



INSTITUTO SUPERIOR "SANTA MARIA"

"Innovando la Educación"

INFORMACIÓN PARA PADRES

AÑO 2020

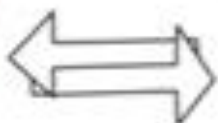


FORMAR A PERSONAS

INTERPRETAR FENÓMENOS
ACONTECIMIENTOS



MÁS EFICAZ
MÁS
EXTENDIDA



APRENDIZAJE
BASADO
PROYECTOS



RESPOSTA
A UNA
PREGUNTA



RESOLUCIÓN
DE UN
PROBLEMA

CREACIÓN
DE UN
PRODUCTO

CONOCIMIENTOS
HABILIDADES
ACTITUDES



DESARROLLO
COMPETENCIAS CLAVE



CAPACIDADES A TRABAJAR

- COMUNICACIÓN
- TRABAJO COLABORATIVO
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



TRANSVERSALES:

- EDUCACIÓN EMOCIONAL Y AMBIENTAL
- TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS: PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

DESARROLLO DE CAPACIDADES

- **COMUNICACIÓN** → Empatía - Asertividad – Vínculos
- **TRABAJO COLABORATIVO** → Respeto – Colaboración – Solidaridad....
- **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS** → Estrategias – Organización – Retroalimentación ...

TRANSVERSALES:

- **EDUCACIÓN EMOCIONAL** → Autoconocimiento – Regulación – Habilidades Sociales/Emocionales...
- **PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA** → **Pensamiento Computacional y divergente**
Programación en Bloques. Acuerdos - Debates – Creatividad. Modelado en tres dimensiones.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



1. Promover la integración de las áreas del conocimiento.
2. Promover los valores humanos. Dimensión ética
3. Desarrollar empatía por los demás.
4. Desarrollar relaciones y habilidades del trabajo colaborativo.
5. Promover la capacidad de investigación.
6. Proveer de una herramienta y una metodología para aprender de manera eficaz.

PRINCIPALES BENEFICIOS

- *Desarrollan habilidades y competencias como: colaboración, planeación de proyectos, comunicación, toma de decisiones, resolución de problemas y manejo del tiempo.*
- *Aumenta la curiosidad, el interés y la motivación, porque parten de los intereses de los estudiantes.*
- *Integración entre el aprendizaje en la escuela y la realidad. Aprendizaje Basado en Servicio.*
- *Aprendizaje colaborativo.*
- *Habilidades para la solución de problemas .*
- *Relaciones de integración entre diferentes disciplinas.*
- *Aumenta la autoestima*
- *Acrecienta las fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques.*
- *Incorporación de prácticas significativas asociadas a la cultura maker y el uso responsable de la tecnología .*

