

**I.E JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ
PLANEACIÓN CURRICULAR 2016**

I. E.: JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ		Docente: WILSON ARRUBLA MATEUS		Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
Grado: OCTAVO	Periodo: 2	N° de clases: 20	N° de Semanas: 10	Fecha Inicio: ABRIL 4	Fecha Cierre: JUN 10

PROPÓSITO DEL PERIODO: Ayudar y acompañar al estudiante en el proceso de creación y consolidación de su negocio a través del simulador de empresa CREA Y COMPITE.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS:

Es competente en el manejo y utilización de un instrumento interactivo que ofrece un modelo de referencia que permite realizar una evaluación de las posibilidades de éxito a la hora de poner en marcha un nuevo proyecto empresarial.

Crea un documento interactivo que identifica, describe y analiza una oportunidad de negocio; examina su viabilidad técnica, económica y financiera; y desarrolla todos los procedimientos y estrategias necesarias para convertir la citada oportunidad en un proyecto empresarial concreto.

Utiliza un simulador de negocio, referentes a determinados sectores, que permite ensayar una idea empresarial. En esta primera versión presenta tres sectores: Restauración, Comercio y Confección Textil.

Indicadores de Desempeño: Se eligen teniendo como referente las competencias, los ejes generadores y los contenidos planteados en las mallas curriculares.		
Conceptuales (%)	Procedimentales (%)	Actitudinales (%)
<p>Aplicar de manera adecuada los formatos básicos de datos</p> <p>Adquirir el conocimiento necesario para modificar las características de una empresa.</p> <p>Comprender la utilización de los simuladores de negocio que le permiten ensayar una idea empresarial.</p>	<p>Ejecutar de manera correcta los procedimientos para el manejo y utilización del instrumento interactivo que permite evaluar las posibilidades de éxito a la hora de poner en marcha un proyecto.</p> <p>Utilizar de manera correcta las herramientas para crea su empresa</p> <p>Crear de forma apropiada un plan de empresa</p> <p>Emplear correctamente las herramientas para la búsqueda y reemplazo de información</p>	<p>Hacer uso adecuado de la herramienta interactiva para crear su propia empresa.</p> <p>Utiliza el simulador de negocio CREA Y COMPITE.</p>

Indicadores de Desempeño COMPETENCIAS LABORALES

Es capaz de crear un diagnóstico de empresa, un plan de negocio y utiliza un simulador de empresa para realizar su propio proyecto empresarial

--

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS AMBIENTALES

Generar gráficos para expresar los resultados de los cálculos realizados y mostrar de manera visual, clara y amena la información.

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS CIUDADANAS

Utilizar las herramientas interactivas para generar su propia empresa

Actividades (N° = Número de Clases)

De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación	N°
Adquirir los conocimientos necesarios para llevar a cabo una buena administración de comentarios		Hacer uso correcto de las herramientas para el ordenamiento de listas de información		Implementar de manera correcta un plan de empresa	
Entender cada uno de los tipos de datos básicos y su propósito		Comprender la manera en que se sugiere se organice la información con propósitos de graficación		Hacer un uso adecuado del asistente para gráficos	
Identificar de manera correcta los distintos elementos que integran un gráfico		Modificar de manera adecuada el formato del plan de empresa		Operar de manera correcta el simulador para crear su empresa	
Entender la forma en que se debe organizar y dar formato a una lista de información		Hacer uso adecuado de la herramienta CREA Y COMPITE para facilitar el análisis de información		Ejecutar de forma apropiada el simulador para la creación de su empresa	

Proceso de Evaluación(Tener en cuenta la co-evaluación y la autoevaluación)

Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios
-------------------------------	--------------------------------	------------------

<p>Utilizar de manera correcta el asistente para la creación de empresa.</p> <p>Ejecutar los comandos necesarios para utilizar el simulador de empresa</p>	<p>Entender la forma en que se debe organizar y dar formato a una lista de información que pretende ser semi-automatizado.</p> <p>Dominar esquemas de seguridad para la protección de datos</p>	<p>Estructurar de manera correcta el diagnóstico, el plan de empresa y el simulador para crear su empresa.</p> <p>Aplicar esquemas de seguridad para la protección al riesgo al crea su empresa.</p> <p>Deducir las fórmulas, funciones y operaciones necesarias para resolver un problema específico.</p>
<p>Recursos: Simulador CREA Y COMPITE Diagnóstico empresarial Programas interactivos Talleres de practica Tablero digital</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 TRANCURSO O AL FINAL PERIODO.

<p>ACTIVIDADES SUPLETORIAS</p>		
<p>De Inicio / Saberes previos</p>	<p>Profundización</p>	<p>Retroalimentación / Aplicación/FINAL</p>
<p>A. Diagnóstico empresarial</p>	<p>A. Diseñar plan de empresa</p>	<p>A. Utilizar simulador CREA Y COMPITE B. Realizar actividades propuestas en la plataforma educativa</p>

B. Test del emprendedor	B. Utilizar herramienta interactiva	B. Presentar empresa simulada
PROCESO DE EVALUACIÓN		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios de evaluación
A. Test del emprendedor desarrollado	A. Actividades en la plataforma educativa	A. Simulador CREA y compite
B. Trabajo en Word con las evidencias del test del emprendedor	B. Plan de empresa para su negocio	B. Realizar todas las etapas con el simulador Crea y Compite, aprender jugando

**I.E JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ
PLANEACIÓN CURRICULAR 2016**

I. E.: JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ		Docente: WILSON ARRUBLA MATEUS		Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
Grado: DÉCIMO	Periodo: 2	N° de clases: 20	N° de Semanas: 10	Fecha Inicio: : ABRIL 4	Fecha Cierre: JUN 10

PROPÓSITO DEL PERIODO:

Entender que la publicidad se crea para promover y vender productos y servicios a los consumidores

Analizar la publicidad como una forma de comunicación comercial, intencionada e interesada, cuyo objetivo es hacer promoción de productos y servicios, pero también de causas sociales y políticas concretas.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS:

Proporcionar una idea de su uso

Visualizar la importancia y las ventajas de la publicidad

Proporcionar conceptos y ejemplos sobre publicidad 1

Proporcionar ejemplos sobre publicidad

Diseñar formatos publicitarios.

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>Identifico alternativas para manejar y diseño de la publicidad.</p> <p>Identifico fuentes de información para obtener datos relevantes y confiables.</p> <p>Selecciono las fuentes de información, físicas o virtuales, con base en criterios de relevancia, confiabilidad y oportunidad.</p> <p>Produzco nueva información y conocimiento con base en los análisis desarrollados.</p>	<p>Reconozco mis habilidades, destrezas y talentos.</p> <p>Sustento con argumentos, basados en evidencias, hechos y datos, mis ideas y puntos de vista.</p> <p>Comprendo correctamente las instrucciones para diseñar publicidad</p> <p>Planeo y organizo las acciones para hablar de publicidad.</p>	<p>Identifico los comportamientos apropiados para cada situación.</p> <p>✓ Oriento mis actuaciones al logro de objetivos.</p> <p>✓ Actúo por iniciativa personal más que por presión externa.</p> <p>✓ Promuevo el cumplimiento de normas y disposiciones en un espacio dado.</p>	<p>Reconozco mis fortalezas y debilidades frente a mi proyecto personal.</p> <p>Defino un plan de mejoramiento personal.</p>

--	--	--	--

Indicadores de Desempeño COMPETENCIAS LABORALES

Elegir y llevar a la practica la solución con una estrategia adecuada para resolver problemas
 Observar, descubrir y analizar diferentes tipos de publicidad para resolver problemas de la vida cotidiana
 Implementar alternativas de solución a través del diseño de las campañas publicitaias

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS AMBIENTALES

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
 Entender que la publicidad no es contaminación visual sino un medio para promocionar un producto o servicio

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS CIUDADANAS

Desarrollo de competencias comunicativas y cognitivas que permitan el desarrollo de la capacidad de lógica para resolver problemas utilizando las campañas publicitarias para Promover la participación y la responsabilidad

Actividades (N° = Número de Clases)

De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación	N°
GENERALIDADES Desarrollo del concepto de publicidad Aplicación de técnicas de diseño de publicidad		C ARACTERISTICAS Manejo de estructuras de datos		INTRODUCCIÓN A LOS ALGORITMOS Variables locales y globales	
Resolución de problemas		Razonamiento algorítmico y tratamiento de algunas estructuras de datos			

Actividades (N° = Número de Clases)					
De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación	N°
Problemas cotidianos frente a la publicidad		Problemas prácticos que se presentan con el uso y abuso de la publicidad		Cómo funciona la publicidad	
Utilizar aplicativo interactivo sobre publicidad		Ventajas y desventajas de la publicidad		Cómo se prepara una campaña publicitaria	

Proceso de Evaluación(Tener en cuenta la co-evaluación y la autoevaluación)		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios
Manejo de aplicativo interactivo sobre publicidad	Manejo y utilización de todo tipo de publicidad	Asistencia Examen 1 publicidad 1 Procedimiento con herramienta interactiva sobre publicidad Registro y administración de la plataforma educativa
Recursos: Plataforma educativa Taller de publicidad Actividades virtuales Diapositivas en PowerPoint		

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/FINAL
A. Concepto de publicidad B. Lenguaje de la publicidad	A. Ventajas y desventajas de la publicidad B. Características y elementos para construir una campaña publicitaria	A. Formas de representar la publicidad B. Tipo y evaluación de expresiones
PROCESO DE EVALUACIÓN		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios de evaluación
A. Actividad interactiva sobre publicidad B. Palabras claves sobre la unidad en el cuaderno acróstico	A. Ejercicios con publicidad 1 B. Evidencias de los ejercicios desarrollados en el cuaderno	A. Presentación del taller sobre publicidad B. Utilización y manejo del aplicativo interactivo sobre publicidad

**I.E JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ
PLANEACIÓN CURRICULAR 2016**

I. E.: JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ		Docente: WILSON ARRUBLA MATEUS		Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
Grado: UNDÉCIMO	Periodo: 2	N° de clases: 20	N° de Semanas: 10	Fecha Inicio: : ABRIL 4	Fecha Cierre: JUN 10

PROPÓSITO DEL PERIODO:

Contextualizar el momento actual de los usos de los medios de comunicación en publicidad desde lo temático, estratégico y narrativo, que para los estudiantes se convierte en una herramienta de aprendizaje y como insumo educativo en el campo de la publicidad

Aprender las diferentes herramientas y tecnologías informáticas para la edición y postproducción de video digital

COMPETENCIAS ESPECIFICAS:

Aprender los conceptos fundamentales de publicidad.

Afianzar conceptos generales de medios publicitarios.

Aprender los conceptos fundamentales para la realización de diseños publicitarios como el cartel, el aviso publicitario, poste, afiche entre otros.

Conocer el programa de edición de video Movie Maker .

Conocer el programa de Composición digital Adobe After Effects.

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

Conceptuales (%)	Procedimentales (%)	Actitudinales (%)
Montaje y diseño de publicidad Tecnología digital y multimedia Dirección de fotografía Visión y representación espacial	Clase de conceptos (aula) Clase de visualización de audiovisuales (aula) Clase de programas de edición y diseño de publicidad Realización de ejercicios prácticos (laboratorio+trabajo personal) Edición de la película final	1. Introducción. El proceso de edición y diseño publicitario 2. Conceptos básicos. El clip. La transición. La secuencia .La línea de tiempos 3. IGU de Avid Xpress DV (AX) y Premiere Pro (PP). Diseño general de la IGU. Presentación y ordenación del material. Interfaz de edición. Visualización del timeline.

	Clips de película	<ol style="list-style-type: none"> 4. Captura de medios e importación de archivos. 5. La edición en AX y PP. Pegar empalmar clips. Reproducción de clips. Punto de transición. Reajuste de la duración. Cambiar clips de orden. Insertar y extraer clips. Edición de audio. Efectos y transiciones en la edición. Tiempo real y render. 6. Exportación de la película final.
--	-------------------	---

Indicadores de Desempeño COMPETENCIAS LABORALES

1. Uso de Software para la realización publicidad

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS AMBIENTALES

1. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
--

Indicadores de Desempeño: COMPETENCIAS CIUDADANAS

1. Elaboración, coordinación y evaluación de planes para el diseño de publicidad
--

Actividades (N° = Número de Clases)					
De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación	N°

Actividades (N° = Número de Clases)					
De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación	N°
http://recursos.cnice.mec.es/media/prensa/simulador/index.html Simulador publicidad Movie Maker		Prensa, Televisión, Radio, cine, simulador		Plataforma educativa Registro Digitalizar foto Sopa de letras interactiva	
Utilizar simulador de publicidad, imágenes y video		Edición del guón gráfico		Transiciones del video	
Importancia de la resolución de la imagen		Ventajas y desventajas de la publicidad		¿Cómo utilizar herramientas interactivas para hacer publicidad?	
Tutorial sobre Movie Maker		Realizar película		Socialización en grupo de las películas realizadas	
Proceso de Evaluación(Tener en cuenta la co-evaluación y la autoevaluación)					
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos		Criterios		
Internet. Arquitectura Cliente-Servidor. Navegadores Web. Programas de edición de video. Aplicaciones. Diseño de video institucional.	Socialización del conocimiento. Participación en las dinámicas de clases. Disposición al estudio independiente.		Evaluación Individual. Ejercicio práctico con videos Evaluación Escrita: 10% Ejercicio Práctico: 15%		
Recursos: Plataforma educativa Recursos y herramientas interactivas Internet. Arquitectura Cliente-Servidor. Navegadores Web. Servidores Web.					

Actividades (N° = Número de Clases)				
De Inicio / Saberes previos	N°	Nueva información y profundización	N°	Retroalimentación / Aplicación
Aplicaciones Web. Elementos de las Páginas Web. Programa Movie Maker				

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/FINAL
A. Realizar tutorial sobre manejo del programa MovieMaker B. Diseño de campaña publicitaria	A. Presentación de proyecto de edición de video B. Clip de película	A. Video institucional B. Programas de edición de video
PROCESO DE EVALUACIÓN		
Productos / Evidencias	Técnicas e instrumentos	Criterios de evaluación
A. Tutorial sobre Movie Maker B. Ficha técnica de edición de videos	A. Programa Movie Maker B. Programas de edición de video	A. Presentación de video Clip terminado B. Socialización de video en el grupo

