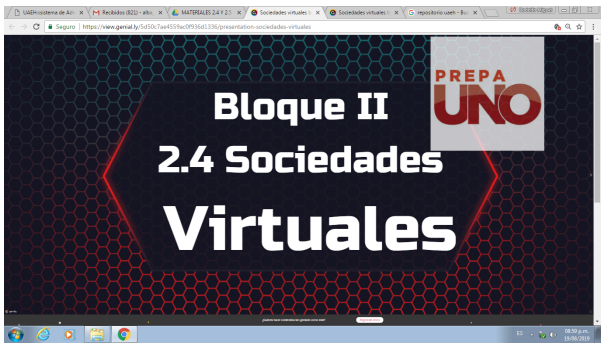


HERRAMIENTAS DIGITALES		
2.4 ESPACIOS VIRTUALES		
Escenario: Aula/Virtual	Modalidad: Individual	Duración: 3 horas
Competencias:	Uso de la tecnología 1. Emplear las tecnologías de información y comunicación como herramientas para la apropiación, desarrollo y aplicación de los métodos de aprendizaje, investigación y comunicación.	
Instrucciones:	1. Descarga presentación 2.4 ESPACIOS VIRTUALES (elaborado por la academia de Informática de la Escuela Preparatoria No.1, https://view.genial.ly/5d50c7ae4559ac0f936d1336/presentation-sociedades-virtuales), visualiza y analiza su contenido.  2. Posteriormente, construye una infografía que integre los siguientes apartados: • ¿Qué es la NUBE? • ¿Cómo manipular la información que está en la NUBE?? • ¿Qué es un repositorio de información? • ¿Qué es el RIA-UAEH? Y ¿Cómo funciona? 3. Para la elaboración de la infografía, apóyate del siguiente video que te permitirá saber que es una infografía y cómo desarrollarla paso a paso: https://www.youtube.com/watch?v=ERsVprw030k.	

	4. Después, desarrolla tu propia infografía desde la aplicación que te sea más amigable, puedes apoyarte con el siguiente video para elaborarla desde la aplicación Picktochart: https://www.youtube.com/watch?v=AqhHXG4bkH4. 5. Para poder conocer si tu infografía cumple con todos los requerimos solicitados, apóyate del criterio de evaluación (Rúbrica), que se encuentra en el apartado de evaluación. 6. Al terminar tu materiales, guárdalo y envíalo como te lo indique tu docente.
Evaluación:	Apoyarse del siguiente criterio de evaluación (Rúbrica) y espera tu retroalimentación.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE MAPA CONCEPTUAL				
CRITERIO	EXCELENTE	REGULAR	INSUFICIENTE	CALIFICACIÓN POR CRITERIO
CALIFICACIÓN	2	1	0	
1. REPRESENTACIÓN GRÁFICA ASOCIADA	Su representación gráfica está íntimamente asociada con: las descripciones tratadas, sus narraciones, etc. logrando que los conceptos se interrelacionen e interpreten con lo que se quiere decir.	Su representación gráfica sólo asocia algunas descripciones y narraciones tratadas. Los conceptos sólo logran relacionarse e interpretarse de forma superficial.	No existe una íntima relación gráfica entre las narraciones, conceptos y descripciones; generando confusión entre lo que se quiere decir con el tema a tratar.	
2. FUNCIONES COGNITIVAS DE INFORMACIÓN:	Permite lograr en el individuo un alto grado de: análisis, evaluación, asociación de ideas, representación y clasificación de contenido o conceptos.	Solo permite lograr en el individuo la asociación de ideas, representación y en ocasiones clasificación de los contenido o conceptos.	Es muy difícil encontrar la asociación de ideas, evaluación de conceptos y clasificación de contenidos; dejando claro la falta de análisis previo de la Información que se	

			quiere plantear.	
3. IDEAS, INFORMACIÓN (DEBIDAMENTE FUNDAMENTADAS O REFERENCIADAS)	Presenta de forma clara y entendible las ideas e información que se desea tratar; no importando el alto grado de profundidad de este. Revela conocimiento con un fundamento sólido. Presentando como punto de partida la idea de lo que se desea lograr, marcando un alto impacto en la audiencia.	Las ideas no son claras cuando se trata de abordar temas con alto grado de dificultad. Los conocimientos tratados son de temas muy sencillos de entender o con sentido común, propiciando a la audiencia que solo lo vea como un tema más, sin lograr un alto impacto en ella. A primera vista es difícil identificar la principal idea para la audiencia.	Provoca confusión de ideas para la audiencia, debido a que la información no es clara, en su narrativa y expresión gráfica. No se identifica cual la principal idea de que quiere transmitir a su audiencia.	
4. ESTRUCTURA ORGANIZACIÓN Y DISEÑO	Todas las ideas, conceptos, se van desarrollando de lo particular a lo general, involucrando y enganchado a los lectores con su organización de ideas bien estructuradas, al presentar diseños asertivos y pertinentes al tema, conceptos e ideas a tratar.	Las ideas, conceptos desarrollados no tienen un orden mental que va de lo particular a lo general, ocasionando que difícilmente enganche a la audiencia. La falta de ideas y diseños bien estructurados, no son pertinentes con la información a tratar.	La falta del análisis y estudio previo de la información a tratar, provoca una mala estructura mental de ideas claras, que difícilmente logra enganchar a la audiencia ya que la información no logra el impacto esperado	
5. COLORES, TIPOGRAFÍA Y GRÁFICOS	Roba y engancha al lector desde su primera impresión con la utilización de colores, texto y gráficos; pertinentes, coherentes e impactantes para el usuario. Logrando repetir las escenas gráficas constantemente durante varios días en la mente del usuario	Tanto colores, tipografía y gráfico no logran el impacto esperado para el usuario, debido a que existen otros anuncios que opacaron esta infografía. Aunque la información e ideas, se encuentre bien estructuradas. El aspecto visual no logró su cometido con la audiencia	No se conoce de antemano cuales son los tipos de: colores, tipografía y gráficos adecuados para expresar las ideas e información. Los fondos de color hacen que se pierda la tipografía y gráficos. La tipografía no cuenta con un tamaño ideal, debido a que en unos apartados es muy difícil de distinguir y en otros invade el espacio de otros apartados. Los gráficos son de baja resolución y el tamaño	

			no es el adecuado para expresar lo que se desea transmitir	
OBSERVACIONES			CALIFICACIÓN	