

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA		CÓDIGO: ED-F-27	VERSIÓN 3
	PLAN DE APOYO			FECHA: 18-09-2020
Área y/o Asignatura: Ciencias Sociales		Grado: 10°	Período: Primero	
Docente (s): Daniel Esteban Carmona Rendón				
INDICADOR(ES) DE DESEMPEÑO:				
SABER SER (ACTITUDINAL) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Asume una posición crítica frente a situaciones de discriminación y abuso por irrespeto a las posiciones ideológicas, fomentando diferentes actividades de prevención y de cambio de estos contextos. ➤ Considera el uso de herramientas conceptuales de las diferentes disciplinas, en el análisis de los diferentes fenómenos sociales y académicos. 				
SABER HACER (PROCEDIMENTAL) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza planes de búsqueda de información de diversos tipos que incluyan posibles fuentes primarias y secundarias, identificando la importancia de la citación en la justificación de un hecho histórico. ➤ Fundamenta vínculos de carácter social, ambiental y cultural con relación a una determinada situación, presentado como un fenómeno y /o manifestación espacio temporal. 				
SABER CONOCER (CONCEPTUALES) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explica desde un punto de vista político, económico, social y cultural algunos de los hechos históricos mundiales sobresalientes del siglo XX (la Gran Guerra y la Guerra Fría) identificando la influencia de estas en el contexto latinoamericano y colombiano. ➤ Articula soluciones integrando elementos y factores de carácter social, y plantea alternativas de solución a problemáticas de fenómenos sociales. 				
FECHA de presentación	ACTIVIDAD A REALIZAR			
5 de mayo de 2025	Crea un juego de mesa donde los jugadores sean caucheros, indígenas, patrones y misioneros. El tablero representa el Amazonas dividido por zonas de explotación. Incluye “cartas de destino” (con datos históricos reales). Agrega fichas de recursos, peones con profesiones, dados. Las casillas deben tener datos, peligros o bonificaciones históricas.			
5 de mayo de 2025	En un octavo de cartulina diseña un cuadro comparativo en 3D: Colombia y EE.UU./Panamá. En el centro, un canal cortado con hilo azul. Relaciona causas políticas, económicas y militares con imágenes, haz recortes que ilustren los intereses de cada país.			
5 de mayo de 2025	Diseña un póster físico sobre el Quinquenio de Reyes, en el centro del mismo dibuja a Rafael Reyes con traje militar. Divide el cartel en 5 áreas: Infraestructura, Militarismo, Centralismo, Reorganización económica y Oposición. Agrega sobres con documentos “clasificados” contengan reformas. Cada sección debe tener una solapa con sus efectos positivos y negativos			
5 de mayo de 2025	Haz un friso visual horizontal con los presidentes conservadores de 1910 a 1930. Incluye retrato, principales políticas, leyes aprobadas. Agrega caricaturas de la			

	época y dibuja flechas que conecten sus gobiernos con crisis sociales o reformas institucionales.
5 de mayo de 2025	Elabora un collage sobre la Masacre de las Bananeras. Se debe evidenciar la obra de García Márquez, de Débora Arango y otros que investigues.
5 de mayo de 2025	Crea una infografía tridimensional sobre la Danza de los Millones en Colombia. Añade gráficas reales de exportaciones de café, tabaco, oro. Incluye los efectos sociales y burbujas de texto con contradicciones del modelo económico.
5 de mayo de 2025	Diseña una línea de tiempo en acordeón que muestre el nacimiento de la industria en Colombia, incluyendo fábricas importantes, Zonas industriales, impacto en trabajadores (organización obrera, huelgas). Pega fichas con pequeñas biografías de empresarios y obreros.
5 de mayo de 2025	Dibuja un mapa simbólico (no geográfico) que mezcle los escenarios de La vorágine con los testimonios y hechos reales del genocidio cometido por la Casa Arana en el Amazonas. Crea territorios simbólicos con nombres que reflejen la unión entre literatura y realidad: Usa plastilina, ramas, papel quemado y tinta roja para representar la selva, la sangre, la violencia y la ruina ambiental y humana. Crea relieve y textura con materiales naturales o reciclados. Representa a personajes de la novela y víctimas reales con figuras pequeñas. Traza con hilo negro o rojo las rutas de extracción de caucho y las zonas de castigo o muerte. En los márgenes, escribe fragmentos de La vorágine junto a testimonios reales tomados del informe de Roger Casement o fuentes confiables sobre la Casa Arana. Usa recortes de prensa o redacta a mano. Debajo del mapa, pega una ficha crítica de análisis, escrita a mano, donde relaciones el valor literario de La vorágine con su función de denuncia, y cómo anticipa o refleja el etnocidio amazónico real.
5 de mayo de 2025	Crea un cómic donde expliques a través de memes la historia de la guerra Colombo Peruana. En este se deben evidenciar los ríos, las diferencias por territorios, peleas, acuerdos, armamento, organización del ejército, curiosidades de la guerra y resolución del conflicto.

OBSERVACIONES:

- Espero que este taller les resulte enriquecedor para su proceso formativo. Este sólo aborda los temas trabajados durante el primer período en el área y busca generar consciencia sobre los aportes positivos de las distintas sociedades milenarias a la vida cotidiana.
- Es fundamental que desarrollen los trabajos en forma autónoma. Estos están pensados en el desarrollo de competencias del área, pero también el desarrollo de habilidades de motricidad fina.
- Instrucciones para hacer un triorama: <https://www.youtube.com/watch?v=ppWEYFeT6xA>
- ¿Cómo hacer un póster? https://www.youtube.com/watch?v=7_K0ncUZ3Ps
- ¿Cómo hago mi friso? <https://www.youtube.com/watch?v=09aSolCPONc>
- ¿Cómo hacer un collage? <https://www.youtube.com/watch?v=JduXL9y7WVw>
- Línea de tiempo en acordeón: <https://www.youtube.com/watch?v=o6z0KYrqErA>
- ¿Cómo hacer un mapa mental? https://www.youtube.com/watch?v=STAtmg5N_tE
- Cuadro comparativo en 3D: <https://www.youtube.com/watch?v=qyl2spwL4Sg>
- Para hacer mapas conceptuales: <https://www.mindomo.com/es/> <https://bubbl.us/>
- Infografía tridimensional: <https://www.youtube.com/shorts/cNAONQ-n1N4>

El taller será condición obligatoria para la presentación de la sustentación final. Este será evaluado con la rúbrica anexa. El plan de apoyo comprenderá los siguientes porcentajes de evaluación: Asistencia: 10%; Solicitud de Asesoría: 10%; Taller: 50%; Sustentación o evaluación final: 30%.

¿Cómo sé qué nota obtengo en la rúbrica?: $(\text{Total acumulado} \times 4) / 24$. Al resultado obtenido se le suma 1.

Ejemplo suponiendo que obtienes 13 puntos: $(13 \times 4) = 52 / 24 = 2,16 + 1 = \text{NOTA FINAL: } 3,2$.¹

Aclaración final: El artículo 7.2.1 del SIEE establece frente a los PAP que:

7.2.1 Los Planes de Apoyo por Periodo, los presentan aquellos estudiantes que obtienen desempeño bajo durante el desarrollo de los períodos escolares, se presentan al interior de las clases, de las áreas/ asignaturas no aprobadas, la semana siguiente a cada entrega de notas, exceptuando el último período que se realizarán antes de finalizar el año escolar en la semana 12. La nota máxima de los planes de apoyo es 3.9 para la básica y media. Teniendo en cuenta los principios DUA, estos deberán contemplar como mínimo dos acciones evaluativas diferentes con su respectivo porcentaje.

En este orden de ideas, desde la rúbrica de seguimiento se evaluará a los estudiantes sobre 5,0 como principio de favorabilidad pero la nota máxima a registrar en el MASTER2000 será 3.9, siguiendo la reglamentación institucional.

¹ ¿Por qué se valora sobre 4 y no sobre 5? El artículo 4 del SIEE de la Institución Educativa Villa Flora establece que el rango de evaluación es de cinco unidades y los cuatro rangos entre ellos, siendo 1.0 la nota mínima y punto de partida de toda valoración y 5.0 la nota máxima a alcanzar. De esta forma se cumple con lo contemplado en la norma y se omite el rango 0-1 no contemplado en el mencionado artículo.

También se les recuerda que las centésimas se redondean hacia arriba si están en ,06 o superior, y hacia abajo si están en ,05 o inferior. Para el ejemplo aplica la primera regla.

Rúbrica de Evaluación. (ESTE ANEXO SE DEBE PRESENTAR IMPRESO CON EL TALLER).

Nombre: _____

Criterio de Evaluación	Superior (4 puntos)	Alto (3 puntos)	Básico (2 puntos)	Bajo (1 punto)
1. Rigor histórico y conceptual	Maneja con precisión los conceptos, fechas, personajes y relaciones entre causas y consecuencias. Incluye múltiples fuentes y datos reales.	Presenta los hechos históricos correctamente, aunque con algunas imprecisiones menores. Usa algunas fuentes o datos.	Incluye datos históricos generales pero sin profundidad. Algunas relaciones causa-efecto no están claras.	Presenta errores graves o confusos en los hechos históricos. Escasa o nula comprensión de los temas.
2. Creatividad y originalidad	La propuesta es innovadora, coherente con los temas y sorprende por su enfoque. Reinterpreta con inteligencia la información histórica.	La propuesta es creativa y adecuada, aunque convencional. Cumple con la consigna con elementos novedosos.	Tiene algunos elementos creativos, pero no aprovecha completamente las posibilidades del formato.	Poco o nada creativa. Se limita a copiar o hacer lo mínimo. No hay reinterpretación de la historia.
3. Uso de materiales y recursos visuales	Usa gran variedad de materiales (relieve, texturas, movimiento, colores, papel, objetos). Alta calidad estética. Presentación cuidada y atractiva.	Buena selección de materiales. Presentación ordenada y visualmente efectiva. Algunos detalles destacados.	Uso limitado de materiales. Presentación simple o poco llamativa.	Uso pobre o descuidado de materiales. Presentación desordenada o incompleta.
4. Integración de múltiples elementos (juego/cartel/mapa/cómic/etc.)	Integra con fluidez los distintos elementos solicitados (por ejemplo: cartas, tableros, solapas, fichas, memes, fragmentos literarios). Cada parte tiene sentido.	Integra la mayoría de elementos, aunque algunos pueden no estar del todo desarrollados.	Faltan varios elementos requeridos o no se integran bien. Algunos están mal aplicados.	No incluye los elementos mínimos solicitados o están mal aplicados. Trabajo incompleto.
5. Análisis crítico y reflexión	Evidencia pensamiento crítico, compara contextos, cuestiona, interpreta causas y efectos con profundidad. Relaciona literatura, política y sociedad.	Hay análisis y reflexión personal, aunque más descriptivo que crítico. Se notan conexiones generales.	El análisis es superficial o mecánico. Se limita a repetir información.	No hay reflexión ni análisis. Solo recopila datos sin sentido crítico.
6. Claridad en la comunicación	La idea central está claramente expresada. El mensaje es comprensible, bien estructurado y coherente. Buen uso del lenguaje escrito y visual.	Comunica con claridad, aunque hay algunas fallas de cohesión o errores menores de redacción.	Presenta dificultades para organizar o expresar ideas. Redacción poco clara.	El producto no se comprende fácilmente. Desorganizado, con errores graves de escritura o sin coherencia.

Actividad	Rigor	Creatividad	Técnica	Interacción	Análisis	Claridad	Total
Actividad 1							
Actividad 2							
Actividad 3							
Actividad 4							
Actividad 5							
Actividad 6							
Actividad 7							
Actividad 8							
Actividad 9							

Firma Acudiente: _____ Fecha: ___/___/___

Firma Estudiante: _____ Fecha: ___/___/___

Firma Docente: _____ Fecha: ___/___/___