

PLANEACIÓN CURRICULAR 2016

I. E. JOSE FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ SABANETA		Docente: WILSON ARRUBLA MATEUS		Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
Grado: 11°	Periodo: 1	N° de clases: 20	N° de Semanas: 10	Inicio: ENR 18	Cierre: MARZO 18

PROPÓSITO DEL PERIODO:

Formar profesionales integrales para el diseño, aplicación y seguimiento de las estrategias, tácticas y operaciones del mercadeo y la publicidad, para asegurar el crecimiento de las organizaciones y así el bienestar de las personas que interactúan en las organizaciones y los mercados.

Planear y organizar actividades para el inicio, el desarrollo y el cierre del año.

Conocer las estrategias básicas de la publicidad como fenómeno de comunicación de masas.

Adquirir un punto de vista crítico a la hora de recibir mensajes publicitarios.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS:

Facilitar el aprendizaje a través de actividades didácticas y creativas dando a conocer a las técnicas y programas para hacer una revista digital.

Utilizar las TICS produciendo un material pedagógico para que el estudiante aprenda haciendo de manera que interactúe con el conocimiento a través de la transversalización de diferentes conceptos y áreas.

Reforzar los conceptos de publicidad a través de las actividades de clase con las prácticas en el computador y las decisiones de los clientes actuales, reduciendo la probabilidad de que opten por otras marcas y revistas digitales para realizar la publicidad.

Indicadores de Desempeño: Se eligen teniendo como referente las competencias, los ejes generadores y los contenidos planteados en las mallas curriculares.

Conceptuales (% 30)	Procedimentales (% 50)	Actitudinales (% 10)	Autoevaluación (10%)
<p>Capacidad para obtener información, reflexionar sobre ella y formular ajustes durante el proceso de las prácticas (en el taller, en el proyecto, en las clases).</p> <p>Capacidad para incorporar críticamente las sugerencias del docente.</p> <p>Profundidad y complejidad en el análisis de las evaluaciones manifestando una actitud crítica hacia su propia práctica (involucramiento).</p> <p>Profundidad y complejidad en la autorreflexión final.</p> <p>Dominio de los contenidos disciplinares</p>	<p>Presentación de trabajos en tiempo y forma</p> <p>Capacidad de respuesta frente a situaciones no previstas</p> <p>Preocupación por evaluar en procesos los aprendizajes</p> <p>Capacidad de manejo de la comunicación en el aula.</p>		<p>Actitud de compromiso con las prácticas y respeto de las normas de la institución en la cual desarrolla las mismas y las establecidas por el docente-coordinador.</p> <p>Valorización del intercambio con sus pares y nivel de intervenciones</p> <p>Participación y capacidad de relacionar las categorías de análisis desarrolladas en el taller con sus propias prácticas.</p>

Indicadores de Desempeño **COMPETENCIAS LABORALES**

Permiten a los jóvenes identificar, transformar e innovar procedimientos, métodos y artefactos, y usar herramientas informáticas al alcance.

Identificar los mecanismos, procedimientos y prácticas de otros para mejorar los propios desempeños.

Indicadores de Desempeño: **COMPETENCIAS AMBIENTALES**

Cambiar y transformar procesos con métodos y enfoques innovadores.

Observar, descubrir y analizar críticamente deficiencias en distintas situaciones para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas.			
--	--	--	--

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS CIUDADANAS
Contribuyo a que los conflictos entre personas y entre grupos se manejen de manera pacífica y constructiva mediante la aplicación de estrategias basadas en el diálogo y la negociación. (Competencias integradoras).
Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo.
Manifiesto mi punto de vista cuando se toman decisiones colectivas en la casa y en la vida escolar.

Actividades (N° = Número de Clases)					
De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación	N°
Presentación del plan curricular en tecnología e informática. Exploremos nuestro conocimiento		Hoja de vida Contenidos retóricos y lingüísticos en la ejecución del texto publicitario.	3	Actividad competencias de trabajo en equipo	
Diagnóstico de conocimientos previos		Técnicas de estudio La importancia de la imagen dentro del texto publicitario.	3	Formato hoja de vida utilizando el programa Word	
Lectura manual de la sala de informática.		Prácticas en el computador Estímulos y emociones de los que se sirve la publicidad.	2	Trabajo en equipos Mecanismos para la interpretación de los mensajes publicitarios.	
Actividades de nivelación Actividades de iniciación y motivación para un aprendizaje significativo		El mundo de google Actividades interactivas Tópicos del lenguaje publicitario.	2	Técnicas de estudio formato en el computador, trabajo individual	

Proceso de Evaluación		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios
Plan curricular tecnología e informática	Página web del profesor. Miempresadigital.jimdo.com	Manejo adecuado del cuaderno con las actividades realizadas en clase.
Proyectos de periodo	Explicación de las practicas utilizando el tablero digital	Buen trabajo en equipo
Evaluaciones	Practicas individuales de los estudiantes en el computador	Participación y coherencia en la presentación de trabajos.
Cuaderno	Lectura de documento de nivelación “La informática”	Comportamiento adecuado durante el transcurso de clase.
Trabajos	Videos	Utilización del computador y los implementos de la sala de sistemas.
	Correo personal	
	Correo de grupo evidencias de las actividades realizadas por los estudiantes	
<p>Recursos:</p> <p>Recursos didácticos: Computadores, videos, documentos de lectura, tablero digital.</p> <p>Recurso humano: estudiantes, profesores, y demás miembros de la comunidad.</p> <p>Recursos físicos: sala de sistemas, computadores portátiles.</p>		

ESTRATEGIAS DE APOYO PARA RESOLVER SITUACIONES PEDAGÓGICAS PENDIENTES.

ESTE APARTADO SE REFIERE A LAS ACTIVIDADES SUPLETORIAS PARA ALCANZAR LOS INDICADORES DE LOGRO Y COMPETENCIAS UTILIZANDO OTRAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y ESTAS PUEDEN REALIZARSE EN EL INICIO, EN EL TRANSCURSO O AL FINAL PERIODO.

ACTIVIDADES SUPLETORIAS		
De Inicio / Saberes previos	Profundización	Retroalimentación / Aplicación
<p>Desarrollo de taller sobre publicidad: “aprendizajes previos”.</p> <p>Realización de prácticas en el computador enviar al correo de grupo como actividades de refuerzo y recuperación</p>	<p>Presentación y exposición del proyecto de periodo a todos los estudiantes del grupo, utilizando las nuevas fuentes de información sobre el tema (las recomendaciones dadas a los estudiantes en la realización del proyecto de periodo “revista digital”)</p>	<p>Valoración del intercambio con los estudiantes del proyecto de periodo.</p> <p>Capacidad para obtener información reflexionar sobre ella y formular ajustes para un mejor aprendizaje</p>
PROCESO DE EVALUACIÓN		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios de evaluación
<p>Cuaderno de anotaciones</p> <p>Entrega de trabajos</p> <p>Exposiciones del proyecto de periodo y el desarrollo del taller sobre aprendizajes previos.</p>	<p>Evaluación</p> <p>Exposiciones</p> <p>Prácticas en el computador</p> <p>Página web del profesor</p>	<p>Revisión del trabajo del estudiante</p> <p>Coherencia en el trabajo</p> <p>Trabajos a tiempo y bien realizados</p> <p>Buena preparación del o los expositores.</p> <p>Revisar prácticas en el correo de grupo</p>

PLANEACIÓN CURRICULAR 2016

I. E. JOSE FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ SABANETA		Docente: WILSON ARRUBLA MATEUS		Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
Grado: 10°	Periodo: 1	N° de clases: 20	N° de Semanas: 10	Inicio: ENR 18	Cierre: MARZO 18

PROPÓSITO DEL PERIODO:

Afectiva: Se preocupa por desarrollar la capacidad de análisis para la solución de problemas a partir de enfoques de exploración y descubrimiento de opciones a través del proyecto de periodo “PERÍDICO VIRTUAL”.

Cognitiva: Desarrolla la capacidad de análisis para la solución de problemas a partir de enfoques de exploración y descubrimiento de opciones y propiedades diseñando y realizando el proyecto de periodo.

Expresiva: Potencializa y utiliza su capacidad de análisis para la solución de problemas a partir de enfoques de exploración y descubrimiento de opciones y propiedades realizando un álbum digital.

Planear y organizar actividades para el inicio, el desarrollo y el cierre del año.

Conocer la profunda relación que existe entre la información que ofrece la publicidad y los valores sociales que existen en la sociedad.

Conocer la influencia de la publicidad en el desarrollo cultural de la sociedad.

Promover un consumo reflexivo y crítico.

Entender que los publicistas utilizan técnicas de persuasión diferentes para vender sus productos, ideas o servicios.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS:

Facilitar el aprendizaje a través de actividades didácticas y creativas dando a conocer a las técnicas y programas para hacer un álbum digital.

Utilizar las TICS produciendo un material pedagógico para que el estudiante aprenda haciendo, de manera que interactúe con

el conocimiento a través de la transversalización de diferentes conceptos y áreas.

Iniciar teniendo en cuenta los conocimientos básicos en de publicidad a través de las actividades de clase con las prácticas en el computado.

Indicadores de Desempeño: Se eligen teniendo como referente las competencias, los ejes generadores y los contenidos planteados en las mallas curriculares.

Conceptuales (% 30)	Procedimentales (% 50)	Actitudinales (% 10) Autoevaluación (10%)
<p>Capaces de actuar con autonomía y seguridad en actividades individuales y colectivas y de expresar y defender sus ideas respetando las de los demás.</p> <p>Capaces de conocerse a si mismos, de conocer a los demás y de aceptarse positivamente como entes valiosos y útiles en los distintos espacios sociales en que se desenvuelven.</p> <p>Capaces de construir conocimientos a partir de los que ya poseen, relacionarlos con otros nuevos aportados por la ciencia y la tecnología y las áreas del conocimientos, y de aplicarlos en la vida cotidiana,</p>	<p>Manifiestan independencia y confianza en sí mismos en las actividades escolares, familiares, comunitarias y en su relación con otras personas.</p> <p>Expresan sus ideas, aceptan las ideas de los demás y actúan con seguridad en sí mismos y en sí mismas en las actividades individuales y grupales.</p> <p>Construyen sus conocimientos, aportando sus experiencias, necesidades y aptitudes que viven.</p>	<p>Manifestar seguridad y confianza en los distintos tipos de relaciones que establecen con personas de su medio y de otros medios.</p> <p>Defienden sus ideas con autonomía, perseverancia y confianza, y aceptan las de los demás.</p> <p>Reconocen y aceptan sus valores y respetan los valores de los demás en las distintas relaciones que establecen tanto de este entorno como en otro entornos más amplios y diversos.</p> <p>Valoran lo que son y lo que son capaces de asumir de manera personal y colectiva.</p> <p>Construyen sus conocimientos en ciencia, arte y tecnología de manera independiente y aplican los aprendizajes adquiridos a la comprensión y modificación de la realidad.</p>

Indicadores de Desempeño COMPETENCIAS LABORALES

Desarrollarán una cultura del trabajo que les permita articularla teoría y la práctica y percibir la experiencia de trabajo como elemento libertador y como medio para la realización personal y social.

Manifiestan disfrute y satisfacción por la realización de sus trabajos escolares, familiares y comunitarios.

Aplican las normas para el trabajo en grupo, valorando el uso adecuado del tiempo y el producto final,

Muestran actitudes humanistas y no sexistas hacia el trabajo.

Aplican las herramientas que les proporcionan las ciencias y la tecnología, para resolver los problemas cotidianos

Reconocer en un anuncio publicitario la relación existente entre objetividad y subjetividad publicitaria.

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS AMBIENTALES

Cambiar y transformar procesos con métodos y enfoques innovadores.

Trabajar de forma creativa la producción de anuncios Publicitarios

Observar, descubrir y analizar críticamente deficiencias en distintas situaciones para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas.				
--	--	--	--	--

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS CIUDADANAS

Capaces de identificar y analizar necesidades y metas colectivas en forma crítica y de promover y participar en procesos de toma y control de decisiones y de cogestión en los ambientes escolar y comunitario.

Practican la toma de decisiones aportando ideas trabajos y proyectos que se asumen de manera individual o grupal.

Practican la solidaridad, la ayuda mutua, el respeto, la honradez y la honestidad con sus familiares, amigos y con los miembros de su comunidad con los que se relacionan.

Asumen con responsabilidad la toma de decisiones, la ejecución de tareas y el seguimiento de las Mismas.

Valoran las organizaciones de la comunidad y participan en los procesos que promueven el logro de metas colectivas

Analizar y reconocer las estrategias básicas que utiliza la publicidad como medio de comunicación de masas.

Actividades (N° = <i>Número de Clases</i>)					
De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación	N°
Presentación del plan curricular en tecnología e informática. Exploremos nuestro conocimiento		Hoja de vida	3	Actividad competencias de trabajo en equipo	
Diagnóstico de conocimientos previos		Técnicas de estudio La comunicación publicitaria.	3	Formato hoja de vida utilizando el programa Word	
Lectura manual de la sala de informática.		Prácticas en el computador Los tipos de información publicitaria.	2	Trabajo en equipos	
Actividades de nivelación Actividades de iniciación y motivación para un aprendizaje significativo		El mundo de google Actividades interactivas La exposición de la información publicitaria.	2	Técnicas de estudio formato en el computador, trabajo individual	

Proceso de Evaluación		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios

Plan curricular tecnología e informática	Página web del profesor. Miempresadigital.jimdo.com	Manejo adecuado del cuaderno con las actividades realizadas en clase.
Proyectos de periodo	Explicación de las practicas utilizando el tablero digital	Buen trabajo en equipo
Evaluaciones	Practicas individuales de los estudiantes en el computador	Participación y coherencia en la presentación de trabajos.
Cuaderno	Lectura de documento de nivelación “La informática”	Comportamiento adecuado durante el transcurso de clase.
Trabajos	Videos	Utilización del computador y los implementos de la sala de sistemas.
	Correo personal	
	Correo de grupo evidencias de las actividades realizadas por los estudiantes	
Recursos:		
Recursos didácticos: Computadores, videos, documentos de lectura, tablero digital.		
Recurso humano: estudiantes, profesores, y demás miembros de la comunidad.		
Recursos físicos: sala de sistemas, computadores portátiles.		

ESTRATEGIAS DE APOYO PARA RESOLVER SITUACIONES PEDAGÓGICAS PENDIENTES.

ESTE APARTADO SE REFIERE A LAS ACTIVIDADES SUPLETORIAS PARA ALCANZAR LOS INDICADORES DE LOGRO Y COMPETENCIAS UTILIZANDO OTRAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y ESTAS PUEDEN REALIZARSE EN EL INICIO, EN EL TRANSCURSO O AL FINAL PERIODO.

ACTIVIDADES SUPLETORIAS		
De Inicio / Saberes previos	Profundización	Retroalimentación / Aplicación
<p>Desarrollo de taller sobre publicidad I “aprendizajes previos”.</p> <p>Realización de prácticas en el computador enviar al correo de grupo como actividades de refuerzo y recuperación</p>	<p>Presentación y exposición del proyecto de periodo “Periódico virtual” a todos los estudiantes del grupo, utilizando el tablero digital.</p>	<p>Valoración del intercambio con los estudiantes del proyecto de periodo.</p> <p>Capacidad para obtener información reflexionar sobre ella y formular ajustes para un mejor aprendizaje</p>
PROCESO DE EVALUACIÓN		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios de evaluación
<p>Cuaderno de anotaciones</p> <p>Entrega de trabajos</p> <p>Exposiciones del proyecto de periodo y el desarrollo del taller sobre aprendizajes previos.</p>	<p>Evaluación</p> <p>Exposiciones</p> <p>Prácticas en el computador</p> <p>Página web del profesor</p> <p>Presentación de proyecto de período</p>	<p>Revisión del trabajo del estudiante</p> <p>Coherencia en el trabajo</p> <p>Trabajos a tiempo y bien realizados</p> <p>Buena preparación del o los expositores.</p> <p>Revisar prácticas en el correo de grupo</p>

PLANEACIÓN CURRICULAR 2016

I. E. JOSE FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ SABANETA		Docente: WILSON ARRUBLA MATEUS		Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
Grado: 8°	Periodo: 1	N° de clases: 20	N° de Semanas: 10	Inicio: ENR 18	Cierre: MARZO 18

PROPÓSITO DEL PERIODO:

Afectiva: Demuestra interés en la utilización del programa MoveiMaker para la edición de videos.

Cognitiva: Comprende y diferencia las funciones, del programa Movie Maker en la edición de videos.

Expresiva: Utiliza los conceptos básicos para diseñar y editar videos utilizando el programa Movie Maker

Identificar nuestras “metas” en la creación de empresa y establecer los pasos requeridos para completar el proceso hacia su logro y ejecución.

Dar claridad al negocio, y permitir a los estudiantes implementar todos los trabajos requeridos.

Asegurar que la idea de negocio a emprender los apasione

Diseñar un plan de negocio.

Planear y organizar actividades para el inicio, el desarrollo y el cierre del año.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS:

Facilitar el aprendizaje a través de actividades didácticas y creativas dando a conocer a las técnicas y programas para hacer una revista digital.

Utilizar las TICS produciendo un material pedagógico para que el estudiante aprenda haciendo de manera que interactúe con el conocimiento a través de la transversalización de diferentes conceptos y áreas.

Reforzar los conceptos de publicidad a través de las actividades de clase con las prácticas en el computador y las decisiones de los clientes actuales, reduciendo la probabilidad de que opten por otras marcas y revistas digitales para realizar la publicidad.

Indicadores de Desempeño: Se eligen teniendo como referente las competencias, los ejes generadores y los contenidos planteados en las mallas curriculares.			
Conceptuales (% 30)	Procedimentales (% 50)	Actitudinales (% 10)	Autoevaluación (10%)
<p>Capacidad para obtener información, reflexionar sobre ella y formular ajustes durante el proceso de las prácticas (en el taller, en el proyecto, en las clases.</p> <p>Capacidad para incorporar críticamente las sugerencias del docente.</p> <p>Profundidad y complejidad en el análisis de las evaluaciones manifestando una actitud crítica hacia su propia práctica (involucramiento).</p> <p>Capaces de valorar los conocimientos acumulados por la Ciencia y la tecnología como una producción cultural de la humanidad que reclama una lectura crítica y su reelaboración permanente-</p> <p>Definición de empresa</p> <p>Tipos de empresa</p>	<p>Presentación de trabajos en tiempo y forma</p> <p>Capacidad de respuesta frente a situaciones no previstas</p> <p>Preocupación por evaluar en procesos los aprendizajes</p> <p>Capacidad de manejo de la comunicación en el aula.</p> <p>Construyen sus conocimientos utilizando de manera crítica diferentes fuentes de información (periódicos,, entrevistas, observaciones, entre otros)</p> <p>Plan de negocio</p>	<p>Actitud de compromiso con las prácticas y respeto de las normas de la institución en la cual desarrolla las mismas y las establecidas por el docente-coordinador.</p> <p>Valorización del intercambio con sus pares y nivel de intervenciones</p> <p>Participación y capacidad de relacionar las categorías de análisis desarrolladas en el taller con sus propias prácticas.</p> <p>Utilizan críticamente diferentes fuentes de información, organizándolas y elaborando conclusiones de forma personal. haciendo el proceso de aprender más auténtico y productivo</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Formación empresarial y emprendimiento</p>	

Indicadores de Desempeño COMPETENCIAS LABORALES
<p>Identifican el trabajo como un derecho natural y una experiencia de realización personal y social.</p> <p>Desarrollan procesos de organización y autogestión, aplicando los conocimientos adquiridos en el trabajo individual y en equipo.</p> <p>Actúan de manera integral. Humanista y no sexista al en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>Crean un plan de negocio y ponerlo en practica</p>

Aplican los conocimientos proporcionados por la ciencia y la tecnología en la resolución de problemas propios de su entorno

Respetar y aplicar normas de higiene y seguridad en el trabajo

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS AMBIENTALES

Capaces de asumir con responsabilidad la defensa de su medio ambiente, practicando personal y colectivamente medidas para evitar la contaminación y la preservación de los recursos naturales para una mejor calidad de vida

Observar, descubrir y analizar críticamente deficiencias en distintas situaciones para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas.

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS CIUDADANAS

Manejan las herramientas básicas para aportarse como un consumidor responsable, analizar críticamente el consumismo y la publicidad.

Defienden la no discriminación por razones de raza, color, sexo o posición económica analizan críticamente las diferentes manifestaciones donde se evidencian, lenguaje, publicidad, juegos, profesiones, normas...

Conocen sus derechos y deberes y asumen con responsabilidad la defensa de los derechos y el cumplimiento de los deberes que como jóvenes les asisten, así como los de su comunidad y los grupos a los cuales pertenecen

Actividades (N° = Número de Clases)

De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación	N°
Presentación del plan curricular en tecnología e informática.		Hoja de vida	3	Actividad competencias de trabajo en equipo	
Exploremos nuestro conocimiento					

Actividades (N° = Número de Clases)					
De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación	N°
Diagnóstico de conocimientos previos Conceptos de informática		Técnicas de estudio Crucigrama de informática	3	Formato hoja de vida utilizando el programa Word	
Lectura manual de la sala de informática.		Prácticas en el computador	2	Trabajo en equipos	
Actividades de nivelación Actividades de iniciación y motivación para un aprendizaje significativo		El mundo de google Actividades interactivas	2	Técnicas de estudio formato en el computador, trabajo individual	

Proceso de Evaluación		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios
Plan curricular tecnología e informática Proyectos de periodo Evaluaciones Cuaderno Trabajos	Página web del profesor. Miempresadigital.jimdo.com Explicación de las practicas utilizando el tablero digital Practicas individuales de los estudiantes en el computador Lectura de documento de nivelación "La informática" Videos Correo personal Correo de grupo evidencias de las actividades realizadas por los estudiantes	Manejo adecuado del cuaderno con las actividades realizadas en clase. Buen trabajo en equipo Participación y coherencia en la presentación de trabajos. Comportamiento adecuado durante el transcurso de clase. Utilización del computador y los implementos de la sala de sistemas.

Recursos:

Recursos didácticos: Computadores, videos, documentos de lectura, tablero digital.

Recurso humano: estudiantes, profesores, y demás miembros de la comunidad.

Recursos físicos: sala de sistemas, computadores portátiles.

ESTRATEGIAS DE APOYO PARA RESOLVER SITUACIONES PEDAGÓGICAS PENDIENTES.

ESTE APARTADO SE REFIERE A LAS ACTIVIDADES SUPLETORIAS PARA ALCANZAR LOS INDICADORES DE LOGRO Y COMPETENCIAS UTILIZANDO OTRAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y ESTAS PUEDEN REALIZARSE EN EL INICIO, EN EL TRANCURSO O AL FINAL PERIODO.

ACTIVIDADES SUPLETORIAS		
De Inicio / Saberes previos	Profundización	Retroalimentación / Aplicación
<p>Desarrollo de taller sobre Diseño de videos con el programa MovieMaker.</p> <p>Realización de prácticas en el computador enviar al correo de grupo como actividades de refuerzo y recuperación</p>	<p>Presentación y exposición del proyecto de periodo “creación de empresa con simuladores en Internet” a todos los estudiantes del grupo, utilizando las nuevas fuentes de información sobre el tema (las recomendaciones dadas a los estudiantes en la realización del proyecto de periodo.</p>	<p>Valoración del intercambio con los estudiantes del proyecto de periodo.</p> <p>Capacidad para obtener información reflexionar sobre ella y formular ajustes para un mejor aprendizaje</p>
PROCESO DE EVALUACIÓN		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios de evaluación
<p>Cuaderno de anotaciones</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Revisión del trabajo del estudiante</p>

<p>Entrega de trabajos</p> <p>Exposiciones del proyecto de periodo y el desarrollo del taller sobre aprendizajes previos.</p>	<p>Exposiciones</p> <p>Prácticas en el computador</p> <p>Página web del profesor</p> <p>Simuladores de creación de empresa</p>	<p>Coherencia en el trabajo</p> <p>Trabajos a tiempo y bien realizados</p> <p>Buena preparación del o los expositores.</p> <p>Revisar prácticas en el correo de grupo</p>
---	--	---