

*Proyecto Curricular  
Netland School*



# Presentación

Netland School es un colegio perteneciente a la Red Educacional Magister que nace con el propósito de brindar una educación de Excelencia Académica y Educativa en el sector norte de la ciudad de Antofagasta.

El Proyecto Curricular que ahora presentamos es una necesidad de cualquier colegio que busca alcanzar una coherencia entre la Misión y Visión expresado en el P.E.I. con aquello que ocurre en la sala de clases : el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para hacerlo, se centra en alcanzar la Excelencia Académica , que tal como es definida en Netland School, es aquella exigencia y dinámica de trabajo que genera altos y satisfactorios resultados de aprendizaje.

Su finalidad es explicitar la intencionalidad curricular del colegio : aquella concepción que guiará todos los saberes y sectores de aprendizaje , con el propósito de formar un tipo de alumno(a) dotado de una visión de mundo-sociedad, conocimientos, competencias y valores. Constituye una propuesta de trabajo para desprender del Proyecto Educativo , aquellas consecuencias lógicas que tienen incidencia en el ámbito propiamente técnico educativo.

Forman parte de este Proyecto Curricular: la elección de la opción curricular que asume Netland School, las respuestas al qué, como, cuando enseñar , cómo evaluar , en resumen, todo aquello que ocurre para garantizar aprendizajes de calidad. Entendemos que nuestra concepción curricular es eminentemente social, puesto que aspiramos a formar alumnos(as) que transformen la sociedad. Esto significa que toda nuestra acción curricular está determinada por esta opción. Para hacerlo, sin embargo, profundizamos en determinados medios dentro del contexto en que se mueve el colegio: la sociedad del conocimiento. Señalamos claramente que nuestra opción es desarrollar en los alumnos, habilidades cognitivas o competencias que les permitan vivir en el siglo XXI , con los énfasis del colegio : Emprendimiento, Inglés , deporte y Tecnologías. Este sello se declara, se explicita y se vive al interior de la clase y de toda nuestra intencionalidad pedagógica.

Nuestra concepción curricular, que tiene como norte alcanzar la excelencia académica a partir del aprender a aprender , tiene una metodología de base : El Aprendizaje basado en Proyectos. Toda práctica pedagógica en nuestro colegio está cruzada por la dinámica: situación problema y generación de un proyecto para resolver determinado problema. Entendemos que en la sociedad del conocimiento, debemos ser competentes para enfrentar los problemas que se presentan con un método sistemático, tanto para aprender, como para emprender.

Esto se termina explicitando en dos importantes Programas de Calidad que el Colegio posee:

- Programa de Calidad para Enseñanza Pre- Básica y Básica
- Programa de Calidad para Enseñanza Media

En ambos programas, se busca en primer término garantizar resultados de aprendizaje satisfactorios y de calidad; desarrollar proyectos que marquen la identidad colegial y de los alumnos ( Emprendimiento, Inglés , Deporte y Tecnologías ) y garantizar de manera transversal la adquisición e incorporación de los valores colegiales.

Aspiramos a que el Proyecto Curricular , entregue los lineamientos centrales de nuestra propuesta y que todos : docentes , alumnos y padres, se adhieran a ella con entusiasmo y energía, sabiendo que los resultados que aspiramos, se alcanzarán.

## MISIÓN

*En la era del conocimiento buscamos brindar a la comunidad escolar de Antofagasta, una educación de Excelencia Académica y Educativa con un fuerte énfasis en el desarrollo de las competencias asociadas al Emprendimiento, Inglés, Deporte y Tecnologías, formando jóvenes con una sólida base ética que los incorpore a la sociedad como líderes y agentes de cambio para un mundo nuevo y mejor.*

*Este proceso de formación de excelencia lo haremos con un Equipo humano líder en competencias pedagógicas, tecnológicas y asociadas al emprendimiento; estableciendo redes para lograr una visión global y aplicando la metodología de proyectos, que permitan desarrollar los énfasis y valores del Proyecto Educativo Institucional.*

## VISIÓN

***“Aprender para Emprender, creando un mundo nuevo”***

## OBJETIVOS DEL PROYECTO CURRICULAR.

1. Entregar coherencia, consistencia y continuidad a la Gestión Pedagógica y Curricular
2. Entregar claridad pedagógica y curricular, a todos los actores del proceso educativo, para cumplir con la Visión y Misión institucional.
3. Dejar de manifiesto nuestra concepción de Enseñanza-Aprendizaje como el eje articulador de toda la Gestión Pedagógica Curricular del colegio.

**Es importante mencionar que nuestro Establecimiento no cuenta con personal y equipamiento para recibir y atender a alumnos con necesidades educativas especiales (NEE) permanentes.**

## DESTINATARIOS

A nivel de los diversos actores del proceso educativo, el Proyecto Curricular de Netland School les permitirá:

### a) Los docentes :

- Ser un instrumento de alineamiento en las áreas de gestión pedagógica curricular.
- Ser una guía orientadora respecto de los proyectos centrales que desarrolla el colegio para alcanzar la excelencia académica.
- Ser una herramienta que da sentido y claridad respecto de lo que se espera del docente Netland School
- Una oportunidad para su perfeccionamiento y capacitación profesionales.
- Poner en práctica sus habilidades o competencias docentes a través de la metodología de proyectos, para alcanzar el aprendizaje de todos sus alumnos sus alumnos y a un gran nivel.
- Evaluar la efectividad del trabajo realizado - por los docentes- y su aporte o valor agregado al aprendizaje de los alumnos.
- Ser Creativo(a), positivo(a) y constructivo(a), en la búsqueda constante de estrategias metodológicas consistentes y sostenidas en el tiempo, que tengan un impacto en la calidad de los aprendizajes de los alumnos(as).
- Ser capaz de recibir la evaluación formativa, en un clima de respeto, colaboración y de acompañamiento sostenido , adoptando, si es necesario , otros sistemas de trabajo que enriquezcan la gestión personal.

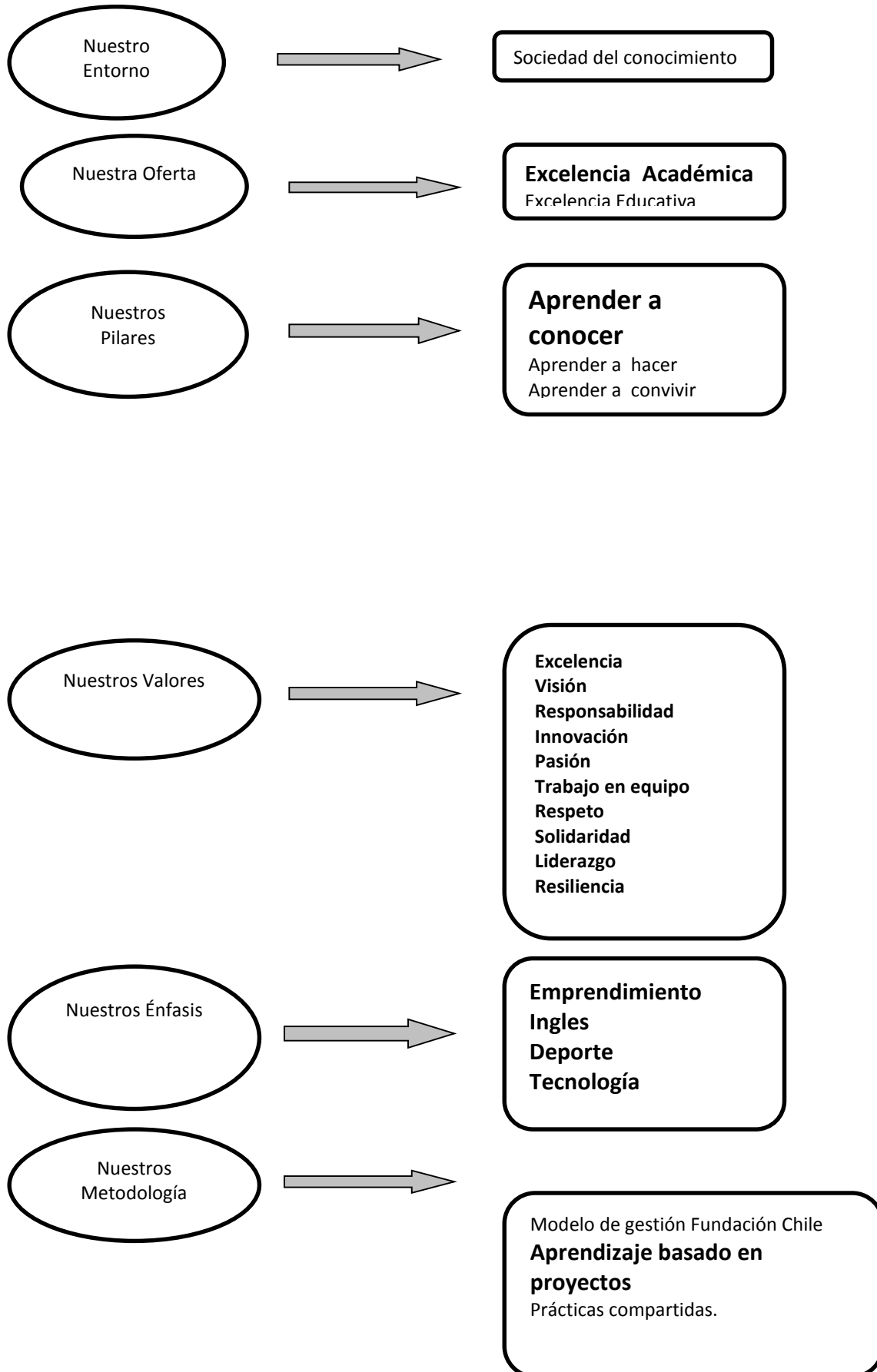
### b) Los alumnos:

- Ser protagonistas de su aprendizaje.
- Participar activamente en la concreción de sus proyectos de aprendizaje.
- Adquirir conocimientos, capacidades y habilidades cognitivas que les permitan desarrollar los proyectos donde están los énfasis colegiales.
- Conocer, comprender y asumir los proyectos que promueve el colegio como medio para alcanzar la excelencia académica.
- Crear oportunidades de crecimiento y superación personal y profesional.
- Conocer sus estilos de aprendizaje y desarrollar sus métodos de estudios para alcanzar los resultados esperados.
- Adquirir un sentido de pertenencia a un Colegio que los acoge, los valora, los quiere y los forma.
- Alcanzar un proyecto de vida que le permita desarrollar una conciencia de una visa sana y el fortalecimiento de competencias basadas en el emprendimiento.

c) Los apoderados:

- Tomar conciencia que la familia es el principal agente educativo de los hijos.
- Conocer nuestra propuesta curricular y así lograr la activa presencia de la familia en el proceso formativo de sus hijos.
- Comprometerse responsablemente con la educación, la formación de sus hijos, y con el colegio donde libremente han decidido educarlos.
- Conocer los procesos pedagógicos y curriculares que el establecimiento diseña para alcanzar los objetivos de aprendizaje y excelencia académica de sus hijos (as)
- Proyectar y promover positivamente un modelo familiar en torno a la vida sana.
- Aceptar, internalizar y promover los valores del proyecto educativo a través del actuar al interior de su familia.
- Fortalecer la confianza y motivación en sus hijos por el PEI, para que juntos podamos emprender de manera significativa su proyecto de vida.

## NETLAND SCHOOL: *Un Proyecto de Ser Social*



## NUESTRA CONCEPCIÓN CURRICULAR

*En Netland School concebimos el currículo como experiencias de aprendizaje que el alumno obtiene fruto de la planificación, orientación y supervisión individual o grupal, ya sea dentro o fuera del colegio para fines educativos.*

*En Netland School, integramos e incorporamos cada una de las concepciones curriculares con el propósito de formar alumnos de Excelencia Académica y Educativa. Al hacerlo utilizamos la Metodología de Aprendizaje basado en Proyectos.*

*Inspirados en nuestra Misión y Visión, **privilegiamos** un enfoque curricular de Restauración Social, pues consideramos al alumno como un ser conectado con los demás, integrante de un mundo en red y con un deber ética de transformar su entorno.*

***Adherimos** a algunos elementos y matices del enfoque del currículo Humanista considerando al alumno como un sujeto capaz de alcanzar sus metas y desarrollar todas sus capacidades.*

*Para el cumplimiento de las exigencias ministeriales, **incorporamos** el enfoque del currículo **Racionalista Académico**, que nos permite responder de mejor manera a los requerimientos expresados en las mediciones nacionales (SIMCE y PSU) y alcanzar la Excelencia Académica.*

*Para que este proceso pueda proyectarse plenamente, **enfaticamos la alianza entre el** enfoque de currículo de **Procesos Cognitivos** y el enfoque del Currículo **Tecnológico**, considerando el primero como un medio privilegiado para aprender a aprender, y el segundo como un modelo eficaz que garantiza la correcta selección y organización de los medios para hacer más eficiente el proceso educativo pero sobre todo como una forma de ser y actuar en el mundo: conectados con todos.*

CONCEPCIONES CURRICULARES	APLICACIÓN DE LAS CONCEPCIONES CURRICULARES EN NETLAND SCHOOL
<p>1. La Educación del colegio, para lograr la misión y los fines Institucionales, <b>enfatisa</b> el currículo de Restauración Social.</p>	<p>1. <b>Enfatizar</b> el currículo de Restauración social como referente del Proyecto Educativo significa que:</p> <p><b>1.1. El alumno:</b> es protagonista en la solución de problemas a través de la elaboración de proyectos de los distintos sectores de aprendizaje basados en problemas reales de la disciplina y la sociedad. Vive y valora la interrelación con otros, lo que le permiten entender e interpretar su realidad social.</p> <p><b>1.2. El educador:</b> es un facilitador de aprendizajes, busca desarrollar la conciencia y compromiso social del alumno, planteando problemas reales de la sociedad del conocimiento para el desarrollo de proyectos, actúa como mediador entre el alumno y el mundo.</p> <p><b>1.3. El tipo de enseñanza-aprendizaje:</b></p> <p><b>a) La enseñanza:</b> se basa en el desarrollo de la metodología de proyectos.  <b>b) El aprendizaje:</b> se produce cuando el alumno crea y desarrolla un proyecto para dar una solución al problema planteado.</p>
<p>2. La Educación del colegio, para lograr la misión y los fines Institucionales, <b>adhiera al</b> Currículo Humanista.</p>	<p>2. <b>Adherir al</b> currículo humanista significa que:</p> <p><b>2.1. El alumno:</b> se plantea altas metas de aprendizaje.  <b>2.2. El educador:</b> Va desafiando a nuevas metas más exigentes.  <b>2.3. El tipo de enseñanza-aprendizaje:</b></p> <p><b>a) La enseñanza:</b> Procura identificar los reales niveles de todos los alumnos.  <b>b) El aprendizaje:</b> evaluación permanente de los resultados de aprendizaje y logro.</p>
<p>3. La Educación del colegio, para satisfacer los Objetivos Generales y los Requisitos de egreso de la Educación Chilena, incorpora el Racionalismo Académico.</p>	<p>3. Incorporar el enfoque de racionalismo académico, significa que:</p> <p>3.1 El alumno: aprende los contenidos mínimos obligatorios del programa de estudio. Esto se refleja en la exigencia de resultados académicos estandarizados de medición interna (evaluaciones estandarizadas) y externa (SIMCE – PSU - certificaciones).</p> <p>3.2 El educador: maneja la malla curricular y red de contenidos del nivel, organiza contenidos fundamentales y complementarios que permitan el logro de los objetivos establecidos en los planes y programas de estudios ministeriales y los propios del colegio. Se aseguran logros de al menos un 70%</p> <p>3.3 El tipo de enseñanza-aprendizaje:</p> <p>a) La enseñanza: se centra en la selección y transferencia de conocimientos relevantes y necesarios para la vida, la interrelación y la adquisición de nuevos conocimiento y la profundización en los ya adquiridos.</p>



	<p>b) El aprendizaje: se funda en la adquisición de conocimientos relevante (ejes temáticos)., mediante la vinculación de lo que se aprende con lo que ocurra en la sociedad del conocimiento.</p>
<p>4. La Educación del colegio, para satisfacer los Objetivos Generales y los Requisitos de egreso de la Educación Chilena, privilegia el currículo como Procesos Cognitivos.</p>	<p>4. Privilegiar el enfoque de procesos cognitivos, significa que:</p> <p>4.1. El alumno: construye su aprendizaje a partir de una estructura ordenada de competencias (capacidades, habilidades y destrezas).</p> <p>4.2. El educador: es un mediador en el aprendizaje del alumno, organiza secuencias de contenido que facilitan la adquisición de competencias requeridas para seguir aprendiendo. Conoce las habilidades cognitivas superiores, basándose en las estructuras de conocimiento que el alumno posee, busca el desarrollo máximo de sus potencialidades.</p> <p>4.3. El tipo de enseñanza-aprendizaje:</p> <p>a) La enseñanza: Se centra en el desarrollo de las capacidades de cada alumno, que le permite organizar el nuevo conocimiento en función del anterior para darle significado y facilitar su aplicación .</p> <p>b) El aprendizaje: se funda en la existencia de conocimientos previos que tiene el alumno y que le permite organizar el nuevo conocimiento en función del anterior para darle significado. Este se concibe a través de una metodología basada en proyectos.</p>
<p>5. La Educación del colegio, para satisfacer los Objetivos Generales y los Requisitos de egreso de la Educación Chilena, privilegia el Currículo Tecnológico.</p>	<p>5. Privilegiar el enfoque tecnológico , significa que:</p> <p>5.1. El alumno: hace uso adecuado y eficiente de la tecnología para buscar un nuevo conocimiento que incrementa el que ya posee. La utiliza como una forma de ser y actuar en el mundo: conectado con todos.</p> <p>5.2 El educador: conoce y emplea la tecnología para facilitar la transferencia de competencias al alumno. Selecciona y organiza los medios y las formas de transmisión, que facilitan y refuerzan el aprendizajes.</p> <p>5.3. El tipo de enseñanza-aprendizaje:</p> <p>a) la enseñanza: es un modelo que enriquece la transferencia e integración de conocimientos mediante la selección y organización de los medios para su eficiencia, pero sobre todo para generar un aprendizaje donde el conocimiento aprendido es de vanguardia.</p> <p>b) el aprendizaje: se potencia por la información que proviene de fuentes diversas y a la que accede mediante metodologías activas. Se genera a través de la conexión con el mundo.</p>

# NUESTRA PROPUESTA PEDAGÓGICA

La propuesta pedagógica de nuestro colegio se expresa a través de proyectos que son en definitiva el plan concreto para que la concepción curricular, que es teórica e ideal, tenga existencia real y coherencia con la realidad específica. Para este propósito la propuesta pedagógica de Netland School se fundamenta en los llamados *Planes de Calidad* los que a su vez se concretan en *Proyectos* para lograr la Excelencia Académica en cada una de las áreas de aprendizaje.

1.- Plan de Calidad de Enseñanza Básica

2.- Plan de Calidad de Enseñanza Media

CICLO	AREA	PROYECTOS	DESCRIPCIÓN
1.- PLAN DE CALIDAD CICLO INICIAL Y BÁSICO (Pre - kinder a 6º básico)	<u>1.1 LENGUAJE</u>	1.1.1 Aseguramiento de Aprendizajes Fundamentales (SIMCE).	Consiste en una programación basada en contenidos y habilidades intelectuales( competencias ) que los alumnos deben aprender y dominar de 1° a 4° Básico a un nivel mínimo de 80% de logro. Esta programación considera una realista planificación de contenidos-habilidades clase a clase, una metodología basada en el aprendizaje para el dominio y en una evaluación clase a clase. Con un sistema de monitoreo mensual (evaluaciones externas-internas por nivel) y una supervisión de clase (objetivo - intervención y evaluación posterior) Este sistema permite detectar a los alumnos descendidos e implementar un plan de reforzamiento en esta área.
		1.1.2 Plan de Competencias lectoras.	Este Plan se inicia en Pre-kinder y se extiende hasta 6° básico. está basado en la metodología de aprendizaje de competencias lectoras diseñado por Mabel Condemarin y se expresa en un Plan Lector , dirigido y orientado a desarrollar los valores que promueve el colegio , así como los énfasis de su PEI. Plan que se complementa con la aplicación de cuadernillo de estrategias de comprensión lectora trabajadas en aula.
		1.1.3 Plan de Competencias comunicacionales.	El Ciclo , desde Pre - Kinder , desarrollará como práctica metodológica y evaluativa , el fomento de las competencias comunicacionales, desarrolladas a partir del modelo TIM de Howard Gardner , así como las modalidades del habla , promovidas por la filosofía y Ontología del lenguaje. Tomará como patrón de medida, las competencias funcionales del siglo XXI, tendientes a crear con el lenguaje. Desde la DAEB se presentará el Modelo de Competencias comunicacionales, el que es abordado desde todos los sectores de aprendizaje.
	<u>1.2 MATEMÁTICAS</u>	1.2.1 Aseguramiento de aprendizajes fundamentales (SIMCE).	Consiste en una programación basada en contenidos y habilidades intelectuales( competencias ) que los alumnos deben aprender y dominar de 1° a 4° Básico a un nivel mínimo de 80% de logro. Esta programación considera una realista planificación de contenidos-habilidades clase a clase, una metodología basada en el aprendizaje para el dominio y en una evaluación clase a clase. Con un sistema de monitoreo mensual (evaluaciones externas-internas por nivel) y una supervisión de clase (objetivo - intervención y evaluación posterior) Este sistema permite detectar a los alumnos descendidos e implementar un plan de reforzamiento en esta área.
		1.2.2 Didáctica de las matemáticas.	Programa de capacitación, acompañamiento y evaluación del método Singapur al interior del aula, esto es, una matemática concreta, de resolución de problemas, modelos visuales, material concreto y abundante ejercitación ( pero con sentido). Plan que se complementa con la aplicación de cuadernillo de estrategias de Resolución de problemas trabajadas en aula.  Plan de capacitación Docente en el ámbito de estrategias de cálculo mental en la operatoria asociada a las combinaciones aditivas básicas y el uso de la descomposición.
	<u>1.3 SOCIEDAD Y CONCIENCIA CÍVICA</u>	1.3.1 Aseguramiento de aprendizajes fundamentales (SIMCE).	Programa que se basa en una red de contenidos y habilidades intelectuales que formalmente se inicia en 1° Básico y que busca entregar a los alumnos las herramientas necesarias para comprender el mundo, y la sociedad en que habita, con una mirada desde lo personal-familiar hasta lo global. Se utiliza ampliamente las Tics y el aprendizaje se verifica mediante el desarrollo de instancias de evaluación colectiva utilizando las competencias comunicacionales aprendidas.
		1.3.2 Sociedad y liderazgo.	Este programa pretende desarrollar mediante una metodología especial propiciada desde DAEB , que en todos aquellos contenidos a tratar , se revisan y analizan aquellos liderazgos de actores relevantes que contribuyeron con su esfuerzo a generar mejores condiciones de vida para la población de su tiempo y lugar. Al terminar cada año escolar, los estudiantes tendrán un

		acabado manejo de vida y obra de destacados líderes locales, nacionales y mundiales.
<u>1.4 NATURALEZA</u>	1.4.1 Aseguramiento de aprendizajes fundamentales (SIMCE).	Consiste en una programación basada en contenidos y habilidades intelectuales( competencias ) que los alumnos deben aprender y dominar de 1° a 4° Básico a un nivel mínimo de 80% de logro. Esta programación considera una realista planificación de contenidos-habilidades clase a clase, una metodología basada en el aprendizaje para el dominio y en una evaluación clase a clase. Con un sistema de monitoreo mensual (evaluaciones externas-internas por nivel) y una supervisión de clase (objetivo - intervención y evaluación posterior) Este sistema permite detectar a los alumnos descendidos e implementar un plan de reforzamiento en esta área.
	1.4.2 Entorno medio ambiente y sus problemas.	Este Programa procura en el aprendizaje de contenidos y desarrollo de habilidades abordar todos aquellos problemas que afectan al medio ambiente, y entorno regional, nacional y mundial , con una especial atención a las soluciones que el hombre ha ido dando a través del tiempo. Este programa permitirá a los estudiantes al egresar de 6° básico tener un adecuado manejo de los problemas y potencialidades del medio ambiente.
<u>1.5 EMPRENDIMIENTO</u>	1.5.1 Proyecto "Juegos"	Proyecto animado desde las jefaturas de curso y que busca promover el que cada uno de los alumnos de manera personal o grupal, presente a sus compañeros , diversos juegos para ser ejecutados con los compañeros de su grupo-curso. Busca alentar iniciativas, propuestas de niños para realizar actividades con otros niños de su nivel, animando juegos que fomenten el desarrollo de habilidades y una convivencia escolar sana y alegre.
	1.5.2 Proyecto Diversidad	Proyecto animado desde las jefaturas de curso y que busca organizar encuentros de los alumnos con niños de otras realidades o situaciones particulares que ameriten que los alumnos conozcan " otros mundos ".
<u>1.6 INGLÉS</u>	1.6.1 Aseguramiento de Aprendizajes Fundamentales	Programa que busca asegurar el aprendizaje de las 4 habilidades del idioma inglés desde Pre-Básica hasta 6° básico , mediante una metodología activa con énfasis en el speaking. Desde 2° Básico una vez al trimestre, los alumnos son evaluados con prueba estandarizada. Los objetivos son alcanzar un rendimiento superior al 70% en estas mediciones.
	1.6.2 Certificación	Este Programa busca promover la participación , inscripción y aprobación de los alumnos de 2° , 4° y 6° Básico en las pruebas de Universidad Cambridge en el mes de Diciembre : Movers, Starters y Flyers , respectivamente. Para esto será responsabilidad del colegio entregar las herramientas de preparación y de los padres, de realizar la inversión. Se establecerán metas anuales 2012-2014.
	1.6.3 Proyecto ALDEA GLOBAL	En este ítem, se promoverán en los niveles Pre-Básica , NB1 , NB2 y 5°-6° , diversos proyectos anuales con el propósito de generar cercanía con el idioma inglés. Estos proyectos deben ser presentados al inicio de cada año escolar y serán evaluados en función de la cantidad de alumnos inscritos en los exámenes Cambridge. Pueden ser concursos internos, visitas de nativos, etc.
<u>1.7 DEPORTE Y EDUCACIÓN FÍSICA</u>	1.7.1 Desarrollo de clases	Este programa busca junto con la entrega de un adecuado acondicionamiento físico a los alumnos, privilegiar la formación deportiva sobre la base de una formación progresiva en : conexión con el propio cuerpo, el juego como elemento de formación habilidades sociales y el descubrimiento de talentos deportivos y/o participación en aquellos deportes donde más habilidades se tiene. se privilegian , de acuerdo al PEI , aquellos deportes colectivos , donde los estudiantes pueden aprender a conectarse o trabajar en equipo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRE-BÁSICA: Psicomotricidad</li> <li>• NB1 : Juegos pre - deportivos</li> <li>• NB2: Desarrollo de juegos colectivos</li> <li>• NB3 – NB4: Electividad y selección de deporte</li> </ul>
	1.7.2 Proyectos Deportivos.	Mediante este programa , se busca desarrollar proyectos por niveles ( Pre-Básica, NB1 , NB2 y NB3-NB4) de acuerdo a los intereses de los estudiantes , quienes en conjunto con sus profesores , deben concretar proyectos deportivos durante el año escolar . Ej : torneos y campeonatos internos.
	1.7.3 Estilos y hábitos de vida saludable.	Programa de promoción de alimentación sana , fomento de la actividad física, deportiva , recreativa y al aire libre a nivel de padres, profesores y alumnos
	1.7.4 Acondicionamiento físico	Programa de desarrollo de las cualidades físicas mediante el ejercicio, para obtener un estado general saludable, referidos a la resistencia, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad. Todas ellas están interrelacionadas entre sí, y su desarrollo conlleva a un mejor acondicionamiento físico integral.
<u>1.8 TIC'S</u>	1.8.1 desarrollo de competencias básicas para la investigación	Programa transversal a todos los sectores de aprendizaje desde 1° hasta 6° básico, con la coordinación de Tecnología. Se buscará privilegiar, mediante Documento orientador: uso de herramientas word, excel, power point y uso de internet en la búsqueda y selección de información.

		1.8.2 Proyectos	El sector de tecnología organizará al término de cada trimestre una Muestra y Concurso donde se presentarán aquellos alumnos que hayan destacado en el uso de TICS.
	<u>1.9 ACTIVACIÓN DE LA INTELIGENCIA</u>	1.9.1 Habilidades cognitivas	Programa de activación de la inteligencia desde NB1 hasta NB4 destinado a enseñar , practicar y desarrollar las habilidades de pensamiento del enfoque cognitivo del colegio. Basado en J. Piaget, J. Bruner, Filosofía para niños y el desarrollo de competencias lógico-matemáticas y del eje de la comunicación del Método Singapur. En este sentido, actúa como facilitador de los programas de aseguramiento de la calidad de los sectores fundamentales. No se ha puesto en marcha
		1.9.2 Habilidades sociales	Programa transversal de formación de habilidades sociales que se desarrolla desde el sector de formación religiosa y comprende : educación emocional , ciclo de coordinación de acciones para el trabajo en equipo.
2.- PLAN DE CALIDAD CICLO MEDIA (7º básico a IV medio)	<u>2.1 LENGUAJE</u>	2.1.1 Aseguramiento de aprendizajes fundamentales (SIMCE - PSU).	Programa desde 7º hasta IVº Medio destinado a asegurar de manera trimestral y anual , los ejes temáticos y habilidades intelectuales de los estudiantes, mediante pruebas estandarizadas interna-externas. El objetivo es obtener un rendimiento mínimo de un 80 % de logro mediante la detección y atención temprana del tercil inferior de cada curso.
		2.1.2 Competencias Lectoras.	Programa basado en la implementación de un Plan Lector alineado a los objetivos y valores del PEI del colegio. Este plan Lector considera en estos niveles una cantidad progresiva de libros y textos tendiente a alcanzar competencias lectoras de nivel general y funcional. Este Plan Lector ofrece desde 7º básico un abanico de libros previamente seleccionados y sobre los cuales los alumnos deben elegir. La metodología de trabajo en clases y su respectiva evaluación es básicamente conversacional a partir de la conversación-debate-discusión dirigida y evaluada sobre la calidad de los argumentos. Mediante este plan, se va configurando la formación de una masa crítica, sustento básico para el cumplimiento de la visión del colegio.
		2.1.3 Competencias Comunicacionales.	Programa de entrenamiento y desarrollo de competencias conversacionales y comunicacionales a partir de los modelos de la filosofía y ontología del lenguaje de Austin , McLuhan , Flores, Varela, Maturana y Echeverría. Busca analizar los escenarios de la sociedad del conocimiento y la aldea global, y de la importancia de las comunicaciones , TICS y sus competencias como sujetos transformadores de la realidad . Este programa es interdisciplinario y participan Lenguaje, Filosofía, Religión e Historia.
	<u>2.2 MATEMÁTICAS</u>	2.2.1 Aseguramiento de Aprendizajes Fundamentales (SIMCE - PSU).	Programa desde 7º hasta IVº Medio destinado a asegurar de manera trimestral y anual , los ejes temáticos y habilidades intelectuales de los estudiantes, mediante pruebas estandarizadas interna-externas. El objetivo es obtener un rendimiento mínimo de un 80 % de logro mediante la detección y atención temprana del tercil inferior de cada curso.
	<u>2.3 HISTORIA Y CONCIENCIA CÍVICA</u>	2.3.1 Aseguramiento de Aprendizajes Fundamentales (SIMCE - PSU).	Programa desde 7º hasta IVº Medio destinado a asegurar de manera trimestral y anual , los ejes temáticos y habilidades intelectuales de los estudiantes, mediante pruebas estandarizadas interna-externas. El objetivo es obtener un rendimiento mínimo de un 80 % de logro mediante la detección y atención temprana del tercil inferior de cada curso.
		2.3.2 Proyecto social "Mundo Nuevo".	Proyecto basado en modelo de análisis e interpretación de la realidad : Hermenéutica como aproximación a la realidad histórica , Bases de la Ontología del Lenguaje : Mundos interpretativos y " Ver - Juzgar-Actuar " de la Doctrina Social de la Iglesia . Todos ellos, metodologías para generar interpretación y transformación.
	<u>2.4 CIENCIAS</u>	2.4.1 Aseguramiento de aprendizajes fundamentales (SIMCE - PSU).	Programa desde 7º hasta IVº Medio destinado a asegurar de manera trimestral y anual , los ejes temáticos y habilidades intelectuales de los estudiantes, mediante pruebas estandarizadas interna-externas. El objetivo es obtener un rendimiento mínimo de un 80 % de logro mediante la detección y atención temprana del tercil inferior de cada curso.
		2.4.2 Proyecto científico "Mundo Nuevo".	Proyecto asociado a Biología , Física y Química tendiente a realizar investigaciones de laboratorio asociado a : facultad de Ciencias de las universidades regionales y de problemas medioambientales que requieran soluciones innovadoras y plausibles de ser estudiadas para su aplicación como solución. Este proyecto es un conjunto ordenado de Laboratorios e investigaciones concordadas con los problemas que vive la región y el país.
	<u>2.5 EMPRENDIMIENTO</u>	2.5.1 Innovaciones curriculares	Al inicio del año escolar , los departamentos de asignatura , a partir de la evaluación del año anterior , presenta a Dirección Académica , un proyecto de Innovación .
		2.5.2 Iniciativas estudiantiles	Todos los años, Dirección Académica organiza en el I trimestre un Concurso de iniciativas estudiantiles.

<u>2.6 INGLÉS</u>	2.6.1 Aseguramiento de aprendizajes de 4 habilidades (listening, reading, writing, speaking)	Programa que busca asegurar el aprendizaje de las 4 habilidades del idioma inglés desde Pre-Básica hasta educación media, mediante una metodología activa, lúdica y de desarrollo de proyectos tanto internos como internacionales de manera que el alumno pueda en los primeros niveles enfatizar ciertas habilidades para luego en los niveles superiores desarrollar de manera más equitativa las 4 habilidades: comprensión auditiva, comprensión lectora, escritura y comunicación. Con el objetivo de monitorear el avance de los aprendizajes, se aplican trimestralmente pruebas estandarizadas que miden las 4 habilidades y que exigen para su aprobación un 70% de logro.
	2.6.2 Certificación	Este Programa busca promover la inscripción y certificación de los alumnos a través de los exámenes internacionales de la universidad de Cambridge los cuales se rinden en el mes de diciembre. Los exámenes por nivel son los siguientes: 8vo básico KET, 11º medio PET, 14º medio FCE. El costo de los exámenes deben ser cancelados por los apoderados a más tardar el 31 de agosto. Se establecen metas anuales 2012 – 2014.
	2.6.3 Proyecto CIUDADANOS DEL MUNDO	Se promoverán en los niveles básica y media, diversos proyectos anuales de carácter internacional. Trabajar juntos refuerza el concepto de asociaciones entre centros escolares o redes educativas, brindando una dimensión internacional al corazón de nuestro plan de estudios, consciencia sobre nuestra identidad, respeto o valoración de la diversidad, aprender a trabajar en colaboración con alumnos de otros países y el uso de las TICs como una herramienta fundamental que posibilita la conectividad. Estos proyectos, que son una consecuencia de la globalización (ciudadano del mundo) y TIC's, son entre otros: trabajos inter aulas sobre diversos tópicos los cuales son transversales ya que consideran aspectos de diferentes sub-sectores. Compartir y desarrollar las mejores prácticas educativas con profesionales provenientes de diferentes partes del mundo y que utilicen como lengua materna o segundo idioma el inglés. Realizar programas de visitas internacionales de profesores y alumnos a países de habla inglesa por un período de 1 mes, estableciendo vínculos profundos y firmando acuerdos para desarrollar en el futuro programas de intercambio que posibiliten la participación de una mayor cantidad de profesores y alumnos a un menor costo.
<u>2.7 DEPORTE Y EDUCACIÓN FÍSICA</u>	2.7.1 Desarrollo de clases y certificación	Este programa busca junto con la entrega de un adecuado acondicionamiento físico a los alumnos, privilegiar la formación deportiva sobre la base de una formación progresiva en: conexión con el propio cuerpo, el juego como elemento de formación habilidades sociales y el descubrimiento de talentos deportivos y/o participación en aquellos deportes donde más habilidades se tiene. Se privilegian, de acuerdo al PEI, aquellos deportes colectivos, donde los estudiantes pueden aprender a conectarse o trabajar en equipo.
	2.7.2 Proyectos deportivos.	El departamento de Educación Física promoverá durante el año 2012, la formación del Club Deportivo, a partir del cual, se presentarán todos los años proyectos deportivos en los siguientes niveles: organización competencias internas, organización competencias externas, participaciones en torneos comunales-regionales, etc.
	2.7.3 Estilos y hábitos de vida saludable.	Programa de promoción de alimentación sana, fomento de la actividad física, deportiva, recreativa y al aire libre a nivel de padres, profesores y alumnos.
<u>2.8 TIC'S</u>	2.8.1 Desarrollo de competencias superiores	Elaboración de proyectos.
	2.8.2 Proyectos conectividad y redes	Proyecto destinado a generar desde cada uno de los sectores de aprendizaje y departamentos, vinculaciones con redes internacionales en áreas de similar interés del PEI.
	2.8.3 Certificaciones	Proyecto destinado a asegurar certificación ICDL de todos los estudiantes, al finalizar 1º Medio.

## NUESTRA METODOLOGÍA

La metodología para alcanzar los resultados de Excelencia Académica es el Aprendizaje basado en Proyectos

### Aprendizaje basado en Proyectos.

El Aprendizaje Basado en Proyectos se orienta hacia la realización de un proyecto o plan siguiendo el enfoque de diseño de proyectos. Las actividades se orientan a la planeación de la solución de un problema real; el trabajo se lleva a cabo en grupos; los estudiantes tienen mayor autonomía que en una clase tradicional y hacen uso de diversos recursos.

Además de los objetivos relacionados con la materia y los temas que se están abordando, se deben cumplir los siguientes:

- Mejorar la habilidad para resolver problemas y desarrollar tareas complejas.
- Mejorar la capacidad de trabajar en equipo.
- Desarrollar las Capacidades Mentales de Orden Superior (búsqueda de información, análisis, síntesis, conceptualización, uso crítico de la información, pensamiento sistémico, pensamiento crítico, investigación y metacognición).
- Aumentar el conocimiento y habilidad en el uso de las TIC en un ambiente de proyectos.
- Promover la responsabilidad por el propio aprendizaje.

Las características del modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos son:

- Centrados en el estudiante y dirigidos por el estudiante.
- Claramente definidos: inicio, desarrollo y un final.
- Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno.
- Problemas del mundo real.
- Investigación.
- Sensible a la cultura local.
- Objetivos específicos relacionados con los estándares del currículo educativo para el siglo XXI.
- Productos de aprendizaje objetivos.
- Interrelación entre lo académico, la realidad y las competencias laborales.
- Retroalimentación y evaluación por parte de expertos.
- Reflexión y autoevaluación por parte del estudiante.
- Evaluación en base a evidencias de aprendizaje (portafolios, diarios, etc.).

El Aprendizaje Basado en Proyectos se enfoca en un problema que hay que solucionar en base a un plan. La idea fundamental es el diseño de un planteamiento de acción donde los estudiantes identifican el ¿qué?, ¿con quién?, ¿para qué?, ¿cómo?, ¿cuánto?, factores de riesgo a enfrentar, medidas alternativas para asegurar el éxito, resultados esperados, etc., y no la solución de problemas o la realización de actividades.

El Aprendizaje Basado en Proyectos gira alrededor de problemas reales, el alumno cuenta con una gran cantidad de proyectos para escoger. Los estudiantes se motivan intrínsecamente en la medida en que dan forma a sus proyectos para que estén acordes a sus propios intereses y habilidades. Es común que el alumno tenga que dedicar tiempo y esfuerzo adicional, para definir el proyecto específico que llevará a cabo. El producto, la presentación o la producción obtenida por el alumno tendrán un toque personal.

Los alumnos construyen nuevos conocimientos y habilidades sobre los conocimientos y habilidades que ya poseen. Realizan investigación empleando múltiples fuentes de información, tales como Internet, libros, bases de datos en línea, video, entrevistas personales, y sus propios experimentos. Aún si los proyectos se basan en el mismo tema, es muy probable que distintos alumnos empleen fuentes de información diferentes.

En el Aprendizaje Basado en Proyectos el docente actúa como facilitador, ofreciendo a los alumnos recursos y asesoría a medida que realizan sus investigaciones. Sin embargo, los alumnos recopilan y analizan la información, hacen descubrimientos e informan sobre sus resultados. El profesor no constituye la fuente principal de acceso a la información. La enseñanza y la facilitación están orientadas por un amplio rango de objetivos explícitos de aprendizaje, algunos de los cuales pueden enfocarse de manera muy precisa en el contenido específico del tema.

El profesor busca, y actúa, en los llamados "momentos para el aprendizaje". Lo que con frecuencia implica, reunir toda la clase para aprender y discutir sobre una situación específica (tal vez inesperada) que un alumno o un equipo de alumnos ha encontrado. Tiene a responsabilidad final por el currículo, la instrucción y la evaluación. El profesor utiliza las herramientas y la metodología de la evaluación real, y debe enfrentar y superar el reto que impone el que cada alumno este construyendo su nuevo conocimiento en lugar de estar estudiando el mismo contenido de los demás estudiantes. El profesor aprende junto a sus alumnos dando ejemplo de que el aprendizaje debe ser durante toda la vida.

En la preparación del diseño del proyecto es necesario seguir los pasos metodológicos que sean capaces de adaptarse y responder a la complejidad y a las transformaciones de la realidad. En el diseño del proyecto deben incorporarse elementos y procedimientos capaces de responder adecuadamente a los desafíos provenientes de esas transformaciones que se manifiestan durante el tiempo que transcurre entre la preparación del diseño y el momento de la ejecución.

Los conceptos básicos para el diseño de proyectos son:

1. Dos premisas esenciales que los docentes deben tomar en cuenta para el diseño instruccional del Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos y que deben de fomentar en los estudiantes al desarrollar sus actividades y el planteamiento de su proyecto:

- orientación al usuario
- incertidumbre/riesgos

2. Son seis las etapas de desarrollo, de las cuales la construcción, en donde el alumno plantea cómo va a resolver el problema o cuestionamiento, y la implantación y mantenimiento. es el planteamiento de las estrategias que va a establecer para mantener los resultados favorables.

- Planeación
- Análisis
- Diseño

- Construcción
- Implantación
- Mantenimiento

3. Las tres entidades claves para el diseño de su trabajo son:

- Población en riesgo
- Información (o aplicación)
- Tecnología

4. Cuatro características del avance:

- Interactivo
- Incrementar
- Visible
- genera aprendizaje

5. Cuatro funciones de control:

- Medición de avance
- Control de cambios
- Administración de riesgos
- Registro

## Implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos

### 1. Objetivos

Es muy importante que todos los participantes tengan claros los objetivos, para que el proyecto se planee y sea completado de manera efectiva. Tanto el docente, como el estudiante, deben hacer un planteamiento que explique los elementos esenciales del proyecto y las expectativas respecto a éste. Aunque el planteamiento se puede hacer de varias formas, debe contener los siguientes elementos (Bottoms & Webb, 1988):

- *Situación o problema:* una o dos frases con las que se describa el tema o problema que el proyecto busca atender o resolver.
- *Descripción y propósito del proyecto:* una explicación concisa del objetivo último del proyecto y de qué manera atiende este la situación o el problema.
- *Especificaciones de desempeño:* lista de criterios o estándares de calidad que el proyecto debe cumplir.
- *Reglas:* guías o instrucciones para desarrollar el proyecto. Incluyen la guía de diseño de proyectos, tiempo presupuestado y metas a corto plazo.
- *Listado de los participantes en el proyecto y de los roles que se les asignaron:* incluyendo los miembros del equipo, expertos, miembros de la comunidad, personal de la institución educativa.
- *Evaluación:* cómo se va a valorar el desempeño de los estudiantes. En el aprendizaje por proyectos, se evalúan tanto el proceso de aprendizaje como el producto final.

El planteamiento es crucial para el éxito del proyecto por lo que es deseable que docentes y estudiantes lo desarrollen en compañía. Mientras más involucrados estén los estudiantes en el proceso, más van a retener y a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje.



## Pasos para la implementación de una actividad en el Aprendizaje Basado en Proyectos:

### A) Inicio

- Definir el tópico. Compartir la información sobre el proceso de la sección anterior. Facilite una discusión de éste con toda la clase.
- Establezca programas, metas parciales y métodos de evaluación.
- Identifique recursos.
- Identifique requisitos previos. Programar una clase para discutir:
- ¿Cómo definir y desarrollar un proyecto complejo?
- ¿Cómo se va a obtener, para poder realizar el proyecto, el conocimiento nuevo que sobre la materia van a necesitar los estudiantes?
- ¿Cómo se van a adquirir los conocimientos o habilidades nuevas y necesarias en las TIC?
- Establecer los objetivos del proyecto.
- Conformar los equipos. Discutir la frecuencia y el sitio de las reuniones.

### B) Actividades Iniciales de los equipos

- Planeación preliminar. Se comparten conocimientos sobre el tema y se sugieren posibles proyectos para el equipo.
- Establecer tentativamente lo específico que debe ser el proyecto. Profundizar el conocimiento.

- Especificar tentativamente el plan de trabajo. Dividir el proyecto en componentes y asignar responsabilidades.
- Retroalimentación por parte del profesor. Esta es una meta parcial clave.
- Revisar el plan en base a la retroalimentación.

#### C) Implementación del proyecto

- Los estudiantes completan las tareas y metas parciales una por una. El plan de trabajo debe dividir el proyecto en una secuencia de tareas, cada una con su programación y meta.
- Con la aprobación del profesor, los equipos ajustan continuamente la definición del proyecto.
- Los miembros de los equipos toman parte en el aprendizaje colaborativo y en la solución cooperativa de los problemas.
- Se hará tanto una autoevaluación como una evaluación mutua entre los miembros de los equipos. El profesor también evalúa y da retroalimentación.
- Avance hacia la terminación. Un proyecto tiene como resultado final un producto, una presentación o una interpretación dirigida a una audiencia específica.
- Si es necesario, se repiten los pasos de esta sección hasta que todas las metas parciales se hayan alcanzado.

#### D) Conclusión desde la perspectiva de los estudiantes

- Revisión final. Completar el proyecto y pulir el producto, la presentación o la interpretación finales.
- Evaluación final. Se presenta el trabajo terminado en la forma acordada. Por lo general, toda la clase participa y junto con el profesor, ofrece retroalimentación constructiva.
- Cierre. Individuos y equipos analizan sus productos, presentaciones o interpretaciones finales, apoyándose en la retroalimentación recibida.

#### E) Conclusión por parte del profesor

- Preparar el cierre. Facilitar una discusión y evaluación general del proyecto en la clase.
- Hacer registro de sus notas. Reflexionar sobre el proyecto: sobre lo que funcionó bien y sobre lo que se debe mejorar para la próxima vez que lo use en una clase.

En el Aprendizaje Basado en Proyectos se da una gran variedad de aprendizajes, debido a la gran cantidad de conocimiento que se trasmite entre estudiantes. Esto es especialmente cierto en un ambiente tecnológico. Todos los estudiantes pueden y deben ayudar a que sus compañeros y otros, aprendan sobre las TICs y la forma en que éstas se usan, para desarrollar proyectos. Los estudiantes necesitan recibir instrucciones y realizar prácticas complejas, para trabajar adecuadamente en el entorno de Aprendizaje por Proyectos apoyado por las TICs, el ambiente tecnológico debe estar diseñado específicamente para ayudar a que los estudiantes actúen de manera exitosa. El ambiente tecnológico y el modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos constituyen un concepto unificador en educación. Cada componente de éste se puede analizar desde el punto de vista de la contribución que realiza para que una persona o grupo de personas se desempeñen exitosamente.

Los objetivos del Aprendizaje Basado en Proyectos para el estudiante mediante la utilización de las TICs, generalmente son los siguientes:

- Desarrollar competencia. Para los estudiantes el objetivo del proyecto es acrecentar su conocimiento y habilidad en una disciplina o en un área del contenido interdisciplinario. Con frecuencia, cuando realiza un proyecto, el estudiante alcanza un nivel alto de habilidad en el área específica que está estudiando y hasta puede convertirse en la persona que más sabe en el aula sobre un tema específico. Algunas veces, el nivel de conocimiento del estudiante en un tema de una materia, puede exceder al del profesor.

- Mejorar las habilidades de investigación. El proyecto requiere la utilización de aptitudes para investigar y ayuda a que estas se desarrollen.
- Incrementar las capacidades mentales de orden superior, capacidad de análisis y de síntesis. Esto se logra cuando el proyecto es retador y está enfocado a que los estudiantes desarrollen estas habilidades.
- Participar en un proyecto. El proyecto ayuda a que los estudiantes incrementen su conocimiento y habilidad para emprender una tarea desafiante que requiera un esfuerzo sostenido durante un período de tiempo considerable. Usualmente un grupo de estudiantes trabaja en un proyecto, de esta manera aprenden a asumir responsabilidad en forma individual y colectiva para que el equipo complete con éxito la tarea. Los estudiantes aprenden los unos de los otros.
- Aprender a usar las TICs. Los estudiantes incrementan el conocimiento y la habilidad que tienen en las TICs a medida que trabajan en el proyecto. Un proyecto puede diseñarse con el objetivo específico de alentar en los estudiantes la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos en las tecnologías.
- Aprender a autoevaluarse y a evaluar a los demás a través del uso de las TICs. Los estudiantes incrementan su habilidad de autoevaluación responsabilizándose por su propio trabajo y desempeño. Aprenden también, a evaluar el trabajo y desempeño de sus compañeros y a darles retroalimentación usando las herramientas tecnológicas.
- Desarrollar un portafolio electrónico. El proyecto requiere que los estudiantes realicen un producto, una presentación o una función de alta calidad. El proyecto puede ser parte del portafolio del estudiante.
- Comprometerse en un proyecto en red. Los estudiantes se comprometen activa y adecuadamente a realizar el trabajo del proyecto, aún estén ubicados en sitios remotos, por lo que se encuentran internamente motivados. Esta es una meta del proceso. Como profesor usted puede realizar observaciones diarias, a cualquier hora, que le permitan establecer si el estudiante está comprometido con la tarea, si muestra una colaboración adecuada o indisciplina. También puede solicitar a sus estudiantes que lleven un diario electrónico, en su portafolio, en el que hagan anotaciones sobre su trabajo específico y sus contribuciones al proyecto del grupo, al cual podrá tener acceso en el momento en el que se requiera.
- Ser parte de una comunidad académica en línea. Toda la clase -los estudiantes, el maestro, los monitores y los voluntarios- se convierten en una comunidad académica, en la que se trabaja de manera colaborativa y se aprende unos de otros.
- Trabajar en ideas que son importantes. El proyecto debe enfocarse en ideas que sean importantes y en temas que tengan continuidad y que sean relevantes para el proyecto. Por ejemplo, comunicación, competencia matemática y solución de problemas en forma interdisciplinaria, deben ser algunas de las metas de los proyectos.

Una buena lección de Aprendizaje Basado en Proyectos, apoyada por las TICs, debe incluir los 10 objetivos anteriores, que en unión de los otros objetivos del proceso y los de la enseñanza, permitan establecer un marco de referencia para poder evaluar.

