

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA		CÓDIGO: ED-F-27	VERSIÓN 3	
	PLAN DE APOYO			FECHA: 18-09-2020	
Área y/o Asignatura: Economía y Política		Grado: 11°	Período: Primero		
Docente (s): Daniel Esteban Carmona Rendón					
INDICADOR(ES) DE DESEMPEÑO:					
SABER SER (ACTITUDINAL) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Entiende los conceptos de la economía y política actual fundamentales en las dinámicas de la sociedad global. ➤ Toma una postura crítica frente a la función y rol que desempeñan los organismos multilaterales con respecto a la problemática económica, política y social del país miembro. 					
SABER HACER (PROCEDIMENTAL) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Refuta como la aplicación de los modelos económicos y políticos en el siglo XX han incidido de forma positiva o negativa en el desarrollo de los países. ➤ Relaciona la intervención del estado en el desarrollo de las estructuras económicas, políticas, sociales, culturales y ambientales para el progreso de la sociedad. 					
SABER CONOCER (CONCEPTUALES) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explica el predominio económico y político que ha tenido el mercado, las cuentas nacionales y la inflación en las tensiones que surgen por las relaciones de poder entre las naciones. ➤ Expone cómo ha evolucionado a través de la historia el sistema capitalista y cuál ha sido su incidencia en la economía hasta la actualidad. 					
FECHA de presentación	ACTIVIDAD A REALIZAR				
5 de mayo de 2025	1. Mapeo de los poderes globales. Dibuja un mapa mundi en un pliego de cartulina plana. Recorta imágenes y titulares de revistas que representen hardpower (armas, guerras, sanciones) y softpower (cultura, diplomacia, ayuda internacional). Ubica en el mapa mundi dónde actúa cada tipo de poder, marcando con íconos o colores distintos y adicional pega imágenes y escribe análisis breves en fichas sobre el tipo de poder utilizado por cada país y en qué contexto (ej. USA - Hollywood - Softpower; Rusia - Invasión a Ucrania - Hardpower).				
5 de mayo de 2025	2. Elabora un póster visual y argumentativo en cartulina. Divídela en diez secciones, cada una dedicada a un sistema de gobierno diferente (democracia, monarquía, anarquía, plutocracia, autocracia, aristocracia, capitalismo, oligarquía, teocracia, comunismo), y en cada sección incluye una ilustración dibujadas a mano y acompañadas por texto con la definición, ejemplo histórico y contemporáneo, así como una lista de ventajas y desventajas.				
5 de mayo de 2025	3. Diseña un juego de mesa original en el que los jugadores representen países que deben aumentar su influencia internacional a través de soft o				

	<p>hard power. El juego debe incluir tarjetas de eventos reales (guerra en Ucrania, Plan Marshall, embargo a Cuba, K-pop, etc.), tablero con zonas geográficas y un manual con reglas claras que combinen azar, estrategia y contenido político.</p>
5 de mayo de 2025	<p>4. Elabora un friso visual en cartulina horizontal, incluyendo imágenes recortadas, dibujos y textos explicativos debes categorizar 15 eventos geopolíticos significativos relacionados con la influencia internacional de potencias, identificando si son duros o blandos. Al menos tres de los eventos deben ir acompañados de un análisis escrito.</p>
5 de mayo de 2025	<p>5. Elabore un collage contraste los sistemas capitalista y comunista en cuanto a economía, sociedad, política, cultura y símbolos. Utiliza recortes de revistas, imágenes impresas, ilustraciones propias y comentarios escritos. Debes incluir al menos 10 elementos visuales por sistema y agregar frases o citas ideológicas integradas al diseño escritas a mano.</p>
5 de mayo de 2025	<p>6. Crea un sistema de cartas didácticas para jugar memoria con pares de conceptos y ejemplos reales de poder internacional. Cada pareja debe contener un fenómeno (ej. UNESCO, Green Deal, Invasión a Ucrania) y su definición o impacto político. Requisitos: Mínimo 10 pares de tarjetas hechas a mano. Diseño visual claro y atractivo. Clasificación por color o ícono según tipo de poder.</p>
5 de mayo de 2025	<p>7. Elabora una caja decorada que contiene elementos simbólicos (dibujos, objetos en miniatura, textos cortos, recortes de periódico, entre otros) que representen los distintos efectos de la presencia de USAID. Cada elemento irá al interior de la caja y debe tener una ficha explicativa y una pregunta provocadora planteada por ti. Decora el exterior con imágenes simbólicas: bandera de EE.UU., logos, mapas de intervención, iconos de ayuda, etc. El interior divídelo en tres compartimientos temáticos: 1. Lo visible y beneficioso (infraestructura, becas, campañas educativas); 2. Lo condicional o polémico (influencia en políticas, privatización, monitoreo); 3. Lo que no se ve (intereses geoestratégicos, control blando, dependencia). Coloca al menos 5 objetos simbólicos dentro de la caja (pueden ser dibujos, plastilina, recortes, sobres con cartas simuladas, mini pancartas, etc.), cada uno acompañado de un ficha de análisis como la que encuentras adjunta.</p>
5 de mayo de 2025	<p>8. Diseña un país ficticio en un sistema de trioramas, tomando decisiones sobre su sistema de gobierno, economía, cultura, relaciones internacionales y estrategia de poder. El país deberá tener bandera, mapa, símbolos patrios, forma de organización social y estrategia geopolítica. Crea 4 trioramas que representen los siguientes ejes del país: 1: Sistema de Gobierno y Participación (tipo de gobierno, incluye ilustraciones de la forma de elección, derechos ciudadanos, forma de participación, justicia); 2: Economía y Política Exterior (explica sistema económico, tipo de moneda, exportaciones/importaciones y relación con el soft/hard power); 3: Territorio, Cultura e Identidad (mapa con límites, zonas estratégicas, recursos, símbolos patrios, identidad cultural, arte, idioma, religión); 4: Conflictos y Defensa (amenazas externas o internas y cómo el país responde, alianzas, enemigos, o participa en la ONU, UNESCO, etc.).</p>

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.
- ¿Cómo hago mi friso? <https://www.youtube.com/watch?v=09aSolCPONc>
- ¿Cómo hacer un collage? <https://www.youtube.com/watch?v=JduXL9y7WVw>
- Elementos clave para hacer un juego de mesa: <https://www.youtube.com/watch?v=LImOKzpBC9w>
- Emparejador sistema de gobierno: https://docs.google.com/document/d/1CRHaL1F8CTksN-h1-2CQkVBpK-7IAPkc/edit?usp=drive_link&ouid=112452594351917976664&rtpof=true&sd=true
- Instrucciones para hacer un triorama: <https://www.youtube.com/watch?v=ppWEYFeT6xA>

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%.

ANEXO:

¿Cómo sé qué nota obtengo en la rúbrica?: (Total acumulado X 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 Período, 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	Alto (4)	Básico (3)	Bajo (2)	Insuficiente (1)
Dominio conceptual (precisión en el uso de conceptos como poder blando/duro, sistemas de gobierno, cooperación, eventos geopolíticos)	Usa los conceptos de forma precisa, clara y crítica. Integra fuentes confiables y análisis profundo.	Usa correctamente los conceptos clave, con ejemplos claros. Análisis suficiente.	Usa algunos conceptos correctamente, pero hay confusión o superficialidad.	Usa mal los conceptos o no los aplica. No hay análisis.
Relación entre espacio y poder (Mapeo de poderes globales)	Ubica correctamente países, contextos y relaciones de poder con íconos, colores y fichas explicativas claras y críticas.	Ubica la mayoría correctamente, con símbolos e información comprensible.	Presenta errores de ubicación o asociación. Las explicaciones son vagas o repetitivas.	No hay relación clara entre el mapa, los poderes y los países. Información escasa o equivocada.
Creatividad visual y estética (uso de recursos plásticos: dibujo, color, recorte, distribución visual)	Producto visual atractivo, innovador y con excelente organización. Destaca en uso de color, recortes y diseño.	Producto visual bien presentado, con organización clara y uso adecuado de materiales.	Producto visual poco atractivo o algo desorganizado. Presentación básica.	Producto descuidado, sin color, sin orden visual o sin esfuerzo aparente.
Profundidad del análisis (análisis crítico en fichas, trioramas, cajas, textos breves)	Cada parte del trabajo incluye reflexiones complejas, preguntas provocadoras y análisis argumentado.	Se evidencia análisis personal y reflexiones pertinentes, aunque no tan profundas.	El análisis es descriptivo o poco desarrollado. Pocas ideas propias.	No hay análisis, solo información copiada o sin comprensión.
Originalidad y transferencia (inventa, adapta, crea a partir de lo aprendido: juego, país, cartas, friso, collage)	Producto original, con ideas propias que muestran comprensión profunda del tema. Transfiere el conocimiento a nuevos contextos.	Producto funcional, con elementos propios, y adaptación adecuada de los contenidos.	Poco original. Copia elementos o no logra integrar de forma creativa lo aprendido.	Sin originalidad ni transferencia. El trabajo es repetitivo o ajeno al tema.
Cumplimiento de requisitos técnicos (tamaño, número de secciones, fichas, número de eventos o elementos, etc.)	Cumple y supera todos los requisitos con detalle y precisión.	Cumple con la mayoría de los requisitos propuestos.	Cumple con requisitos mínimos o incompletos.	No cumple con la mayoría de los requisitos básicos.

Actividad	Dominio	Relación	Creatividad	Profundidad	Originalidad	Técnica	Total
Actividad 1							
Actividad 2							
Actividad 3							
Actividad 4							
Actividad 5							
Actividad 6							
Actividad 7							
Actividad 8							

Firma Acudiente: _____ Fecha: ___/___/___

Firma Estudiante: _____ Fecha: ___/___/___

Firma Docente: _____ Fecha: ___/___/___