



Institución Educativa Técnica

Ciudad de Ibagué



Plan de estudios áreas del programa Técnico en diseño e integración multimedia

Habilidades y destrezas técnicas en multimedia

Modificado por: *Mag. Ariel Almonacid Arias—Área informática y tecnología de decimo y técnicas multimediales de undécimo.

*Ing. Heber Lavao—Área informática y tecnología de undécimo.

*Mag. Laura Caballero—Área técnicas multimediales de décimo.

Elaborados por: Mag. Jobana Arias, Ing. Federico Castellanos, Mag. Ariel Almonacid Arias.



PLAN DE ASIGNATURA

Nombre del Área : Diseño
Asignatura : Diseño I y II
Grado : Décimo - Once

PERIODO 1

UNIDAD 1: La Animación

NORMA_COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA_COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

Competencia (322050102901): Elaborar el guión multimedia (literario y técnico) aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino.

Competencia (322050102902): Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.

Competencia (322050102903): Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guión técnico y el mapa de navegación.

Competencia: Diseñar y elaborar componentes animados para integrar al proyecto multimedia.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Identifico la animación como elemento componente de la multimedia y describo sus características más relevantes.	<i>El estudiante debe realizar a la par los talleres de dibujo.</i> De conocimiento: <input type="checkbox"/> Identifica las herramientas y elementos del	<input type="checkbox"/> Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. <input type="checkbox"/> Guía de Evaluación. <input type="checkbox"/> Trabajo en Sala de sistemas	<input type="checkbox"/> Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. <input type="checkbox"/> Libros de la Biblioteca del Colegio. <input type="checkbox"/> Equipo de Cómputo.	<input type="checkbox"/> Información de tipo introductorio y contextual. <input type="checkbox"/> Análisis de Casos de Estudio. <input type="checkbox"/> Indagación y exposiciones por parte
2. Caracterizo animación del video e identifico los formatos más utilizados.				
3. Identifico el entorno de trabajo de Flash.				
4. Reconozco las principales herramientas de dibujo y edición.				
5. Desarrollo ejercicios de dibujo, modificación de formas y coloreado.				
		<input type="checkbox"/> Desarrollo de actividades en el Cuaderno <input type="checkbox"/> Asistencia		



<p>6. Desarrollo ejercicios haciendo uso de la herramienta papel cebolla + dibujo de caras de caricatura.</p>	<p>entorno de trabajo de Adobe Flash.</p>	<p>☞ Comportamiento en la Sala de cómputo</p>		<p>de los estudiantes.</p>
<p>7. Desarrollo ejercicios que requieren manejo de símbolos: gráficos, botones y movie clip.</p>	<p>De desempeño:</p>	<p>URL:</p>		<p>☞ Trabajo práctico en sw</p>
<p>8. Desarrollo ejercicios aplicando efectos: tinta, alpha, brillo y realizando dibujos.</p>	<p>☞ Desarrolla animaciones de movimiento, forma y uso de filtros, capas y símbolos en ejercicios de Multimedia básica.</p>	<p>http://www.aulafacil.com/dibujo_basico/curso/Temario.htm</p>		<p>especializado para el tema.</p>
<p>9. Desarrollo ejercicios aplicando filtros: sombra, desenfocar, iluminado, bisel, iluminado degradado, bisel degradado, ajustar color, filtros de un elemento.</p>		<p>http://www.aulafacil.com/dibujo_objetos/curso/Temario.htm</p>		<p>☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales.</p>
<p>10. Desarrollo ejercicios aplicando interpolaciones de movimiento.</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>			<p>☞ Representación gráfica de patrones de información.</p>
<p>11. Desarrollo ejercicios aplicando interpolaciones de forma.</p>	<p>☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.</p>			<p>☞ Socialización de trabajos con el grupo.</p>
<p>12. Desarrollo ejercicios que requieren manejo de capas: capas guía, capa máscara.</p>				<p>☞ Desarrollo de proyectos de clase.</p>
<p>13. Desarrollo ejercicios que requieran manipulación de texto: incorporar fuentes, texto estático, dinámico.</p>				<p>☞ Formulación de secuencias para</p>
<p>14. Desarrollo aplicaciones con inserción de sonido.</p>				
<p>15. Desarrollo aplicaciones en las que haga manejo de textura.</p>				
<p>16. Desarrollo ejercicios haciendo uso del editor de movimiento avanzado.</p>				
<p>17. Exporto películas en diferentes formatos.</p>				



Institución Educativa Técnica

Ciudad de Ibagué



				desarrollo de procesos. Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
RECOMENDACIONES: Repase los temas vistos para que refuerce información.				



PERIODO 2

UNIDAD 2: La Animación

NORMA COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Diseñar y elaborar componentes animados para integrar al proyecto multimedia.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Desarrollo ejercicios donde aplique efectos de película antigua.	<p><i>El estudiante debe realizar a la par los talleres de dibujo.</i></p> <p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Identifica las herramientas y elementos del entorno de trabajo de Adobe Flash. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrolla animaciones de movimiento, forma y uso de filtros, capas y símbolos en ejercicios de Multimedia básica. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales.
2. Desarrollo ejercicios donde aplique efectos grafitti.				
3. Desarrollo ejercicios de animación de barras.				
4. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de profundidad.				
5. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de movimiento rápido.				
6. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de magia y dragón ball zeta				
7. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de lupa.				
8. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de acercamiento.				



9. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de humo.	Actitudes frente al aprendizaje: ☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.			☞ Representación gráfica de patrones de información. ☞ Socialización de trabajos con el grupo. ☞ Desarrollo de proyectos de clase. ☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos. ☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
10. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de lluvia.				
11. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de fuego.				
12. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de polvo.				
13. Desarrollo ejercicios aplicando efecto de nubes y relámpagos.				
14. Realizo intro para publicidades.				
15. Desarrollo banner para publicidad.				
16. Realizo animación de etiquetas.				
17. Diseño y elaboro menús desplegados para animar interfaz gráfica.				
18. Diseño animación de personaje-respiración.				
19. Diseño y elaboro historieta o comic. (2)				
20. Diseño y desarrollo ejercicios de animación: caminando, caras, lypzinc.				
RECOMENDACIONES: ☞ Repase los temas vistos para que refuerce información.				



PERIODO 3

UNIDAD 3 : El Lenguaje de programación Action Script 3.0

Competencia: Diseñar y elaborar componentes animados para integrar al proyecto multimedia.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Describo las características y algunas palabras reservadas y conceptos iniciales de action script.	<i>El estudiante debe realizar a la par los talleres de dibujo.</i>	✓ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas.	✓ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes.	✓ Informaciones de tipo introductorio y contextual.
2. Identifico las partes del panel acciones.	De conocimiento:	✓ Guía de Evaluación.	✓ Libros de la Biblioteca del Colegio.	✓ Análisis de Casos de Estudio.
3. Identifico los operadores y la forma de generar expresiones en AS3.	✓ Identifica los componentes y elementos del panel acciones y describe los usos de propiedades, acciones y métodos.	✓ Trabajo en Sala de sistemas	✓ Equipo de Cómputo.	✓ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes.
4. Describo objetos, acciones y métodos comunes.		✓ Desarrollo de actividades en el Cuaderno		✓ Trabajo práctico en sw especializado para el tema.
5. Identifico y hago correcto uso de las estructuras de control de AS3.		✓ Asistencia		✓ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales.
6. Visualizo y reproduzco algunos ejemplos de uso de AS3.	De desempeño:	✓ Comportamiento en la Sala de cómputo		✓ Representación gráfica de patrones de información.
7. Diseño y elaboro botones programando sus eventos.	✓ Desarrolla animaciones utilizando el lenguaje Action Script 3.0 en ejercicios de Multimedia básica.			✓ Socialización de trabajos con el grupo.
8. Diseño y elaboro animaciones con clip de películas programando sus eventos y manejando sonido.				
9. Identifico los componentes del objeto math.	Actitudes frente al aprendizaje:			
10. Describo los usos de las funciones más utilizadas.	✓ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado			



y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.

- ✓ Desarrollo de proyectos de clase.
- ✓ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.
- ✓ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.

RECOMENDACIONES:

- ✓ Repase los temas vistos para que refuerce información.



PERIODO 4 Y PERIODO LECTIVO GRADO UNDECIMO

UNIDAD 4: El Proyecto Multimedia

Competencia: Diseñar y elaborar componentes animados para integrar al proyecto multimedia.

Indicaciones Generales: Durante este período se dan los semilleros técnicos y documentados de la etapa de planificación y análisis de la propuesta de proyecto multimedia final que tendrá su etapa de diseño, desarrollo y prueba durante el periodo lectivo del grado undécimo.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Identifico las características, tipología del proyecto multimedia a desarrollar.	<i>El estudiante debe realizar a la par los talleres de dibujo.</i>	✓ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas.	✓ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes.	✓ Informaciones de tipo introductorio y contextual.
2. Presento el Mapa de navegación del proyecto multimedia.	De conocimiento:	✓ Guía de Evaluación.	✓ Libros de la Biblioteca del Colegio.	✓ Análisis de Casos de Estudio.
3. Presento el guión literario del proyecto multimedia.	✓ Identifica los componentes y herramientas de diseño y animación de Adobe Flash.	✓ Trabajo en Sala de sistemas	✓ Equipo de Cómputo.	✓ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes.
4. Presento el guión técnico del proyecto multimedia.	De desempeño:	✓ Desarrollo de actividades en el Cuaderno		✓ Trabajo práctico en sw especializado para el tema.
5. Presento el storyboard del proyecto multimedia.	✓ Desarrolla animaciones interactivas y lineales para integrar a su proyecto Multimedia.	✓ Asistencia		✓ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales.
6. Realizo la búsqueda, obtención y organización de los recursos (imágenes, sonidos, texto, información, vídeos, animaciones) requeridas para el desarrollo del proyecto.	Actitudes frente al aprendizaje:	✓ Comportamiento en la Sala de cómputo		✓ Representación gráfica de patrones de información.
7. Elaboro el banco de recursos (imágenes, sonidos, texto, información, vídeos, animaciones) requeridos para el desarrollo del proyecto.				



8. Elaboro el asistente del proyecto.	<input checked="" type="checkbox"/> Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.			<input checked="" type="checkbox"/> Socialización de trabajos con el grupo. <input checked="" type="checkbox"/> Desarrollo de proyectos de clase. <input checked="" type="checkbox"/> Formulación de secuencias para desarrollo de procesos. <input checked="" type="checkbox"/> Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
9. Integro los diversos elementos en la plataforma de trabajo creando la interfaz del proyecto multimedia.				
10. Realizo las pruebas de funcionamiento de cada elemento componente del proyecto.				
11. Realizo los ajustes para el funcionamiento adecuado del programa.				
12. Realizo a entrega y sustentación del programa.				
RECOMENDACIONES: <input checked="" type="checkbox"/> Repase los temas vistos para que refuerce información.				



PLAN DE ASIGNATURA

Nombre del Área : Tecnología e Informática
Asignatura : Informática y Tecnología
Grado : Décimo

COMPETENCIAS LABORALES GENERALES INTEGRALES AL PLAN DE ESTUDIOS GRADO DECIMO-MULTIMEDIA-TECNOLOGIA E INFORMATICA	
CLASES	COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS
PERSONALES	<p>Orientación ética:</p> <ul style="list-style-type: none">• Promuevo el cumplimiento de normas y disposiciones en un espacio dado.• Cumpló los compromisos asumidos de acuerdo con las condiciones de tiempo y forma acordadas con la otra parte. <p>Dominio personal:</p> <ul style="list-style-type: none">• Verifico el avance de mi proyecto de vida.• Efectúo ajustes a mi proyecto de vida y al plan de acción, si es necesario.
INTELECTUALES	<p>Toma de decisiones:</p> <p>999</p> <ul style="list-style-type: none">• Analizo una situación (social, cultural, económica, laboral) para identificar alternativas de acción o solución.



	<p>Creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifico ideas innovadoras para resolver problemas de variados contextos (sociales, culturales, económicos, entre otros). <p>Solución de problemas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifico los problemas prioritarios según su magnitud e impacto.• Evalúo las alternativas viables para solucionar el problema.• Defino un plan de acción para implementar la alternativa elegida.• Evalúo los resultados que se van alcanzando e incluyo cambios en las acciones, si es necesario.• Incorporo a la rutina nuevos procedimientos, acciones e instrumentos para evitar la repetición del problema. <p>Atención:</p> <ul style="list-style-type: none">• Atiendo a cada recomendación o indicación emitida.
<p>INTERPERSONALES</p>	<p>Comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sustento con argumentos, basados en evidencias, hechos y datos, mis ideas y puntos de vista. <p>Trabajo en equipo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes de los miembros del equipo.• Establezco con los otros un plan de acción.• Establezco nuevas formas de interacción con los miembros del equipo para mejorar los resultados.



	<p>Liderazgo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Planeo y organizo las acciones en conjunto con los otros, para solucionar los problemas colectivos. <p>Manejo de conflictos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Respeto los acuerdos establecidos colectivamente.• Evalúo el cumplimiento y la efectividad de los acuerdos.
<p>ORGANIZACIONALES</p>	<p>Gestión de la información:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizo aplicaciones informáticas para el registro y sistematización de la información.• Produzco nueva información y conocimiento con base en los análisis desarrollados.• Difundo la información a las personas indicadas utilizando medios adecuados. <p>Orientación al servicio:</p> <ul style="list-style-type: none">• Oriento mis acciones para satisfacer los requerimientos y necesidades de los otros en los contextos en que tengo responsabilidad por su bienestar.• Establezco acuerdos para atender las solicitudes de los otros.• Respondo a los requerimientos de los otros, a tiempo y con base en los acuerdos definidos. <p>Referenciación competitiva:</p> <ul style="list-style-type: none">• Analizo los datos para identificar tendencias y factores críticos asociados a los buenos resultados de otros.• Identifico buenas prácticas y las adapto para mejorar mis propios procesos y resultados. <p>Gestión y manejo de recursos:</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Optimizo el uso de los recursos disponibles empleando distintos métodos para reducir el mal manejo y el desperdicio. <p>Responsabilidad ambiental:</p> <ul style="list-style-type: none">• Actúo siguiendo los procedimientos establecidos para el uso y preservación de los recursos.
<p>TECNOLOGICAS</p>	<p>Identificar, transformar, innovar procedimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Incorporo en el desarrollo de actividades acciones de cambio innovador. <p>Usar herramientas informáticas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Diseño alternativas tecnológicas adecuadas para realizar distintas tareas.• Manejo herramientas tecnológicas y equipos según los procedimientos previstos técnicamente.• Identifico fallas y errores producidos por la manipulación de herramientas tecnológicas.• Propongo alternativas tecnológicas para corregir fallas y errores, con el fin de obtener mejores resultados.• Evalúo las necesidades de mantenimiento, reparación o reposición de los equipos y herramientas tecnológicas a mi disposición.• Diseño algunos modelos tecnológicos que apoyan el desarrollo de tareas y acciones.• Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades. <p>Elaborar modelos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Creo prototipos y productos terminados como solución de necesidades indispensables.



ESTANDARES DE COMPETENCIAS BASICAS AL PLAN DE ESTUDIOS GRADO DECIMO	
	ESTANDARES
MATEMATICAS	<p>Pensamiento numérico y sistemas numéricos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizo técnicas y herramientas para la construcción de figuras planas y cuerpos con medidas dadas.• Describo, comparo y cuantifico situaciones con números, en diferentes contextos y con diversas representaciones.
LENGUAJE	<p>Producción textual.</p> <ul style="list-style-type: none">• Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas. <p>Comprensión e interpretación textual.</p> <ul style="list-style-type: none">• Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que leo.
CIENCIAS NATURALES	<p>Ciencia, tecnología y sociedad</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifico tecnologías desarrolladas en Colombia.
CIENCIAS SOCIALES	<p>Relaciones espaciales y ambientales.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizo coordenadas, convenciones y escalas para trabajar con mapas y planos de representación.
CIUDADANAS	<p>Convivencia y Paz</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprendo la importancia de la defensa del medio ambiente, tanto en el nivel local como global, y participo en iniciativas a su favor. (Conocimientos y competencias integradoras).



PERIODO 1

UNIDAD 1: El Color

NORMA_COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA_COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el StoryBoard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Identificar y aplicar los conceptos fundamentales del manejo teórico y práctico del color.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Conceptualizo sobre la teoría del color basada en la refracción de la luz solar y su descomposición en los diferentes componentes del espectro.	<i>En este apartado inicia trabajo con Fireworks y desarrolla todos los conceptos de teoría del color.</i>	Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación.	☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes.	☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual.
2. Clasifico los colores de acuerdo a sus características en claroscuros y coloristas.	De conocimiento: ☞ Conceptualiza términos básicos relacionados con la naturaleza, propiedades, temperatura, psicología y teoría del color y las superficies.	☞ Trabajo en Sala de sistemas.	☞ Libros de la Biblioteca del Colegio.	☞ Análisis de Casos de Estudio.
3. Determino la importancia de la luz, sus características y su relación con el color.	☞ Conceptualiza términos básicos relacionados con la naturaleza, propiedades, temperatura, psicología y teoría del color y las superficies.	☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno.	☞ Equipo de Computo.	☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes.
4. Argumento sobre el principio de refracción.	☞ Identifica las herramientas y elementos del entorno de trabajo de Adobe Fireworks.	☞ Asistencia.	☞ Internet.	☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema.
5. Describo las unidades de medida de las longitudes de onda y el rango de percepción del ojo humano.	☞ Identifica las herramientas y elementos del entorno de trabajo de Adobe Fireworks.	☞ Comportamiento en la Sala de cómputo.	☞ Software de diseño, simulación, diagnostico, etc.	☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales.
6. Identifico los factores de clasificación del color.	De desempeño:	☞ Pruebas virtuales "Daypo, Pocket Textlp, Ardora, etc."	☞ Aplicativos TIC "blogs, Cuadernia,	



7. Argumento sobre la paleta de colores y su representación.	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Diseña variados ejercicios que describen propiedades, características, clasificación, mezclas, efectos y síntesis de la luz y el color en las superficies. 		youblisher, prezi, etc.”	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Representación gráfica de patrones de información.
8. Conceptualizo acerca de colores puros y colores degradados.				<ul style="list-style-type: none"> ☞ Socialización de trabajos con el grupo.
9. Ejemplifico las propiedades del color que le hacen variar su aspecto y definir su apariencia final.	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrolla diseños de imágenes y objetos donde se perciben diferencias en atributos como color, iluminación y enfoque. 			<ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrollo de proyectos de clase.
10. Ejemplifico las propiedades de las superficies.				<ul style="list-style-type: none"> ☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.
11. Clasifico los colores teniendo en cuenta la temperatura; los organizo en una tabla identificando nombre, rango de Long. De onda y muestra del color.	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>			<ul style="list-style-type: none"> ☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
12. Describo como se utilizan los colores en ambientes laborales.	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos. 			
13. Describo la relación individuo – preferencias del color.				
14. Realizo ejercicios prácticos que permitan apreciar el principio de visibilidad y recuerdo de los colores.				
15. Ejemplifico los efectos de iluminación del color.				
<p>RECOMENDACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Repase los temas vistos para que refuerce información. 				



PERIODO 2

UNIDAD 2: Las páginas WEB.

NORMA_COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA_COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Construir la Interfaz gráfica web del usuario según el requerimiento del proyecto planteado.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Describo términos básicos del diseño web: página web, sitio, Hosting, editor, URL, vínculo, hipermedia, etc.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Conceptualiza términos básicos relacionados con el diseño web: página web, sitio web, servidor, editor web, lenguaje web, URL, Hosting, hipervínculo, hipermedia, maquetación, banner, entre otros. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Diseña elementos gráficos requeridos para enriquecer la interfaz de la página web. ☞ Diseña y elabora páginas web para dar solución a un requerimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas. ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ☞ Asistencia. ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo. ☞ Pruebas virtuales "Daypo, Pocket TextIp, Ardora, etc." 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. ☞ Internet. ☞ Software de diseño, simulación, diagnostico, etc. ☞ Aplicativos TIC "blogs, Cuadernia, 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en SW especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de patrones de información.
2. Identifico los elementos básicos componentes y las características de una página web.				
3. Establezco diferencias entre editor web y lenguaje de programación web.				
4. Describo las diferentes etiquetas del lenguaje HTML y XML para elaborar páginas web.				
5. Desarrollo ejercicios prácticos básicos de diseño web en el blog de notas haciendo uso de etiquetas HTML.				
6. Conceptualizo sobre mapas de navegación y Mapas web.				
7. Identifico la simbología existente para elaboración de mapas de navegación.				



8. Presento propuesta de trabajo para diseño y elaboración de página web.	Actitudes frente al aprendizaje:		youblisher, prezi, etc.”	✓ Socialización de trabajos con el grupo.
9. Realizo el mapa de navegación de la propuesta de proyecto.	✓ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.			✓ Desarrollo de proyectos de clase.
10. Elaboro trabajos sobre mini proyecto planteado, trabajando en el entorno de código, haciendo uso del lenguaje HTML y XML.				✓ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.
11. Elaboro diseños de logos, imágenes y demás elementos que se requieran en Adobe Fireworks para el diseño y presentación de la página.				✓ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
12. Presentación de la página o páginas desarrolladas sobre la propuesta planteada.				
RECOMENDACIONES: ✓ Repase los temas vistos para que refuerce información.				



PERIODO 3

UNIDAD 3: Plantillas y Hojas de estilo.

NORMA COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el Storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Construir la Interfaz gráfica del sitio web del usuario según el requerimiento del proyecto planteado.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Conceptualizo sobre plantillas, hojas de estilo CSS; utilidades, ventajas y desventajas, usos.	De conocimiento: ☞ Describe los elementos componentes de las plantillas y hojas de estilo, elementos muy útiles en el diseño web.	☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas.	☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes.	☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual.
2. Describo las características que debe tener un buen diseño web: comodidad, accesibilidad, usabilidad, originalidad, simplicidad.	De desempeño: ☞ Diseña y elabora las plantillas, CSS y demás elementos requeridos para desarrollar el sitio web necesario para satisfacer las necesidades del usuario final.	☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas. ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno	☞ Libros de la Biblioteca del Colegio.	☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes.
3. Reconozco las características y formatos con las que se deben manejar elementos como colores, fondos, textos.	☞ Diseña y elabora las plantillas, CSS y demás elementos requeridos para desarrollar el sitio web necesario para satisfacer las necesidades del usuario final.	☞ Asistencia. ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo	☞ Equipo de Cómputo.	☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema.
4. Identifico atributos y características de los elementos que sirven para realizar una buena maquetación de las páginas web: tablas, capas.	☞ Integra los diversos elementos desarrollados en las herramientas de diseño y edición para construir la interfaz final del sitio web.	☞ Pruebas virtuales "Daypo, Pocket TextIp, Ardora, etc." URL: http://www.aulaclic.es/pagina-s-web/t_6_1.htm http://www.aulafacil.com/fireworks/temario.htm	☞ Internet. ☞ Software de diseño, simulación, diagnostico, etc.	☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y
5. Describo manejo adecuado de elementos como tamaño, desbordamiento, posicionamiento.			☞ Aplicativos TIC "blogs, Cuadernia,	



<p>6. Identifico los elementos componentes de una plantilla y las características de cada uno.</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos. 		<p>Youblisher, Prezi, etc.”</p>	<p>enciclopedias virtuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Representación gráfica de patrones de información. ☞ Socialización de trabajos con el grupo. ☞ Desarrollo de proyectos de clase. ☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos. ☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje. 				
<p>7. Identifico los elementos componentes de las hojas de estilo, sus características y propiedades.</p>								
<p>8. Elaboro ejercicios sencillos de elaboración de plantillas y hojas de estilo en HTML y XML.</p>								
<p>9. Presento propuesta de trabajo para elaborar sitio web basándose en plantillas y hojas de estilo.</p>								
<p>10. Realizo los diseños en papel de la interfaz principal del sitio web.</p>								
<p>11. Elaboro el mapa de navegación del sitio web.</p>								
<p>12. Realizo el diseño de las plantillas a usarse en el sitio web en Adobe Fireworks.</p>								
<p>13. Presento la propuesta final de las plantillas desarrolladas para el sitio.</p>								
<p>RECOMENDACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Repase los temas vistos para que refuerce información. 								



PERIODO 4

UNIDAD 4: Sitios web profesionales.

NORMA_COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA_COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Construir la Interfaz gráfica del sitio web del usuario según el requerimiento del proyecto planteado.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.				
1. Diseño y elaboro demás elementos requeridos para la solución web que se está trabajando.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Describe los elementos componentes de las plantillas y hojas de estilo, elementos muy útiles en el diseño web. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Diseña y elabora las plantillas, CSS y demás elementos requeridos para desarrollar el sitio web necesario para satisfacer las necesidades del usuario final. ☞ Integra los diversos elementos desarrollados en las herramientas de diseño y edición para construir la interfaz final del sitio web. <p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>	<p>Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas. ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno. ☞ Asistencia. ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo. ☞ Pruebas virtuales "Daypo, Pocket Textlp, Ardora, etc." 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. ☞ Internet. ☞ Software de diseño, simulación, diagnóstico, etc. ☞ Aplicativos TIC "blogs, Cuadernia, 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de patrones de información. 				
2. Realizo la integración de los diferentes elementos en el editor web – Dreamweaver.								
3. Realizo las pruebas de funcionamiento de todo el sitio web.								
4. Realizo las correcciones que sean necesarias para el correcto funcionamiento del sitio web.								
5. Realizo la presentación del sitio web desarrollado como proyecto final, involucrando plantillas								



<p>elaboradas en Fireworks, manejo de color, uso de banners, objetos SWF, imágenes, etc..</p>	<p>☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.</p>		<p>youblisher, prezi, etc.”</p>	<p>☞ Socialización de trabajos con el grupo. ☞ Desarrollo de proyectos de clase. ☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos. ☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>
<p>RECOMENDACIONES: ☞ Repase los temas vistos para que refuerce información.</p>				



NIVELES DE COMPETENCIAS ALCANZADOS POR PERIODO GRADOS DECIMOS TECNOLOGIA E INFORMATICA-MULTIMEDIA

NIVELES DE COMPETENCIAS ALCANZADOS PERIODO 1-GRADO DECIMO TECNOLOGIA E INFORMATICA-MULTIMEDIA

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
<p>☞ El estudiante no conceptualiza términos básicos relacionados con la naturaleza, propiedades y demás factores que implican el estudio de la teoría del color.</p> <p>☞ El estudiante no desarrolla diseños de imágenes y objetos donde se perciben diferencias en atributos como color, iluminación y enfoque.</p> <p>El estudiante no demuestra interés por el aprendizaje ni es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ El estudiante no reconoce todos los conceptos de los términos básicos relacionados con la naturaleza, propiedades y demás factores que implican el estudio de la teoría del color.</p> <p>☞ El estudiante desarrolla diseños de imágenes pero no es capaz de percibir diferencias en atributos como color, iluminación y enfoque.</p> <p>El estudiante demuestra poco interés por el aprendizaje y es poco organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ El estudiante conceptualiza términos básicos relacionados con la naturaleza, propiedades y demás factores que implican el estudio de la teoría del color.</p> <p>☞ El estudiante desarrolla diseños de imágenes y objetos donde se perciben diferencias en atributos como color, iluminación y enfoque.</p> <p>El estudiante demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ El estudiante excelentemente conceptualiza términos básicos relacionados con la naturaleza, propiedades y demás factores que implican el estudio de la teoría del color.</p> <p>☞ El estudiante desarrolla diseños de imágenes y objetos donde percibe ampliamente diferencias en atributos como color, iluminación y enfoque.</p> <p>El estudiante demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>

NIVELES DE COMPETENCIAS ALCANZADOS PERIODO 2-GRADO DECIMO TECNOLOGIA E INFORMATICA-MULTIMEDIA

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
------	--------	------	----------



- ☞ El estudiante no conceptualiza adecuadamente términos básicos relacionados con el diseño web: página web, sitio web, servidor, editor web, lenguaje web, URL, Hosting, hipervínculo, hipermedia, maquetación, banner, entre otros.
- ☞ El estudiante no presenta interfaz web en HTML ni da solución a un requerimiento.

El estudiante no demuestra interés por el aprendizaje ni es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.

- ☞ El estudiante conceptualiza adecuadamente algunos términos básicos relacionados con el diseño web: página web, sitio web, servidor, editor web, lenguaje web, URL, Hosting, hipervínculo, hipermedia, maquetación, banner, entre otros.
- ☞ El estudiante presenta interfaz web en HTML y da solución a un requerimiento de manera regular e incompleta.

El estudiante demuestra poco interés por el aprendizaje y es poco organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.

- ☞ El estudiante conceptualiza términos básicos relacionados con el diseño web: página web, sitio web, servidor, editor web, lenguaje web, URL, Hosting, hipervínculo, hipermedia, maquetación, banner, entre otros.
- ☞ El estudiante presenta interfaz web en HTML y da solución a un requerimiento.

El estudiante demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.

- ☞ El estudiante conceptualiza adecuadamente términos básicos relacionados con el diseño web: página web, sitio web, servidor, editor web, lenguaje web, URL, Hosting, hipervínculo, hipermedia, maquetación, banner, entre otros.
- ☞ El estudiante presenta interfaz web en HTML y da solución a un requerimiento.

El estudiante demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.

NIVELES DE COMPETENCIAS ALCANZADOS PERIODO 3-GRADO DECIMO TECNOLOGIA E INFORMATICA-MULTIMEDIA

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante no diseña ni elabora las plantillas CSS requeridas para desarrollar el sitio web necesario en el 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante presenta débil e incompleto diseño de plantillas CSS requeridas para desarrollar el sitio web necesario en el proceso de 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante diseña y elabora las plantillas CSS requeridas para desarrollar el sitio web necesario en el proceso de satisfacer las demandas del usuario final. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante diseña y elabora las plantillas CSS requeridas para desarrollar el sitio web necesario en el proceso de satisfacer las demandas del usuario final.



<p>proceso de satisfacer las demandas del usuario final.</p> <p>☞ El estudiante no elabora diseño de plantillas en Fireworks para propuesta de proyecto final.</p> <p>El estudiante no demuestra interés por el aprendizaje ni es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>satisfacer las demandas del usuario final.</p> <p>☞ El estudiante elabora diseño de plantillas en Fireworks carentes de iniciativa, técnica y estilo apropiado para propuesta de proyecto final.</p> <p>El estudiante demuestra poco interés por el aprendizaje y es poco organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ El estudiante elabora diseño de plantillas en Fireworks para propuesta de proyecto final.</p> <p>El estudiante demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ El estudiante elabora diseño de plantillas en Fireworks para propuesta de proyecto final.</p> <p>El estudiante demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>
--	---	--	--

NIVELES DE COMPETENCIAS ALCANZADOS PERIODO 4-GRADO DECIMO TECNOLOGIA E INFORMATICA-MULTIMEDIA

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
<p>☞ El estudiante no presenta proyecto final acorde con los lineamientos e indicaciones suministradas.</p> <p>El estudiante no demuestra interés por el aprendizaje ni es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ El estudiante presenta proyecto final pero no acorde con los lineamientos e indicaciones suministradas.</p> <p>El estudiante demuestra poco interés por el aprendizaje y es poco organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ El estudiante presenta proyecto final acorde con los lineamientos e indicaciones suministradas.</p> <p>El estudiante demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ El estudiante presenta proyecto final acorde con los lineamientos e indicaciones suministradas de manera excelente.</p> <p>El estudiante demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>



PLAN DE ASIGNATURA

Nombre del Área : Informática y Tecnología
Asignatura : Informática y Tecnología
Grado : Once

COMPETENCIAS LABORALES GENERALES INTEGRALES AL PLAN DE ESTUDIOS EN LA ASIGNATURA DE INFORMATICA Y TECNOLOGIA

<i>CLASES</i>	<i>COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS</i>
PERSONALES	<p>Orientación ética:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifico los comportamientos apropiados para cada situación.• Oriento mis actuaciones al logro de objetivos.• Actúo por iniciativa personal más que por presión externa.• Promuevo el cumplimiento de normas y disposiciones en un espacio dado. <p>Dominio personal:</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconozco mis habilidades, destrezas y talentos.• Supero mis debilidades.• Construyo una visión personal de largo, mediano y corto plazo, con objetivos y metas definidas, en distintos ámbitos. <p>Adaptación al cambio:</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Adapto mis habilidades y destrezas a las transformaciones.
INTELECTUALES	<p>Toma de decisiones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Escucho la información, opinión y argumentos de otros sobre una situación.• Reconozco las posibles formas de enfrentar una situación.• Selecciono una de las formas de actuar posibles. <p>Creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Identifico ideas innovadoras para resolver problemas de variados contextos (sociales, Culturales, económicos, entre otros).✓ Pongo a prueba las ideas innovadoras mediante mecanismos de observación y contraste. <p>Solución de problemas:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Observo situaciones de diversa clase (culturales, sociales, económicas, laborales, entre otras) e identifico problemas.✓ Registro y analizo errores o incidentes críticos en una situación dada.✓ Analizo obstáculos y restricciones empleando herramientas estadísticas y descriptivas.✓ Identifico los problemas prioritarios según su magnitud e impacto.✓ Evalúo las alternativas viables para solucionar el problema.✓ Defino un plan de acción para implementar la alternativa elegida.
	<p>Comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizo mis intervenciones respetando el orden de la palabra previamente acordado.



INTERPERSONALES

- Expreso mis ideas con claridad.
- Comprendo correctamente las instrucciones.
- Respeto las ideas expresadas por los otros, aunque sean diferentes de las mías.

Trabajo en equipo:

- Desarrollo tareas y acciones con otros (padres, pares, conocidos).
- Permito a los otros dar sus aportes e ideas.

Liderazgo:

- ✓ Identifico las necesidades y expectativas de un grupo o comunidad.
- ✓ Identifico las oportunidades y amenazas del entorno (sociales, culturales, económicas, entre otras)
- ✓ Reconozco, con la participación del grupo, los problemas colectivos.
- ✓ Identifico los cambios culturales requeridos en un grupo o comunidad.
- ✓ Contribuyo para que los miembros del equipo aporten a la solución de los problemas colectivos.
- ✓ Manejo de conflictos:

Gestión de la información:

- ✓ Identifico fuentes de información para obtener datos relevantes y confiables.
- ✓ Selecciono las fuentes de información, físicas o virtuales, con base en criterios de relevancia, confiabilidad y oportunidad.
- ✓ Utilizo aplicaciones informáticas para el registro y sistematización de la información.



ORGANIZACIONALES

- ✓ Opero herramientas informáticas para construir y manejar bases de datos con la información recolectada.

Orientación al servicio:

- ✓ Identifico las necesidades, expectativas e inquietudes de los otros.
- ✓ Reconozco los resultados y el impacto de mis acciones sobre los otros.
- ✓ Oriento mis acciones para satisfacer los requerimientos y necesidades de los otros en los contextos en que tengo responsabilidad por su bienestar.

Referenciación competitiva:

- ✓ Identifico las debilidades de los procesos propios (en los ámbitos educativo, deportivo, social, cultural, entre otros).
- ✓ Utilizo datos e instrumentos y construyo indicadores para evaluar los procesos y prácticas de otros (personas, organizaciones, países, entre otros).
- ✓ Analizo los datos para identificar tendencias y factores críticos asociados a los buenos resultados de otros.
- ✓ Identifico buenas prácticas y las adapto para mejorar mis propios procesos y resultados.

Gestión y manejo de recursos:

- ✓ Identifico y cuantifico los recursos necesarios para actuar en una situación.
- ✓ Ubico fuentes alternativas para conseguir los recursos no disponibles.
- ✓ Selecciono los recursos, de acuerdo con parámetros y criterios apropiados para la situación.



	<ul style="list-style-type: none">✓ Clasifico, ordeno y almaceno los recursos, de acuerdo con parámetros establecidos.✓ Evalúo los procesos de trabajo para mejorar el uso y aprovechamiento de los recursos. <p>Responsabilidad ambiental:</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconozco los problemas que surgen del uso y disposición de las distintas clases de recursos en diversos contextos.• Identifico prácticas adecuadas para el uso y preservación de los recursos.• Actúo siguiendo los procedimientos establecidos para el uso y preservación de los recursos.• Evalúo el impacto de las acciones desarrolladas en la conservación de los recursos naturales.• Implemento acciones correctivas para proteger el ambiente.
<p>TECNOLOGICAS</p>	<p>Usar herramientas informáticas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea.• Recolecto y utilizo datos para resolver problemas tecnológicos sencillos.• Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.• Actúo siguiendo las normas de seguridad y buen uso de las herramientas y equipos que manipulo. <p>Elaborar modelos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Creo prototipos y productos terminados como solución de necesidades indispensables.



PERIODO 1

UNIDAD 1: El proyecto Multimedial

COD_NORMA_1 (220501028): Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedia.

COMPETENCIA (22050102801): Identificar las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio.

(22050102802): Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.

(22050102804): Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.

Competencia: Desarrollar aplicaciones multimedia ajustadas a los requerimientos del cliente.

Indicadores	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas
1. Identifica y describe las fases de desarrollo de un proyecto multimedia.	De conocimiento: ☞ Describe las fases de un proyecto multimedia y los elementos componentes de cada una.	☞ Fichas de Observación para las diferentes prácticas que se desarrollarán. ☞ Ejercicios de comparación entre los diferentes términos aprendidos.	☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Internet ☞ Equipo de Cómputo. ☞ http://www.horizontewe.com/jie99/asinsten.htm ☞ http://www.cristalab.com/tutoriales/etapas-de-produccion-en-un-proyecto-multimedia-c48461/	☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información
2. Identifica las acciones propias de cada una de las fases de desarrollo de un proyecto multimedia.				
3. Identifica la planificación como parte esencial del éxito de cualquier proyecto.	De desempeño: ☞ Elabora cronograma de actividades y estructura general de una propuesta de proyecto multimedial.	☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas.		
4. Identifica el entorno de trabajo de Microsoft Project.				
5. Identifica y describe diversas vistas, diagramas, iconos, escala temporal y diagrama de gráficos y ventanas de Microsoft Project.	Actitudes frente al aprendizaje:			
6. Crea y configura un nuevo proyecto en Microsoft Project.				



<p>7. Especifica las tareas y sus duraciones: Incorporar una tarea a un proyecto, define Tarea repetitiva, Especifica una duración, Crea un Hito, Tareas condicionadas por el esfuerzo, Eliminar una tarea de la Lista de Tareas</p>	<p>☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ Guía de Evaluación.</p>		<p>en Internet, libros y enciclopedias virtuales.</p>
<p>8. Define procesos macros y acciones o tareas de cada una, para definir adecuadamente las etapas del desarrollo de un proyecto.</p>				<p>☞ Representación gráfica de patrones de información.</p>
<p>9. Crea una dependencia entre tareas en un proyecto: Establece tiempo de adelanto o de posposición entre tareas, Asigna una fecha límite para una tarea, Establece una fecha de comienzo o fin específica para una tarea, Interrumpe el trabajo en una tarea, Tarea Dividida.</p>				<p>☞ Socialización de trabajos con el grupo.</p> <p>☞ Desarrollo de proyectos de clase.</p> <p>☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.</p>
<p>10. Especifica o actualiza los nombres de los recursos en el proyecto: Especifica información básica de los recursos, agrega una nota sobre un recurso, establece los costos de los recursos.</p>				<p>☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>



<p>11. Administra y realiza seguimiento del proyecto: seguimiento del progreso de tareas, verificar fechas reales de comienzo y fin de una tarea, actualizar el progreso de una tarea...</p>				
<p>12. De un caso de estudio planteado (miniproyecto), define la idea general y el problema que pretende solucionar.</p>				
<p>13. Redacta adecuadamente la justificación de la solución planteada al problema identificado.</p>				
<p>14. Formulo los objetivos (general y específico) que va a cumplir la solución planteada.</p>				
<p>15. Establece la tipología multimedia más adecuada a la solución planteada teniendo en cuenta el público objetivo identificado.</p>				
<p>16. Define los requerimientos funcionales y no funcionales de la solución planteada, acorde con el análisis de la información recolectada.</p>				
<p>RECOMENDACIONES</p> <ul style="list-style-type: none">• Se le recomienda repasar los conceptos en el desarrollo de las unidades y elaborar cuadros de resúmenes.• Debe realizar ejercicios prácticos donde identifique uno de los componentes del entorno de trabajo de ASP.NET.• Realice ejercicios prácticos y repase contenidos que le ayuden a mejorar el desempeño en el logro alcanzado.				



BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
<p>No plantea la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información, ni establece los costos de los recursos en un gestor de proyectos.</p>	<p>Plantea la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información, y establece los costos de los recursos en un gestor de proyectos.</p>	<p>Plantea la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información, establece los costos de los recursos en un gestor de proyecto multimedial.</p>	<p>Plantea la plataforma que más se ajuste al proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información, y establece los costos de los recursos en un gestor de proyectos. Como parte esencial del éxito del proyecto multimedial.</p>



PERIODO 2 - 3

UNIDAD 1: El proyecto Multimedial

COD_NORMA _1 (220501028): Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedia.

COMPETENCIAS:

(22050102801) Identificar las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio.

(22050102802) Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información

(22050102804) Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.

COD_NORMA _1 (220501030): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

COMPETENCIAS:

(22050102901) Elaborar el guión multimedia (literario y técnico) aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino

(22050102902) Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente

(22050102903) Construir el Story Board aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guión técnico y el mapa de navegación

(22050102907) Validar el Story Board con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guión técnico para su aprobación dejando constancia en un acta.

COD_NORMA _1 (220501039): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

COMPETENCIAS:

(22050103002) Planear la producción de los componentes multimedia de acuerdo con el guion técnico y la disponibilidad de los recursos necesarios.

Competencia: Desarrollar aplicaciones multimedia ajustadas a los requerimientos del cliente.

Indicadores	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas
1. Elabora cronograma de actividades de la propuesta en Microsoft Project.	<p>De conocimiento:</p> <p>☞ Describe las características, propiedades y componentes de un</p>	<p>☞ Fichas de Observación para las diferentes prácticas que se desarrollarán.</p>	<p>☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes.</p> <p>☞ Libros de la Biblioteca del Colegio.</p> <p>☞ Internet</p> <p>☞ Equipo de Cómputo.</p>	<p>☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual.</p> <p>☞ Análisis de Casos de Estudio.</p> <p>☞ Indagación y exposiciones por</p>
2. Diseña instrumentos de recolección de información para aplicar.				



3. Aplica instrumentos de recolección de información.	proyecto multimedia y de los guiones e Story Board.	☞ Ejercicios de comparación entre los diferentes términos aprendidos.	☞ http://www.uned.es/nted/u/espanol/master/prime/ro/modulos/multimedia/disen01.htm	parte de los estudiantes.
4. Elabora actas de verificación y concertación con el usuario.	De desempeño:	☞ Elabora cronograma, guiones, Story Board y los integra a la estructura general de la propuesta del proyecto multimedia.	☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas.	☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema.
5. Analiza la información recolectada define los requerimientos.				☞ http://www.uji.es/bin/organs/vices/vpus/labcap/docs/manual/v5.pdf
6. Identifica el problema a solucionar y formula justificación y objetivos.	Actitudes frente al aprendizaje:	☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.	☞ http://www.cursos1000.com/curso-basico-como-hacer-cortometrajes-tipos-de-plano-c1372.html	☞ Representación gráfica de patrones de información.
7. Elabora informe de análisis y requerimientos de la propuesta del proyecto multimedia.			☞ Guía de Evaluación.	☞ http://www.buenastareas.com/ensayos/Ejemplo-De-Un-Guion-Literario/531838.html
8. Elabora Mapa de navegación de la propuesta multimedial.			☞ http://3.bp.blogspot.com/_GNDrO7D0li0/SoYng_hXvil/AAAAAAAAAAc/kQzJsPwgkj0/s400/GUION+TECNICO.jpg	☞ Desarrollo de proyectos de clase.
9. Elabora diseño de la interfaz de la propuesta multimedia.			☞ http://es.scribd.com/doc/15118976/EI-Storyboard	☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.
10. Elabora guión literario del proyecto multimedia.				☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
11. Elabora guión técnico del proyecto multimedia.				
12. Elabora Story Board del proyecto multimedia.				
13. Presenta diseños y realiza correcciones en caso de ser necesario.				

RECOMENDACIONES



- Se le recomienda repasar los conceptos en el desarrollo de las unidades y elaborar cuadros de resúmenes.
- Debe realizar ejercicios prácticos donde identifique uno de los componentes del entorno de trabajo de ASP.NET.
- Realice ejercicios prácticos y repase contenidos que le ayuden a mejorar el desempeño en el logro alcanzado.

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
No elabora cronograma de actividades de la propuesta de su proyecto en un gestor de proyectos, ni diseña instrumentos de recolección de información para aplicarlos y así determinar de los componentes requeridos para el proyecto multimedial.	Elabora cronograma de actividades de la propuesta de su proyecto y diseña instrumentos de recolección de información para aplicarlos según el proyecto multimedial.	Elabora cronograma de actividades de la propuesta de su proyecto en un gestor de proyectos, y diseña instrumentos de recolección de información para aplicarlos para el proyecto multimedial.	Elabora cronograma de actividades de la propuesta de su proyecto en un gestor de proyectos, y diseña instrumentos de recolección de información para aplicarlos y así determinar de los componentes requeridos para el proyecto multimedial.



PERIODO 4

UNIDAD 1: El proyecto Multimedial

COD_NORMA _1 (220501039): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

COMPETENCIAS:

(22050103002) Planear la producción de los componentes multimedia de acuerdo con el guion técnico y la disponibilidad de los recursos necesarios.

(22050103004) Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el Story Board

Competencia: Desarrollar aplicaciones multimedia ajustadas a los requerimientos del cliente.

Indicadores	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas
1. Realiza verificación de imprimibles.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Describe las características, propiedades y componentes de un proyecto multimedia y de los guiones e Story Board. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> Elabora cronograma, guiones, Story Board y los 	<ul style="list-style-type: none"> Fichas de Observación para las diferentes prácticas que se desarrollarán. Ejercicios de comparación entre los diferentes términos aprendidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. Libros de la Biblioteca del Colegio. Internet Equipo de Cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> Informaciones de tipo introductorio y contextual. Análisis de Casos de Estudio. Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. Trabajo práctico en sw especializado para el tema. Búsqueda, lectura y análisis de información
2. Realiza verificación del funcionamiento del proyecto.				
3. Diseña y elabora carátulas y etiquetas.				
4. Elabora CDs de entrega de proyectos.				
5. Realiza sustentación del proyecto.				
6. Entrega proyecto e imprimibles en medios solicitados y de acuerdo a los requerimientos de entrega.				



	<p>☞ Integra a la estructura general de la propuesta del proyecto multimedia.</p> <p>Actitudes frente al aprendizaje:</p> <p>☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>	<p>☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas.</p> <p>☞ Guía de Evaluación.</p>		<p>en Internet, libros y enciclopedias virtuales.</p> <p>☞ Representación gráfica de patrones de información.</p> <p>☞ Socialización de trabajos con el grupo.</p> <p>☞ Desarrollo de proyectos de clase.</p> <p>☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.</p> <p>☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>
--	--	---	--	--

RECOMENDACIONES

- Se le recomienda repasar los conceptos en el desarrollo de las unidades y elaborar cuadros de resúmenes.
- Debe realizar ejercicios prácticos donde identifique uno de los componentes del entorno de trabajo de ASP.NET.
- Realice ejercicios prácticos y repase contenidos que le ayuden a mejorar el desempeño en el logro alcanzado.

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
No realiza entrega proyecto multimedial final de acuerdo a los requerimientos establecidos para la entrega, ni presenta sustentación del mismo.	Realiza entrega proyecto multimedial final de acuerdo a los requerimientos establecidos para la entrega, y presenta sustentación del mismo.	Realiza entrega proyecto multimedial final de acuerdo a los requerimientos establecidos para la entrega, y presenta sustentación del proyecto.	Realiza entrega proyecto multimedial final de acuerdo a los requerimientos establecidos para la entrega, ni presenta sustentación del proyecto.



PLAN DE ASIGNATURA

Nombre del Área : Técnicas Multimediales
Asignatura : Técnicas Multimediales
Grado : Décimo

COMPETENCIAS LABORALES GENERALES INTEGRALES AL PLAN DE ESTUDIOS EN LA ASIGNATURA DE TECNICAS MULTIMEDIALES GRADO DECIMO	
CLASES	COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS
PERSONALES	<p>Orientación ética:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifico los comportamientos apropiados para cada situación. • Oriento mis actuaciones al logro de objetivos. • Actúo por iniciativa personal más que por presión externa. • Promuevo el cumplimiento de normas y disposiciones en un espacio dado. <p>Dominio personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconozco mis habilidades, destrezas y talentos. • Supero mis debilidades. • Construyo una visión personal de largo, mediano y corto plazo, con objetivos y metas definidas, en distintos ámbitos. <p>Adaptación al cambio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapto mis habilidades y destrezas a las transformaciones.
INTELECTUALES	<p>Toma de decisiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escucho la información, opinión y argumentos de otros sobre una situación.



	<ul style="list-style-type: none">• Reconozco las posibles formas de enfrentar una situación.• Selecciono una de las formas de actuar posibles. <p>Creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Identifico ideas innovadoras para resolver problemas de variados contextos (sociales, Culturales, económicos, entre otros).✓ Pongo a prueba las ideas innovadoras mediante mecanismos de observación y contraste. <p>Solución de problemas:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Observo situaciones de diversa clase (culturales, sociales, económicas, laborales, entre otras) e identifico problemas.✓ Registro y analizo errores o incidentes críticos en una situación dada.✓ Analizo obstáculos y restricciones empleando herramientas estadísticas y descriptivas.✓ Identifico los problemas prioritarios según su magnitud e impacto.✓ Evalúo las alternativas viables para solucionar el problema.✓ Defino un plan de acción para implementar la alternativa elegida.
<p>INTERPERSONALES</p>	<p>Comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizo mis intervenciones respetando el orden de la palabra previamente acordado.• Expreso mis ideas con claridad.• Comprendo correctamente las instrucciones.• Respeto las ideas expresadas por los otros, aunque sean diferentes de las mías. <p>Trabajo en equipo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Desarrollo tareas y acciones con otros (padres, pares, conocidos).• Permito a los otros dar sus aportes e ideas. <p>Liderazgo:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Identifico las necesidades y expectativas de un grupo o comunidad.



	<ul style="list-style-type: none">✓ Identifico las oportunidades y amenazas del entorno (sociales, culturales, económicas, entre otras)✓ Reconozco, con la participación del grupo, los problemas colectivos.✓ Identifico los cambios culturales requeridos en un grupo o comunidad.✓ Contribuyo para que los miembros del equipo aporten a la solución de los problemas colectivos.✓ Manejo de conflictos:
ORGANIZACIONALES	<p>Gestión de la información:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Identifico fuentes de información para obtener datos relevantes y confiables.✓ Selecciono las fuentes de información, físicas o virtuales, con base en criterios de relevancia, confiabilidad y oportunidad.✓ Utilizo aplicaciones informáticas para el registro y sistematización de la información.✓ Opero herramientas informáticas para construir y manejar bases de datos con la información recolectada. <p>Orientación al servicio:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Identifico las necesidades, expectativas e inquietudes de los otros.✓ Reconozco los resultados y el impacto de mis acciones sobre los otros.✓ Oriento mis acciones para satisfacer los requerimientos y necesidades de los otros en los contextos en que tengo responsabilidad por su bienestar.✓ <p>Referenciación competitiva:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Identifico las debilidades de los procesos propios (en los ámbitos educativo, deportivo, social, cultural, entre otros).✓ Utilizo datos e instrumentos y construyo indicadores para evaluar los procesos y prácticas de otros (personas, organizaciones, países, entre otros).✓ Analizo los datos para identificar tendencias y factores críticos asociados a los buenos resultados de otros.✓ Identifico buenas prácticas y las adapto para mejorar mis propios procesos y resultados. <p>Gestión y manejo de recursos:</p>



	<ul style="list-style-type: none">✓ Identifico y cuantifico los recursos necesarios para actuar en una situación.✓ Ubico fuentes alternativas para conseguir los recursos no disponibles.✓ Selecciono los recursos, de acuerdo con parámetros y criterios apropiados para la situación.✓ Clasifico, ordeno y almaceno los recursos, de acuerdo con parámetros establecidos.✓ Evalúo los procesos de trabajo para mejorar el uso y aprovechamiento de los recursos. <p>Responsabilidad ambiental:</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconozco los problemas que surgen del uso y disposición de las distintas clases de recursos en diversos contextos.• Identifico prácticas adecuadas para el uso y preservación de los recursos.• Actúo siguiendo los procedimientos establecidos para el uso y preservación de los recursos.• Evalúo el impacto de las acciones desarrolladas en la conservación de los recursos naturales.• Implemento acciones correctivas para proteger el ambiente.
<p>TECNOLOGICAS</p>	<p>Usar herramientas informáticas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifico los recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de una tarea.• Recolecto y utilizo datos para resolver problemas tecnológicos sencillos.• Registro datos utilizando tablas, gráficos y diagramas y los utilizo en proyectos tecnológicos.• Actúo siguiendo las normas de seguridad y buen uso de las herramientas y equipos que manipulo. <p>Elaborar modelos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Creo prototipos y productos terminados como solución de necesidades indispensables.



PERIODO 1

UNIDAD 1: La Multimedia

NORMA COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Identificar las características y definir la tipología del proyecto multimedial.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Defino multimedia e identifico los elementos que la integran, describiendo cada uno.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Conceptualiza sobre multimedia, tipologías, usos, estructura, plataformas y mapas de navegación. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Presenta trabajo multimedia sobre Multimedia y sus elementos y componentes. <p>Actitudes frente al aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico sobre el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de patrones de información.
2. Clasifico la multimedia de acuerdo a la intervención del usuario.				
3. Describo cual es la tarea de cada uno de los componentes que hacen parte de la estructura de una Hipermedia.				
4. Por medio de un gráfico o esquema presento un ejemplo que contiene los componentes que hacen parte de una estructura Hipermedia.				
5. Elaboro un cuadro sinóptico de clasificación de productos multimedia según la finalidad y bases teóricas.				
6. Describe las plataformas que se utilizan para la difusión de un producto multimedia.				



7. Describo como se pueden clasificar los proyectos multimedia según su sistema de navegación, en que consiste cada una de ellas.	originalidad y calidad en sus trabajos.			☞ Socialización de trabajos con el grupo.
8. Clasifico las multimedia según el nivel de control que poseen los usuarios o profesionales sobre ellas.				☞ Desarrollo de proyectos de clase.
9. Identifico los mapas de navegación según su estructura.				☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.
RECOMENDACIONES:				☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
☞ Repase los temas vistos para que refuerce información.				

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
No aplica los conceptos básicos de multimedia para el diseño de los componentes requeridos para el proyecto multimedial.	Aplica los conceptos básicos de multimedia para el diseño de los componentes para el proyecto multimedial.	Aplica los conceptos básicos de multimedia para el diseño de los componentes requeridos para la solución multimedia establecidos para el proyecto multimedial.	Aplica los conceptos básicos de multimedia para el diseño de los componentes requeridos para la solución multimedia según la finalidad del proyecto multimedial.



PERIODO 2

UNIDAD 2: La Imagen

NORMA COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia 2: Obtener medios gráficos necesarios para el desarrollo del proyecto multimedia y realizar tratamiento integral a los mismos.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Identifico la imagen como elemento componente de la multimedia y describo sus características más relevantes.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica las partes de la cámara, conceptos generales de fotografía y describe varias técnicas fotográficas para mejorar los resultados buscados. ✓ Diferencia los diferentes formatos de imagen e identifica los usos de varias herramientas de software para edición y tratamiento de las mismas. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Presenta álbum fotográfico de tema seleccionado, reflejando uso de diversas técnicas de fotografía. ✓ Desarrolla trabajos de edición, tratamiento y 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ✓ Guía de Evaluación. ✓ Trabajo en Sala de sistemas ✓ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ✓ Asistencia ✓ Comportamiento en la Sala de cómputo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ✓ Libros de la Biblioteca del Colegio. ✓ Equipo de Cómputo. ✓ URL: http://es.wikibooks.org/wiki/T%C3%A9cnicas_b%C3%A1sicas_de_la_fotograf%C3%ADa 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ✓ Análisis de Casos de Estudio. ✓ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ✓ Trabajo práctico en sala especializado para el tema. ✓ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ✓ Representación gráfica de patrones de información.
2. Caracterizo los diferentes formatos de imagen y aprendo a cambiar de formato las imágenes.				
3. Utilizo programas capturadores de pantallas para la edición y manipulación de imágenes en pantalla.				
4. Desarrollo el taller de fotografía y elaboro un álbum on line con las tomas seleccionadas.				
5. Identifico los usos de las diversas herramientas de los editores para fotografía.				
6. Realizo ejercicios de delineado, dibujo de boceto,				



<p>con sombras en un .editor para fotografía.</p>	<p>manipulación de imágenes haciendo uso de los .editores para fotografía.</p>			<ul style="list-style-type: none">☞ Socialización de trabajos con el grupo.☞ Desarrollo de proyectos de clase.☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
<p>7. Desarrollo ejercicios de coloreado, MODO DE COLOR, balance de color, variaciones en las propiedades del color del editor de fotografía seleccionado.</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none">☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.			
<p>8. Realizo ejercicios que requieren el uso de las propiedades principales del editor de fotografía.</p>				
<p>9. Desarrollo ejercicios trabajando con selecciones: recorte, copiado, cortado, pegado, manejo de bordes. Del editor de fotografía.</p>				
<p>10. Desarrollo ejercicios aplicando filtros del editor de fotografía.</p>				
<p>11. Realizo edición de imágenes obtenidas por escáner.</p>				
<p>12. Desarrollo ejercicios de retoque fotográfico: grietas, imperfecciones, ojos rojos, enfoque, entre otros.</p>				
<p>13. Desarrollo ejercicios de manipulación de fotografías: eliminación de elementos,</p>				



extracción de imágenes, uso de herramienta parche.				
14. Desarrollo ejercicios haciendo uso de herramientas como galería de imágenes.				
15. Desarrollar ejercicios de creación de imágenes tridimensionales.				
16. Desarrollo ejercicios de edición de video y animación.				
RECOMENDACIONES: ☞ Repase los temas vistos para que refuerce información.				

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
No realiza edición a las fotografías necesarias para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial.	Realiza edición a las fotografías necesarias para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial compilándolas en álbum on line para su posterior uso.	Realiza edición las fotografías necesarias para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial compilándolas en álbum on line; usando de las herramientas para el mejoramiento de las mismas.	Realiza edición las fotografías necesarias para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial compilándolas en álbum on line; haciendo uso de las herramientas para el mejoramiento de las mismas.



PERIODO 3

UNIDAD 2: La Imagen

NORMA COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Obtener medios gráficos necesarios para el desarrollo del proyecto multimedia y realizar tratamiento integral a los mismos.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Identifico el entorno de trabajo de un editor gráfico y los usos de sus herramientas.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Diferencia los diferentes formatos de imagen e identifica los usos de varias herramientas de software para edición y tratamiento de las mismas. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrolla trabajos de edición, tratamiento y manipulación de imágenes haciendo uso de un editor gráfico <p>Actitudes frente al aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. <p>URL:</p> <ul style="list-style-type: none"> http://www.aulafacil.com/freehand/temario.htm http://www.aulafacil.com/freehand2/curso/Temario.htm http://www.aulaclie.es/illustrator-cs4/index.htm 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sala especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de patrones de información. ☞ Socialización de trabajos con el grupo. ☞ Desarrollo de proyectos de clase.
2. Desarrollo ejercicios haciendo uso de herramientas de configuración de páginas del editor gráfico.				
3. Desarrollo ejercicios haciendo uso de herramientas de dibujo y trazo del editor gráfico.				
4. Desarrolla ejercicios haciendo uso de las herramientas para vectorizar imágenes del editor gráfico.				
5. Desarrolla ejercicios haciendo uso de las herramientas del editor gráfico.				



<p>6. Desarrolla ejercicios haciendo uso de las herramientas: difuminar, sombreado y texto del editor gráfico.</p>	<p>organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.</p>			<p>✓ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos. ✓ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>
<p>7. Desarrollo ejercicios haciendo uso de herramientas de manejo del color.</p>				
<p>8. Identifico el entorno de trabajo del editor para diseño vectorial y el uso de sus varias herramientas.</p>				
<p>9. Desarrolla ejercicios haciendo uso de las herramientas del editor para diseño vectorial.</p>				
<p>10. Desarrolla ejercicios aplicando técnicas de manipulación de color del editor para diseño vectorial.</p>				
<p>11. Desarrolla ejercicios con manipulación de texto del editor para diseño vectorial.</p>				
<p>12. Desarrolla ejercicios aplicando métodos y modos de transformación</p>				



de objetos del editor para diseño vectorial.				
13. Desarrolla ejercicios haciendo uso de herramientas de manipulación de apariencia y efectos del editor para diseño vectorial.				
14. Desarrolla ejercicios aplicando técnicas de trabajo con objetos: logotipo, calcado, grafiti y diseño web del editor para diseño vectorial.				
15. Identifico el sonido como elemento componente de la multimedia y describo sus características más relevantes.				
16. Caracterizo los diferentes formatos de audio y aprendo a cambiar de formato los archivos de sonido.				
17. Digitalizo pistas de audio que se encuentran en formatos no digitales.				
18. Identifico el entorno de trabajo del editor para				



sonido. y describo el uso de sus varias herramientas.				
19. Desarrollo tratamiento de audio (edición, fusión, reversión, importación, entre otros.) requerido para edición del vídeo del tema propuesto.				

RECOMENDACIONES:

✓📖 Repase los temas vistos para que refuerce información.

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
No realiza edición a las imágenes necesarias para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial.	Realiza edición a las imágenes necesarias para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial.	Realiza edición las imágenes necesarias para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial haciendo uso de las herramientas del editor gráfico.	Realiza edición las imágenes necesarias para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial haciendo uso de las herramientas del editor gráfico para la manipulación de las imágenes.



PERIODO 4

UNIDAD 3: Sonido y Video.

NORMA COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Obtener audio y video necesarios para el desarrollo del proyecto multimedia y realizar tratamiento integral a los mismos.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Identifico el video como elemento componente de la multimedia y describo sus características más relevantes.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Diferencia los diferentes formatos de audio y video e identifica los usos de varias herramientas de software para edición de video y sonido. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrolla trabajo de edición y manipulación de sonido y video haciendo uso del editor de video. <p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. <p>URL:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sala especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de patrones de información. ☞ Socialización de trabajos con el grupo.
2. Caracterizo los diferentes formatos de video, cambio de formato los archivos y descargo videos de la web.				
3. Realizo captura de video o tramos del mismo con programas capturadores de pantalla.				
4. Identifico el entorno de trabajo del editor de video y describo el uso de sus varias herramientas.				
5. Desarrollo edición de video del tema propuesto del editor de video haciendo uso de sus herramientas.				



<p>6. Creo efectos adicionales para integrar al video del tema propuesto haciendo uso de las varias herramientas del editor de video.</p>	<p>✓ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.</p>			<p>✓ Desarrollo de proyectos de clase. ✓ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos. ✓ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>
<p>7. Integro audio, video y efectos en una sola producción.</p>				
<p>8. Realizo las pruebas del producto obtenido y correcciones que sean necesarias.</p>				
<p>9. Realizo muestra y entrega del producto final.</p>				

RECOMENDACIONES:

✓ Repase los temas vistos para que refuerce información.

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
<p>No realiza edición a los sonidos y videos necesarios para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial.</p>	<p>Realiza edición a los sonidos y videos necesarios para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial.</p>	<p>Realiza edición a los sonidos y videos necesarios para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial haciendo uso de las herramientas de los editores de sonido y video.</p>	<p>Realiza edición a los sonidos y videos necesarios para el diseño de los componentes necesarios para el desarrollo del proyecto multimedial haciendo uso de las herramientas de los editores de sonido y video.</p>



PLAN DE ASIGNATURA

Nombre del Área : Técnicas Multimediales
Asignatura : Técnicas Multimediales
Grado : Once

COMPETENCIAS LABORALES GENERALES INTEGRALES AL PLAN DE ESTUDIOS GRADO ONCE-MULTIMEDIA-TECNICAS MULTIMEDIALES	
CLASES	COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS
PERSONALES	<p>Orientación ética:</p> <ul style="list-style-type: none">• Promuevo el cumplimiento de normas y disposiciones en un espacio dado.• Cumpro los compromisos asumidos de acuerdo con las condiciones de tiempo y forma acordadas con la otra parte. <p>Dominio personal:</p> <ul style="list-style-type: none">• Verifico el avance de mi proyecto de vida.• Efectúo ajustes a mi proyecto de vida y al plan de acción, si es necesario.
INTELECTUALES	<p>Toma de decisiones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Analizo una situación (social, cultural, económica, laboral) para identificar alternativas de acción o solución.



	<p>Creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifico ideas innovadoras para resolver problemas de variados contextos (sociales, culturales, económicos, entre otros). <p>Solución de problemas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifico los problemas prioritarios según su magnitud e impacto.• Evalúo las alternativas viables para solucionar el problema.• Defino un plan de acción para implementar la alternativa elegida.• Evalúo los resultados que se van alcanzando e incluyo cambios en las acciones, si es necesario.• Incorporo a la rutina nuevos procedimientos, acciones e instrumentos para evitar la repetición del problema. <p>Atención:</p> <ul style="list-style-type: none">• Atiendo a cada recomendación o indicación emitida.
<p>INTERPERSONALES</p>	<p>Comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sustento con argumentos, basados en evidencias, hechos y datos, mis ideas y puntos de vista. <p>Trabajo en equipo:</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes de los miembros del equipo.• Establezco con los otros un plan de acción.• Establezco nuevas formas de interacción con los miembros del equipo para mejorar los resultados. <p>Liderazgo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Planeo y organizo las acciones en conjunto con los otros, para solucionar los problemas colectivos. <p>Manejo de conflictos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Respeto los acuerdos establecidos colectivamente.• Evalúo el cumplimiento y la efectividad de los acuerdos.
<p>ORGANIZACIONALES</p>	<p>Gestión de la información:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizo aplicaciones informáticas para el registro y sistematización de la información.• Produzco nueva información y conocimiento con base en los análisis desarrollados.• Difundo la información a las personas indicadas utilizando medios adecuados. <p>Orientación al servicio:</p> <ul style="list-style-type: none">• Oriento mis acciones para satisfacer los requerimientos y necesidades de los otros en los contextos en que tengo responsabilidad por su bienestar.• Establezco acuerdos para atender las solicitudes de los otros.• Respondo a los requerimientos de los otros, a tiempo y con base en los acuerdos definidos. <p>Referenciación competitiva:</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Analizo los datos para identificar tendencias y factores críticos asociados a los buenos resultados de otros.• Identifico buenas prácticas y las adapto para mejorar mis propios procesos y resultados. <p>Gestión y manejo de recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Optimizo el uso de los recursos disponibles empleando distintos métodos para reducir el mal manejo y el desperdicio. <p>Responsabilidad ambiental:</p> <ul style="list-style-type: none">• Actúo siguiendo los procedimientos establecidos para el uso y preservación de los recursos.
<p>TECNOLOGICAS</p>	<p>Identificar, transformar, innovar procedimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Incorporo en el desarrollo de actividades acciones de cambio innovador. <p>Usar herramientas informáticas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Diseño alternativas tecnológicas adecuadas para realizar distintas tareas.• Manejo herramientas tecnológicas y equipos según los procedimientos previstos técnicamente.• Identifico fallas y errores producidos por la manipulación de herramientas tecnológicas.• Propongo alternativas tecnológicas para corregir fallas y errores, con el fin de obtener mejores resultados.



- Evalúo las necesidades de mantenimiento, reparación o reposición de los equipos y herramientas tecnológicas a mi disposición.
- Diseño algunos modelos tecnológicos que apoyan el desarrollo de tareas y acciones.
- Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.

Elaborar modelos tecnológicos:

- Creo prototipos y productos terminados como solución de necesidades indispensables.



ESTANDARES DE COMPETENCIAS BASICAS AL PLAN DE ESTUDIOS GRADO ONCE-TECNICAS MULTIMEDIALES	
	ESTANDARES
MATEMATICAS	<p>Pensamiento numérico y sistemas numéricos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizo técnicas y herramientas para la construcción de figuras planas y cuerpos con medidas dadas.• Describo, comparo y cuantifico situaciones con números, en diferentes contextos y con diversas representaciones.
LENGUAJE	<p>Producción textual.</p> <ul style="list-style-type: none">• Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas. <p>Comprensión e interpretación textual.</p> <ul style="list-style-type: none">• Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que leo.
CIENCIAS NATURALES	<p>Ciencia, tecnología y sociedad</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifico tecnologías desarrolladas en Colombia.
CIENCIAS SOCIALES	<p>Relaciones espaciales y ambientales.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizo coordenadas, convenciones y escalas para trabajar con mapas y planos de representación.



Institución Educativa Técnica

Ciudad de Ibagué



CIUDADANAS

Convivencia y Paz

- Comprendo la importancia de la defensa del medio ambiente, tanto en el nivel local como global, y participo en iniciativas a su favor. (Conocimientos y competencias integradoras).



PERIODO 1

UNIDAD 1: Photoshop

NORMA COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Estructuro y construyo contenidos multimediales en Photoshop para integrar al proyecto final.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Reconozco la interface gráfica del entorno de Photoshop.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conozco el entorno y herramientas del programa Photoshop “paneles, cuadros de herramientas, efectos, etc.” <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> Presenta productos editados conforme a las sugerencias dadas “edición de imágenes, construcción de banners animados, entre otros”. 	<ul style="list-style-type: none"> Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. Guía de Evaluación. Trabajo en Sala de sistemas. Desarrollo de actividades en el Cuaderno. Asistencia. Comportamiento en la Sala de cómputo. Pruebas virtuales “Daypo, Pocket TextIp, Ardora, etc.” 	<ul style="list-style-type: none"> Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. Libros de la Biblioteca del Colegio. Equipo de Cómputo. Internet. Software de diseño, simulación, diagnostico, etc. Aplicativos TIC “blogs, Cuadernia, 	<ul style="list-style-type: none"> Informaciones de tipo introductorio y contextual. Análisis de Casos de Estudio. Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. Trabajo práctico en sw especializado para el tema. Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. Representación gráfica de patrones de información.
2. Clasifico y distingo la diferencia entre cada uno de los paneles de trabajo de Photoshop, capas, filtros, ediciones, herramientas 3d y demás alternativas gráficas.				
3. Describo cual es la tarea de cada uno de los componentes que hacen parte del entorno del Photoshop.				
4. Genero imágenes editadas haciendo uso de múltiples efectos y herramientas.				
5. Elaboro productos gráficos con sobre posición de objetos de imagen sobre otras.				
6. Construyo presentaciones animadas con el efecto Gif, para implementación en páginas o				



<p>aplicativos como banners, logos animados, etc.</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>	<p>☞ Canal YouTube Ariel Almonacid Arias.</p>	<p>youblisher, prezi, etc.”</p>	<p>☞ Socialización de trabajos con el grupo.</p>
<p>7. Enriquezco imágenes haciendo uso del efecto cristal burbuja.</p>	<p>☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.</p>			<p>☞ Desarrollo de proyectos de clase.</p>
<p>8. Genero montajes fotográficos con el efecto Dark, así como superposición de imágenes.</p>				<p>☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.</p>
<p>9. Desarrollo ejercicios de retoque fotográfico: grietas, imperfecciones, ojos rojos, enfoque, entre otros.</p>				<p>☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>
<p>RECOMENDACIONES:</p> <p>☞ Repase los temas vistos para que refuerce información.</p>				



UNIDAD 2: Edición de videos

PERIODO 2

NORMA COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia 2: Recopilar material multimedia de múltiples fuentes y estructuras una sola presentación conforme a las necesidades del cliente.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Identifico y reconozco herramientas de trabajo contenidas en el software de edición de videos VideoPad y Adobe Premiere.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Identifica los paneles y cuadros de herramientas del software de edición de videos y sonidos VideoPad, Adobe Premiere. ☞ Identifica los paneles y cuadros de herramientas del software de edición de videos y sonidos Adobe After Effects. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrolla trabajos de edición, tratamiento y manipulación de videos 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo ☞ Pruebas virtuales "Daypo, Pocket Textlp, Ardora, etc." ☞ Canal YouTube Ariel Almonacid Arias. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. ☞ Internet. ☞ Software de diseño, simulación, diagnostico, etc. ☞ Aplicativos TIC "blogs, Cuadernia, youblisher, prezi, etc." 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de patrones de información.
2. Abstraigo sonidos o nivel sus niveles de volumen en videos de diferentes formatos.				
3. Retiro o agrego pistas de videos conforme a la necesidad establecida, recorto y construyo videos con partes de otras fuentes.				
4. Inserto subtítulos, espacios, efectos, transiciones en videos editados.				
5. Capturo imágenes personalizadas y genero mis propias narraciones.				
6. Realizo ejercicios de edición y construcción de nuevos videos haciendo uso de Adobe After Effects.				
7. Defino necesidades de contenidos multimedia que requiero para la ejecución del proyecto final.				



<p>8. Realizo ejercicios que requieren el uso de herramientas, acople de herramientas, máscara de capas y demás manejos para producir contenidos acordes con la propuesta final.</p>	<p>en VideoPad, Adobe Premiere, Adobe After Effects.</p>			<ul style="list-style-type: none">☞ Socialización de trabajos con el grupo.
<p>9. Desarrollar ejercicios de creación de imágenes tridimensionales.</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>			<ul style="list-style-type: none">☞ Desarrollo de proyectos de clase.
<p>10. Presento evidencia de avances multimedia que enriquecerán el proyecto final por sugerencias y recomendaciones.</p>	<p>☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.</p>			<ul style="list-style-type: none">☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
<p>RECOMENDACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none">☞ Repase los temas vistos para que refuerce información.				



PERIODO 3 Y 4

UNIDAD 3: Proyecto Final

NORMA COMPETENCIA (3220501029): Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

NORMA COMPETENCIA (3220501030): Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

(322050103002) Producir los componentes requeridos para la solución multimedia de acuerdo con el storyboard y los procedimientos establecidos.

Competencia: Obtener medios gráficos necesarios para el desarrollo del proyecto multimedia y realizar tratamiento integral a los mismos.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Elabora contenidos gráficos, de video, de sonido acordes con las necesidades del proyecto.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Demuestra todos los saberes cognitivos en el manejo de herramientas técnicas expuestas para la edición, montaje y animación de imágenes-videos. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo ☞ Pruebas virtuales "Daypo, Pocket Textlp, Ardora, etc." ☞ Canal YouTube Ariel Almonacid Arias. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. ☞ Internet. ☞ Software de diseño, simulación, diagnostico, etc. ☞ Aplicativos TIC "blogs, Cuadernia, youblisher, prezi, etc." 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales.
2. Las propuestas multimedia presentadas son acordes con los parámetros de la teoría del color, posicionamiento de objetos y demás normas establecidas.	<p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrolla trabajos de edición, tratamiento y manipulación de imágenes haciendo uso 			
3. Los desarrollos productivos son acordes con lo plasmado en la documentación de la fase de diseño, storyboard, mapa de navegación.				
4. Los productos se caracterizan por gozar de excelentes diseños y desarrollos multimedia.				



5. Presenta propuesta final con excelencia y suficiencia, atendiendo a todas las necesidades expuestas en los requerimientos de usuario y a las competencias plasmadas en los planes de asignatura.

de las herramientas propuestas.

Actitudes frente al aprendizaje:

☞ Demuestra interés por el aprendizaje; es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y busca constantemente la originalidad y calidad en sus trabajos.

- ☞ Representación gráfica de patrones de información.
- ☞ Socialización de trabajos con el grupo.
- ☞ Desarrollo de proyectos de clase.
- ☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.
- ☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.

RECOMENDACIONES:

☞ Repase los temas vistos para que refuerce información.



NIVELES DE COMPETENCIAS ALCANZADOS POR PERIODO GRADOS ONCES TECNICAS MULTIMEDIALES

NIVELES DE COMPETENCIAS ALCANZADOS PERIODO 1-GRADOS ONCES TECNICAS MULTIMEDIALES

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante no conceptualiza sobre los componentes de la herramienta Photoshop. ☞ El estudiante presenta alto grado de dificultad al desarrollar productos editados, retocados, modificados y demás instancias con imágenes en Photoshop. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante de manera regular conceptualiza sobre las propiedades o atributos de Photoshop. ☞ El estudiante presenta aun grado de dificultad al desarrollar productos editados, retocados, modificados y demás instancias con imágenes en Photoshop. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante conceptualiza sobre las propiedades o atributos de Photoshop. ☞ El estudiante no presenta grado de dificultad al desarrollar productos editados, retocados, modificados y demás instancias con imágenes en Photoshop. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante conceptualiza y reconoce muy bien las propiedades o atributos de Photoshop. ☞ El estudiante no presenta ningún grado de dificultad al desarrollar productos editados, retocados, modificados y demás instancias con imágenes en Photoshop.

NIVELES DE COMPETENCIAS ALCANZADOS PERIODO 2- GRADOS ONCES TECNICAS MULTIMEDIALES

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
------	--------	------	----------



- | | | | |
|---|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante no reconoce las herramientas de VideoPad, Adobe Premiere, After Effects. ☞ El estudiante posee dificultad al editar videos en el software trabajado en clase “captura de imágenes; incorporación de transiciones; extracción e incorporación de otros objetos multimedia de video, foto y solido; aplicación de efectos; subtítulos; etc.” | <ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante con dificultad reconoce las herramientas de VideoPad, Adobe Premiere, After Effects. ☞ El estudiante regularmente lleva a cabo procesos correctos al editar videos en el software trabajado en clase “captura de imágenes; incorporación de transiciones; extracción e incorporación de otros objetos multimedia de video, foto y solido; aplicación de efectos; subtítulos; etc.” | <ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante reconoce las herramientas de VideoPad, Adobe Premiere, After Effects. ☞ El estudiante no posee dificultad al editar videos en el software trabajado en clase “captura de imágenes; incorporación de transiciones; extracción e incorporación de otros objetos multimedia de video, foto y solido; aplicación de efectos; subtítulos; etc.” | <ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante reconoce muy bien las herramientas de VideoPad, Adobe Premiere, After Effects. ☞ El estudiante no posee ninguna dificultad al editar videos en el software trabajado en clase “captura de imágenes; incorporación de transiciones; extracción e incorporación de otros objetos multimedia de video, foto y solido; aplicación de efectos; subtítulos; etc.” |
|---|---|---|--|

NIVELES DE COMPETENCIAS ALCANZADOS PERIODO 3-4 GRADOS ONCES TECNICAS MULTIMEDIALES

BAJO	BASICO	ALTO	SUPERIOR
<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante no demuestra avances significativos ni productos óptimos acordes con la propuesta del proyecto final que se ha expuesto. ☞ El estudiante no demuestra ningún interés por el aprendizaje y no es organizado ni respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante demuestra pocos avances significativos y pocos productos óptimos acordes con la propuesta del proyecto final que se ha expuesto. ☞ El estudiante demuestra poco interés por el aprendizaje y es poco organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante demuestra avances significativos y productos óptimos acordes con la propuesta del proyecto final que se ha expuesto. ☞ El estudiante demuestra interés por el aprendizaje, es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ El estudiante demuestra avances significativos y productos óptimos acordes con la propuesta del proyecto final que se ha expuesto. ☞ El estudiante demuestra interés por el aprendizaje, es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.



PROGRAMAS COMUNES PARA TODOS LOS MÓDULOS

ESPECIALIDADES SENA		
COMPONENTE	COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS
Naturaleza y evolución de la tecnología	Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo.	<ul style="list-style-type: none">• Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.
Apropiación y uso de la tecnología	Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.	<ul style="list-style-type: none">• Investigo y documento algunos procesos de producción y manufactura de productos.• Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.• Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.
Solución de problemas con tecnología	Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	<ul style="list-style-type: none">• Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño.• Identifico cuál es el problema o necesidad que originó el desarrollo de una tecnología, artefacto o sistema tecnológico.• Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas,



		modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.
Tecnología y Sociedad	Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo y actúo responsablemente.	<ul style="list-style-type: none">• Identifico e indago sobre los problemas que afectan directamente a mi comunidad, como consecuencia de la implementación o el retiro de bienes y servicios tecnológicos.• Propongo acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro un contexto participativo.• Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico.



PLAN DE ASIGNATURA

Nombre del Área : Informática y Tecnología
Asignatura : Emprendimiento
Grado : Décimo

Módulo de Formación: TÉCNICO EN DISEÑO DE MULTIMEDIA, TÉCNICO INSTALADOR DE REDES DE CÓMPUTO Y TÉCNICO

COMPETENCIAS LABORALES GENERALES INTEGRADAS AL PLAN DE ESTUDIOS GRADO DECIMO

Grados 10°		
<u>CLASE</u>	<u>COMPETENCIAS LABORALES GENERALES</u>	<u>DESEMPEÑOS</u>
De tipo Intelectual	Toma de decisiones Establecer juicios argumentados y definir acciones adecuadas para resolver una situación determinada.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizo una situación (social, cultural, económica, laboral) para identificar alternativas de acción o solución. • Evalúo los factores de riesgo, oportunidad e impacto de cada alternativa. • Sustento y argumento la elección de la alternativa más conveniente. • Defino un plan de acción para poner en marcha la alternativa elegida.
	Creatividad Cambiar y transformar procesos con métodos y enfoques innovadores.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico ideas innovadoras para resolver problemas de variados contextos (sociales, culturales, económicos, entre otros).



		<ul style="list-style-type: none"> • Pongo a prueba las ideas innovadoras mediante mecanismos de observación y contraste. • Modifico y adapto métodos y procedimientos ya conocidos (estadísticos, descriptivos, comparativos).
	<p>Solución de Problemas Observar, descubrir y analizar críticamente deficiencias en distintas situaciones para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizo obstáculos y restricciones empleando herramientas estadísticas y descriptivas. • Evalúo las alternativas viables para solucionar el problema. • Defino un plan de acción para implementar la alternativa elegida.
De tipo Personal	<p>Orientación Ética propio comportamiento, reflexionar sobre la propia actitud en relación con las actividades desarrolladas y responsabilizarse de las acciones realizadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oriento mis actuaciones al logro de objetivos. • Actúo por iniciativa personal más que por presión externa. • Privilegio las acciones que atienden los intereses colectivos más que los particulares.
	<p>DOMINIO PERSONAL Definir un proyecto personal en el que se aprovechan las propias fortalezas y con el que se superan las debilidades, se construye sentido de vida y se alcanzan metas en diferentes ámbitos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construyo una visión personal de largo, mediano y corto plazo, con objetivos y metas definidas, en distintos ámbitos. • Reconozco mis fortalezas y debilidades frente a mi proyecto personal. • Identifico las condiciones personales, familiares y del contexto que facilitan u obstaculizan la realización de mi proyecto de vida. • Defino un plan de mejoramiento personal. • Verifico el avance de mi proyecto de vida. • Efectúo ajustes a mi proyecto de vida y al plan de acción, si es necesario.
De tipo Interpersonal	<p>COMUNICACIÓN Reconocer y comprender a los otros y expresar ideas y emociones, con el</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sustento con argumentos, basados en evidencias, hechos y datos, mis ideas y puntos de vista.



	<p>fin de crear y compartir significados, transmitir ideas, interpretar y procesar conceptos y datos, teniendo en cuenta el contexto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesto mis ideas y puntos de vista de forma que los otros me comprendan.
	<p>TRABAJO EN EQUIPO Consolidar un equipo de trabajo, integrarse a él y aportar conocimientos, ideas y experiencias, con el fin de definir objetivos colectivos y establecer roles y responsabilidades para realizar un trabajo coordinado con otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Defino los objetivos en conjunto con los otros miembros. • Establezco con los otros las reglas de juego. • Defino con los otros las estrategias de acción favorables para el equipo. • Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes de los miembros del equipo. • Establezco con los otros un plan de acción.
	<p>LIDERAZGO Identificar las necesidades de un grupo e influir positivamente en él, para convocarlo, organizarlo, comprometerlo y canalizar sus ideas, fortalezas y recursos con el fin de alcanzar beneficios colectivos, actuando como agente de cambio mediante acciones o proyectos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico las necesidades y expectativas de un grupo o comunidad. • Identifico las oportunidades y amenazas del entorno (sociales, culturales, económicas, entre otras)
	<p>MANEJO DE CONFLICTOS Identificar intereses contrapuestos, individuales o colectivos, y lograr mediar de manera que se puedan alcanzar acuerdos compartidos en beneficio mutuo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto los acuerdos establecidos colectivamente.
<p>De tipo Organizacional</p>	<p>GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciono las fuentes de información, físicas o virtuales, con base en criterios de relevancia, confiabilidad y oportunidad.



	<p>Recibir, obtener, interpretar, procesar y transmitir información de distintas fuentes, de acuerdo con las necesidades específicas de una situación y siguiendo procedimientos técnicos establecidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizo aplicaciones informáticas para el registro y sistematización de la información.
	<p>ORIENTACIÓN AL SERVICIO Identificar y comprender las necesidades de otros y estar dispuesto a orientar, apoyar, compartir y ejecutar acciones para satisfacerlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico las necesidades, expectativas e inquietudes de los otros. • Oriento mis acciones para satisfacer los requerimientos y necesidades de los otros en los contextos en que tengo responsabilidad por su bienestar.
	<p>GESTIÓN Y MANEJO DE RECURSOS Identificar, ubicar, organizar, controlar y utilizar en forma racional y eficiente los Recursos disponibles, en la realización de proyectos y actividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico y cuantifico los recursos necesarios para actuar en una situación. • Ubico fuentes alternativas para conseguir los recursos no disponibles. • Selecciono los recursos, de acuerdo con parámetros y criterios apropiados para la situación.
	<p>REFERENCIACIÓN COMPETITIVA Identificar los mecanismos, procedimientos y prácticas de otros para mejorar los propios desempeños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizo los datos para identificar tendencias y factores críticos asociados a los buenos resultados de otros.
De tipo Tecnológico	<p>GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LAS HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizo las herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos y actividades.



	<p>Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.</p>	
<p>Empresariales y para el emprendimiento</p>	<p>IDENTIFICACIÓN DE OPORTUNIDADES PARA CREAR EMPRESAS O UNIDADES DE NEGOCIO Reconocer en el entorno las condiciones y oportunidades para la creación de empresas o unidades de negocio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco mis motivaciones personales frente a la creación de empresas o unidades de negocio. • Identifico las exigencias y oportunidades que implican crear una unidad de negocio por cuenta propia. • Establezco las principales características socioeconómicas y culturales de la región elegida para atender. • identifico oportunidades para crear o proveer bienes o servicios, teniendo en cuenta las necesidades y expectativas de la población o comunidad. • Defino y pruebo la viabilidad de diferentes ideas de negocio. • Establezco las fortalezas y factores diferenciadores del producto o servicio. • Identifico los potenciales clientes del producto o servicio. • Ubico la información necesaria para elaborar un análisis del mercado (clientes, competidores y productos).
	<p>ELABORACIÓN DE PLANES DE NEGOCIO Proyectar una unidad de negocio teniendo en cuenta sus elementos componentes y plasmarlos en un plan de acción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Defino las características del producto o servicio. • Establezco la visión, misión y objetivos de la empresa o unidad de negocio. • Selecciono las estrategias para lograr los objetivos propuestos. • Determino la organización jurídica más adecuada para la empresa o unidad de negocio. • Determino las proyecciones del negocio en el corto, mediano y largo plazo.



Institución Educativa Técnica

Ciudad de Ibagué



- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Identifico y cuantifico los recursos humanos, tecnológicos y financieros, entre otros, requeridos para el montaje de la empresa o negocio.• Establezco los riesgos que se pueden presentar y los mecanismos para enfrentarlos.• Defino estrategias de mercadeo y venta de los productos y servicios.• Elaboro un documento con el plan de negocios de la empresa de acuerdo con su objeto social.• Exploro fuentes de financiación, crédito y asistencia técnica para el montaje de la empresa. |
|--|--|---|



ESTANDARES DE COMPETENCIAS BASICAS INTEGRADAS AL PLAN DE ESTUDIOS GRADO DECIMO

Grados 10°		
COMPETENCIA	ESTANDARES	SUBPROCESO
MATEMATICAS	PENSAMIENTO NUMÉRICO Y SISTEMAS NUMÉRICOS	<ul style="list-style-type: none">• Analizo representaciones decimales de los números reales para diferenciar entre racionales e irracionales.
LENGUAJE	MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS	<ul style="list-style-type: none">• Doy cuenta del uso del lenguaje verbal o no verbal en manifestaciones humanas como los grafiti, la publicidad, los símbolos patrios, las canciones, los caligramas, entre otros.• Produzco textos, empleando lenguaje verbal o no verbal, para exponer mis ideas o para recrear realidades, con sentido crítico.
	PRODUCCIÓN TEXTUAL	<ul style="list-style-type: none">• Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.• Desarrollo procesos de autocontrol y corrección lingüística en mi producción de textos orales y escritos.• Evidencio en mis producciones textuales el conocimiento de los diferentes niveles de la lengua y el control sobre el uso que hago de ellos en contextos comunicativos.



<p>CIENCIAS SOCIALES</p>	<p>Me aproximo al conocimiento como científico(a) social</p>	<p>Formulo proyectos</p> <ul style="list-style-type: none">• Planteo un tema o problema de investigación.• Delimito el tema o problema espacial y temporalmente.• Diseño un cronograma de trabajo. <p>Desarrollo las investigaciones</p> <ul style="list-style-type: none">• Recojo información de otras fuentes pertinentes según mi plan.• Registro información de manera sistemática. <p>Presento los resultados</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizo diversas formas de expresión, para dar a conocer los resultados de mi investigación.• Cito adecuadamente las diferentes fuentes de la información obtenida.
<p>CIENCIAS SOCIALES</p>	<p>Relaciones espaciales y ambientales</p>	<ul style="list-style-type: none">• Reconozco el impacto de la globalización sobre las distintas economías y reconozco diferentes reacciones ante este fenómeno...



Institución Educativa Técnica

Ciudad de Ibagué



CIUDADANAS

Convivencia y Paz

- Valoro positivamente las normas constitucionales que hacen posible la preservación de las diferencias culturales y políticas, y que regulan nuestra convivencia. (Competencias cognitivas y conocimientos).



PERIODO 1

UNIDAD 1: ¿Quién soy?

Competencia: Generar un proyecto de vida que permita la identificación e inclusión de iniciativas empresariales que le permitan a futuro el desarrollo de planes de negocio y conformación de empresas rentables.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas
<p>1. Reconozco los atributos que como persona poseo.</p> <p>2. Me reconozco como un ser único que pertenece a un grupo con el cual interactúa.</p> <p>3. Realizo un análisis personal e identifico la misión de vida que tengo, la redacto para replantearla cuando sea necesario.</p> <p>4. Redacto una visión de futuro mediano y a largo plazo, que pueda ser evaluado y replanteado en los tiempos definidos.</p> <p>5. Realizo un análisis interno y externo personal.</p> <p>6. Asimilo correctamente la visión que los otros tienen de mi persona.</p> <p>7. Identifico con base en los análisis las debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades que poseo.</p>	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Describe términos fortalezas, debilidades, amenazas, oportunidades, valores, misión, visión, atributos personales, entre otros. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Elabora un documento que recolecta los análisis y talleres realizados para ayudar a identificarse como persona con virtudes y debilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo ☞ Lecturas: Concepto, espíritu, proyecto de vida, Emprendimiento y entorno, Actitud emprendedora, Las diez cualidades de los emprendedores, 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en SW especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de patrones de información.



<p>8. Realizo un dibujo de cómo me percibo hoy y de mi persona en un futuro.</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none">☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.	<p>De qué están hechos los entrepreneurs.</p>		<ul style="list-style-type: none">☞ Socialización de trabajos con el grupo.☞ Desarrollo de proyectos de clase.☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
--	---	---	--	--



PERIODO 2

UNIDAD 2: Mi perfil como emprendedor

Competencia: Generar un proyecto de vida que permita la identificación e inclusión de iniciativas empresariales que le permitan a futuro el desarrollo de planes de negocio y conformación de empresas rentables.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas
<p>1. Valoro la importancia de los atributos “Capacidad para Solucionar problemas y tomar decisiones” de la personalidad que caracterizan a un emprendedor.</p>	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Conceptualiza e identifica adecuadamente los atributos requeridos para ser un buen emprendedor. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación. ☞ Trabajo en Sala de sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Equipo de Cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de patrones de información. ☞ Socialización de trabajos con el grupo.
<p>2. Valoro la importancia de los atributos “Gerencia del riesgo y Aprobación social” de la personalidad que caracterizan a un emprendedor.</p>	<p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Elabora un perfil personal con los atributos de emprendedor que posee y el porcentaje en que lo representa. ☞ Plantea y presenta la idea de negocio o plan productivo que desarrollará. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo. ☞ Lecturas: Emprendedores desde chiquitos, Test de emprendimiento, guía para identificar ideas de negocio, técnicas 		
<p>3. Valoro la importancia de los atributos “Practicidad, Integralidad y perceptiva,” de la personalidad que caracterizan a un emprendedor.</p>				
<p>4. Valoro la importancia del atributo “Pensamiento creativo” de la personalidad que caracterizan a un emprendedor.</p>				
<p>5. Valoro la importancia del atributo “Tolerancia a la frustración” de la personalidad que caracterizan a un emprendedor.</p>				



<p>6. Desarrollo el taller que me permite medir el nivel de importancia que cada uno de los atributos tienen para mí.</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>	<p>para generación de ideas y creatividad.</p>		<ul style="list-style-type: none">☞ Desarrollo de proyectos de clase.
<p>7. Realizo el planteamiento con los demás compañeros de mi grupo (2 ó 3) de una idea de negocio que pueda llevarse a cabo.</p>	<ul style="list-style-type: none">☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.			<ul style="list-style-type: none">☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.



PERIODO 3

UNIDAD 3: Desarrollando mi naturaleza como emprendedor.

Competencia: Generar un proyecto de vida que permita la identificación e inclusión de iniciativas empresariales que le permitan a futuro el desarrollo de planes de negocio y conformación de empresas rentables.

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas				
1. Identifico y describo la importancia de la afectividad entendida como componente requerido para ser un buen emprendedor.	De conocimiento: ☞ Describe la importancia de cada uno de los elementos componentes de una buena naturaleza emprendedora.	☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas. ☞ Guía de Evaluación.	☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio.	☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio.				
2. Identifico y describo la importancia de la cognición entendida como componente requerido para ser un buen emprendedor.					☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno	☞ Equipo de Cómputo.	☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes.	
3. Identifico y describo la importancia de la Comportamiento y visión de futuro entendidos como componentes requeridos para ser un buen emprendedor.	De desempeño: ☞ Realiza un ensayo sobre: "El emprendimiento como requerimiento en la sociedad actual". ☞ Plantea y socializa una propuesta inicial de su proyecto de vida.	☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo	☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema.	☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema.				
4. Realizo las lecturas sugeridas, analizo la información y argumento de la relevancia o no de las ideas planteadas.					☞ Lecturas: Emprendedores toda la vida, Los riesgos de emprender, Cómo elaborar un proyecto de vida.	☞ Equipo de Cómputo.	☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales.	☞ Representación gráfica de patrones de información.
5. Presento el informe de desarrollo de la propuesta de negocio planteada.								
6. Inicio con el planteamiento de mi proyecto de vida y lo socializo con el grupo.								



	<ul style="list-style-type: none">☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.			<ul style="list-style-type: none">☞ Desarrollo de proyectos de clase.☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
--	--	--	--	--



PERIODO 4

UNIDAD 4: Desarrollando mi naturaleza como emprendedor.

Competencia:

Indicadores de Competencia	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas
1. Identifico la importancia de generar empresa como proyecto de vida.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Reconoce los lineamientos fundamentales para desarrollar una propuesta de negocio bien estructurada conforme a su viabilidad. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Desarrolla un plan de negocios que posibilita la puesta en marcha del proyecto empresarial socializado en una feria de emprendimiento. <p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>	☞ Guías de trabajo relacionadas con los diferentes temas.	☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes.	☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual.
2. Reconozco e identifico la normatividad para la constitución legal de la empresa.		☞ Guía de Evaluación.	☞ Libros de la Biblioteca del Colegio.	☞ Análisis de Casos de Estudio.
3. Conceptualizo sobre términos: RUT, DIAN, Cámara de comercio, escritura pública, entre otros.		☞ Trabajo en Sala de sistemas	☞ Equipo de	☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes.
4. Desarrollo mi propia idea de negocio.		☞ Desarrollo de actividades en el Cuaderno	☞ Computo.	☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema.
5. Desarrollo el procedimiento para la constitución legal de la idea del negocio.		☞ Asistencia	☞ Lecturas:	☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales.
6. Realizo el estudio de mercadeo para evaluar la factibilidad de la idea de negocio propuesta.		☞ Comportamiento en la Sala de cómputo	Emprendedores toda la vida, Los riesgos de emprender, Cómo elaborar un proyecto de vida.	☞ Representación gráfica de patrones de información.
7. Utilizo el análisis DOFA para diagnosticar los procesos de implementación de la idea de negocio.				☞ Socialización de trabajos con el grupo.
8. Diseño y elaboro portafolio de productos y servicios, junto con el plan de negocios, atendiendo a construirlo con todos los requerimientos establecidos.				



<p>9. Oferto productos o servicios de la propuesta desarrollada.</p>	<p>☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>			<p>☞ Desarrollo de proyectos de clase. ☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos. ☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>
<p>10. Participo en la muestra empresarial –Expo técnica – para dar a conocer la empresa.</p>				



PLAN DE ASIGNATURA

Nombre del Área : Informática y Tecnología.
Asignatura : Competencias Básicas y Emprendimiento.
Grado : Undécimo

PERIODO 1							
UNIDAD 1: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LOGICO							
COMPETENCIA: Solucionar de manera rápida y eficaz situaciones problemas que requieran de análisis lógico matemático.							
Indicadores	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.			
1. Utilizo técnicas y herramientas procedurales para solventar problemas de agilidad mental.	De conocimiento: ☞ Reconoce la importancia de interpretar adecuadamente la formulación de problemas textuales.	☞ Cuestionarios y estudios de casos. ☞ Guías de aprendizaje y otros instrumentos de evaluación. ☞ Observación de procesos. ☞ Trabajo en Sala de sistemas	☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Internet ☞ Equipo de Cómputo.	☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes.			
2. Resuelvo y formulo problemas que involucren factores analíticos y argumentativos.					☞	☞ Manejo y control del portafolio de evidencias. ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo.	☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis Reconoce la importancia del análisis en la
3. Identifico relaciones entre mecanismos de respuesta para doctrinas de análisis mental de manera ágil y eficaz.	De desempeño: ☞ Aplica adecuadamente los algoritmos matemáticos y describe el razonamiento lógico necesario para	☞	☞	☞			
4. Calculo mediante observación e interpretación la solución a problemáticas referentes al pensamiento lógico-matemático					☞	☞	☞
5. Conjeturo acerca del resultado de un problema vivenciado.					☞	☞	☞



<p>6. Analizo las propiedades de correlación positiva y negativa entre variables.</p>	<p>proponer soluciones viables a las situaciones problema planteadas.</p>			<p>solución de situaciones problema de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales.</p>
<p>7. Describo y represento situaciones de variación relacionando representaciones.</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme. 			<p>☞ Representación gráfica de patrones de información.</p> <p>☞ Socialización de trabajos con el grupo.</p> <p>☞ Desarrollo de proyectos de clase.</p> <p>☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.</p> <p>☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>

RECOMENDACIONES:

- ☞ De manera personal se debe fortalecer el conocimiento con actividades extracurriculares.
- ☞ Recurrir al uso y desarrollo de ejercicios de aplicación.
- ☞ Se le recomienda desarrollar ejercicios de refuerzo con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos.



PERIODO 2

UNIDAD 2: PENSAMIENTO NUMERICO Y OPERACIONES BASICAS

COMPETENCIA: Solucionar y formular de manera rápida y eficaz problemas mediante el uso de las compendias básicas matemáticas.

Indicadores	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas
1. Describo, comparo y cuantifico situaciones con números, en diferentes contextos y con diversas representaciones.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Reconoce los procedimientos adecuados para solucionar y formular ejercicios de matemáticas implementando el uso de las operaciones básicas como suma, resta, multiplicación y división, sin uso alguno de componentes tecnológicos y utilizando diversidad de representaciones numéricas. ☞ Reconoce cada una de las propiedades de los números, sus relaciones y las operaciones que sean posibles efectuar con ellos. ☞ Reconoce de manera práctica el propósito del uso de las operaciones básicas matemáticas dentro de un contexto sociocultural. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Cuestionarios y estudios de casos. ☞ Guías de aprendizaje y otros instrumentos de evaluación. ☞ Observación de procesos. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Manejo y control del portafolio de evidencias. ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Internet ☞ Equipo de Cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de
2. Uso diversas estrategias de cálculo (especialmente cálculo mental) y de estimación para resolver problemas en situaciones aditivas y multiplicativas.				
3. Identifico regularidades y propiedades de los números utilizando como instrumentos de cálculo las operaciones matemáticas básicas.				
4. Utilizo la notación decimal para expresar fracciones en diferentes contextos y relaciono estas dos notaciones con la de los porcentajes.				
5. Resuelvo y formulo problemas cuya estrategia de solución requiera de las relaciones y propiedades de los números naturales y sus operaciones.				



<p>6. Resuelvo y formulo problemas en situaciones aditivas de composición, transformación, comparación e igualación.</p>	<p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Interpreta, resuelve y formula problemas utilizando propiedades básicas de la adición, sustracción, multiplicación y división usando múltiples representaciones de los números (enteros, decimales, fraccionarios, etc.). <p>Actitudes frente al aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme. 			<p>patrones de información.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Socialización de trabajos con el grupo. ☞ Desarrollo de proyectos de clase. ☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos. ☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.
<p>7. Justifico regularidades y propiedades de los números, sus relaciones y operaciones.</p>				
<p>8. Utilizo números racionales, en sus distintas expresiones (fracciones, razones, decimales o porcentajes) para resolver problemas en contextos de medida.</p>				
<p>9. Resuelvo y formulo problemas utilizando propiedades básicas de la teoría de números, como las de la igualdad, las de las distintas formas de la desigualdad y las de la adición, sustracción, multiplicación y la división.</p>				

RECOMENDACIONES:

- ☞ De manera personal se debe fortalecer el conocimiento con actividades extracurriculares.
- ☞ Recurrir al uso y desarrollo de ejercicios de aplicación.
- ☞ Se le recomienda desarrollar ejercicios de refuerzo con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos.



PERIODO 3

UNIDAD 3: COMPETENCIAS COMUNICATIVAS (PRODUCCION TEXTUAL)

COMPETENCIA: Producir textos argumentativos que evidencian mi conocimiento de la lengua y el control sobre el uso que hago de ella, en contextos comunicativos, orales y escritos.

Indicadores	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.		
1. Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Reconoce la importancia de adquirir y desarrollar habilidades comunicativas en la construcción del conocimiento, así como la necesidad de expresar y construir textos descriptivos, explicativos argumentativos. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Utiliza adecuadamente sistemas simbólicos variados para expresar e indagar información y realizar interpretaciones y planteamientos inferenciales a nivel inter e intra textual. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Cuestionarios y estudios de casos. ☞ Guías de aprendizaje y otros instrumentos de evaluación. ☞ Observación de procesos. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Manejo y control del portafolio de evidencias. ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Internet ☞ Equipo de Cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de patrones de información. 		
2. Desarrollo procesos de autocontrol y corrección lingüística en mi producción de textos orales y escritos.					3. Caracterizo y utilizo estrategias descriptivas explicativas y analógicas en mi producción de textos orales y escritos.	4. Evidencia en sus producciones textuales el conocimiento de los diferentes niveles de la lengua y el control
<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>						



<p>sobre el uno que hago de ellos en contextos comunicativos dentro de la sociedad.</p>	<p>☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>			<p>☞ Socialización de trabajos con el grupo.</p> <p>☞ Desarrollo de proyectos de clase.</p> <p>☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.</p> <p>☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>
<p>5. Produzco ensayos de carácter argumentativo en los que desarrolla sus ideas con rigor y atendiendo a las características propias del género.</p>				

RECOMENDACIONES:

- ☞ De manera personal se debe fortalecer el conocimiento con actividades extracurriculares.
- ☞ Recurrir al uso y desarrollo de ejercicios de aplicación.
- ☞ Se le recomienda desarrollar ejercicios de refuerzo con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos.

UNIDAD 4: COMPRENSION E INTERPRETACION TEXTUAL.

COMPETENCIA: Comprender e interpretar textos con actitud crítica y capacidad argumentativa.

Indicadores	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas
<p>1. Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo, a la comunicación, a la intención comunicativa y el sentido global del texto que lee.</p>	<p>De conocimiento:</p> <p>☞ Reconoce mecanismos inmersos en los procesos de comprensión e interpretación de textos que generan la capacidad de ser crítico y argumentativo.</p>	<p>☞ Cuestionarios y estudios de casos.</p> <p>☞ Guías de aprendizaje y otros instrumentos de evaluación.</p>	<p>☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes.</p> <p>☞ Libros de la Biblioteca del Colegio.</p>	<p>☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual.</p> <p>☞ Análisis de Casos de Estudio.</p>
<p>2. Relaciono el significado de los textos que lee con los</p>				



<p>contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce las habilidades implícitas en la construcción de un documento crítico con relación a textos propios o ajenos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observación de procesos. ✓ Trabajo en Sala de sistemas ✓ Manejo y control del portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Internet ✓ Equipo de Cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes.
<p>3. Diseña un esquema de interpretación, teniendo en cuenta al tipo de texto, tema, interlocutor e intención comunicativa.</p>	<p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elabora esquemas de interpretación con una intención comunicativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Asistencia ✓ Comportamiento en la Sala de cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. 	
<p>4. Construyo reseñas críticas acerca de los textos que lee.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tomando como referencia contenidos textuales que ha leído, genera contenidos sobre ellos apoyándose en el uso de instrumentos como mentefactos, cuadros sinópticos, mapas conceptuales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ✓ Representación gráfica de patrones de información. 		
<p>5. Asumo una actitud crítica frente a los textos que lee y elabora; y frente a otros tipos de textos: descriptivos, explicativos y narrativos.</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Socialización de trabajos con el grupo. ✓ Desarrollo de proyectos de clase. ✓ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos. ✓ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje. 		
<p>RECOMENDACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ De manera personal se debe fortalecer el conocimiento con actividades extracurriculares. ✓ Recurrir al uso y desarrollo de ejercicios de aplicación. ✓ Se le recomienda desarrollar ejercicios de refuerzo con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos. 				



UNIDAD 5: LO COTIDIANO Y EL INGLES BASICO.

COMPETENCIA: Reconocer, interpretar, producir y pronunciar textos no complejos en inglés mediante el uso de habilidades básicas.

Indicadores	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos de Evaluación	Recursos	Estrategias Metodológicas.
1. Participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones simples.	<p>De conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Reconoce la importancia y el valor de adquirir habilidades en el dominio de las lenguas extranjeras como el inglés. ☞ Reconoce las estructuras básicas y primarias para identificar el tema principal de un documento hecho en inglés. ☞ Reconoce la habilidad para generar textos argumentativos en inglés tomando como referencia un resultado matemático. <p>De desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Elabora de manera técnica propuestas abiertas en idioma inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Cuestionarios y estudios de casos. ☞ Guías de aprendizaje y otros instrumentos de evaluación. ☞ Observación de procesos. ☞ Trabajo en Sala de sistemas ☞ Manejo y control del portafolio de evidencias. ☞ Asistencia ☞ Comportamiento en la Sala de cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fotocopias y material de apoyo facilitados por los docentes. ☞ Libros de la Biblioteca del Colegio. ☞ Internet ☞ Equipo de Cómputo. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Informaciones de tipo introductorio y contextual. ☞ Análisis de Casos de Estudio. ☞ Indagación y exposiciones por parte de los estudiantes. ☞ Trabajo práctico en sw especializado para el tema. ☞ Búsqueda, lectura y análisis de información en Internet, libros y enciclopedias virtuales. ☞ Representación gráfica de
2. Identifico objetos, personas y acciones que me son conocidas en un texto descriptivo corto leído por el profesor.				
3. Leo y entiendo textos auténticos y sencillos sobre acontecimientos concretos asociados a tradiciones culturales que conozco (cumpleaños, navidad, etc.).				
4. Escribo sobre temas de mi interés.				
5. Aplico estrategias de lectura relacionadas con el propósito de la misma.				
6. Comprendo la idea general en una descripción y en una narración.				
7. Comprendo instrucciones escritas para llevar a cabo actividades cotidianas, personales y académicas.				



<p>8. Inicio, mantengo y cierro una conversación sencilla sobre un tema conocido</p>	<p>☞ Resuelve problemas matemáticos usando las operaciones básicas y genera en ingles reportes sobre los resultados obtenidos, sustentando de manera oral y expositiva los procesos.</p>			<p>patrones de información.</p>
<p>9. Narro o describo de forma sencilla hechos y actividades que me son familiares.</p>				<p>☞ Socialización de trabajos con el grupo.</p>
<p>10. Represento, en forma gráfica, la información que encuentro en textos que comparan y contrastan objetos, animales y personas</p>	<p>Actitudes frente al aprendizaje:</p>			<p>☞ Desarrollo de proyectos de clase.</p>
<p>11. Valoro la lectura como una actividad importante para todas las áreas de mi vida.</p>	<p>☞ Demuestra interés por el aprendizaje y es organizado y respetuoso en ambiente de trabajo y en el porte del uniforme.</p>			<p>☞ Formulación de secuencias para desarrollo de procesos.</p>
<p>12. Relaciono procesos que involucren operaciones básicas matemáticas con textos que argumenten los resultados obtenidos.</p>				<p>☞ Estructuración de protocolos y evidencias de aprendizaje.</p>
<p>13. Produzco ensayos en ingles tomando como eje o tema central el uso de las operaciones básicas matemáticas en problemas concretos.</p>				
<p>RECOMENDACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none">☞ De manera personal se debe fortalecer el conocimiento con actividades extracurriculares.☞ Recurrir al uso y desarrollo de ejercicios de aplicación.☞ Se le recomienda desarrollar ejercicios de refuerzo con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos.				