

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NO. 217
C.C.T 15EBH0403H

CUARTO SEMESTRE GRUPO “I, II Y III”. CICLO ESCOLAR 2022-2023 FORMACIÓN PARA EL TRABAJO
CUARTO SEMESTRE ASIGNATURA: COMUNIDADES VIRTUALES

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____ N.L. ____
NOMBRE DEL DOCENTE: JUAN CARLOS RAMÍREZ ROSALES PUNTAJE: CALIFICACION: _____

OPCIÓN DE REGULARIZACIÓN II
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DESARROLLADAS DE MANERA AUTODIDACTICA O POR
EXPERIENCIA EN EL TRABAJO EN ESCENARIOS REALES O SIMULADOS

Fecha de inicio: 11 de julio de 2023

Fecha de término: 14 de julio de 2023

Objetivo general: Apoyar a los alumnos que se encuentran en examen extraordinario a aumentarsu nivel actual de formación académica mediante la opción de evaluación de las competencias desarrolladas de manera autodidacta o por experiencia en el trabajo en escenarios reales o simulados, conun seguimiento exhaustivo para la adquisición de los conocimientos mínimos necesarios para acreditar la materia de Comunidades Virtuales.

Competencias a desarrollar.

- Obtiene, registra y sistematiza la información para responder a preguntas de carácter informático y te tecnologías de la información y comunicación, consultando fuentes relevantes y realizando ejercicios.

Nota: Para tener derecho a la calificación de Evaluación por evaluación de las competencias desarrolladas de manera autodidacta o por experiencia en el trabajo en escenarios reales o simulados es indispensable realizar lo siguiente:

- ❖ Responder en los espacios que se encuentran en cada actividad.
- ❖ Resolver la totalidad de los ejercicios en forma correcta.
- ❖ Entrega en tiempo y ENGARGOLADO: 13 de julio de 2023.

BLOQUE 1

COMUNIDADES VIRTUALES

Competencia genérica: Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

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

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

Competencia disciplinar: Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo y en su vida cotidiana y académica.

Instrucciones: Responde de manera correcta las siguientes preguntas y resuelve los ejercicios. (6 pts)

1. Es un entorno web que agrupa personas relacionadas con una temática específica e intereses través de canales virtuales.

2. Es la interconexión de un número determinado de computadoras mediante dispositivos alámbricos o inalámbricos para compartir datos, programas y recursos.

3. Es el profesional responsable de construir y administrar la comunidad online y gestionarla identidad y la imagen de marca, creando y manteniendo relaciones estables y duraderas con sus clientes, sus fans en internet.

4. Persona que destaca en una red social u otro canal de comunicación y expresa opiniones sobre un tema concreto que ejercen una gran influencia sobre muchas personas que la conocen.

5. ¿A qué se le llama outsourcing?

6. Investiga 5 herramientas más usadas del Community Manager y complementa el siguiente cuadro.

7. Investiga 5 herramientas más usadas por un community manager y complementa el siguiente cuadro. (5 pts)

HERRAMIENTAS DEL COMMUNITY MANAGER			
Nombre y logo	Descripción	Características	Plataformas disponibles

8. Investiga que es la distribución de archivos mediante un sistema de redifusión y responde lo siguiente. (4 pts)

¿Qué es RRS?

¿Qué es un podcast?

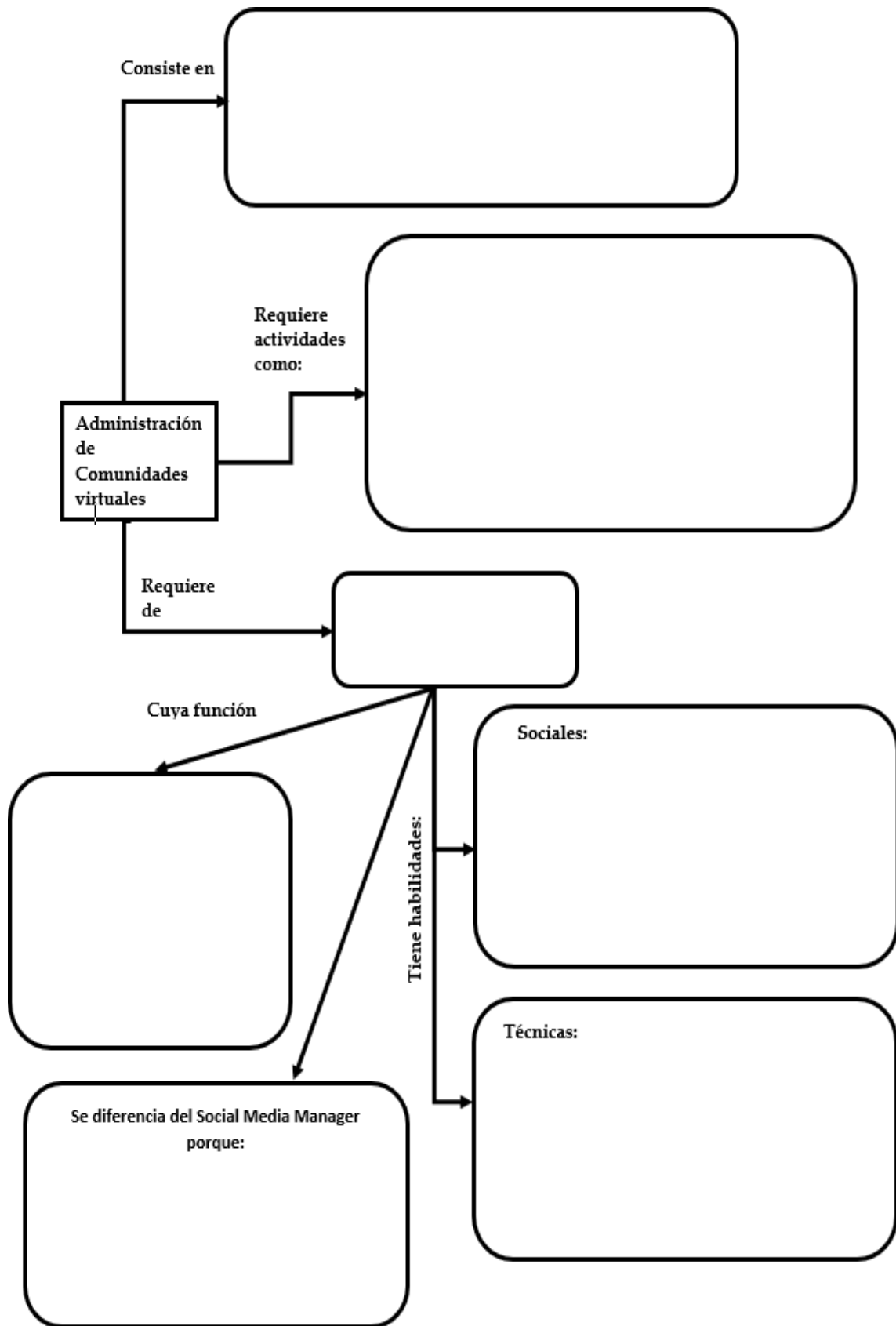
¿Qué es podcasting?

Tipos de podcast (menciona 4)

8. Realiza en el siguiente espacio en blanco, un organizador grafico (Mapa conceptual o cuadro sinóptico) del tema Comunidades virtuales que considere los siguientes puntos: (5 pts).

- a. Definición de comunidades virtuales.
- b. *Características de las comunidades virtuales.*
- c. Clasificación de las comunidades virtuales.
- d. *Ejemplos de las comunidades virtuales.*

9. Completa el siguiente mapa conceptual, del administrador de las comunidades virtuales. (5 pts)



IDENTIDAD VIRTUAL (SOCIAL INFLUENCE)

CONOCIENDO A INFLUENCERS: (10 pts)

Para esta actividad, deberán realizar una presentación electrónica con el programa o aplicación que más les acomode.

Esta presentación tratará de algún influencer (youtuber, tiktok, blogger) o personaje de internet que usted siga en sus redes sociales. La información que se presentará será la siguiente:

1. Información general (nombre, edad, como se hace llamar en internet, de donde es, si hace ejercicio, lo que sea, etc.)
2. Portada(s) de sus redes sociales
3. Las últimas tres 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

1. Presentación (nombre de la escuela, logo, nombre de los integrantes, semestre grupo y fecha)
 2. En cada diapositiva incluir la información encontrada acorde a la lista anterior
 3. Imágenes, emplea imágenes para ejemplificar al influencer
 4. Enviar al profesor en la fecha y por el medio acordado.
- Nota: para obtener la calificación de tu evidencia debes tomar en cuenta el instrumento de evaluación "lista de cotejo que se presenta a continuación."

La presentación debe contener la siguiente estructura:

INDICADORES O CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR	PUNTO
1	APLICA LOS CONCEPTOS DE IDENTIDAD VIRTUAL	1	
2	DEFINE LA INFORMACIÓN PRESENTADA DEL INFLUENCER	1	
3	ORGANIZA EL TRABAJO CON LOS CRITERIOS SOLICITADOS	1	
4	MUESTRA CREATIVIDAD AL ELABORAR LA PRESENTACIÓN	2	
5	LA INFORMACIÓN PRESENTADA ESTÁ ACTUALIZADA	2	
6	LA PRESENTACIÓN ES CLARA Y AGRADABLE AL USUARIO	1	
7	ENTREGAN LA PRESENTACIÓN EN LOS TIEMPOS ESTABLECIDOS POR EL DOCENTE	1	
8	LA PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA CONTIENE IMÁGENES, TEXTO Y MUESTRA GRAN CREATIVIDAD AL REALIZARLA	1	
		CALIFICACIÓN	

BLOQUE II

COMUNIDADES VIRTUALES DE PROFESIONALES Y DE NEGOCIOS

Aprendizaje Esperado: Define diferentes tipos de redes y comunidades virtuales, tanto personales, laborales y escolares, para el intercambio de información y archivos multimedia en el ámbito laboral y profesional de manera ética y responsable.

. 11. Lee la lectura previa y completa la siguiente tabla. (5 PTS)

YouTubers	
Nombre del alumno:	
¿Qué es un YouTuber?	
¿Estas suscrito algún canal de unYoutuber? Menciona	
¿Cuál fue el motivo por el que visitas su canal o estas suscrito?	
Has creado tu canal en YouTube. ¿Cuál es?	

BLOQUE III
HERRAMIENTAS COLABORATIVAS

12. “E-Learning” y en base a la información obtenida, realiza (5PTS) en tu libreta o en hojas blancas un mapa conceptual considerando los siguientes puntos:

- Definición de E-learning.
- Características
- Ventajas y desventajas
- Tipos o modalidades
- Estrategias de implementación

13. Elabora una infografía del tema principales plataformas de E-learning en la aplicación CANVA, imprímela y anexar al engargolado.

10 PTS

Lista de cotejo para evaluar competencias.

ACTIVIDAD	LISTA DE COTEJO			
	CUMPLE	SI	CUMPLE	NO
CONCEPTOS BASICOS 6 PTS				
HERRAMIENTAS DE COMMUNITY 5 PTS				
DISTRIBUCION DE ARCHIVOS MUTIMEDIA 4 PTS				
ORGANIZADOR COMUNIDADES VIRTUALES 5 PTS				
ADMINISTRACION DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES 5 PTS				
PRESENTACIÓN INFLUENCER 10 PTS				
COMUNICADORES VISUALES 5 PTS				
E-LEARNING 5 PTS				
INFOGRAFIA 10 PTS				