplicar técnicas de limpieza interna y externa.
- 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.



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. (aratecna.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 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 Ccda 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.



Una pulsera antiestática. Para reducir el riesgo de la corriente estática.



Una brocha pequeña suave. Para ayudar a remover polvo y facilitar el trabajo del soplador y el aire comprimido.



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.



Aire comprimido. Para retirar suciedad de partes donde el soplador no pudo llegar; para limpiar las pantallas de los monitores.



Un soplador o aspirador. Retirá gran cantidad de polvo. Si cuenta con adaptadores para enviar aire con más presión, podremos omitir el aire comprimido.



Líquido para limpiar pantallas. Necesario en la limpieza del cristal de los monitores CRT y LCD.



Tela (microfibra).



Líquido desengrasante. Para una limpieza a detalle del gabinete.



Líquido antiestático. Elimina la estática que haya quedado o en el proceso de limpieza.



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.



Áreas de trabajo



Se debe realizar en una mesa de trabajo que no sea conductora de electricidad.



El espacio debe ser lo suficientemente amplio para manipular y colocar las unidades, componentes y cubiertas de PC.



Debe estar alejado de lugares húmedos o donde haya agua cerca.



Debe estar alejado de polvo.



Debe estar alejado de humo, de otra forma corre el riesgo de sobrecalentarse.



Debe estar ventilado.



No estar expuesto directamente al sol.



Debe tener contactos de energía.



Actividad 9. “Lo que deben saber para el mantenimiento del equipo de cómputo”



Instrucciones: Con base a las Lecturas 7 y 8, 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, Quizizz.

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.

Mantenimiento de PC

Estos son los pasos que seguimos cuando reparamos tu equipo

- 1** Diagnóstico Físico y Lógico del Equipo
- 2** Depuración de Sistema
Limpieza de aplicaciones y archivos temporales que ya no son necesarios.
- 3** Diagnóstico de configuración de Sistema.
Revisamos y optimizamos los programas de inicio y controladores.
- 4** Test de Estado de Disco, Defragmentación y Reparación de Errores
Exploración del disco para reparar y ordenar los sistemas de archivos alterados.
- 5** Test de RAM
Exploración y pruebas para revisar estado de la memoria de tu equipo.
- 6** Actualización de programas y sistema.
Verificamos que siempre trabajes con las versiones más recientes de software.
- 7** Análisis en busca de virus y malware.
Eliminamos bichos que se hayan colado a tu equipo.
- 8** Puesta a punto de Equipo.
Configuramos el equipo "adhoc" a tus funciones en el trabajo.



LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD 10
“Lo que debes saber para el mantenimiento del equipo de cómputo”

SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:		SEM:	2022-2023B
DOCENTE:					
ESTUDIANTE:					
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Infografía				
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCACT10	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%		
COMPETENCIAS GENÉRICAS			COMPETENCIAS PROFESIONALES		
CG3.3			CPBTIC3		
INDICADORES				PUNTOS	CUMPLE
1	Contiene información sobre los criterios de mantenimiento y medidas de seguridad.			1	
2	Contiene información sobre los materiales, herramientas y áreas de trabajo.			2	
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.			1	
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	
Nivel de Logro		R=6	B=8	CL=10	

Retroalimentación	
Logros obtenidos:	Aspectos por mejorar:



Lectura 9. "Explorando y revisando físicamente la PC"



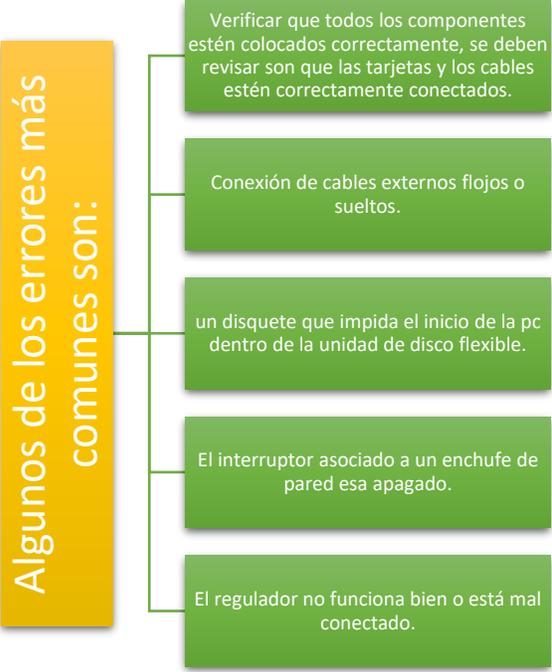
Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

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.).



¿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.

258

¿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:
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Que exista iluminación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nuestra revisión consiste en: • Checar que los ventiladores no estén atascados. • Observar que todos los componentes estén bien puestos en su lugar correcto. • 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.



Lectura 10. "Tuneando interna y externamente los componentes y periféricos del PC"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

259

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:

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • El gabinete • Disco duro • Lente de la unidad de CD • Tarjetas y memorias | <ul style="list-style-type: none"> • La fuente de poder • La tarjeta madre • Cables y conectores • Teclado y mouse |
|--|--|



Limpeza interna

Indicaciones para llevar a cabo la limpieza:	
<ul style="list-style-type: none"> • 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.). 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.



Fig. 1.6 Mantenimiento, materiales para limpieza interna y externa de pc.

<http://silviscaballero.blogspot.com/p/materiales-para-la-limpieza-interna-y.html>

Limpeza 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 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.

Limpeza 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.

Limpeza 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.

Limpeza Externa

Como limpiar el monitor

El polvo, salpicaduras y huellas ensucian las 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.



Fig. 1.7 ¿Cuál es la mejor manera de limpiar y desinfectar tu monitor?

<https://www.benq.com/es-mx/centro-de-conocimiento/conocimiento/mejor-manera-de-limpiar-tu-monitor.html>

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 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 abajo, 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.



Fig. 1.8 Formas de limpiar tu teclado de tu ordenador.
<https://www.pccomponentes.com/limpiar-teclado-ordenador-portatil>

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.



Fig. 1.9 Consejos y frecuencia para limpiar el mouse de la computadora para juegos.
<https://www.screenhacker.com/es/tips-and-frequency-for-cleaning-gaming-computer-mouse/>

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 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)

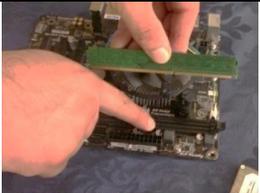
Pasos para realizar una limpieza interna y externa de un equipo de cómputo de escritorio, utilizando las herramientas y medidas de seguridad necesarias.

<p>Paso 1</p>	<p>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.</p>	
<p>Paso 2</p>	<p>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.</p>	
<p>Paso 3</p>	<p>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 corresponde n 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.</p>	
<p>Paso 4</p>	<p>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.</p>	
<p>Paso 5</p>	<p>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.</p>	
<p>Paso 6</p>	<p>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.</p>	



<p>Paso 7</p>	<p>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.</p>	
<p>Paso 8</p>	<p>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 soplear con el aire comprimido hasta retirar el polvo. Puedes usar un cubre bocas para no respirar el polvo que se remueve.</p>	
<p>Paso 9</p>	<p>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.</p>	
<p>Paso 10</p>	<p>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.</p>	
<p>Paso 11</p>	<p>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 sopleta 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.</p>	



Paso 12	<p>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.</p>	
Paso 13	<p>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.</p>	
Paso 14	<p>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</p>	
Paso 15	<p>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.</p>	
Paso 16	<p>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.</p>	
Paso 17	<p>Se fijan las unidades de almacenamiento y ópticas en el gabinete, colocandolos tornillos por ambos lados.</p>	





Práctica 5 – Opción A. “Video mantenimiento preventivo”



Instrucciones: Con base en la Lectura 9 “Tuneando interna y externamente los componentes y periféricos del PC”. Integra equipo de 5 personas para realizar un video de mantenimiento preventivo de PC, utiliza un celular para realizarlo y el video debe ser en formato mp4.

266

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.

NOTA: En caso de no tener la disponibilidad de un equipo de cómputo, para realizar la práctica del video de mantenimiento de Pc’s. Realizar la actividad No. ____ Formato de reporte de la práctica de la limpieza interna y externa de un equipo de cómputo contenida en la guía del estudiante.



LISTA DE COTEJO PRÁCTICA 5 OPCIÓN A "Vídeo mantenimiento preventivo"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Práctica		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCPRACT5	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	El video muestra el procedimiento adecuado para la limpieza interna de un equipo de Cómputo.	2	
2	El video muestra el procedimiento adecuado para la limpieza externa de un equipo de Cómputo.	1	
3	Identifica y utiliza los materiales necesarios para el mantenimiento preventivo.	1	
4	Realiza el video utilizando un equipo de cómputo para darle el mantenimiento preventivo interno y externo.	1	
5	Realiza el video en el formato .mp4.	1	
6	Trabaja en equipo y de forma colaborativa.	2	
7	Entrega su actividad en los tiempos establecidos por el docente, respetando los criterios de entrega.	1	
8	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollar de su actividad.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Ejercicio Teórico 5 – Opción B. “Reporte mantenimiento”



Instrucciones: Se organizan en equipos de 5 y realizan la práctica solicitada, apoyados en la lectura “Tuneando interna y externamente los componentes y periféricos del PC”.

Rellena el formato de reporte del mantenimiento preventivo del PC, que se encuentra en la guía del estudiante colocando: Nombre de los integrantes del equipo, el desarrollo de la práctica, evidencias fotográficas y conclusiones.

 COBATAB		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:	
Practica: Reporte de Mantenimiento preventivo de Pc.		No. de practica:		Fecha:	
Materiales para utilizar:					



Desarrollo: (Mantenimiento Interno y externo del PC):

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):



LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 5 OPCIÓN B "Reporte de mantenimiento"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Reporte		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCET5	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	El Formato muestra el procedimiento adecuado para la limpieza interna de un equipo de Cómputo.	1	
2	El Formato muestra el procedimiento adecuado para la limpieza externa de un equipo de Cómputo.	1	
3	Identifica y utiliza los materiales necesarios para el mantenimiento preventivo.	1	
4	El reporte no contiene faltas de ortografía.	1	
5	Trabaja en equipo y de forma colaborativa.	1	
6	La información del formato es clara, entendible y apegado al tema.	2	
7	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollar de su actividad.	1	
8	Entrega su actividad en los tiempos establecidos por el docente, respetando los criterios de entrega.	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Lectura 11. "Viviendo entre redes"



Instrucciones: Con atención realiza la lectura, subraya las ideas principales.

271

Cableado de una red casera.

Cableado 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 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?



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.

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 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 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 imagina que tienes en tu casa una conexión de 200 Mbps, pero que tu cable de red sólo es capaz 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.

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

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 para 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 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 cables.



Cables:

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.

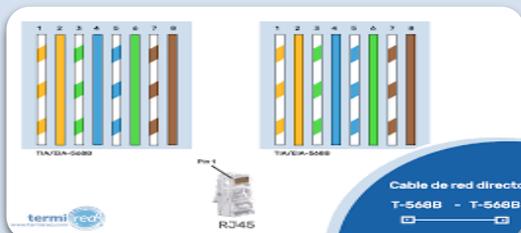
STP (Shielded Twisted Pair- Par trenzado apantallado):

- 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.

Por otra parte, tenemos el modo de conectar 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)



Práctica 6 – Opción A. “Armado Cables estándar 568A, 568B”



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.



LISTA DE COTEJO PRÁCTICA 6 OPCIÓN A "Armando cables estándar 568A, 568B"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Práctica		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCPRACT6	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Enumera el procedimiento adecuado para el armado del cable UTP.	2	
2	Realiza la actividad en tiempo y forma.	1	
3	Identifica de manera correcta el armado del cable de red.	1	
4	Identifica y utiliza los materiales necesarios para el armado de un cable de red.	1	
5	Identifica y utiliza las herramientas correctas en forma adecuada.	1	
6	Sigue las indicaciones del docente para el armado de la red.	1	
7	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollar de su actividad.	1	
8	Entrega en tiempo y forma con respecto a las indicaciones del docente	2	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Ejercicio Teórico 6 – Opción B. “Armado Cables estándar 568A, 568B”



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.

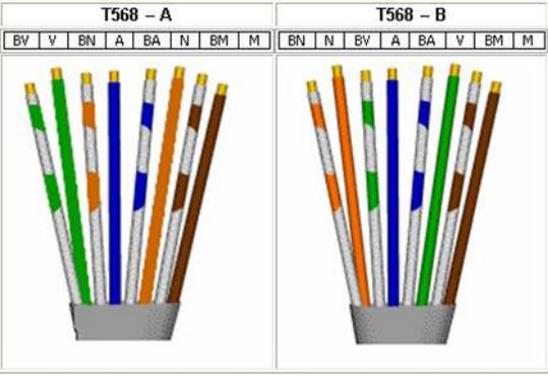
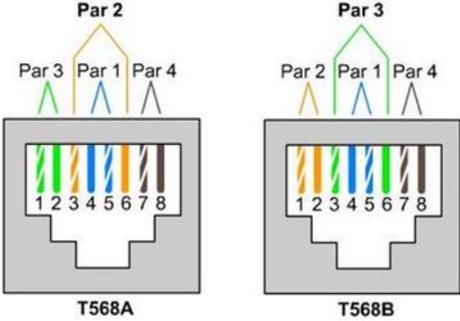
Visualiza el siguiente video “Ponchar Cable de Red UTP - Rj45 Norma Básica para siempre 2022” https://www.youtube.com/watch?v=RMqHHn4kGXY&ab_channel=EduOficialYT y Poniendo en práctica los conocimientos de la lectura “cableado e instalación física y lógica de una red casera” menciona los materiales a 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.



<p>()</p>	<p>Ordenar los hilos, de acuerdo con la norma elegida, como se muestra en la siguiente imagen.</p> 
<p>()</p>	<p>Para ayudar a conservar el orden de la norma elegida y su posterior inserción en el Jack RJ45, usar las guías respectivas.</p>
<p>()</p>	<p>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.</p>
<p>()</p>	<p>Ensamblar el conector usando el Crimping Tool.</p>
<p>()</p>	<p>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.</p> 
<p>()</p>	<p>Verificar que una pequeña parte de la cubierta exterior quede dentro del conector.</p>



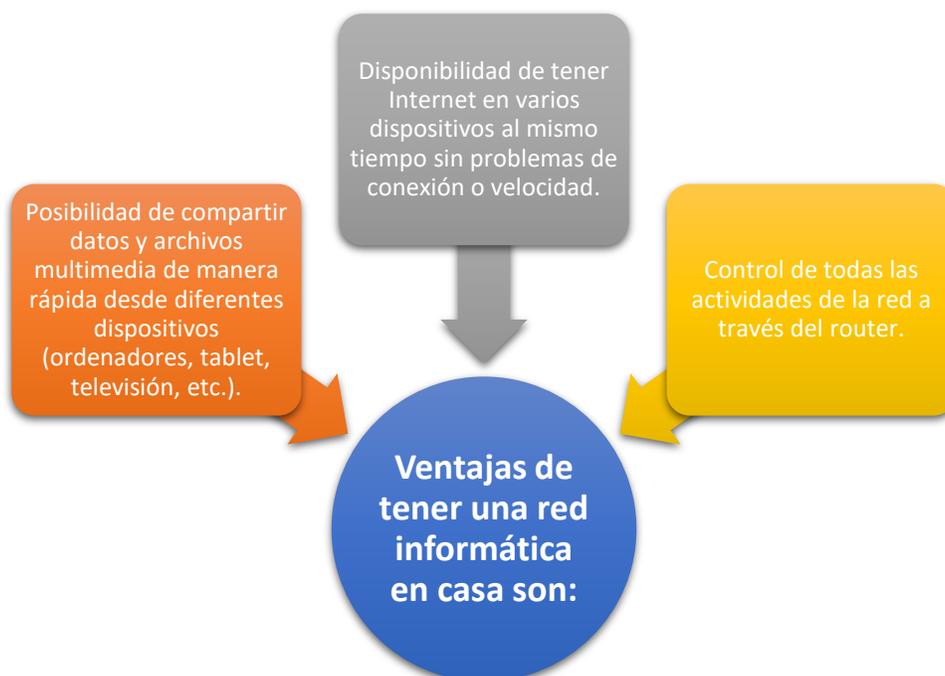
LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 6 OPCIÓN B "Armando cables estándar 568A, 568B"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Esquema		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCET6	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	Enumera el procedimiento adecuado para el armado del cable UTP.	2	
2	Realiza la actividad en tiempo y forma.	1	
3	Identifica de manera correcta el armado del cable de red.	1	
4	Identifica y utiliza los materiales necesarios para el armado de un cable de red.	1	
5	Identifica y utiliza las herramientas correctas en forma adecuada.	1	
6	Sigue las indicaciones del docente para el armado de la red.	1	
7	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollar de su actividad.	1	
8	Entrega en tiempo y forma con respecto a las indicaciones del docente	2	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



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 Wifi.



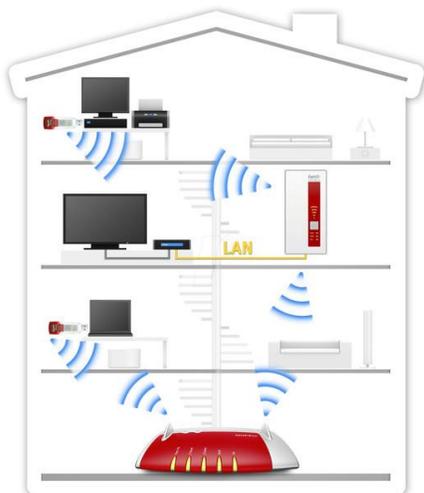
Elementos para instalar una red:

- 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 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 los 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.

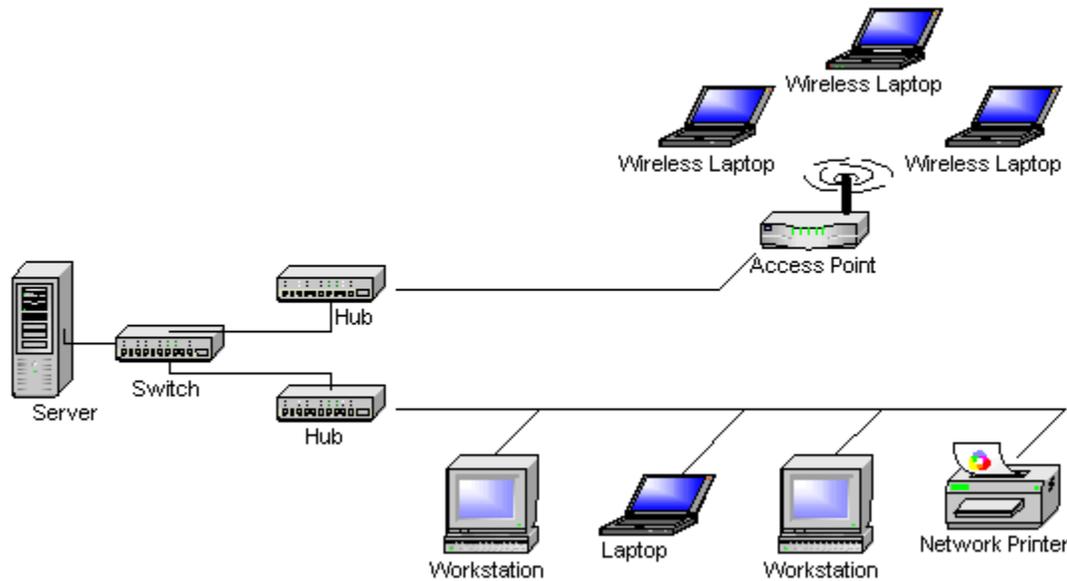
Componentes físicos y lógicos.

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).



Práctica 7 – 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.

282

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 e 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.



LISTA DE COTEJO PRÁCTICA 7 OPCIÓN A "Enredados"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Práctica		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCPRACT7	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	El alumno realiza el procedimiento adecuado para el armado de la red casera.	1	
2	El alumno menciona la información certera y veraz.	1	
3	El alumno entregó la guía en tiempo y forma.	1	
4	El alumno incluye, portada y conclusión.	1	
5	Responde a todos los cuestionamientos.	1	
6	Identifica los elementos que componen una red local.	2	
7	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollar de su actividad.	1	
8	Entrega en tiempo y forma conforme a las indicaciones del docente	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Ejercicio Teórico 7 – Opción B. “Enredados”



Instrucciones: Elabora una guía básica para montar una red doméstica y responde los siguientes cuestionamientos.

284

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.
 - Escriba “redes” en la barra de búsqueda de inicio o diríjase al “Centro de Redes y Recursos compartidos”.
 - Después de presionar Enter o cliquear 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.



LISTA DE COTEJO EJERCICIO TEÓRICO 7			
OPCIÓN B			
"Enredados"			
SUBMÓDULO:	II Mantenimiento y Redes de Cómputo	TURNO:	SEM: 2022-2023B
DOCENTE:			
ESTUDIANTE:			
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:	Guía		
NOMENCLATURA:	M2-SB2-LCET7	VALOR DE LA EVIDENCIA:	5%
COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
CG3.3		CPBTIC3	
INDICADORES		PUNTOS	CUMPLE
1	El alumno realiza el procedimiento adecuado para el armado de la red casera.	1	
2	El alumno menciona la información certera y veraz.	1	
3	El alumno entregó la guía en tiempo y forma.	1	
4	El alumno incluye, portada y conclusión.	1	
5	Responde a todos los cuestionamientos.	1	
6	Identifica los elementos que componen una red local.	2	
7	Demuestra responsabilidad e iniciativa para el desarrollar de su actividad.	1	
8	Entrega en tiempo y forma conforme a las indicaciones del docente	1	
Nivel de Logro	R=6	B=8	CL=10
Retroalimentación			
Logros obtenidos:		Aspectos por mejorar:	



Lección 10 Construye-T

Colaboración

287

Lección 10 Evalúo mi manera de trabajar colaborativamente



El reto es que evalúen su desempeño a nivel personal, dentro del grupo de trabajo y del salón de clases con el fin de asumir una actitud responsable que los impulse a involucrarse y a proponer acciones en beneficio de su grupo de trabajo, salón de clases y comunidad escolar.

La maestra escuchó la conversación entre los miembros del equipo que expondrían en su clase, quienes discutían con Javier porque no había preparado su parte. Riéndose, les dijo que la tendría lista en 5 minutos; lamentablemente, la falta de análisis lo llevó a copiar el texto de un reconocido autor sin citarlo, lo que afectó la calificación del equipo, pues como bien sabían, el plagio es ilegal. Javier se sintió muy apenado y prometió que cambiaría su actitud. ¿Qué opinas del comportamiento de Javier en la colaboración con su equipo?

Para tu vida diaria

En familia, recuerden alguna meta que hayan tenido en común. ¿Cuáles eran las responsabilidades que debían cumplir cada uno para lograrla? ¿Todos las cumplieron? y, en caso de no haber sido así, ¿por qué no lo hicieron? ¿Cómo impactó esto en los demás integrantes de la familia?

Actividad 1

a. Individualmente, analiza tu comportamiento cuando colaboras en equipo y contesta la siguiente tabla.

Rasgos de persona que sabe colaborar en equipo	Sí	No
¿Reconoces que no siempre tienes la razón?		
¿Eres flexible y aceptas los cambios que se puedan presentar durante los proyectos?		
¿Reconoces que los puntos de vista de los otros también son importantes?		
¿Estás abierto a escuchar lo que tienen que decir los demás miembros del equipo?		
¿Te preocupas por tener clara la meta común y trabajas para lograrla?		
¿Aceptas las críticas constructivas?		
Si algo se sale de control ¿propones nuevas ideas y soluciones?		

