



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES PARA LA COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN EN LÍNEA
- **Código del Programa de Formación:** 23310012
- **Nombre del Proyecto Formativo (si aplica):** N/A
- **Fase del Proyecto (si aplica):** N/A
- **Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):** N/A
- **Competencia:** Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos
- **Resultados de Aprendizaje:**
 - 220501121 - 01: identificar herramientas digitales de comunicación en tiempo real y compartido según requerimientos tecnológicos y normatividad vigente.
 - 220501121 - 02: generar identidad digital de acuerdo al uso de herramientas tecnológicas y normas de comportamiento social en línea
- **Duración de la Guía de Aprendizaje (horas):** 48



2. PRESENTACIÓN

En la era digital actual, la comunicación y la colaboración en línea son habilidades esenciales para el éxito personal y profesional. El creciente mundo de los videojuegos en línea y el metaverso ha transformado la manera en que interactuamos y trabajamos en entornos virtuales. Este curso está diseñado para proporcionar las herramientas y conocimientos necesarios para destacar en este entorno digital en constante evolución.

La importancia de la comunicación en los videojuegos en línea y el metaverso no puede ser subestimada. Los jugadores deben coordinarse, compartir estrategias y tomar decisiones rápidas, lo que requiere una comunicación clara y efectiva. Estas habilidades son transferibles a muchos ámbitos profesionales, donde la capacidad de comunicarse claramente en un entorno digital es crucial para el trabajo en equipo y la eficiencia operativa.

La colaboración en el metaverso y los videojuegos en línea también implica trabajar con personas de diversas culturas y antecedentes. Este curso explorará cómo construir relaciones positivas y productivas en entornos virtuales, aprovechando las diferencias culturales y las diversas perspectivas para crear equipos más fuertes y cohesionados.

Además, se proporcionarán estrategias prácticas para resolver conflictos y negociar en tiempo real, habilidades esenciales tanto en el juego como en el lugar de trabajo moderno. La capacidad de resolver desacuerdos de manera constructiva y encontrar soluciones mutuamente beneficiosas es vital para cualquier equipo exitoso, ya sea en un entorno de videojuego o en un proyecto profesional.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Actividad 1 Explorando el Futuro de las Interfaces Cerebro-Computador en Videojuegos y Entornos Interactivos

Descripción de la actividad:

Esta actividad está diseñada para introducir a los aprendices de desarrollo de videojuegos y entornos interactivos en las innovaciones y aplicaciones emergentes de las Interfaces Cerebro-Computador (BCI) y la Electroencefalografía (EEG). Los aprendices verán un video titulado "En el Metaverso: Comunicación y Control con la Mente, Pensamiento o Cerebro vía BCI - EEG" y reflexionarán sobre el contenido a través de preguntas clave que fomentan el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conceptos aprendidos.

Instrucciones:

1. **Visualización del Video:**
 - Ver el video "En el Metaverso: Comunicación y Control con la Mente, Pensamiento o Cerebro vía BCI - EEG" presentado por Eduardo Paz Lloveras
 - Presta atención a los conceptos explicados y las aplicaciones prácticas mencionadas.
2. **Comparación con Sword Art Online:**
 - Reflexiona sobre las similitudes y diferencias entre las tecnologías BCI y EEG presentadas en el video y las tecnologías ficticias mostradas en el anime Sword Art Online (SAO). En el video Resumen en 10 Minutos Sword Art Online (SAO)
3. **Reflexión y Respuesta a Preguntas Clave:**
 - Después de ver el video, reflexiona sobre los temas tratados y responde las siguientes preguntas clave.

Preguntas Clave a responder:

1. ¿Qué es una Interfaz Cerebro-Computador (BCI) y cómo funciona la Electroencefalografía (EEG)?
2. ¿Cómo podrían las BCIs revolucionar la industria de la comunicación y la colaboración en línea?
3. ¿Qué implicaciones éticas y tecnológicas crees que trae consigo el uso de BCIs en la comunicación y colaboración en línea?



4. ¿Qué ejemplo de integración de BCI en un dispositivo real o conceptual te llamó más la atención y por qué? Selecciona un dispositivo o aplicación mencionada en el video que te pareció especialmente innovadora o relevante para el futuro de la comunicación y colaboración en línea.
5. Compara las tecnologías BCI y EEG presentadas en el video con las tecnologías ficticias mostradas en el Anime Sword Art Online.
6. ¿Cuáles son las similitudes y diferencias más notables en el contexto de la comunicación y colaboración en línea? ¿Qué aspectos de la tecnología de SAO crees que son factibles con las BCIs y EEG actuales?
7. Imagina que tienes la tarea de crear un sistema de comunicación y colaboración en línea al estilo Sword Art Online utilizando BCI y EEG. ¿Cómo implementarías estas tecnologías para crear una experiencia de comunicación inmersiva y segura? Describe las características principales del sistema y cómo los usuarios interactuarían con el entorno virtual.

Ambiente requerido: Ambiente Virtual LMS Zajuna

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Visualización Guiada: Los aprendices verán el video "En el Metaverso: Comunicación y Control con la Mente, Pensamiento o Cerebro vía BCI - EEG" con preguntas orientadoras que les ayudarán a focalizarse en los puntos clave del contenido.
- Análisis Comparativo: Los aprendices compararán las tecnologías BCI y EEG presentadas en el video con las tecnologías ficticias del anime Sword Art Online (SAO), fomentando el pensamiento crítico y la aplicación de conceptos teóricos a contextos conocidos.

Materiales de formación:

- Dispositivo Celular, Portátil o PC
- Acceso a Internet
- Enlace al Video en YouTube

Material de apoyo:

- En el Metaverso: Comunicación y Control con la Mente, Pensamiento o Cerebro vía BCI - EEG" presentado por Eduardo Paz Lloveras <https://www.youtube.com/watch?v=laupEccsLRQ>
- Resumen en 10 Minutos Sword Art Online (SAO) <https://www.youtube.com/watch?v=mncS5YoTJIo>

Duración de la actividad: 1 hora.



3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

Actividad 2 Infografía de Evolución de la Comunicación: Desde la Prehistoria hasta las Tendencias del Futuro"

Descripción de la actividad:

La actividad de contextualización e identificación consiste en la creación de una infografía tipo línea de tiempo que abarque los hitos importantes en la evolución de la comunicación, utilizando como insumo los siguientes videos:

1. **Historia de la Comunicación desde sus Inicios:**
2. **Documental Tendencias en Comunicación Digital:**
3. **Tendencias Comunicación 2024:**
4. **¿Cuáles son las Nuevas Tendencias en la Comunicación?:**
5. **10 Maneras de Tener una Mejor Conversación:**
6. **Microaprendizaje: ¿Qué son las netiquetas?**

La infografía estará estructurada cronológicamente para representar los principales hitos en la evolución de la comunicación, desde la prehistoria hasta las tendencias proyectadas para el futuro cercano, la infografía será diseñada para captar visualmente la evolución histórica de la comunicación, desde sus formas más rudimentarias hasta las tecnologías más avanzadas del presente y del futuro próximo.

Para la creación de infografías, existen diversas herramientas en línea que facilitan el diseño visual y la colaboración. Entre algunas de las plataformas más populares y accesibles se encuentran:

- | | | |
|-----------------|--------------|---------------|
| • Canva | • Easel.ly | • MindMeister |
| • Venngage | • Visme | • Creately |
| • Piktochart | • Infogram | |
| • Adobe Express | • Lucidpress | |

Estas herramientas permiten a los usuarios diseñar infografías de manera intuitiva y profesional, ofreciendo una variedad de plantillas, gráficos, iconos y herramientas de colaboración en tiempo real.

Ambiente requerido: Ambiente Virtual LMS Zajuna

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- **Metodología flipped classroom:** Los estudiantes revisan los recursos (videos, artículos) sobre la historia y tendencias actuales de la comunicación como tarea previa, y en clase se dedica el tiempo a la discusión y diseño de la infografía.
- **Aprendizaje autónomo:** Proporcionar a los aprendices acceso a herramientas y recursos en línea para que puedan investigar de manera independiente y diseñar sus infografías.
- **Aprendizaje significativo:** Relacionar los contenidos de la infografía con la vida cotidiana de los estudiantes, mostrando cómo la comunicación ha evolucionado y su impacto en la sociedad.



- **Uso de tecnologías educativas:** Integrar herramientas digitales como las plataformas de diseño de infografías mencionadas anteriormente para fomentar la creatividad y la habilidad técnica

Materiales de formación:

- Dispositivo Celular, Portátil o PC
- Acceso a Internet
- Enlace al Video en YouTube
- Aplicaciones o paginas de Infografias

Material de apoyo:

- **La evolución de la comunicación en el entorno digital**
Explorar la transformación de la comunicación a lo largo del tiempo, desde las formas tradicionales hasta las actuales en el entorno digital.
 - Evolución de la comunicación desde el teléfono fijo hasta las aplicaciones de mensajería instantánea.
 - Video de la historia de la comunicación: <https://www.youtube.com/watch?v=jPAPOnxt1o0>
- **Estrategias para una comunicación efectiva en entornos digitales**
Analizar las técnicas y prácticas que contribuyen a una comunicación eficaz en entornos digitales, incluyendo claridad, empatía, concisión, entre otros aspectos.
 - Comparar una conversación digital clara y efectiva con una que no lo es, resaltando las diferencias.
 - Videos estrategias efectivas de comunicación digital:
<https://www.youtube.com/watch?v=uanM6A3YNVo>
<https://www.youtube.com/watch?v=pOiCgp1TBqU>
<https://www.youtube.com/watch?v=eKhk4pR4UBc>
<https://www.youtube.com/watch?v=eugvWbn5n8U&t=6s>
- **Etiqueta y buenas prácticas en la comunicación digital**
Explorar normas y comportamientos adecuados para una comunicación respetuosa y profesional en entornos digitales.
 - ¿Qué son las netiquetas?: <https://www.youtube.com/watch?v=Ap-SnjO8-hI>

Duración de la actividad: 9 horas.



3.3 Actividades de apropiación:

Actividad 3 : Identificación de Herramientas Digitales de Comunicación en Tiempo Real y Compartido

Descripción de la actividad:

En esta actividad, los aprendices explorarán y compararán dos tipos de plataformas utilizadas para la comunicación y colaboración en línea: una plataforma de comunicación y un videojuego que permita la comunicación y colaboración entre usuarios.

Punto 1 Cuadro Comparativo

Selección de la plataforma y videojuego:

- El aprendiz elegirá una plataforma específica diseñada para la comunicación en línea, como:
 - Zoom
 - Microsoft Teams
 - Google Meet
 - Skype
 - Cisco Webex Meetings
 - Slack
 - Discord
 - GoToMeeting
 - BlueJeans
 - Adobe Connect
 - WebinarJam
 - RingCentral Meetings
 - Jitsi Meet
 - BigBlueButton
 - Whereby
 - Zoho Meeting
 - Join.me
 - Lifesize
 - TeamViewer
 - AnyMeeting
 - FreeConference Call.com
 - ClickMeeting
 - Remo
 - Hopin
 - Facetime
 - WhatsApp (llamadas de voz y video)
 - Telegram (llamadas de voz y video)
 - Airmeeet
 - Voxeet
 - UberConference

Además, seleccionará un videojuego reconocido por su capacidad de facilitar la comunicación y colaboración entre jugadores, como:

- Fortnite
- Minecraft
- Among Us
- Apex Legends
- Destiny 2
- Overwatch
- League of Legends
- Valorant
- Phasmophobia
- Genshin Impact
- Sea of Thieves
- DOTA 2
- Fall Guys: Ultimate Knockout
- Dead by Daylight
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls Online
- Warframe
- Monster Hunter: World
- Elder Scrolls V: Skyrim
- Borderlands 3
- World of Warcraft
- Call of Duty: Warzone
- Rocket League
- Rainbow Six Siege



- PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)
- Counter-Strike: Global Offensive
- No Man's Sky
- Animal Crossing: New Horizons
- The Division 2



Análisis comparativo:

- El aprendiz elaborará un cuadro comparativo que incluya al menos cinco aspectos relevantes de cada una de las opciones seleccionadas. Algunos aspectos a considerar podrían ser:
 - **Funcionalidades de comunicación:** Tipos de llamadas (voz/video), chat, mensajería instantánea.
 - **Capacidades de colaboración:** Herramientas para compartir pantalla, trabajar en documentos compartidos, pizarras colaborativas.
 - **Seguridad y privacidad:** Medidas de seguridad implementadas, cifrado de datos, control de acceso.
 - **Facilidad de uso:** Interfaz intuitiva, accesibilidad desde múltiples dispositivos.
 - **Integraciones y personalización:** Integración con otras herramientas (como calendarios, CRM), capacidad de personalización del entorno.

Punto 2 Demostración de Competencias en Comunicación y Colaboración Virtual con Gather

En esta actividad, los participantes tendrán la oportunidad de explorar y utilizar la plataforma **Gather**, una sede virtual diseñada para facilitar la colaboración y la interacción en equipos remotos. Se llevará a cabo en grupos de entre **2 y 5 usuarios**, quienes podrán ser **compañeros de formación, amigos externos o familiares**.

Durante la actividad, los participantes se familiarizarán con las funciones y herramientas disponibles en **Gather** para la comunicación y la colaboración en tiempo real, experimentando la interacción virtual dentro de un entorno simulado y explorando las diversas posibilidades que ofrece esta plataforma para el trabajo y la socialización en equipos remotos.

Desarrollo de la Actividad:

1. **Formación de Grupos:** Los participantes se organizarán en grupos de 2 a 5 personas según su elección.
2. **Acceso a Gather:** Cada grupo accederá a Gather utilizando el enlace proporcionado creado por uno de los usuarios y se familiarizará con la interfaz inicialmente.
3. **Exploración del Entorno:** Los grupos explorarán el entorno virtual de Gather, navegando por diferentes áreas y familiarizándose con la disposición del espacio.
4. **Actividades Interactivas:** Se realizarán actividades colaborativas dentro de Gather, como discusiones, brainstorming, juegos o simulaciones de reuniones.
5. **Demostración Final:** Cada grupo preparará una demostración final donde mostrarán el uso efectivo de Gather. Esto incluirá:
 - **Pantallazo:** Captura de pantalla que muestre a todos los miembros del grupo interactuando en Gather.
 - **Video de Demostración:** Un video breve (menos de un minuto) que evidencie la interacción y colaboración efectiva dentro del entorno virtual.



Entrega:

- Cada grupo deberá presentar su pantallazo y video de demostración al final de la actividad para compartir con los demás participantes y evaluar la experiencia.

Punto 3 Construcción de una Identidad Digital Profesional

La identidad digital se ha convertido en un componente crucial de nuestra vida personal y profesional en la era digital. Los videos "Identidad digital. ¿Quiénes somos en la red?" y "Borra tu huella" destacan la importancia de cómo nos presentamos en línea y las implicaciones de nuestra huella digital. A través de estos recursos, los aprendices podrán comprender mejor la relevancia de una identidad digital coherente y segura.

La actividad consiste en tres partes: crear un perfil laboral coherente y profesional en LinkedIn, utilizar adecuadamente las herramientas de comunicación en entornos laborales, y crear y mantener un portafolio profesional en Behance. Al realizar estas tareas, los aprendices aprenderán a manejar su identidad digital de manera efectiva, promoviendo una imagen profesional y mejorando sus oportunidades en el ámbito laboral.

Instrucciones:

1. **Ver los videos "Identidad digital. ¿Quiénes somos en la red?" y "Borra tu huella":**
 - Estos videos proporcionarán una base sólida sobre la importancia de la identidad digital y cómo gestionar nuestra presencia en línea.
2. **Crear un Perfil Profesional en LinkedIn:**
 - **Registro:** Iniciar sesión o registrarse en LinkedIn.
 - **Fotografía y Banner:** Elegir una foto de perfil profesional y un banner que represente tu campo laboral.
 - **Título y Keywords:** Redactar un título claro y conciso que refleje tu profesión y habilidades. Utilizar palabras clave relevantes para aumentar la visibilidad.
 - **Información Profesional:** Completar las secciones de formación y experiencia laboral de manera detallada y coherente.
 - **Empleabilidad:** Investigar y seguir empresas y profesionales del sector. Aplicar a empleos relevantes y participar en grupos y foros para aumentar la red de contactos.
3. **Crear un Portafolio Profesional en Behance:**
 - **Registro:** Iniciar sesión o registrarse en Behance.
 - **Perfil:** Completar el perfil con información relevante sobre tu formación y experiencia en áreas creativas.
 - **Portafolio:** Subir proyectos actuales y futuros relacionados con tu campo de estudio o trabajo, como fotografía, diseño, ilustración, arquitectura, etc.
 - **Networking:** Explorar y seguir a otros profesionales y empresas en Behance, comentando y participando activamente en la comunidad.



Importancia de la Actividad:

- **Perfil Coherente:** Mantener un perfil profesional coherente en LinkedIn es crucial para destacar en el ámbito laboral, facilitando las oportunidades de networking y empleabilidad.
- **Herramientas de Comunicación:** El uso adecuado de herramientas de comunicación en entornos laborales mejora la eficiencia y efectividad en la interacción profesional.
- **Portafolio Profesional:** Tener un portafolio en Behance permite mostrar tu trabajo de manera organizada y atractiva, facilitando la visibilidad y el reconocimiento en tu campo profesional.

Entrega:

- Captura de pantalla y enlace del perfil completo en LinkedIn.
- Captura de pantalla del perfil y enlace del portafolio en Behance.

Ambiente requerido: Ambiente Virtual LMS Zajuna , **Gather**, LinkedIn, Behance.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** Los estudiantes trabajarán en proyectos prácticos como la creación de perfiles en LinkedIn y Behance, así como la demostración del uso de la plataforma Gather.
- **Aprendizaje Activo:** Los aprendices interactuarán directamente con herramientas y plataformas digitales, fomentando el aprendizaje práctico y la aplicación de conocimientos.
- **Estudio de Caso:** Realizarán un análisis comparativo entre una plataforma de comunicación y un videojuego, aplicando habilidades analíticas para entender sus funcionalidades y diferencias.
- **Integración de Tecnologías:** Uso de diversas plataformas digitales como LinkedIn, Behance y Gather para realizar actividades, fomentando la competencia digital.
- **Simulaciones y Role-playing:** Mediante la exploración de Gather, los estudiantes simularán entornos de trabajo virtuales y colaborativos.

Materiales de formación:

- Dispositivo Celular, Portátil o PC
- Acceso a Internet
- Enlace al Video en YouTube
- Pagina **Gather**

Material de apoyo:

- **Identidad digital. ¿Quiénes somos en la red?**
<https://www.youtube.com/watch?v=rNmXiYY9iHA>
- **Borra tu huella** <https://www.youtube.com/watch?v=FT1FjR1XQ2w>



- Introducción a GATHER TOWN Oficina VIRTUAL:
<https://www.youtube.com/watch?v=A3XYwO0b5q8>
- Perfil TOP en LINKEDIN. <https://www.youtube.com/watch?v=wzPY0YdHDy8>
- Cómo utilizar la plataforma Behance <https://www.youtube.com/watch?v=ouHbqeS5W1I>

Evidencias de aprendizaje:

- Punto 1 Cuadro Comparativo
- Punto 2 Demostración de Competencias en Comunicación y Colaboración Virtual con Gather
- Punto 3 Construcción de una Identidad Digital Profesional

Instrumentos de evaluación: Observacion Directa

Duración de la actividad: 38 horas.



4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
No Aplica	No Aplica	<p>Actividades de reflexión inicial:</p> <p>Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje</p> <p>Actividades de apropiación</p>	<p>Actividad 1 Explorando el Futuro de las Interfaces Cerebro-Computador en Videojuegos y Entornos Interactivos</p> <p>Actividad 2 Infografía de Evolución de la Comunicación: Desde la Prehistoria hasta las Tendencias del Futuro"</p> <p>Actividad 3 : Identificación de Herramientas Digitales de Comunicación en Tiempo Real y Compartido</p>	<p>Describe las características de las herramientas colaborativas en línea.</p> <p>Reconoce herramientas de comunicación digital síncrona, asíncrona.</p> <p>Clasifica las herramientas y recursos informáticos utilizados en la comunicación y colaboración en línea.</p> <p>Reconoce herramientas digitales tecnológicas que permitan obtener presencia digital.</p>	<p>Observación Directa: Se utiliza para evaluar la participación y el desempeño de los estudiantes durante las actividades prácticas y colaborativas, como la exploración de Gather y la creación de perfiles en LinkedIn y Behance.</p>



				<p>Identifica la importancia de las redes sociales y el uso ético de la información.</p> <p>Comprende las funcionalidades y usos de los perfiles públicos en línea.</p> <p>Crea perfiles digitales con visión ética en comunidades en línea.</p>	
--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Adobe Connect:** Plataforma de conferencias web y colaboración en línea.
- **Airmeet:** Plataforma para eventos y conferencias virtuales.
- **Among Us:** Videojuego multijugador donde los jugadores deben trabajar juntos para completar tareas, pero también descubrir al impostor.
- **Animal Crossing: New Horizons:** Videojuego de simulación de vida donde los jugadores pueden interactuar en una isla virtual.
- **AnyMeeting:** Plataforma de conferencias web y videollamadas.
- **Apex Legends:** Videojuego de batalla real que permite la comunicación y colaboración entre jugadores.
- **Avatar:** Representación gráfica de un usuario en un entorno virtual.
- **BCI (Interfaz Cerebro-Computador):** Tecnología que permite la comunicación directa entre el cerebro humano y un dispositivo externo.
- **Behance:** Plataforma de portafolio en línea para creativos y artistas.
- **BigBlueButton:** Sistema de conferencias web diseñado para el aprendizaje en línea.
- **Borderlands 3:** Videojuego de disparos y rol que permite la colaboración entre jugadores.
- **Call of Duty: Warzone:** Videojuego de batalla real que facilita la comunicación y colaboración entre jugadores.
- **Canva:** Herramienta de diseño gráfico en línea que permite crear infografías, presentaciones y otros materiales visuales.
- **Chat de Voz:** Herramienta de comunicación que permite a los usuarios hablar en tiempo real a través de internet.
- **Cisco Webex Meetings:** Plataforma de videoconferencias y colaboración en línea.
- **ClickMeeting:** Plataforma de seminarios web y conferencias en línea.
- **Cloud Computing:** Uso de servicios de computación (servidores, almacenamiento, bases de datos, redes, software) a través de internet.
- **Colaboración Remota:** Trabajo conjunto de personas que se encuentran en diferentes ubicaciones físicas.
- **Counter-Strike: Global Offensive:** Videojuego de disparos en primera persona que permite la comunicación y colaboración entre jugadores.
- **Destiny 2:** Videojuego de disparos en primera persona que permite la colaboración entre jugadores.
- **Discord:** Plataforma de comunicación por texto, voz y video, popular entre comunidades de videojuegos.
- **DOTA 2:** Videojuego de estrategia en tiempo real que permite la comunicación y colaboración entre jugadores.
- **Electroencefalografía (EEG):** Técnica de monitoreo del cerebro que registra la actividad eléctrica del cerebro.
- **Elder Scrolls V: Skyrim:** Videojuego de rol que permite la interacción en un mundo abierto.



- **Elder Scrolls Online:** Videojuego de rol multijugador en línea que permite la colaboración entre jugadores.
- **Entorno Virtual:** Espacio digital en el que los usuarios pueden interactuar mediante avatares.
- **Facetime:** Aplicación de video llamadas de Apple.
- **Fall Guys: Ultimate Knockout:** Videojuego multijugador de plataformas y carreras.
- **Fortnite:** Videojuego de batalla real que permite la comunicación y colaboración entre jugadores.
- **FreeConferenceCall.com:** Servicio de conferencias telefónicas y web gratuito.
- **Gamificación:** Uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para mejorar la motivación y la participación.
- **Gather:** Plataforma que crea entornos virtuales para reuniones y eventos en línea.
- **Genshin Impact:** Videojuego de rol de acción que permite la colaboración entre jugadores.
- **Google Meet:** Servicio de videoconferencias desarrollado por Google.
- **Hopin:** Plataforma para eventos y conferencias virtuales.
- **Identidad Digital:** Representación de una persona en el ámbito digital, a través de perfiles, presencia en redes sociales, y otras huellas en línea.
- **Infografía:** Representación visual de información o datos.
- **Interfaz de Usuario (UI):** Espacio donde interaccionan los humanos y las máquinas.
- **Interfaz de Usuario de Realidad Virtual (VR UI):** Espacio donde los usuarios interactúan con aplicaciones de realidad virtual.
- **Jitsi Meet:** Plataforma de videoconferencias de código abierto.
- **Join.me:** Plataforma de reuniones en línea y videoconferencias.
- **League of Legends:** Videojuego de estrategia en tiempo real que permite la comunicación y colaboración entre jugadores.
- **Lifesize:** Plataforma de videoconferencias y reuniones en línea.
- **LinkedIn:** Red social orientada al uso empresarial, a los negocios y al empleo.
- **Metaverso:** Espacio virtual colectivo, compartido, generado por la convergencia de la realidad virtual y la realidad aumentada.
- **Microsoft Teams:** Plataforma de colaboración que combina chat, videoconferencias y almacenamiento de archivos.
- **Minecraft:** Videojuego de construcción y aventura que permite la comunicación y colaboración entre jugadores.
- **Netiqueta:** Conjunto de reglas que se deben seguir para comportarse de manera adecuada y respetuosa en internet.
- **Networking:** Proceso de establecer y mantener contactos profesionales.
- **No Man's Sky:** Videojuego de exploración y supervivencia en un universo procedimentalmente generado.
- **Overwatch:** Videojuego de disparos en primera persona que requiere comunicación y trabajo en equipo.
- **Phasmophobia:** Videojuego de terror cooperativo que requiere comunicación entre los jugadores.



- **Piktochart:** Herramienta de diseño en línea para crear infografías, presentaciones y reportes.
- **PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG):** Videojuego de batalla real que permite la comunicación y colaboración entre jugadores.
- **Rainbow Six Siege:** Videojuego de disparos en primera persona que requiere comunicación y estrategia.
- **Remo:** Plataforma de eventos y conferencias virtuales.
- **RingCentral Meetings:** Plataforma de videoconferencias y colaboración en línea.
- **Sea of Thieves:** Videojuego de aventuras multijugador en un mundo pirata que fomenta la colaboración y comunicación entre jugadores.
- **Skype:** Plataforma de videollamadas y mensajería instantánea.
- **Slack:** Herramienta de comunicación y colaboración en equipo que permite chats, llamadas y gestión de proyectos.
- **Sword Art Online (SAO):** Anime que presenta tecnologías ficticias de realidad virtual y comunicación.
- **TeamViewer:** Software de acceso remoto y reuniones en línea.
- **Telegram:** Aplicación de mensajería instantánea y llamadas de voz y video.
- **The Elder Scrolls Online:** Videojuego de rol multijugador masivo en línea que permite la colaboración entre jugadores.
- **Valorant:** Videojuego de disparos en primera persona que requiere comunicación y trabajo en equipo.
- **Venngage:** Herramienta en línea para crear infografías y otros materiales visuales.
- **Visme:** Herramienta de diseño en línea para crear presentaciones, infografías y otros contenidos visuales.
- **Warframe:** Videojuego de acción y aventuras en línea que permite la cooperación entre jugadores.
- **WhatsApp:** Aplicación de mensajería instantánea y llamadas de voz y video.
- **World of Warcraft:** Videojuego de rol multijugador masivo en línea que requiere comunicación y colaboración entre jugadores.
- **Zoom:** Plataforma de videoconferencias y reuniones en línea.



6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Belloch C, (2017) Las tecnologías de información y comunicación, Universidad de Valencia.<https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>
- Cabero Almenara, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Revista Tecnología, Ciencia Y Educación, (1), 19–27.<https://doi.org/10.51302/tce.2015.27>
- Cisco, (2021), el cambiante entorno de la red.<http://itroque.edu.mx/cisco/cisco1/course/module1/1.4.1.3/1.4.1.3.html>
- Flores D, (2020), La comunicación humana, San Luís Potosí: Universidad Autónoma de San Luís Potosí.<http://www.ingenieria.uaslp.mx/Documents/Apuntes/HUMANIDADES%20B.pdf>
- Guerrero S, Ripio R, (2018), La Ciudad Digital al Servicio del Ciudadano del Siglo XXI, Un ecosistema abierto de innovación,
https://www.minsait.com/sites/default/files/newsroom_documents/laciudaddigitalalserviciodelciudadanodelsigloxxi_0.pdf
- Instituto nacional de seguridad, (2021), Privacidad y seguridad en internet.<https://www.aepd.es/sites/default/files/2019-11/guia-privacidad-y-seguridad-en-internet.pdf>
- Molina A, Roque, , Garcés B,, Rojas Y, Dulzaides M,, & Selín M. (2015). El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. MediSur, 13(4), 481-493. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2015000400004&lng=es&tlng=es.
- Jaramillo, O. (2016). Redes sociales: los límites de lo público y lo privado. <https://www.eleconomistaamerica.co/telecomunicacion-tecnologia-cl/noticias/7790793/08/16/Redes-sociales-los-limites-de-lo-publico-y-lo-privado.html>
- Sanz, C. (2005). Tipos de comunidad. <https://ejemplos.net/tipos-de-comunidad/>
- ProTalento. (2020). Habilidades digitales en Colombia. ¿El futuro digital es de todos? GAN Colombia. http://www.andi.com.co/Uploads/GAN_HabilidadesDigitales_COL_V8.pdf



7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	GLORIA PILAR LIZCANO CABRALES	INSTRUCTORA	Comercio y Servicios	Abril -2026

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Yeison Castellanos	Instructor	Comercio y Servicios	Abril 2026	Actualizacion formato y evidencias