



"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de la Mujeres en México"

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NÚM. 82 "JOSÉ REVUELTAS"

"Hay que alcanzar la exaltación verdadera, para lograrlo, hay que ser serenos, sin prisas, estudiar, trabajar y disciplinarse"

Guía de Estudios de la materia de Comunidades Virtuales (Periodo Uno)

4to. semestre grupo: _____ turno: _____

Profesor: Juan Gerardo Brito Barrera

Ciclo escolar 2023-2

Alumno: _____

1er. Periodo de regularización= 2do. Periodo de regularización; 3er. Periodo= examen 100%

Son 2 trabajos para evaluar el curso, te pedimos que los realices:

Trabajo 1: (50%)

Actividades presenciales, que debes de realizar o mostrar son las siguientes:

1er. Bimestre.



Presencial 4 CV 2 horas.pdf
Tipos de Comunidades Virtuales
Presencial 4 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 165.5 KB
[Descarga](#)



Presencial 6 CV 2 horas.pdf
Community Manager y redes 1ra. parte.
Presencial 6 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 317.1 KB
[Descarga](#)



Presencial 8 CV 2 horas.pdf
Redes de computadoras 2da. parte.
Presencial 8 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 198.0 KB
[Descarga](#)



Presencial 10 CV 2 horas.pdf
Redes de computadoras 3ra. parte.
Presencial 10 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 167.5 KB
[Descarga](#)

2do. Bimestre



Presencial 14 CV 2 horas.pdf
Algunos empleos en Internet
Presencial 14 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 261.8 KB
[Descarga](#)



Presencial 16 CV 2 horas.pdf
Empleos Freelancer and Outsourcing
Presencial 16 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 214.8 KB
[Descarga](#)



Presencial 18 CV 2 horas.pdf
Clase 18 social influencer, podcasting, Youtubers
Presencial 18 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 219.1 KB
[Descarga](#)



Presencial 20 CV 2 horas.pdf
Clase 20 Influencer publicidad engañosa.
Presencial 20 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 166.4 KB
[Descarga](#)

3er. Bimestre



Presencial 24 CV 2 horas.pdf
Comunidades virtuales educativas
Presencial 26 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 179.6 KB
[Descarga](#)



Presencial 26 CV.pdf
Comercio electrónico, e-commerce
Presencial 26 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 164.5 KB
[Descarga](#)



Presencial 28 CV 2 horas.
E-learning
Presencial 28 CV 2 horas_a.pdf
Documento Adobe Acrobat 218.3 KB
[Descarga](#)



Presencial 30 CV 2 horas.pdf
Diseño de contenidos y herramientas colaborativas
Presencial 30 CV 2 horas.pdf
Documento Adobe Acrobat 171.6 KB
[Descarga](#)

En total son 12 actividades.

Estos son los links donde puede encontrarlos:

Primer bimestre

<https://www.jgbb.com.mx/alumnos-computaci%C3%B3n/comunidades-virtuales/primer-bimestre-cv/>

2do. bimestre

<https://www.jgbb.com.mx/alumnos-computaci%C3%B3n/comunidades-virtuales/segundo-bimestre-cv/>

3er. bimestre

<https://www.jgbb.com.mx/alumnos-computaci%C3%B3n/comunidades-virtuales/tercer-bimestre-cv/>

Trabajo 2: (50%)

Realiza las siguientes actividades de la plataforma: Formulario del 1er. 2do y 3er. Bimestre.

Entra a tu correo de Gmail (no es el institucional) date de alta a classroom con el siguiente código:

2mlz4r4

Objetivo general del curso:

- Relaciona el Comercio electrónico (e-commerce), las Comunidades Virtuales educativas y E-Learning para identificarlos en la red y utilizarlos para aprovecharlos en nuestras actividades de desarrollo personal, escolar y profesional.
- **Describe** la forma de interactuar con Comercio electrónico (e-commerce), las Comunidades Virtuales educativas y E-Learning en la Internet.

• **Conceptual:** Aprende de forma autónoma; 7. Aprende por iniciativa e interés propio a largo de la vida; 7.1. Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.

Conceptos que se requieren para la realización de los productos:

- Comercio electrónico (e-commerce)
- Comunidades Virtuales educativas
- E-Learning

Procedimental: Piensa crítica y reflexivamente; 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos; 5.6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

Sesión 1	Contenido	Aprendizajes esperados	Producto a presentar
Comunidades Virtuales I	Introducción a las redes (tipos, características y ventajas) -Tipos de comunidades virtuales. - Administración de comunidades virtuales (community manager)	*Reconoce las ventajas de las redes de computadoras y la administración de comunidades virtuales	Actividades en físico y formulario en la plataforma.

Sesión 2	Contenido	Aprendizajes esperados	Producto a presentar
Comunidades Virtuales II	-Identidad virtual (Social influence) -Distribución de archivos multimedia mediante un sistema redifusión RRS (Podcasting).	*Reconoce las ventajas del social influencer, los RRS, los Youtubers y las comunidades virtuales profesionales y de negocios así como los FreeLancer y outsourcing.	Actividades en físico y formulario en la plataforma.

	-Comunicadores visuales (Youtubers) • Comunidades virtuales de profesionales y de negocios. Trabajadores autónomos (FreeLancer/outsourcing)		
--	---	--	--

Sesión 3	Contenido	Aprendizajes esperados	Producto a presentar
Comunidades Virtuales III	Comercio electrónico (e-commerce). Comunidades virtuales educativas. • E-Learning <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos • Tipos • Plataformas Diseño de contenidos y herramientas colaborativas	*Reconoce las ventajas de e-commerce, comunidades virtuales educativas, Elearning y los diseños de contenidos y herramientas educativas.	Actividades en físico y formulario en la plataforma.

Forma de evaluar: 50% actividades en físico y 50% de la plataforma.

Conceptual: Aprende de forma autónoma; 7. Aprende por iniciativa e interés propio a largo de la vida; 7.1. Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.

Actitudinal: Se expresa y comunica; 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiadas; 4.3. Identifica las ideas claves en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de él.

BIBLIOGRAFIA:

- Joyanes Aguilar Luis (2012). Fundamentos generales de programación. Primera edición. México. Editorial Mc Graw Hill Interamericana. ISBN 9786071508188.
- Mathieu Mihaela (2012). Introducción a la programación. Primera edición. México. Editorial Patria. ISBN 9786074384154
- Gallego Vázquez José Antonio (2012). Todo lo que hay que saber de las comunidades virtuales y redes sociales. Primera edición. España. Editorial Wolters Kluwer. ISBN 9788493955953.
- Olifer Natalia (2009). Redes de computadoras. Primera edición. México. Editorial Mc Graw Hill Interamericana. ISBN 9789701072493.
- Carrera Filipe (2011). Redes sociales y networking, guía de supervivencia profesional para mejorar la comunicación y las redes de contactos con la web 2.0. Primera edición. México Editorial Profit. ISBN: 9788415330677.

<https://www.jgbb.com.mx>

- Comunidades virtuales y redes sociales. Accedido el 13 de septiembre, 2017, desde <https://www.kimera-mk.com/downloads/Comunidades-virtuales-y-redes-sociales.pdf>
- Comunidades virtuales y redes sociales. Accedido el 13 de septiembre, 2017, desde <https://www.kimera-mk.com/downloads/Comunidades-virtuales-y-redes-sociales.pdf>
- Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación. Accedido el 13 de septiembre, 2017, desde <http://www.biblioteca.org.ar/libros/151845.pdf>
- Redes de computadoras. Accedido el 13 de septiembre, 2017, desde <https://julioestrepo.files.wordpress.com/2010/08/redes-de-computadoras-tanenbaum-4ta-edicion-espanol.pdf>
- Redes de computadoras. Accedido el 13 de septiembre, 2017, desde https://bibliotecavirtualapure.files.wordpress.com/2015/06/redes_de_computadoras-freelibros-org.pdf
- Redes de computadoras. Accedido el 13 de septiembre, 2017, desde http://www.el.bqto.unexpo.edu.ve/~ltarazona/redes/redesc01_2.pdf
- Teoría de redes de computadoras. Accedido el 13 de septiembre, 2017, desde https://www.oas.org/juridico/spanish/cyber/cyb29_computer_int_sp.pdf

Activar Windows