

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

Secuencia didáctica de Comunidades Virtuales/Mantenimiento y redes de computo

1. Datos generales

Profesor	Ing. Romeo O. Monterrosa Merlín	Ciclo Escolar	2026B
Plantel	34 Alan Sac´Jun	Zona	Selva
Nombre	Secuencia didáctica colegiada		
Asignatura	Comunidades Virtuales/Mantenimiento y redes de computo	Total, de horas programada	112 horas
Semestre	Cuarto	Campo disciplinar	Comunicación

2. Desarrollo de bloque I

Nombre del bloque	Comunidades Virtuales	Horas asignadas por bloque	48 horas
Propósito del bloque	Reconocer la importancia de las comunidades virtuales, clasificar en base a sus características existentes en el mercado, recalando la utilización y utilidad de las mismas en su vida cotidiana como un medio de aprendizaje.		

COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN EL BLOQUE

Claves	Genéricas	Claves	Disciplinares o profesionales básicas
CG4.5	Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones	CPBTIC3	Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe
CG5.1	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas		
CG8.1	Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad		

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

ELEMENTOS INTEGRADORES A DESARROLLAR EN EL BLOQUE			
Interdisciplinariedad	Física II	Eje Transversal	Tema del Eje Transversal
	Matemáticas IV		
	Inglés IV		
		Profesional	Continuar con sus estudios de nivel superior

MOMENTOS Y TIPOS DE EVALUACIÓN POR SESIÓN						
Sesiones	Diagnóstica	Formativa	Sumativa	Autoevaluación	Coevaluación	Heteroevaluación
	1	2-4	1-4	1	3	2

Secuencia Didáctica

SESIÓN 1						Tiempo asignado
Clave CG	Clave CDB	Aprendizajes esperados	Actividades de apertura	Actividades de desarrollo	Actividades de Cierre	Instrumentos de evaluación
CG4.5 CG5.1 CG8.1	CPBTIC3	Argumenta las ventajas y desventajas de las comunidades virtuales, valorando la utilización de estas como una herramienta de aprendizaje en su vida diaria.	- Lluvia de ideas sobre comunidades virtuales. - Adición: Dinámica "Mi Huella Digital": Los alumnos investigan qué información hay de ellos en la red para entender el concepto de Identidad Virtual.	- El docente explica características y tipos de comunidades (de marca, educativas, de intereses). - Actividad mejorada: En lugar de solo un cuadro sinóptico, los alumnos crean una infografía comparativa en Canva sobre las ventajas y riesgos (ciberbullying, phishing) de las comunidades actuales.	- Investigación en parejas sobre tipos de comunidades para facilitar la vida académica. - Tarea: Traer el teléfono de vasos (para simulación de protocolos).	Lista de cotejo para infografía y cuadro sinóptico.

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

SESIÓN 2						Tiempo
						8 horas
Clave CG	Clave CDB	Aprendizajes esperados	Actividades de apertura	Actividades de Desarrollo	Actividades de Cierre	Instrumentos de Evaluación
CG4.5 CG5.1 CG8.1	CPBTIC 3	Reconocer las características más importantes de las comunidades virtuales de profesionales y de negocio.	Exposición docente sobre topologías y protocolos (TCP/IP).	• Simulación: Actividad de los teléfonos de vasos con "códigos de verificación" para entender la transferencia de paquetes de datos. • Práctica de Laboratorio Mejorada: Además del dibujo de conexión, los alumnos realizan un diagnóstico básico del hardware (identificación de tarjetas de red y adaptadores) utilizando herramientas como el Administrador de Dispositivos o comandos	• Exposición de resultados de la red "analógica" (vasos) vs la red del laboratorio. • Reflexión sobre la importancia del mantenimiento preventivo para evitar la pérdida de conexión.	Rúbrica de exposición y lista de cotejo de práctica de hardware.

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

SESIÓN 3						Tiempo asignado
						14 horas
Clave CG	Clave CDB	Aprendizajes esperados	Actividades de apertura	Actividades de Desarrollo	Actividades de Cierre	Instrumentos de evaluación
CG4.5 CG5.1 CG8.1	CPBTIC3	Reconocer el uso de podcasting como un medio de difusión de información en varios ámbitos: escuela, negocios, ocio, tecnología.	- Análisis de contenidos consumidos (Youtubers/Streamers). - El docente presenta el concepto de RSS y sindicación de contenidos como método de distribución profesional.	- Elaboración de un Podcast Educativo de 5-10 minutos. - Requisito técnico: El guion debe incluir: Introducción con música (libre de autor), desarrollo con una entrevista simulada a un experto, y un cierre con "llamado a la acción" para fomentar la interacción comunitaria. - Temas sugeridos: "La ética en las redes", "Seguridad en comunidades virtuales" o "Cómo mantener mi PC rápida".	- Carga del podcast en plataformas como Spotify for Podcasters, iVoox o Soundcloud. - Presentación del audio al grupo para coevaluación.	Lista de cotejo para el guion y rúbrica para el podcast terminado.

2026, "Año de Jaime Sabines Gutiérrez"

Fuentes de consulta	Básica: J Formación laboral en Tecnologías de la información y la comunicación II (Serie Klik NEM), de Salvador Trueba Díaz, Editorial Klik Soluciones Educativas, 2025.
	Complementaria: Electrónica: https://www.cobatab.edu.mx/servalumnos/GuiasCap/4to/TICS.pdf http://www.cobaqroo.edu.mx/paginaweb2021/Descargas/CUADERNILLOS_2022/4-Semestre_K/Cuadernillo_TICS%204to%20SEMESTRE%20-%20Submo%CC%81dulo%201.-%20Comunidades%20Virtuales.pdf https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/9741/1/Manual_de_Introduccion_a_las_Comunidades_Virtuales.pdf
Recursos	☐ Computadoras con acceso a internet. ☐ Plataformas de gestión y streaming (Reddit, Spotify for Podcasters, iVoox). ☐ Materiales físicos para simulación (vasos y cordel para la práctica de red analógica).

VALIDACIÓN		
Elabora: _____ Ing. Romeo O. Monterrosa Merlin		Vo.Bo.: _____ Lic. Sergio Santos Moreno