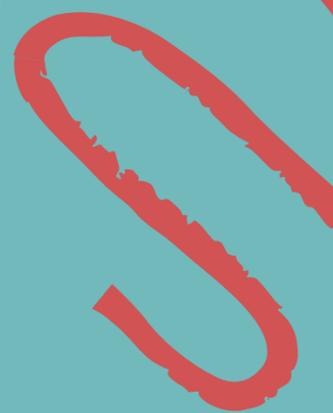


ELECTIVIDAD 2025

III° MEDIO

Coordinación Académica

The Giant School





DOCUMENTOS BASE



- **PLAN DE ESTUDIOS PARA 3° y 4° AÑO MEDIO** Formación General Humanístico-Científica, Técnico Profesional y Artística y Formación diferenciada Humanístico-Científica Aprobado por el CNED (Acuerdo N°057-2019 del 15 de mayo de 2019)
- **TEXTO DEFINITIVO BASES CURRICULARES 3° y 4° MEDIO** Plan de Formación General Plan de Formación Diferenciada Humanístico-Científico (junio 2019)
- **MANUAL DE IMPLEMENTACIÓN** Guía para la implementación del nuevo plan de estudio de 3° y 4° medio a partir del año 2020.



NUEVO CURRÍCULO

Disfrutar el aprendizaje sobre lo que es de su interés



Estudiar con más profundidad y a la vez adquirir habilidades, conocimientos y actitudes

Elegir y explorar permite avanzar en el proyecto personal de vida

Favorece la toma de decisión y prepara al estudiante para la participación ciudadana.

Compromiso personal con su propio aprendizaje

El plan diferenciado Humanístico - Científico

PRINCIPIO DE ...

Electividad

- Decisiones según los *conocimientos, habilidades y actitudes* que deseen desarrollar de acuerdo con *sus propios intereses y proyectos de vida*.
- Eligen las *asignaturas de profundización* en las que ocuparán una gran parte de su tiempo escolar

Profundización

- Las asignaturas permiten *profundizar en aspectos específicos de cada disciplina*.
- Cada una se imparte en *6 horas semanales*.
- Requiere dedicación de los estudiantes y participación constante.

Exploración

- Este plan ofrece oportunidades a los estudiantes para que exploren en diferentes áreas, de acuerdo con sus intereses y preferencias personales.
- Se estructura de tal manera que los estudiantes puedan elegir *asignaturas ligadas a diferentes disciplinas*.



Panorama General

Plan Común General	Plan Común Electivo	Plan Diferenciado
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lengua y Literatura ✓ Matemática ✓ Educación Ciudadana ✓ Filosofía ✓ Inglés ✓ Ciencias para la Ciudadanía ✓ Consejo de Curso ✓ Ed. Física <p style="text-align: center;">22 horas</p> <p style="text-align: center;">** Estas asignaturas son obligatorias para el alumno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Artes Visuales ✓ Música ✓ Religión <p style="text-align: center;">2 horas</p> <p style="text-align: center;">** De este Plan el alumno deberá seleccionar una asignatura.</p>	<p>Área A</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lectura y Escritura Especializada ✓ Taller de Literatura ✓ Seminario de Filosofía ✓ Filosofía Política ✓ Economía y Sociedad ✓ Geografía, Territorio y Desafíos Socioambientales <p>✓</p> <p>Área B</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Límites, derivadas e Integrales ✓ Probabilidades y Estadística Descriptiva Inferencial ✓ Geometría 3D ✓ Biología de los Ecosistemas ✓ Biología Celular Molecular ✓ Física ✓ Ciencias de la Salud ✓ Pensamiento Computacional <p>Área C</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseño y Arquitectura ✓ Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales <p style="text-align: center;">18 horas</p> <p style="text-align: center;">** De este Plan el alumno selecciona tres asignaturas concordantes con el horario de cada electivo.</p>



Electivos 2025

Electivo 1

Asignaturas 2025 III°
Taller de Literatura Tania Tabilo
Probabilidades y Estadística María Calisaya
Biología de los Ecosistema Marco Cáceres

Electivo 3

Asignaturas 2025 III°-IV°
Geografía, Territorio y Desafíos Socioambientales Ana María Garrote
Pensamiento Computacional Javiera Muñoz
Geometría 3D Jose Zepeda
Diseño y Arquitectura Joaquín Castro

Electivo 2

Asignaturas 2025 III°
Seminario de Filosofía Camila Urquhart
Economía y Sociedad Ana María Garrote
Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales Joaquín Castro

Plan Común

Asignatura	Profesor(a)
Religión	Marcela López
Artes Visuales	Sergio Quispe
Música	Sebastián Alfaro

Criterios de Electividad

Se tomarán en cuenta con la siguiente prioridad:

1. Elección de primera y segunda preferencia del estudiante
2. Intenciones de estudio en la Educación Superior
3. Resultados de Test y/o Pruebas vocacionales
4. Rendimiento académico o asistencia y participación en actividades propias del proyecto educativo

Si un estudiante no cumple con la selección, el establecimiento se reserva el derecho de asignarle una asignatura de acuerdo al cupo y a su historial escolar.

Criterios de Electividad

Ejemplo:

	Electivo 1
3	Taller de Literatura Tania Tabilo
1	Probabilidades y Estadística María Calisaya
2	Biología de los Ecosistema Marco Cáceres

	Electivo 2
3	Seminario de Filosofía Camila Urquhart
2	Economía y Sociedad Ana María Garrote
1	Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales Joaquín Castro

	Electivo 3
4	Geografía, Territorio y Desafíos Socioambientales Ana María Garrote
2	Pensamiento Computacional Javiera Muñoz
1	Geometría 3D Jose Zepeda
3	Diseño y Arquitectura Joaquín Castro



ELECTIVO 1



Probabilidad y Estadística

María Calisaya



Taller Literatura

Tania Tabilo



Biología de los Ecosistemas

Marco Cáceres

Probabilidad y estadística

María Calisaya



**ELECTIVO:
PROBABILIDADES Y ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
E INFERENCIAL**



Profesora: María Elena Calisaya N.

2024

Introducción:

- Este programa nos invita enfrentar un nuevo desafío, en la preparación, estudio y compromiso con la vocación formadora y expectativas de aprendizajes de nuestros estudiantes.
- Es flexible, permite al profesor adaptarlo de acuerdo a la realidad de sus estudiantes.
- Favorece la utilización de la tecnología como una herramienta de trabajo (Hoja de cálculo) aprovechándola responsablemente, considerando la ciberseguridad y autocuidado.
- Permite descubrir los diversos talentos, intereses y preferencias personales de los estudiantes.
- Este programa , entrega herramientas básicas para la asignatura de matemática de IV medio, para la PAES. Además a diferentes ingenierías, en especial, Ingeniería Comercial.

OBJETIVOS:

- OA 1:
- Argumentar y comunicar decisiones a partir del análisis crítico de información presente en histograma, polígono de frecuencias, frecuencias acumuladas, diagrama de cajón y nube de puntos, incluyendo el uso de herramientas digitales.
- OA 2:
- Resolver problemas que involucren conceptos de media muestral, desviación estándar, varianza, coeficiente de variación y correlación muestral entre dos variables tanto en forma manuscrita como haciendo uso de herramientas tecnológicas digitales.

OBJETIVOS:

- OA 3:
- Modelar fenómenos o situaciones cotidianas del ámbito científico y del ámbito social, que requieran el cálculo de probabilidades y la aplicación de las distribuciones binomial y normal.
- OA 4:
- Argumentar inferencias acerca de parámetros (media y varianza) o características de una población, a partir de datos de una muestra aleatoria, bajo el supuesto de normalidad y aplicando procedimientos con base en intervalos de confianza o pruebas de hipótesis

Metodología de trabajo:

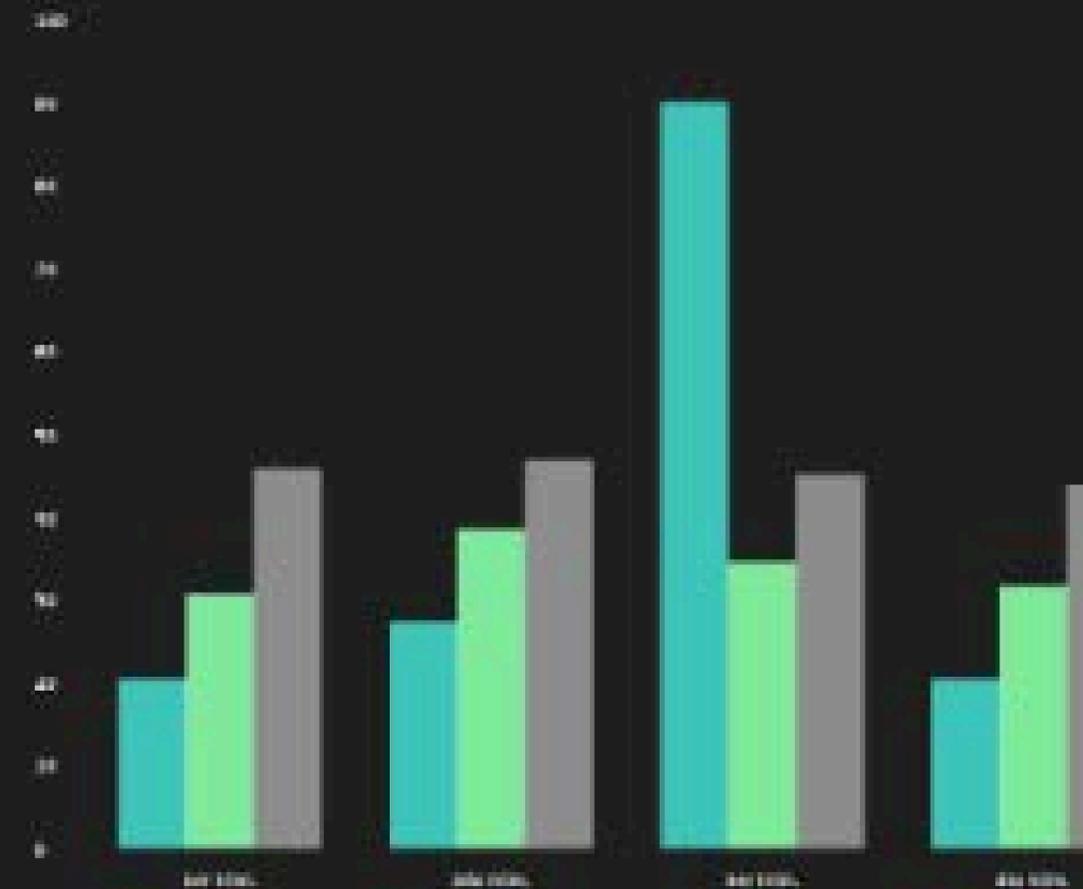
- Nivelación
- Clases expositivas, apoyadas por guías de aprendizajes
- Clases prácticas, utilizando la hoja de cálculo.
- Final de semestre, se elabora un proyecto en equipo, en cada etapa del proyecto, el profesor presta apoyo a los grupos.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO:

- ▣ Cada nota parcial, se evaluará:
- ▣ 30% prueba formativa o taller práctico
- ▣ 70% prueba sumativa
- ▣ Entrega de materiales(CLASSROOM)
- ▣ Proyecto: (mediante rúbrica)
- ▣ Informe
- ▣ Presentación
- ▣ Video

EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA:

30% TALLER PRÁCTICO, HOJA DE CÁLCULO.
70% PRUEBA SUMATIVA

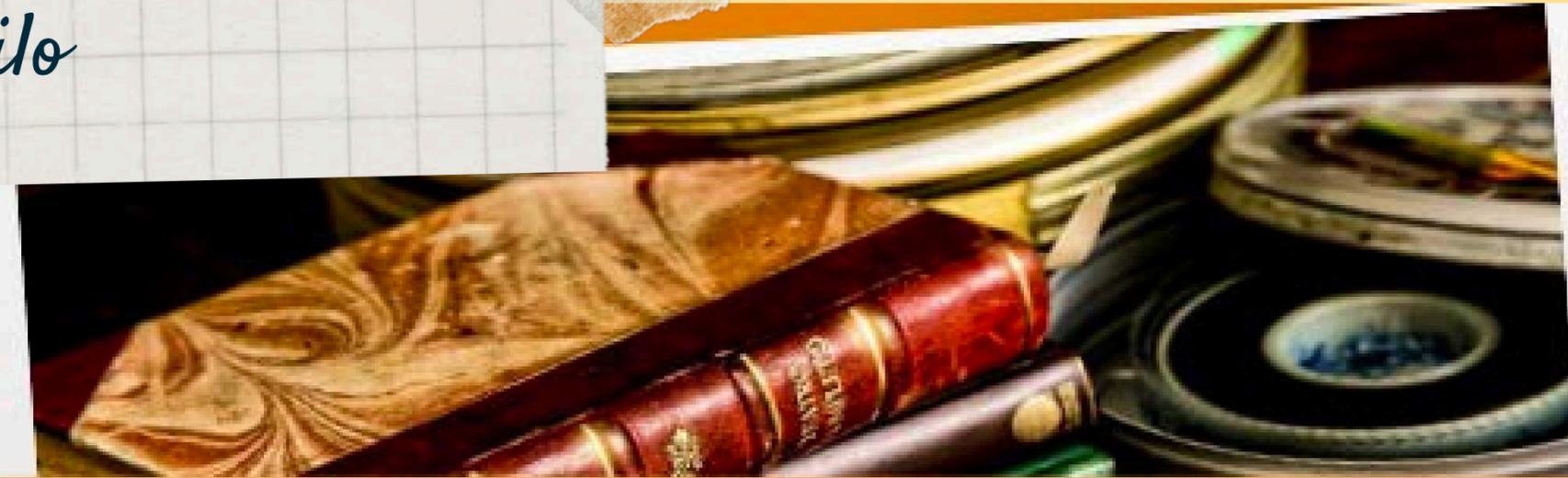


Requisitos para tener éxito:(Perfil del estudiante)

- Responsable
- Perseverante
- Participativos
- Compromiso
- Autónomo en su quehacer escolar

Taller Literatura

Tania Tabilo



TALLER DE LITERATURA



HABILIDADES Y ACTITUDES PARA EL SIGLO XXI

- **DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LA INNOVACIÓN**
- **DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO**
- **DESARROLLO DE LA METACOGNICIÓN**
- **DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN**
- **DESARROLLO DE LA COLABORACIÓN**
- **DESARROLLO DE LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL**
- **DESARROLLO DEL USO DE LA INFORMACIÓN**



¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO ESTE ELECTIVO?

Se dirige a alumnos interesados en explorar con mayor profundidad **la escritura y la lectura literaria: creativa, dialógica, estética e histórica.**

Se propone consolidar la **formación lectora de jóvenes** que muestran especial interés y gusto por la lectura y la escritura literarias.

Se propone también participar, discutir y pensar en torno a la literatura en sus distintas manifestaciones, y en su relación con sus propias experiencias y otros referentes culturales.

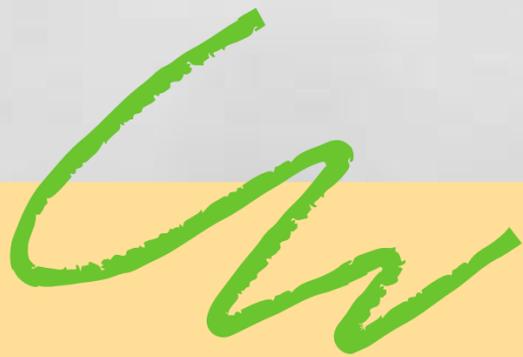
UNIDADES: TALLER DE LITERATURA

UNIDAD 1
Construyamos
trayectorias de lectura

UNIDAD 2:
Transformemos
experiencias reales

UNIDAD 3
Aprendamos a crear
colaborativamente

UNIDAD 4
Conozcamos nuevos
formatos artísticos



UNIDAD I: CONSTRUYAMOS TRAYECTORIAS DE LECTURA

- **SE PROPONE QUE LOS ESTUDIANTES PRODUZCAN SUS INTERPRETACIONES, LAS COMPARTAN CON SUS PARES Y CONSTRUYAN TRAYECTORIAS LITERARIAS, INTEGRANDO OBRAS CLÁSICAS Y BEST SELLERS A PARTIR DE SUS PROPIOS INTERESES E INQUIETUDES.**



• METODOLOGÍAS-CONTENIDOS:

- **FICHAS DE REGISTRO**
- **DISERTACIONES Y DEBATES**
- **ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA**
- **TALLER PRÁCTICOS**
- **HIPÓTESIS DE LECTURA: ENSAYOS**

UNIDAD II: TRANSFORMEMOS EXPERIENCIAS REALES

- **PRODUCIR TEXTOS DE DIVERSOS GÉNEROS PARA COMPARTIR SUS REFLEXIONES Y PROYECTOS SOBRE TEMAS VINCULADOS CON EL MUNDO Y EL SER HUMANO. PARA ELLO, ANALIZARÁN TEXTOS LITERARIOS Y ENSAYOS, Y LOS USARÁN COMO MODELOS PARA SUS PROPIAS CREACIONES.**



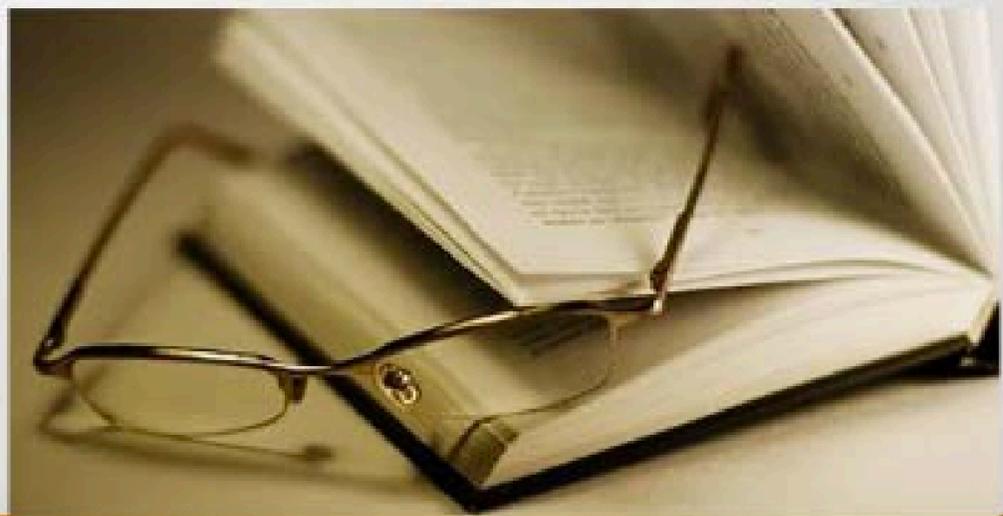
- **METODOLOGÍAS:**
- **GUÍAS DE COMPRENSIÓN LECTORA**
- **CRITERIOS DE SELECCIÓN: POEMAS.**
- **CRÓNICAS LITERARIAS**
- **RELATO HISTÓRICO**
- **TALLERES PRÁCTICOS**

UNIDAD III: APRENDAMOS A CREAR COLECTIVAMENTE

- **SE PROPONE QUE LOS ESTUDIANTES TRABAJEN COLABORATIVAMENTE EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS PERTENECIENTES A DIVERSOS GÉNEROS, Y QUE USEN UNA VARIEDAD DE RECURSOS. ASIMISMO, DESARROLLARÁN ACTITUDES PARA PENSAR CON FLEXIBILIDAD, INTEGRANDO LAS DIFERENTES IDEAS Y PUNTOS DE VISTA.**

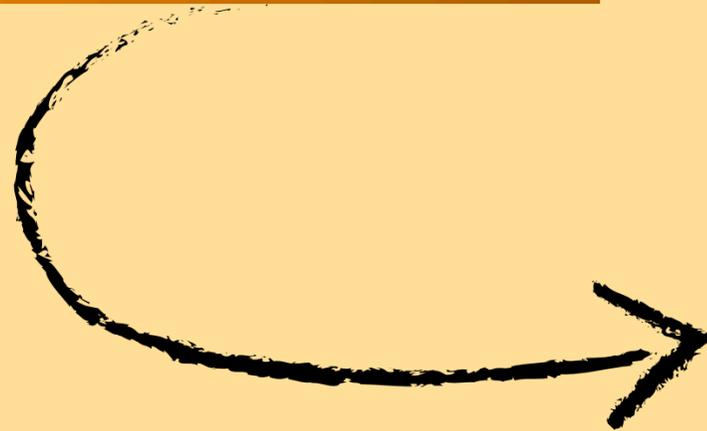
• **METODOLOGÍAS:**

- **PLENARIOS - CONVERSATORIOS**
- **TRABAJO DE EQUIPO – TALLERES PRÁCTICOS**
- **CADÁVER EXQUISITO**
- **LIBRO ÁLBUM**
- **MONÓLOGOS**
- **ANTOLOGÍAS**



UNIDAD IV: EXPERIMENTEMOS CON NUEVOS FORMATOS ARTÍSTICOS

- **UTILIZAR DIVERSOS FORMATOS PARA PRODUCIR TEXTOS EN LOS QUE COMUNIQUEN SUS REFLEXIONES Y POSTURAS SOBRE EL SER HUMANO Y EL MUNDO, EMPLEANDO INTENCIONADAMENTE RECURSOS LITERARIOS, LINGÜÍSTICOS Y NO LINGÜÍSTICOS.**



- **METODOLOGÍAS:**
- **ESTRUCTURAS NARRATIVAS**
- **CÓMIC – LIBRO ÁLBUM**
- **OBRAS TEATRALES**
- **POESÍA (NO CONVENCIONAL)**
- **OBRA DRAMÁTICA- TEATRAL**

EVALUACIONES

AUTOEVALUACIÓN – CO-EVALUACIÓN

- **TALLERES: EVALUACIÓN DE PROCESO.**
- **EXPOSICIONES ORALES**
- **OBRA DRAMÁTICA**



Biología de los Ecosistemas

Marco Cáceres

Biología de los ecosistemas

Año 2025



Unidad 1

ANALIZANDO EL ESTADO ACTUAL DE LA BIODIVERSIDAD

Explicar el estado de la biodiversidad actual a partir de teorías y evidencias científicas sobre el origen de la vida, la evolución y la intervención humana.

UNIDAD 2

ANALIZANDO LA RELACIÓN ENTRE LOS SERVICIOS ACOSISTÉMICOS Y LA SOCIEDAD

Comprender la relación entre la biodiversidad, el funcionamiento de los sistemas naturales y la provisión de servicios que estos brindan al bienestar de las personas y la sociedad, considerando aspectos bioenergética dinámica de poblaciones y flujos de materia y energía como factores explicativos subyacentes.

UNIDAD 3

INVESTIGANDO EVIDENCIAS DEL CAMBIO CLIMÁTICO PARA GENERAR CONCIENCIA AMBIENTAL

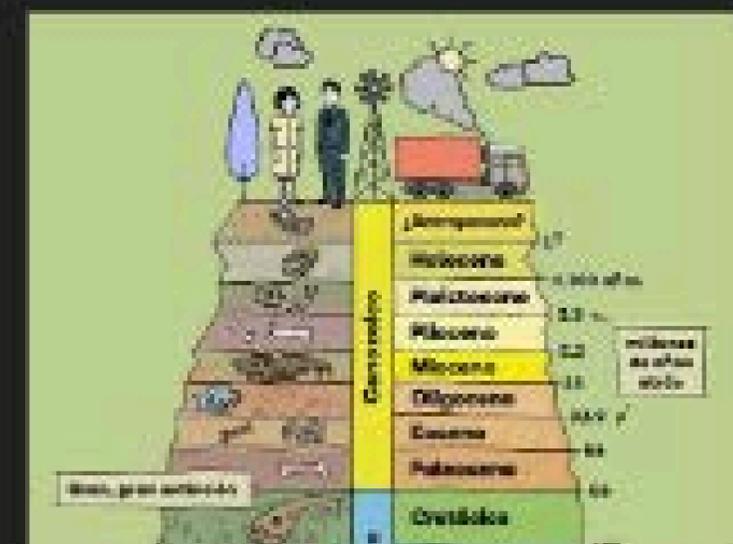
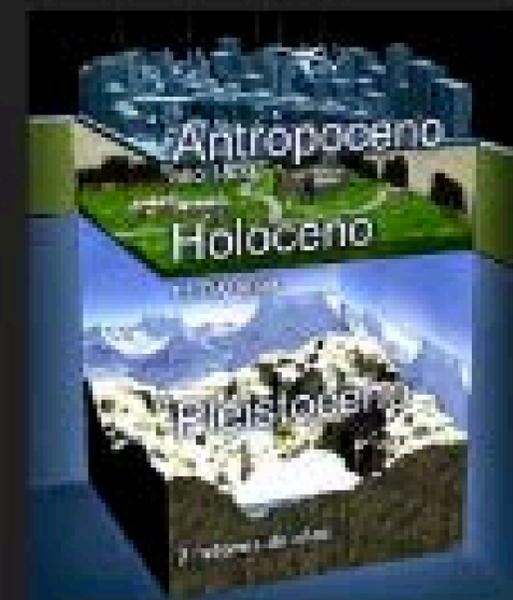
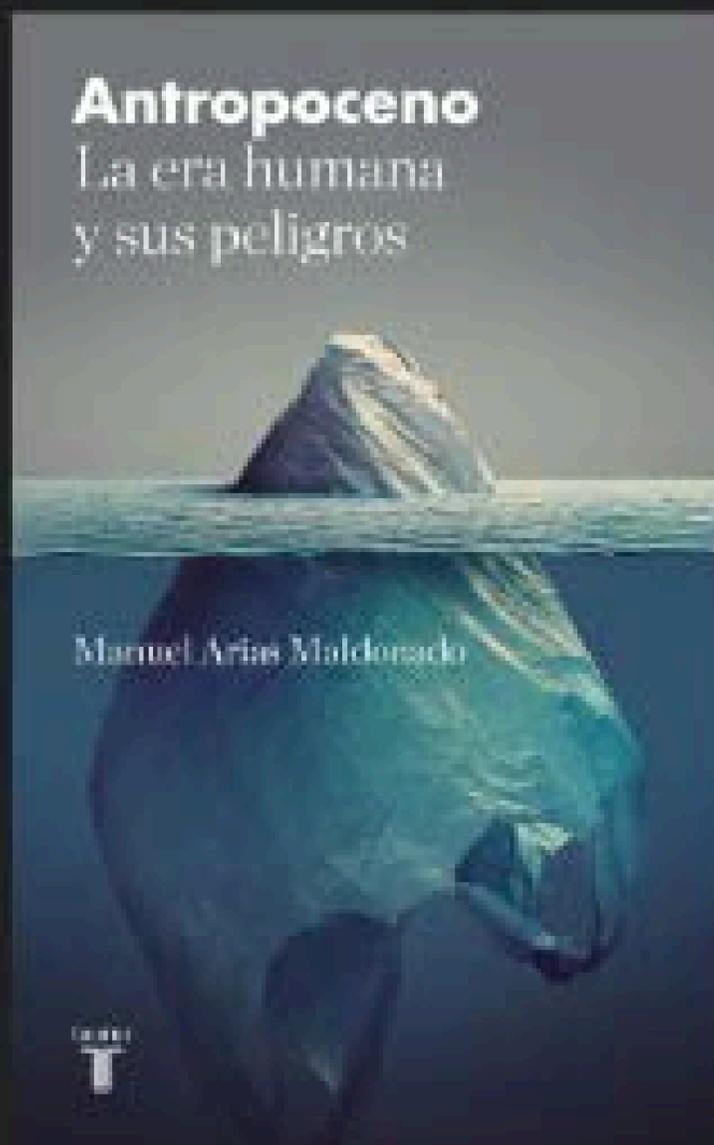
Explicar los efectos del cambio climático sobre la biodiversidad, la productividad biológica y la resiliencia de los ecosistemas, así como sus consecuencias sobre los recursos naturales, las personas y el desarrollo sostenible.

UNIDAD 4

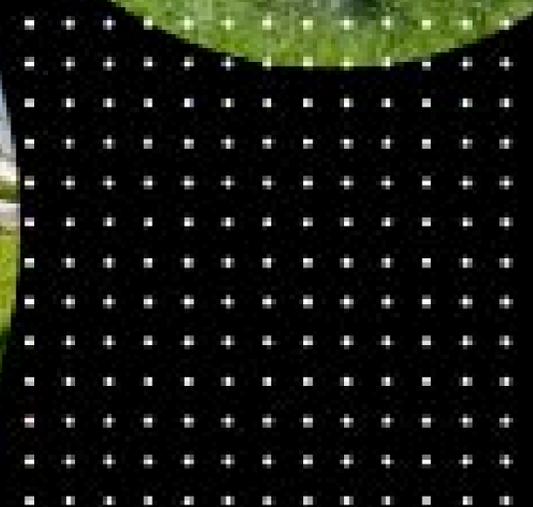
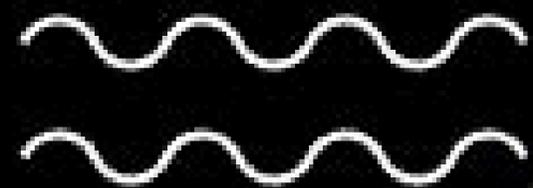
INTEGRANDO LA BIOLOGÍA CON OTRAS CIENCIAS PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS

Valorar la importancia de la integración de los conocimientos de la biología con otras ciencias para el análisis y la propuesta de soluciones a problemáticas actuales presentes en sistemas naturales, considerando las implicancias éticas, sociales y ambientales.

Unidad 1: ANALIZANDO EL ESTADO ACTUAL DE LA BIODIVERSIDAD



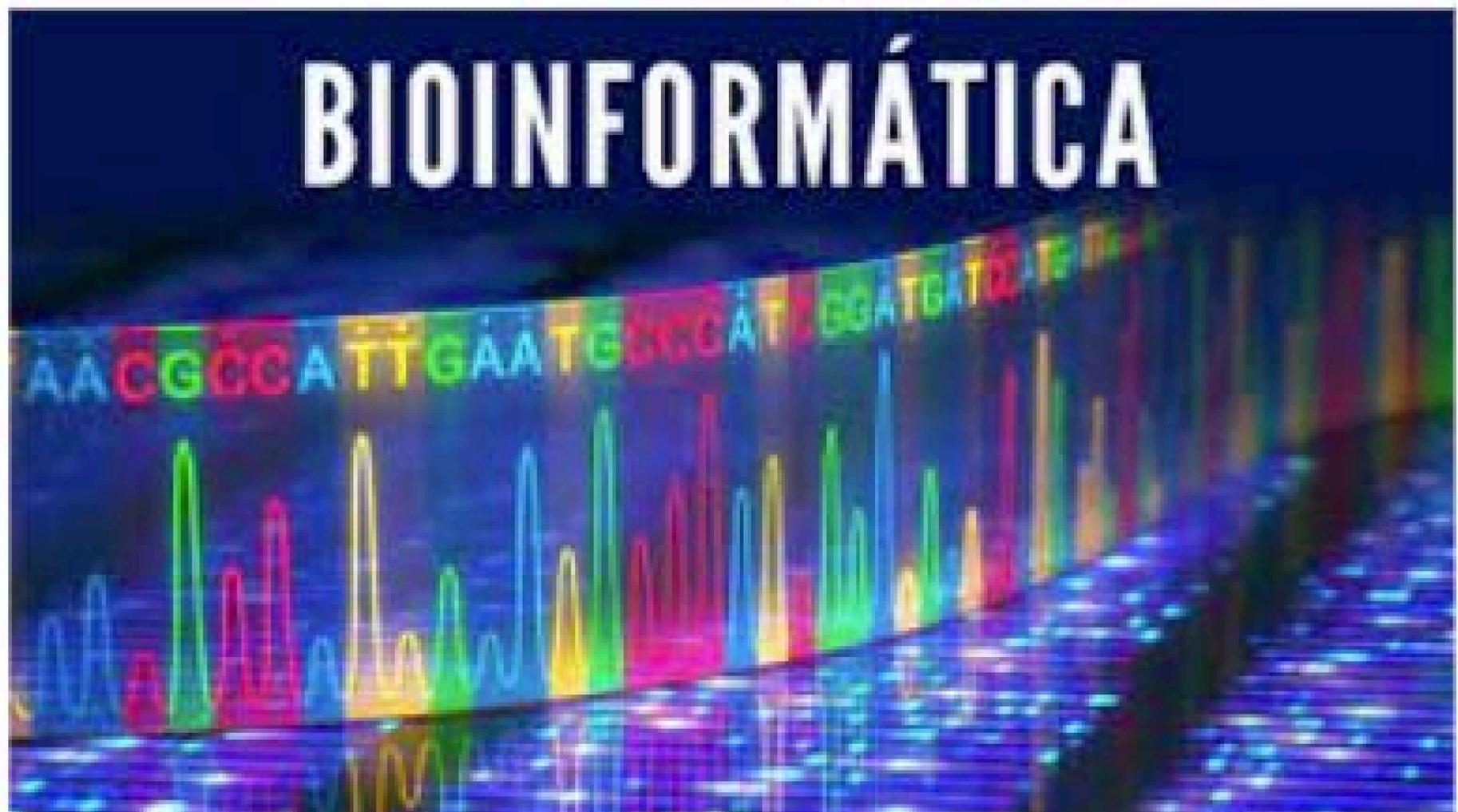
Unidad 2: ANALIZANDO LA RELACIÓN ENTRE LOS SERVICIOS ECOSISTÉMICOS Y LA SOCIEDAD





Unidad 3: INVESTIGANDO EVIDENCIAS DEL CAMBIO CLIMÁTICO PARA GENERAR CONCIENCIA AMBIENTAL

**Unidad 4:
INTEGRANDO
LA BIOLOGÍA
CON OTRAS
CIENCIAS PARA
DAR SOLUCIÓN
A PROBLEMAS**



Metodología de trabajo



BÚSQUEDA BIBLIOGRÁFICA DE
ARTÍCULOS CIENTÍFICOS
RELACIONADO A LA
ASIGNATURA.



TEMAS EXPOSITIVOS
RELACIONADOS A TEMÁTICAS
MEDIOAMBIENTALES.



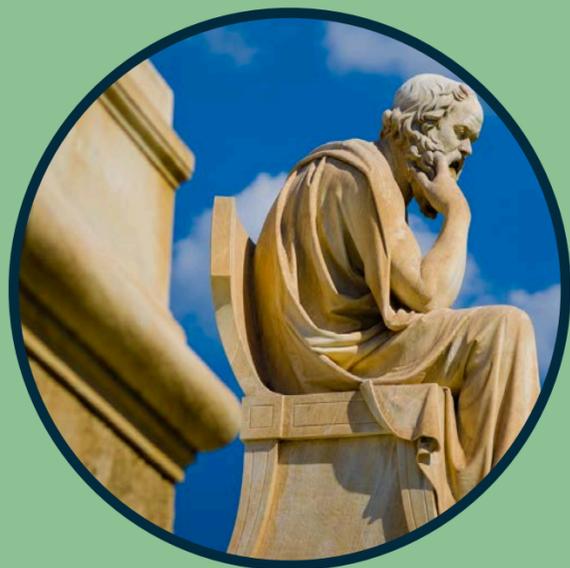
VISITAS A LABORATORIOS
DE UNIVERSIDADES.



EVALUACIONES DE
PROCESO.



ELECTIVO 2



Seminario de Filosofía

Camila Urquhart



Economía y Sociedad

Ana María Garrote



**Artes Visuales, audiovisuales
y Multimedia**

Joaquín Castro

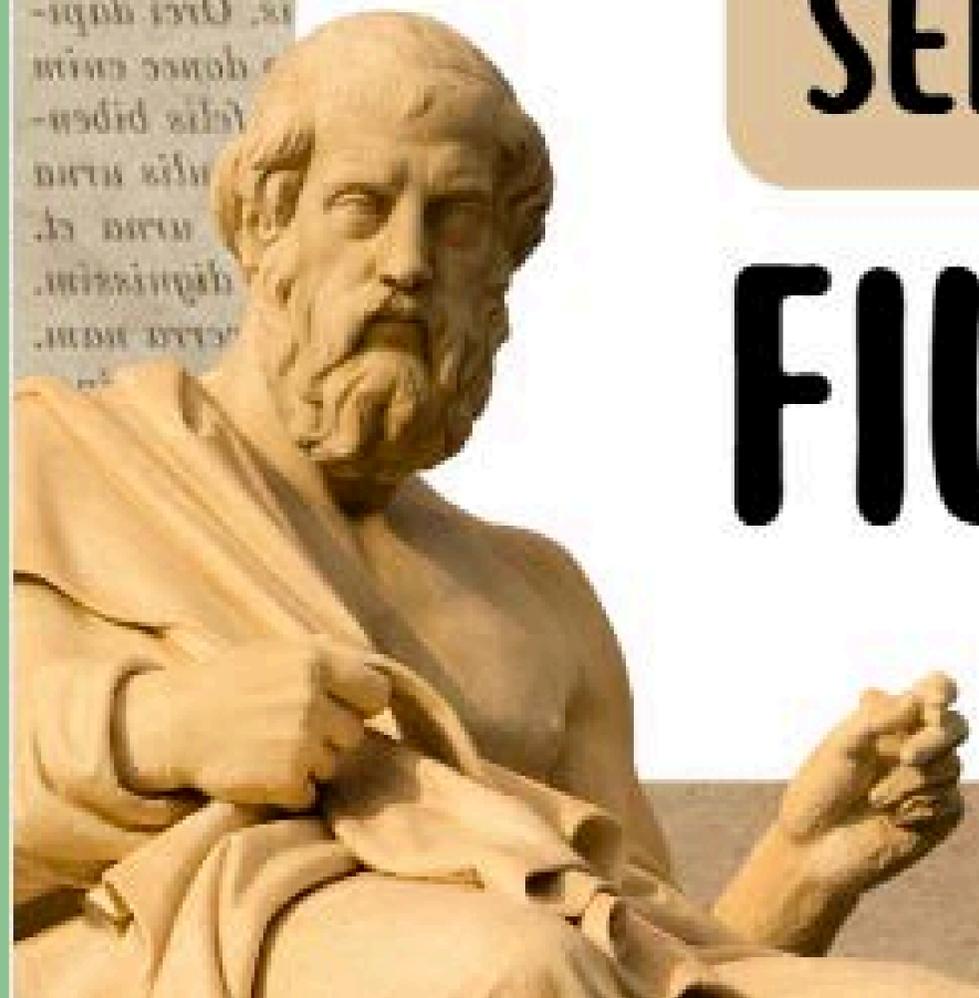
Seminario de Filosofía

Camila Urquhart

SEMINARIO DE

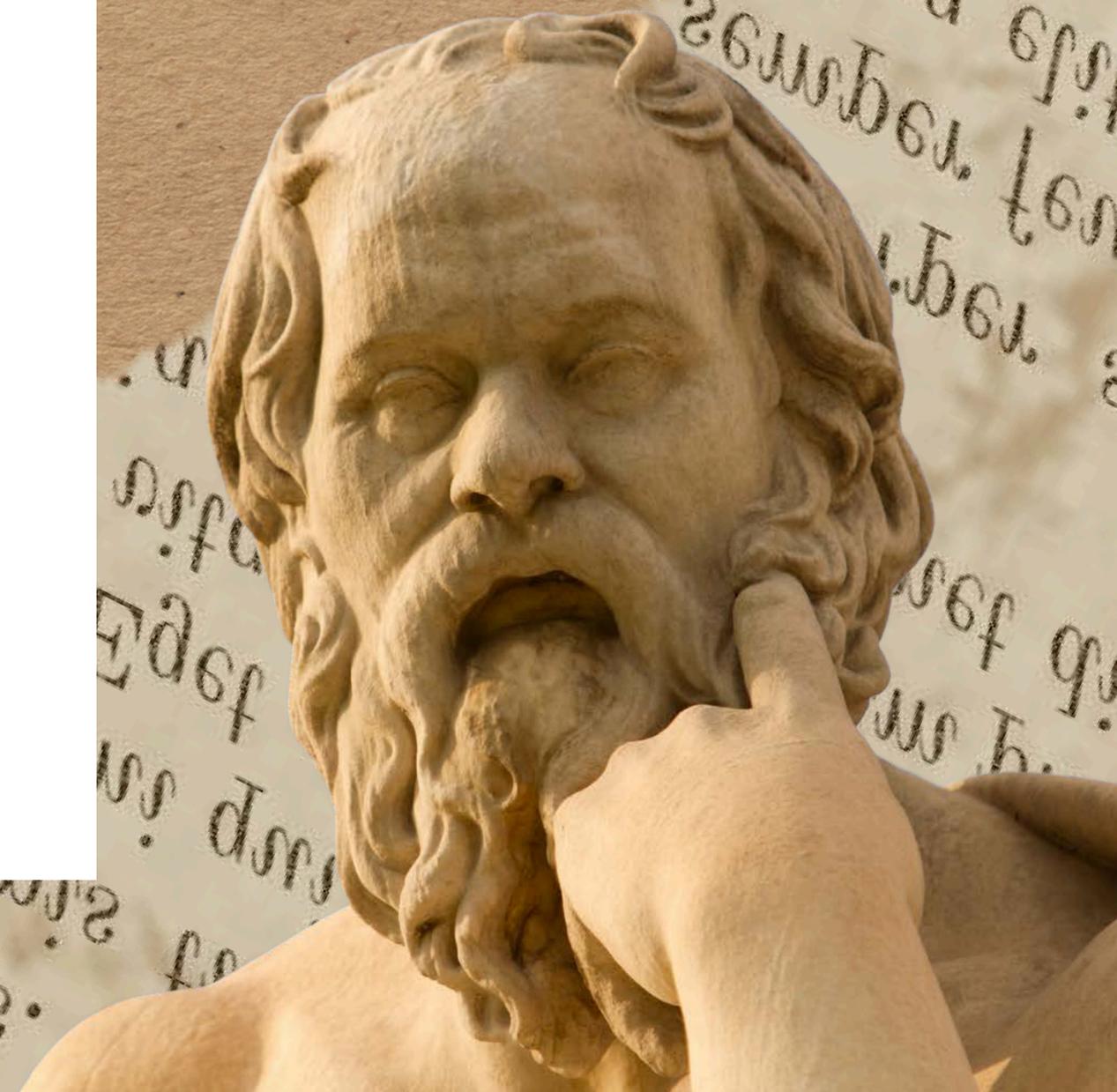
FILOSOFÍA

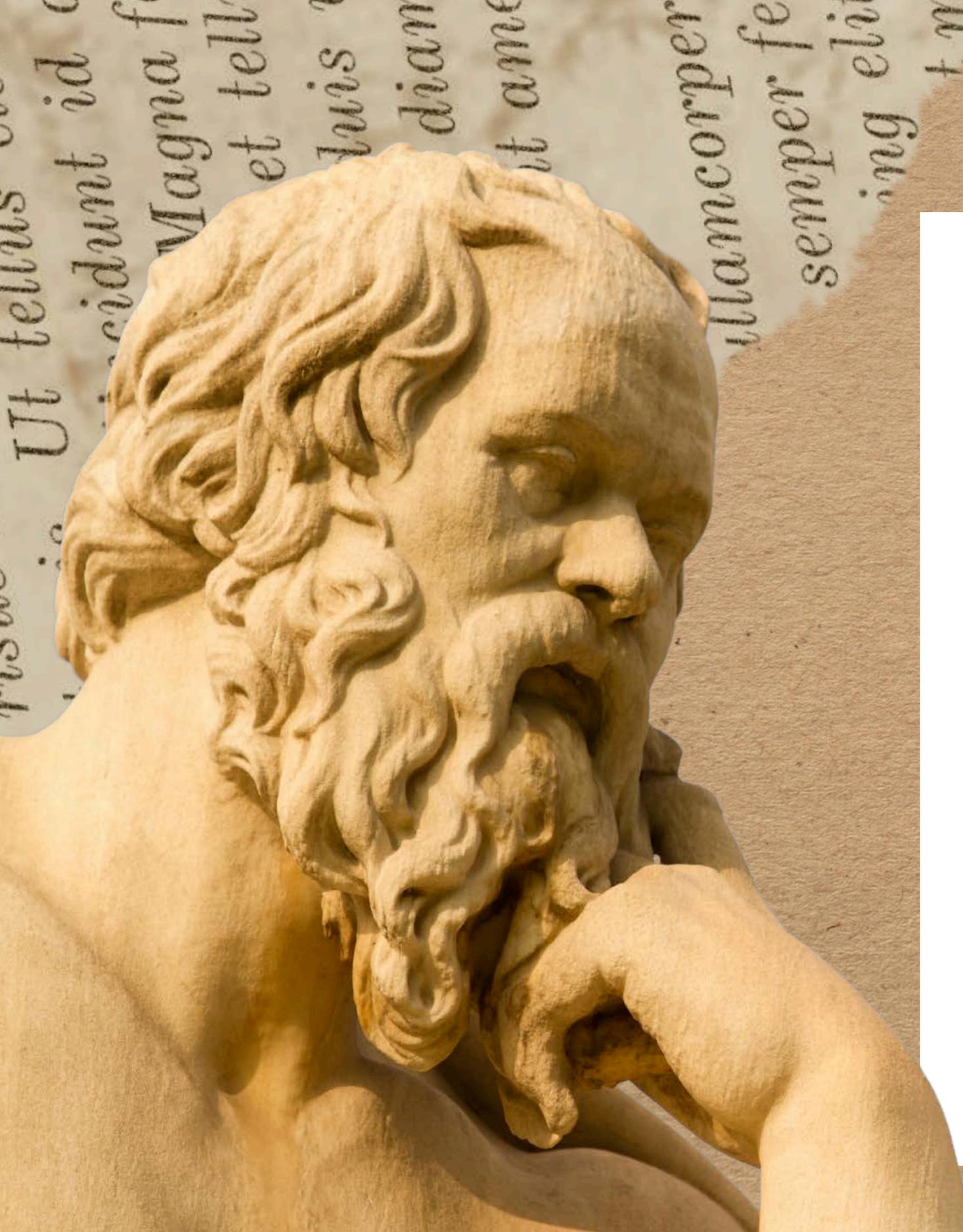
Camila Urquhart



FILOSOFAR

ES UNA CONCEPCIÓN HOLÍSTICA DE TODO LO QUE TIENE QUE VER CON LA NATURALEZA DEL SER HUMANO Y SOBRE TODO VINCULADO CON LA FILOSOFÍA



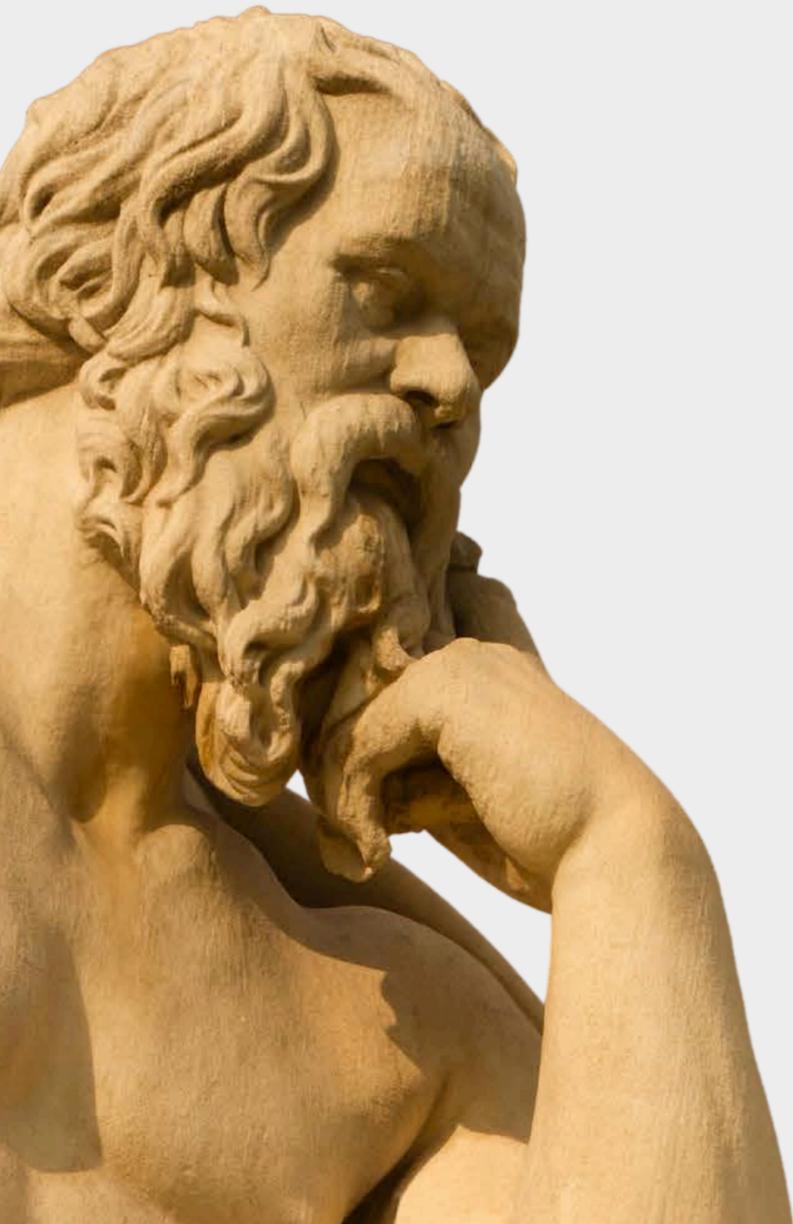


EL ALUMNO DEBE SER:

- HUMANISTA DE VOCACIÓN
- QUERER LLEGAR A LAS VERDADES ÚLTIMAS DE LAS COSAS
- INTERESADO POR:
- LA CONTINGENCIA NACIONAL
- LAS LETRAS
- SER CRÍTICO
- SER CUESTIONADOR
- SER REFLEXIVO
- SER MOTIVADO
- TENER CAPACIDAD ARGUMENTATIVA
- SER PENSADOR
- SER BUEN LECTOR

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre el desarrollo de problemas y conceptos filosóficos y sus efectos en la vida del ser humano.
- Profundizar y ampliar las perspectivas que se adquieren en la asignatura de Filosofía del plan común

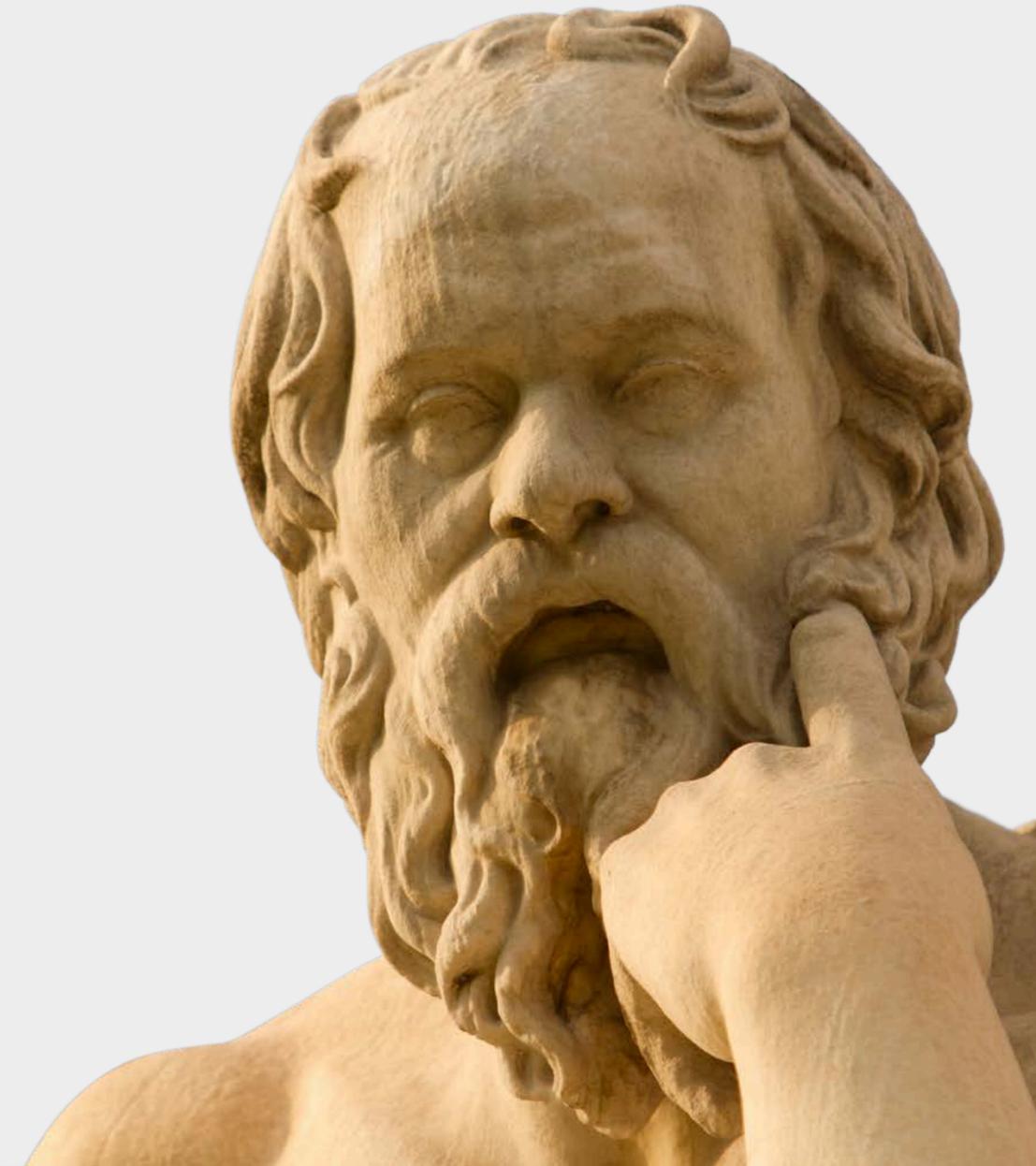


perdier nulla malesuada. Neque gravida in fermentum et sollicitudin ac orci phasellus. Tortor consequat id porta nibh venen-

Dolor sit amet consectetur adipiscing elit pellentesque habitant morbi tristique. Sed velit dignissim sodales ut eu sem integer.

UNIDADES

- UNIDAD 1: FILOSOFAR IMPLICA HACERSE PREGUNTAS Y EVALUAR RIGUROSAMENTE LAS RESPUESTAS
- UNIDAD 2: LAS FUENTES PRIMARIAS Y SECUNDARIAS NOS AYUDAN A COMPRENDER LOS PROBLEMAS FILOSÓFICOS
- UNIDAD 3: LA LECTURA Y EL DIÁLOGO PERMITEN INVESTIGAR EL DEVENIR DE UN PROBLEMA FILOSÓFICO
- UNIDAD 4: LA FILOSOFÍA PERMITE LA CONSTRUCCIÓN METÓDICA DE VISIONES PERSONALES



juacivis et molestie ac feugiat sed. Inon mauris cursus nullis molestie a iaculis. At imperdiet dui accumsan sit amet nulla facilisi. Velit laoreet id donec ultrices tincidunt arcu non so-

elementum.

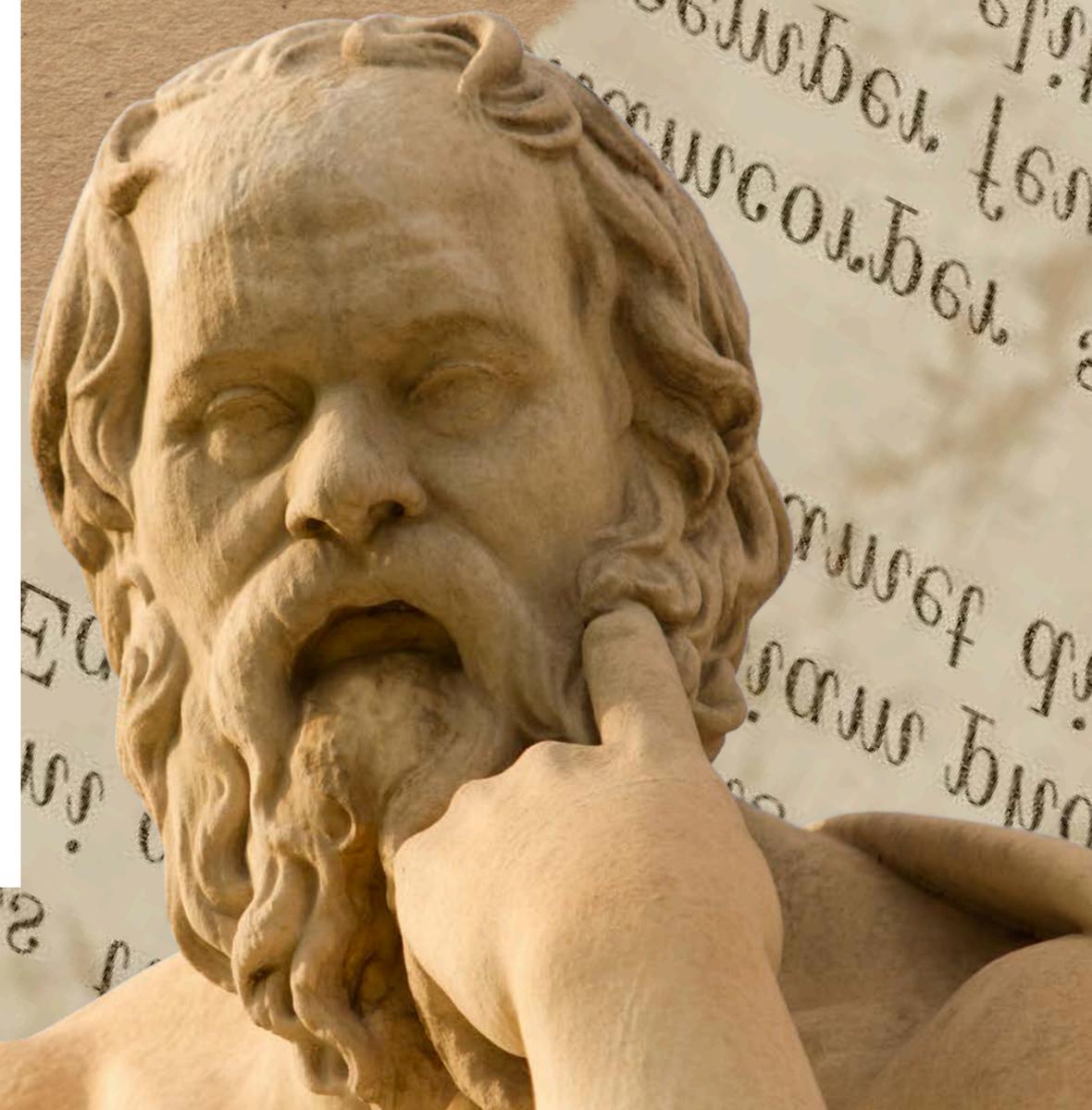
Mattis pellentesque id nibh tortor. Risus sed vulputate odio ut enim blandit volutpat maecenas. Tincidunt arcu non sodale.

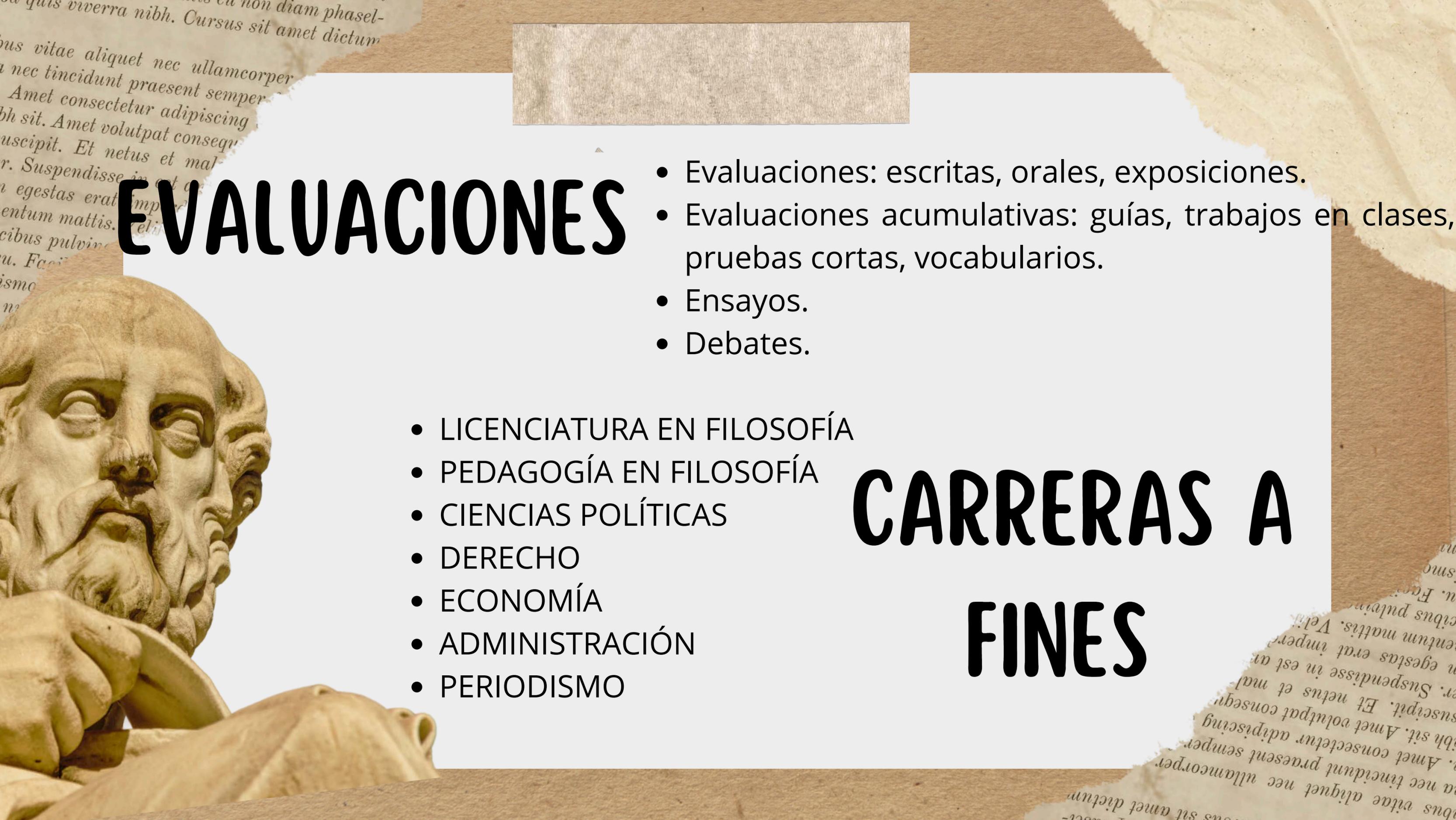
METODOLOGÍA

- Mayéutica

Diálogo, más preguntas que respuestas.

- Clases expositivas y participativas.
- Uso de diccionario digital para vocabulario filosófico.
- Diálogos, debates y metodología de conversación.
- Trabajos en grupo y forma individual.
- Exposiciones grupales e individuales.
- Recurso tecnológico de data show y películas documentales.



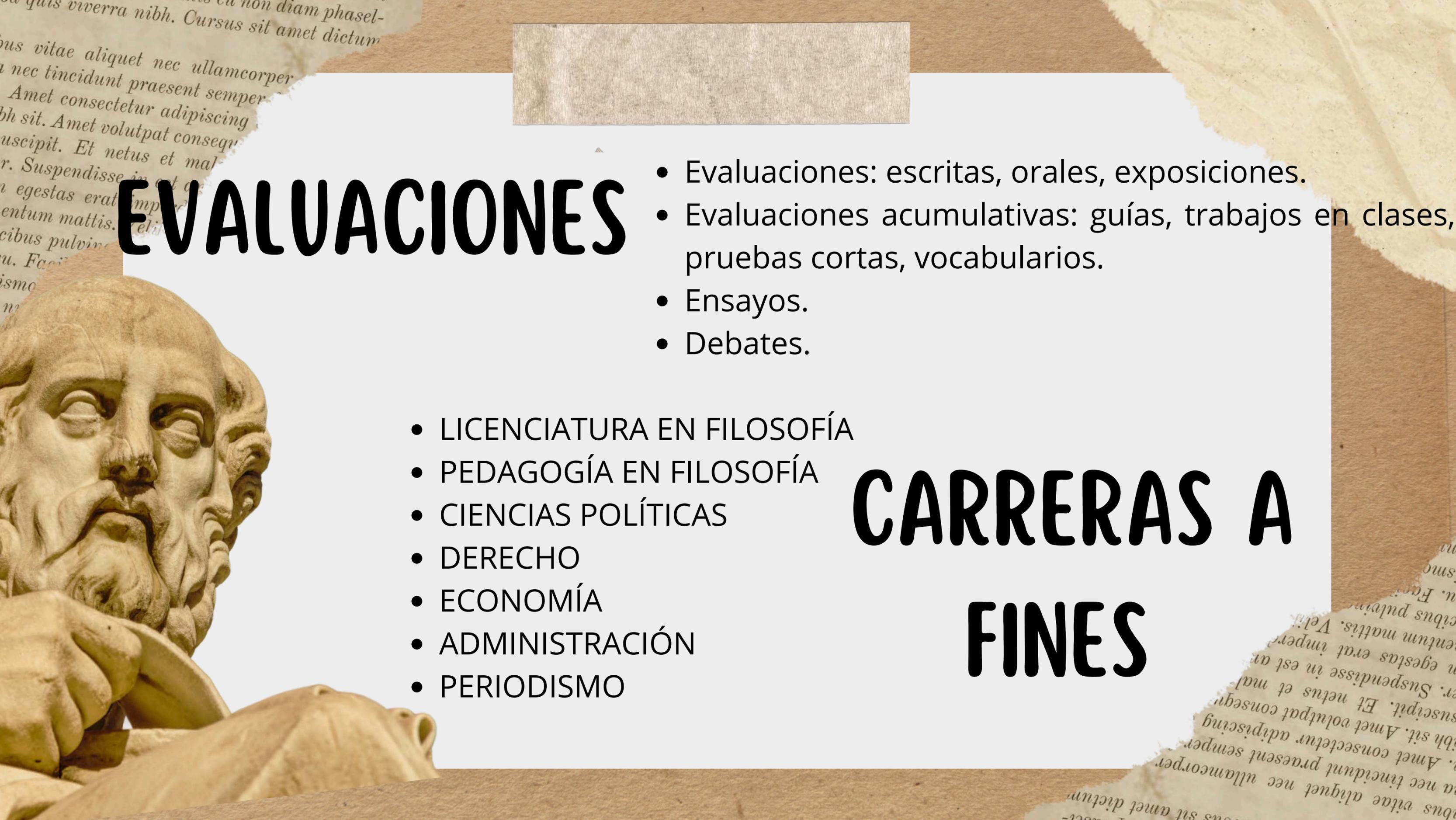


EVALUACIONES

- Evaluaciones: escritas, orales, exposiciones.
- Evaluaciones acumulativas: guías, trabajos en clases, pruebas cortas, vocabularios.
- Ensayos.
- Debates.

- LICENCIATURA EN FILOSOFÍA
- PEDAGOGÍA EN FILOSOFÍA
- CIENCIAS POLÍTICAS
- DERECHO
- ECONOMÍA
- ADMINISTRACIÓN
- PERIODISMO

CARRERAS A FINES



EVALUACIONES

- Evaluaciones: escritas, orales, exposiciones.
- Evaluaciones acumulativas: guías, trabajos en clases, pruebas cortas, vocabularios.
- Ensayos.
- Debates.

- LICENCIATURA EN FILOSOFÍA
- PEDAGOGÍA EN FILOSOFÍA
- CIENCIAS POLÍTICAS
- DERECHO
- ECONOMÍA
- ADMINISTRACIÓN
- PERIODISMO

CARRERAS A FINES

Economía y Sociedad

Ana María Garrote

ELECCIÓN DE ELECTIVO

ECONOMÍA Y SOCIEDAD



Profesora Ana María Garrote



CONTENIDOS DE ECONOMÍA

UNIDADES	CONTENIDOS
Unidad 1: Economía, de la teoría a la práctica	<ul style="list-style-type: none">• Conceptos básicos de economía.• Los agentes económicos y sus decisiones.• Los distintos sistemas económicos: de mercado, planificado, mixto.
Unidad 2: El mercado: imperfecciones y externalidades	<ul style="list-style-type: none">• Consumidores y productores, poniendo en práctica con ejemplos reales los conceptos de oferta, demanda, inflación, precio, entre otros.• Las imperfecciones del mercado: monopolios, externalidades negativas.
Unidad 3: Políticas Macroeconómicas	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo lograr crecimiento y desarrollo en una economía?• Políticas económicas: Banco Central, incentivos políticos a la producción y crecimiento.• ¿Se puede lograr un crecimiento sustentable y equitativo? Alternativas al modelo actual de desarrollo.
Unidad 4: Globalización, Comercio y Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• El peso del comercio internacional y cómo se regula.• Análisis crítico de la globalización: países que se benefician a costa de otros, <u>homogeneización cultural</u>, oportunidades de una cultura global.

ACTIVIDADES Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Clases interactivas

Análisis de casos

Aprendizaje basado en proyecto (ABP)

Debates

Proyectos grupales

Entrevistas y análisis de charlas

Vinculación con el medio

Simulación de decisiones económicas (ahorro, inversión, vinculación con productos bancarios)

Evaluaciones sumativas

RELEVANCIA Y APLICACIÓN EN LA VIDA COTIDIANA:



Economía

Entender la economía personal puede ayudar a tomar decisiones financieras más informadas.

OPORTUNIDADES PROFESIONALES Y ACADÉMICAS DE LA ECONOMÍA



- 01 FINANZAS
- 02 INGENIERÍA INDUSTRIAL
- 03 ADMINISTRACIÓN PÚBLICA.
- 04 CONTABILIDAD Y AUDITORÍA
- 05 INGENIERÍA COMERCIAL
- 06 INGENIERÍA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
- 07 INGENIERÍA EN ADMINISTRACIÓN HOTELERA INTERNACIONAL.
- 08 CONTADURÍA PÚBLICA.



DESARROLLO DE DIVERSAS HABILIDADES

Pensamiento crítico, investigación,
resolución de problemas, análisis
de gráficos...

TESTIMONIOS Y EXPERIENCIAS DE ESTUDIANTES ANTERIORES EN GEOGRAFÍA

El electivo me ayudó a escoger la carrera que quiero estudiar. Es un electivo que da muchos datos sorprendentes e importantes, tanto para nuestra vida, como para la de la naturaleza. Si les gusta los trabajos que sean de escritura, formación, leyes, normas, derechos, búsqueda de fuentes confiables y naturaleza, este electivo les puede servir.

**Artes Visuales, audiovisuales
y Multimedia**

Joaquín Castro



**ARTES VISUALES, AUDIOVISUALES
Y MULTIMEDIALES**

Esta asignatura busca fortalecer y estimular habilidades del pensamiento creativo y del pensamiento estético, de modo que los estudiantes puedan comprender y utilizar los lenguajes artísticos en un contexto poblado por estímulos visuales y audiovisuales.



CONTENIDOS:

- 01** Investigando la memoria a través de las artes visuales.
- 02** Obras audiovisuales y su relación con el contexto.
- 03** Creando obras visuales, audiovisuales o multimediales.
- 04** Compartiendo experiencias con las artes.



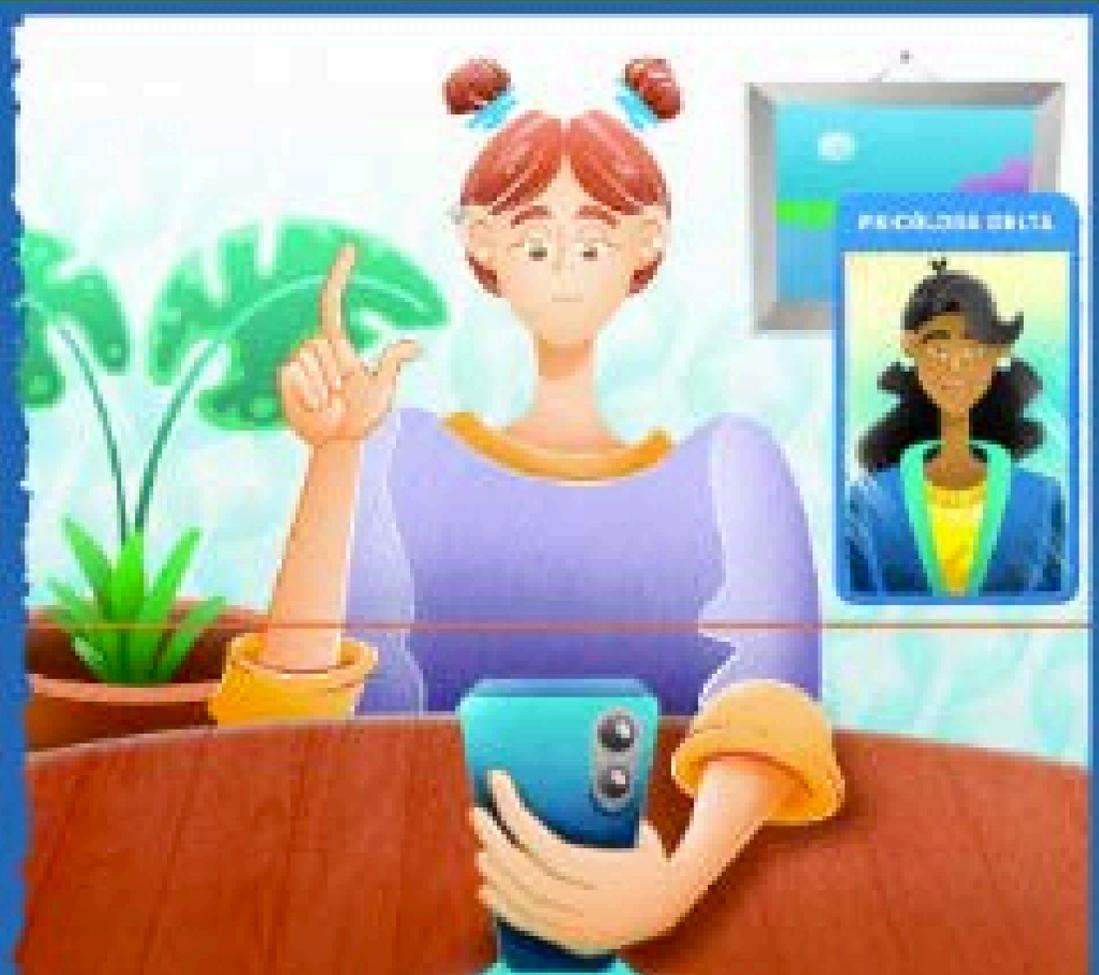
01



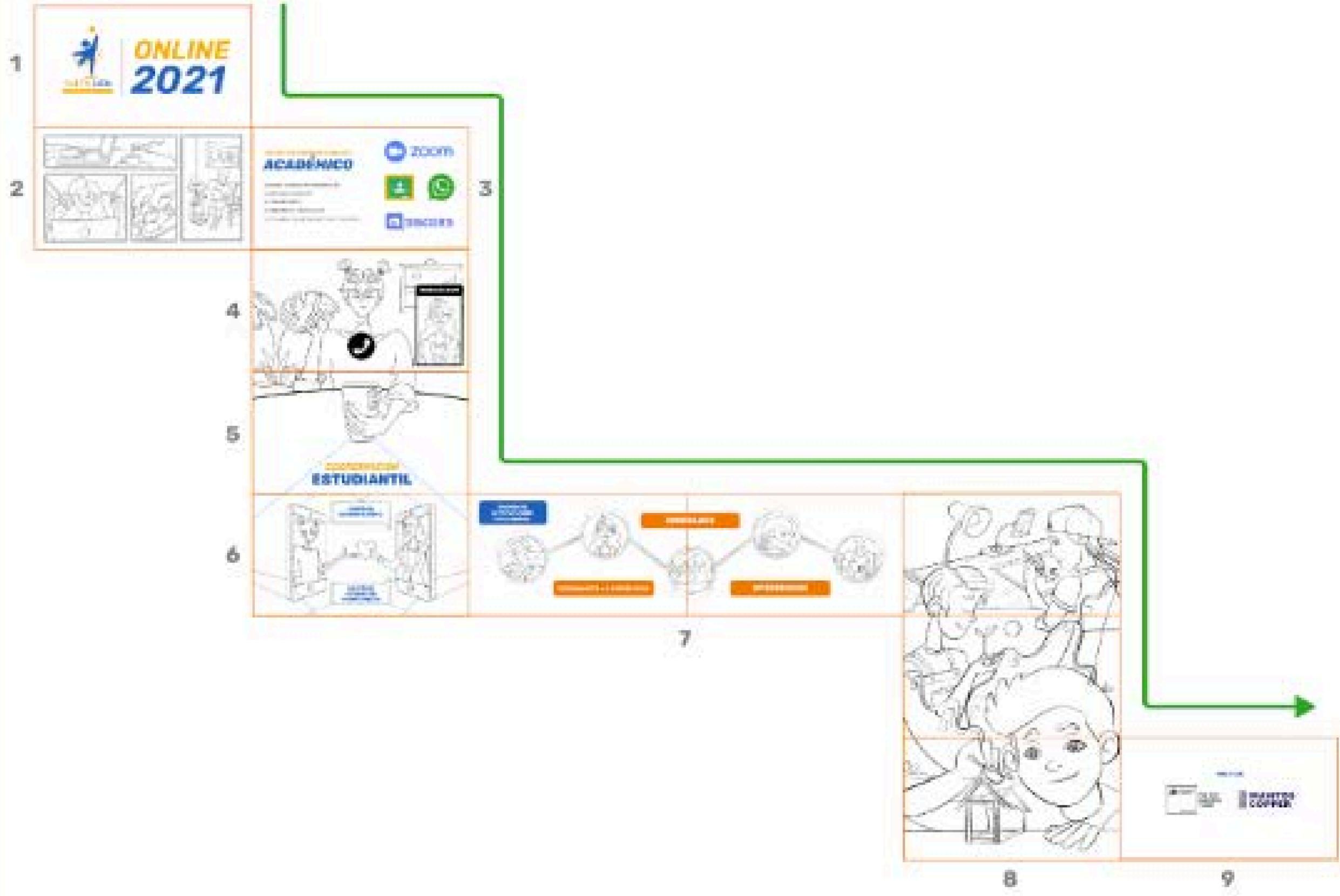
**COORDINACIÓN
ESTUDIANTIL**



02



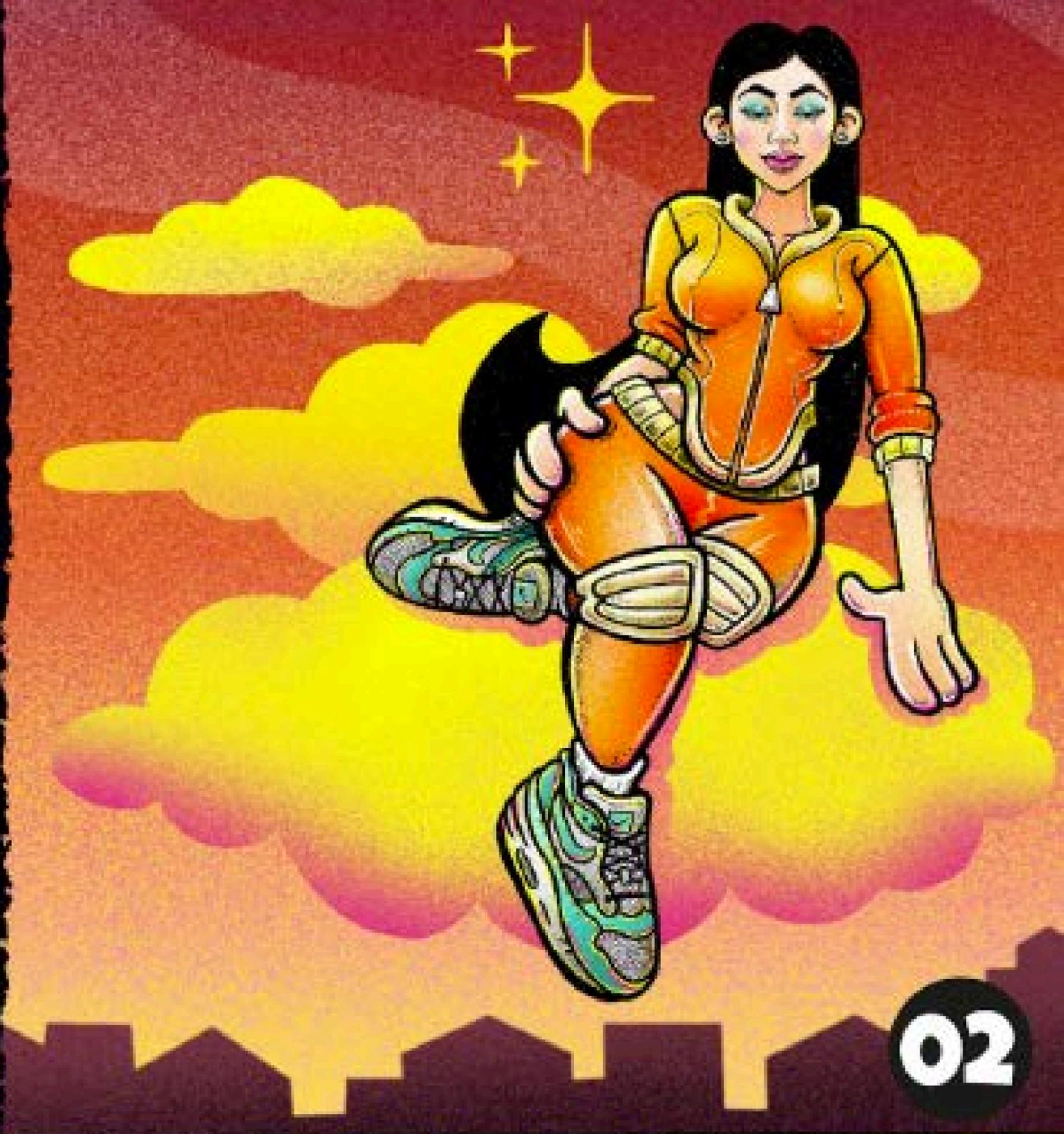
MOVIMIENTOS DE CÁMARA



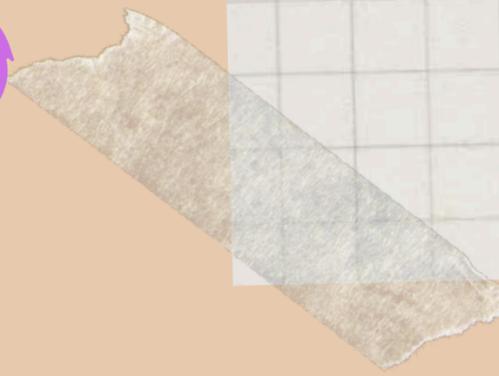
03



01



02



ELECTIVO 3



**Geografía, Territorio
y Desafíos
socioambientales**
Ana María Garrote



**Pensamiento
Computacional**
Javiera Muñoz



Geometría 3D
José Zepeda



**Diseño y
Arquitectura**
Joaquín Castro

Geografía, Territorio y Desafíos

socioambientales

Ana María Garrote

ELECCION DE ELECTIVO

**GEOGRAFÍA,
TERRITORIO Y
DESAFÍOS
MEDIOAMBIENTALES**



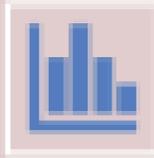
Profesora Ana María Garrote



CONTENIDOS DE GEOGRAFÍA

UNIDADES	CONTENIDOS
Unidad 1: Introducción a la geografía	<ul style="list-style-type: none">• Concepto de geografía, y sus ramas (geografía física, humana e histórica)• Metodología de la investigación social
Unidad 2: Modelos de desarrollo y legislación medioambiental	<ul style="list-style-type: none">• Modelo de desarrollo: Modelo monoexportador (1850-1930) y modelo ISI (1938-1973).• Legislación medioambiental
Unidad 3: Desastres naturales	<ul style="list-style-type: none">• Riesgos y componentes.• Conflictos medioambientales.• Externalidades, impuestos pigouvianos y soluciones públicas
Unidad 4: Geopolítica	<ul style="list-style-type: none">• Guerras y conflictos actuales.• Pactos internacionales.

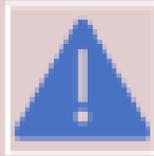
ACTIVIDADES Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN



Análisis y confección de mapas y recursos cartográficos



Aprendizaje basado en Proyecto (ABP)



Exposición y representación de riesgos y conflictos medioambientales



**Uso de la inteligencia artificial (proyección)
Campañas de concientización respecto al impacto medioambiental**

RELEVANCIA Y APLICACIÓN EN LA VIDA COTIDIANA:



Geografía

Nos ayuda a conocer y comprender los fenómenos físicos, socioeconómicos y políticos que suceden en el entorno.





OPORTUNIDADES PROFESIONALES Y ACADÉMICAS DE LA GEOGRAFÍA

01 CARTOGRAFÍA Y GEOGRAFÍA

02 ARQUITECTURA, URBANISMO Y
PAISAJISMO

03 OBRA CIVIL E HIDROLOGÍA

04 GEOLOGÍA

05 TOPOGRAFÍA

06 SISMOLOGÍA



DESARROLLO DE DIVERSAS HABILIDADES

Pensamiento crítico, investigación,
resolución de problemas, análisis
de gráficos...

TESTIMONIOS Y EXPERIENCIAS DE ESTUDIANTES ANTERIORES EN ECONOMÍA



El año comenzó con muchos conceptos nuevos pero después aplicamos estos conceptos en ejemplos de la vida cotidiana o acontecimientos actuales como: ¿por qué sube el precio de algunos productos?, también algo que me interesó fué que nos enseñaron diferentes formas de como ahorrar nuestro dinero o cómo invertirlo informándonos de los de los riesgos y los beneficios.

Este año la experiencia en el electivo de Economía a Sido muy buena los trabajos muy fáciles de entender y realizar las actividades también, en dónde e he logrado aprender bastante del mundo de la Economía, sin duda este es muy buena opción.



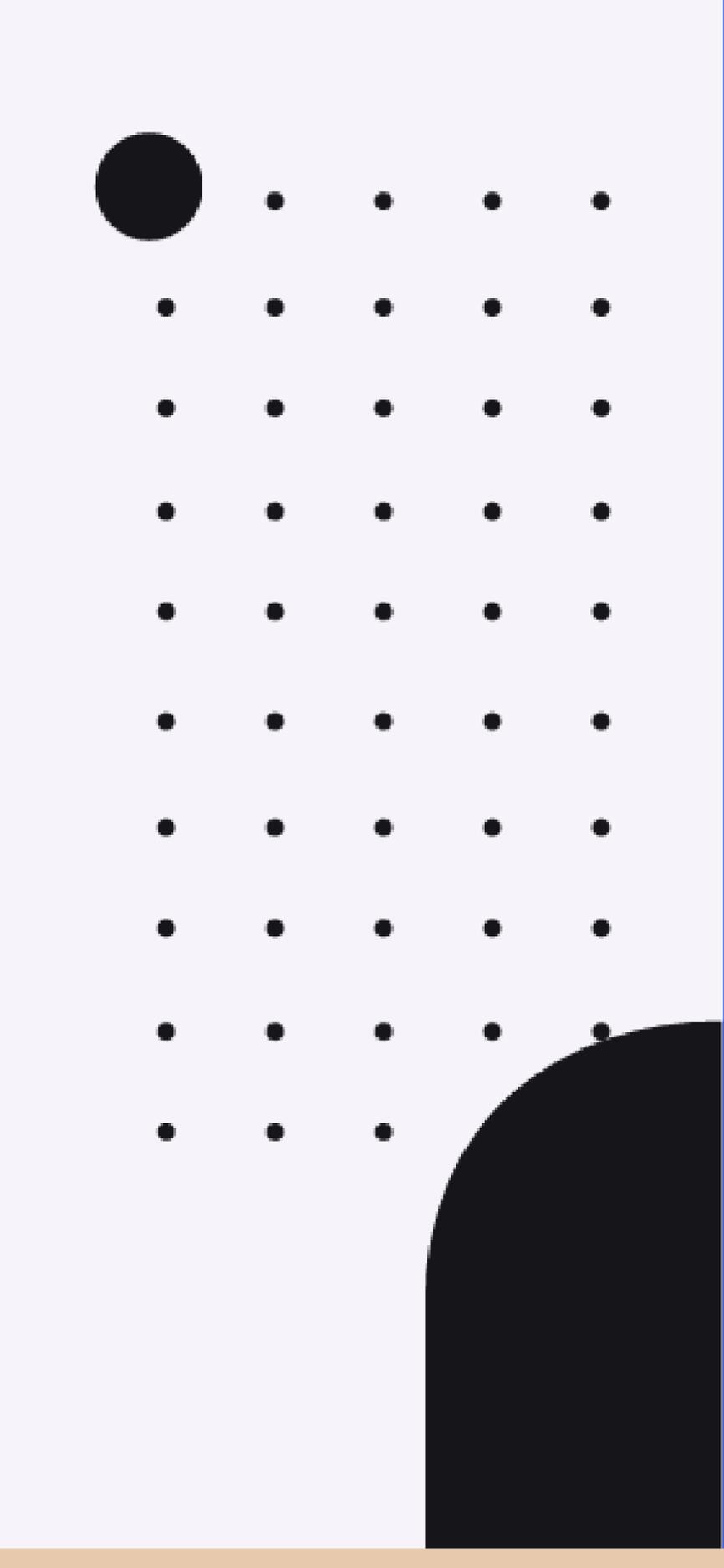
Pensamiento computacional y programación

Profesora: Javiera Muñoz
Niveles: III° y IV° medio

Pensamiento Computacional

Javiera Muñoz





¿Qué es el pensamiento computacional?

- Es un tipo de pensamiento que relaciona el pensamiento matemático, lógico y crítico.
- Intervienen habilidades como el reconocimiento de patrones, abstracción, modelamiento, creatividad, entre otras.
- Su finalidad es proponer soluciones a los problemas reales de la vida cotidiana aplicando herramientas informáticas.



Problemas



Solución

procesos

contexto

usuarios

abstracción

sistema

herramientas

algoritmos



Contenidos

- **Algoritmos**

serie de instrucciones ejecutadas en orden

- **Datos**

desde teclado, archivos de texto y sensores

- **Sistema**

entrada, procedimiento y salida

- **Estructuras de datos**

variables y listas

- **Estructuras de control**

condicionales, ciclos y eventos

Herramientas

● Canva, Padlet y Drive

Para crear recursos visuales, junto con almacenar y gestionar archivos

Nombre ↑

EXCEL

INTRODUCCION

MICRO:BIT

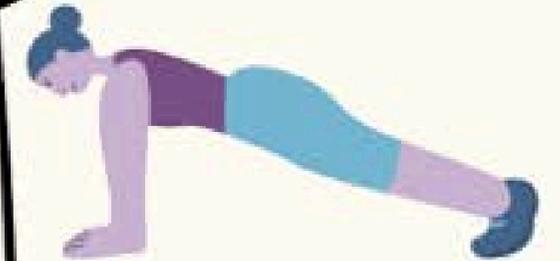
PYTHON

SCRATCH

¿CÓMO HACER
CORRECTAMENTE LAS
FLEXIONES?



1
Lo primero que tienes que hacer es colocarte en posición de plancha



2
Verificar que tus hombros y manos estén alineados

3
Hacer una flecha con tu cuerpo



4

Herramientas



● Excel

Herramienta de análisis y visualización de datos

	A	B	C	D	E	F	G
1	COTIZACIÓN CCU S.A						
2	Datos de empresa:			Datos cliente:			
3	Nombre: CCU S.A			Nombre: Rhajoo Morón			
4	Dirección: Vitacura 2670, las condes, Santiago, Chile			Dirección: Maipu 1280, Taltal, Antofagasta, Chile			
5	Telefono: (56-2) 2427 300			Telefono: (56) 9 6784 5503			
6	Fecha cotización: 03/05/24						
7							
8	Codigo	Categoria	Marca	Nombre del producto	Formato de la unidad	Cantidad	Precio
9	C001	Aguas	Canchantun	Agua sin gas	500 cc	10	\$ 1.200
10	C002	Aguas	Manantial	Agua purificada	250 cc	5	\$ 1.000
11	C003	Bebidas con gas	Bilz y Pap	Bebidas con gas	500 cc	15	\$ 1.300
12	C004	Bebidas con gas	Pepsi	Bebidas con gas	350 cc	6	\$ 1.500
13	C005	Bebidas con gas	7 up	Bebidas con gas	500 cc	12	\$ 1.300

Herramientas

Python

Lenguaje de programación de alto nivel



```
1 total = 0
2 stock_silicona = 10
3 stock_transparente = 10
4 stock_libro = 10
5
6
7 carcadas_silicona = 4000
8 carcadas_transparentes = 3000
9 carcadas_libro = 2000
10
11
12 cantidad_vendida_silicona = 0
13 cantidad_vendida_transparente = 0
14 cantidad_vendida_libro = 0
15
16
17 while True:
18     opcion = input("¿Desea ingresar una venta? (SI/NO): ").upper()
19     if opcion == "SI":
20         print("---Tipos de Carcadas---")
21         print("1.- Carcasa de Silicona, 4.000 (", stock_silicona, ")")
22         print("2.- Carcasa Transparentes, 3.000 (", stock_transparente, ")")
23         print("3.- Carcasa Tipo Libro, 2.000 (", stock_libro, ")")
24
25         producto = input("¿Qué producto desea llevar?:").capitalize()
26         cantidad = int(input("¿Cuántas desea comprar?: "))
27
28         if producto == "Carcasa de silicona" and cantidad <= stock_silicona:
29             total = total + (cantidad * 4000)
30             stock_silicona = stock_silicona - cantidad
31             cantidad_vendida_silicona = cantidad_vendida_silicona + cantidad
32
33         elif producto == "Carcasa transparente" and cantidad <= stock_transparente:
34             total = total + (cantidad * 3000)
35             stock_transparente = stock_transparente - cantidad
36             cantidad_vendida_transparente = cantidad_vendida_transparente + cantidad
37
38         elif producto == "Carcasa tipo libro" and cantidad <= stock_libro:
39             total = total + (cantidad * 2000)
40             stock_libro = stock_libro - cantidad
41             cantidad_vendida_libro = cantidad_vendida_libro + cantidad
42
43         else:
44             print("No se puede realizar la venta, ya que el producto no existe o la cantidad ingresada sup")
45
46     if opcion == "NO":
47         break
```

Uso

Aquí puedes obtener ayuda de casi cualquier cosa en el editor o en la consola.

La ayuda también se puede mostrar escribiendo un paréntesis izquierdo junto a un objeto. Ver [Preferencias > Ayuda](#).

Nuevo en

Ayuda Explor

Terminal 2/A x

```
Python 3.12.3 -- An enhanced interactive Python.
In [1]: runfile('C:/Users/Alumnos.LABTGS-088.088/Desktop/Des
¿Desea ingresar una venta? (SI/NO): si
---Tipos de Carcadas---
1.- Carcasa de Silicona, 4.000 ( 10 )
2.- Carcasa Transparentes, 3.000 ( 10 )
3.- Carcasa Tipo Libro, 2.000 ( 10 )
¿Qué producto desea llevar?:carcasa tipo libro
¿Cuántas desea comprar?: 6
¿Desea ingresar una venta? (SI/NO): si
---Tipos de Carcadas---
1.- Carcasa de Silicona, 4.000 ( 10 )
2.- Carcasa Transparentes, 3.000 ( 10 )
3.- Carcasa Tipo Libro, 2.000 ( 4 )
¿Qué producto desea llevar?:carcasa transparente
¿Cuántas desea comprar?: 9
```

Herramientas



Scratch

Lenguaje de programación en bloques

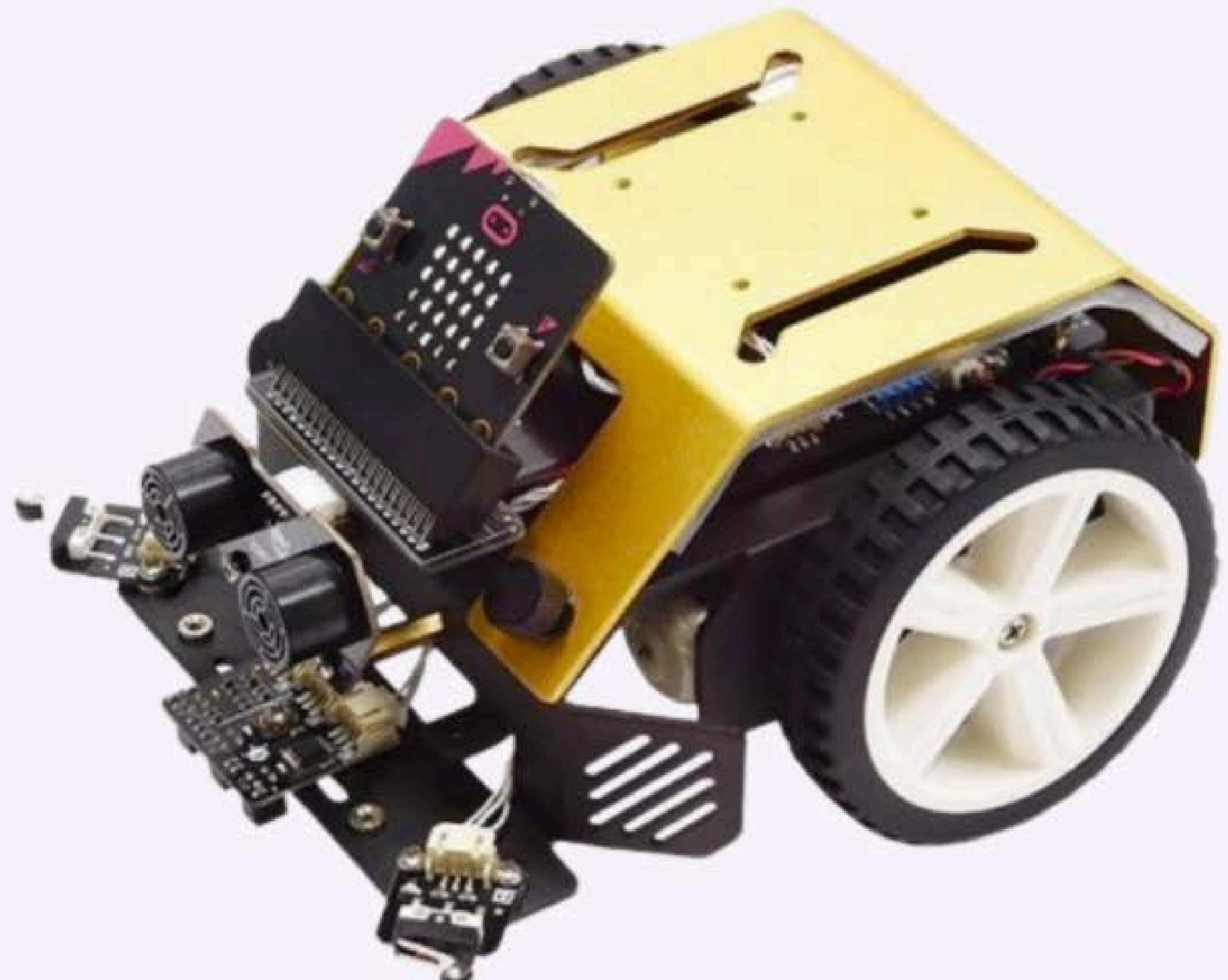


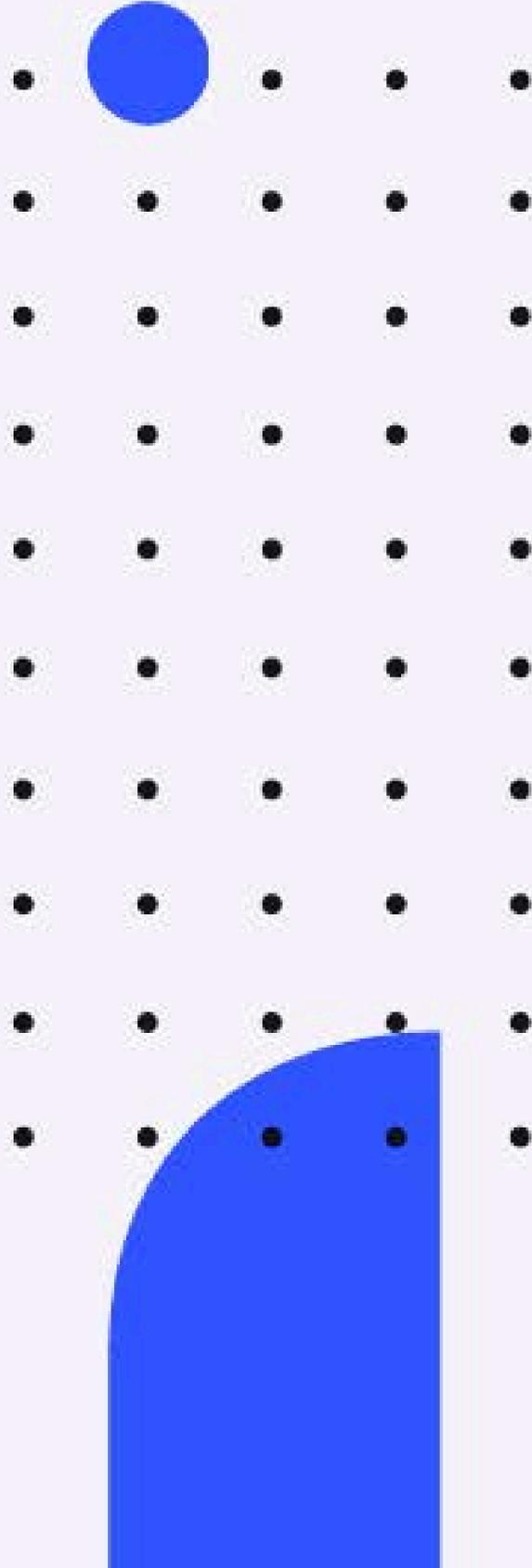
Herramientas



- **Micro:bit**

Lenguaje de programación en bloques





Evaluaciones

Sumativas:

- Actividades en clases
- Proyectos individuales y en equipos
- Revisión de Drive y carpeta del electivo

Formativas:

- Cuestionarios en Quizizz
- Actividades en Hora del código
- Guías de ejercicios

Especialización

Carreras Universitarias como:

- Ingeniería civil en computación e informática
- Ingeniería civil electrónica
- Ingeniería en computación e informática
- Otras ingenierías

Carreras Técnicas como:

- Programador
- Analista de sistemas
- Automatización y robótica



Geometría 3D

José Zepeda

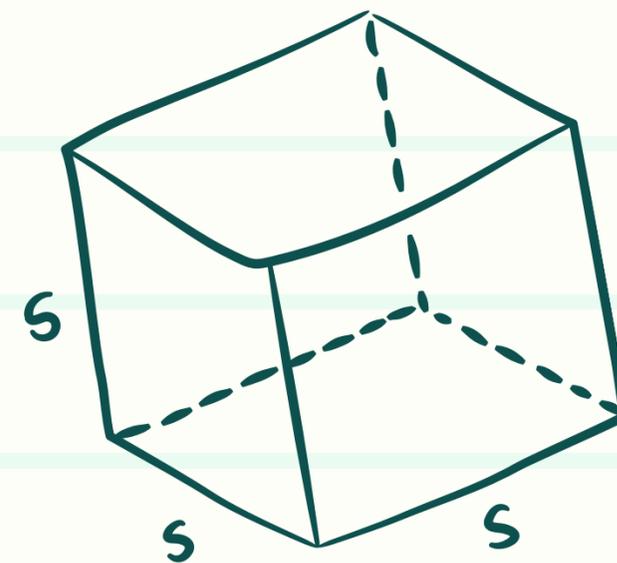
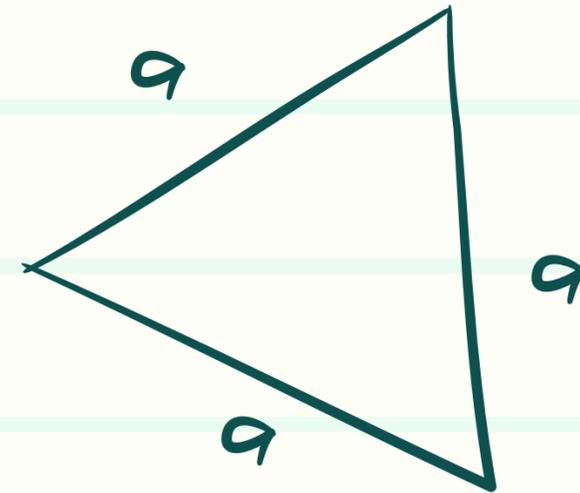
ELECTIVO

GEOMETRÍA 3D

Prof. Jose Zepeda Jorquera

PRÓSITO DE LA ASIGNATURA

La geometría 3D, en sus formulaciones euclidiana, cartesiana y vectorial, permite aplicar diferentes enfoques a la solución de problemas asociados al arte, la arquitectura, el diseño, la construcción, entre otros, en los cuales la creatividad y la innovación son el centro de las aplicaciones de las matemáticas.



$$V = \frac{4}{3} \pi r^3$$

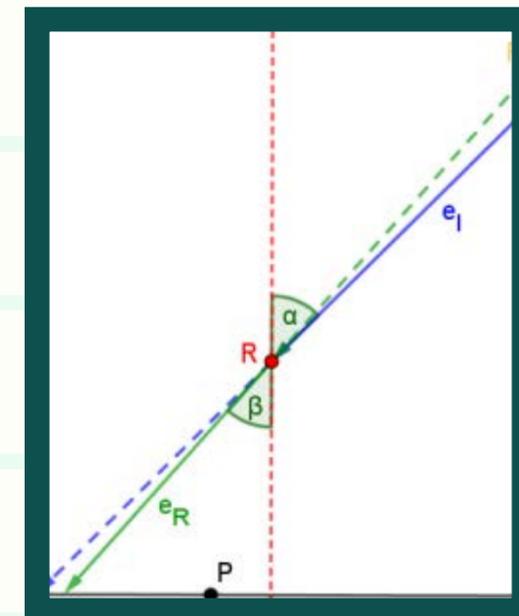
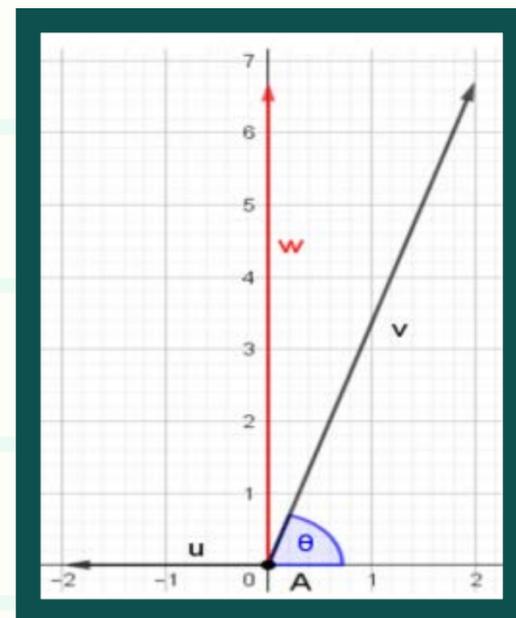


UNIDAD 1: REPRESENTACIÓN VECTORIAL DE SITUACIONES Y FENÓMENOS

Utilizar la representación vectorial para describir situaciones y fenómenos de la vida diaria, comunicando sus resultados de manera gráfica y también algebraica.

Actividades:

- 1) Representar situaciones con vectores
- 2) Aplicar homotecias en el arte
- 3) Transitar de 2D a 3D con ecuaciones y vectores
- 4) Ecuaciones vectoriales y fenómenos de la naturaleza

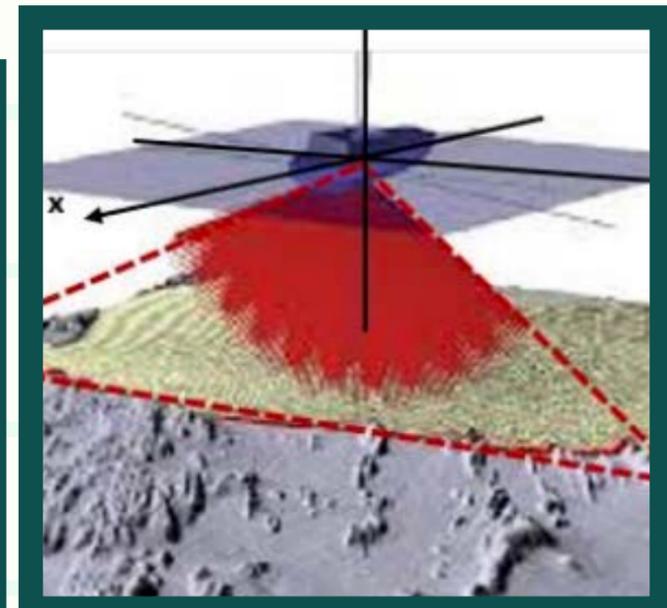
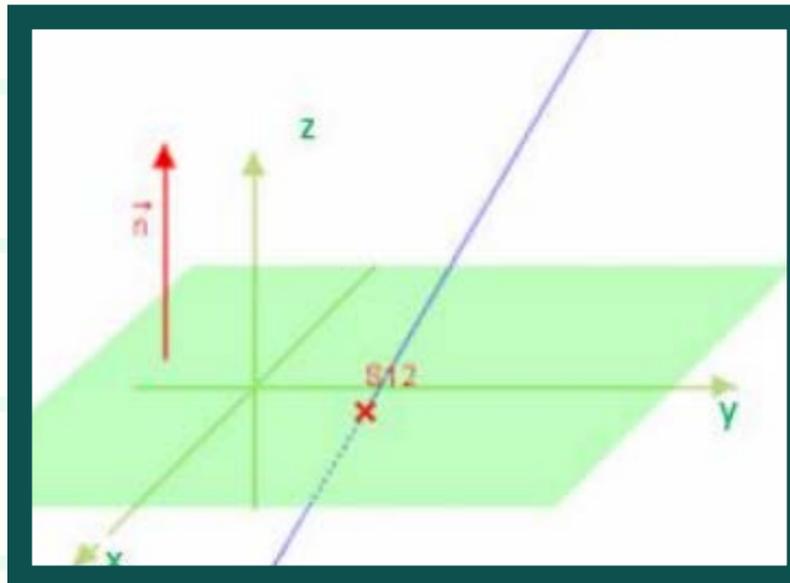
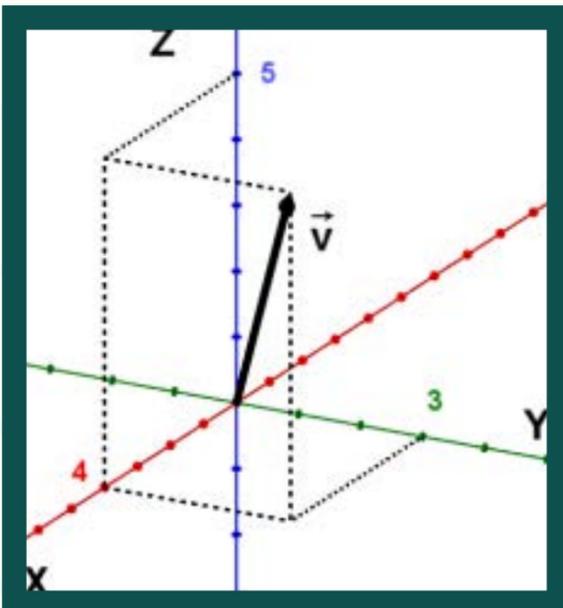


UNIDAD 2: RECTAS Y PLANOS EN EL ESPACIO

Desarrollar la imaginación espacial con una mayor abstracción acerca de situaciones espaciales, reconociendo qué conceptos geométricos se mantienen desde la geometría 2D a la geometría 3D.

Actividades:

- 1) De la geometría plana a la geometría espacial
- 2) Rectas y planos en el espacio
- 3) Determinar la intersección de rectas con planos y de planos con planos
- 4) Resolver problemas que involucran mediciones en el sistema de coordenadas 3D

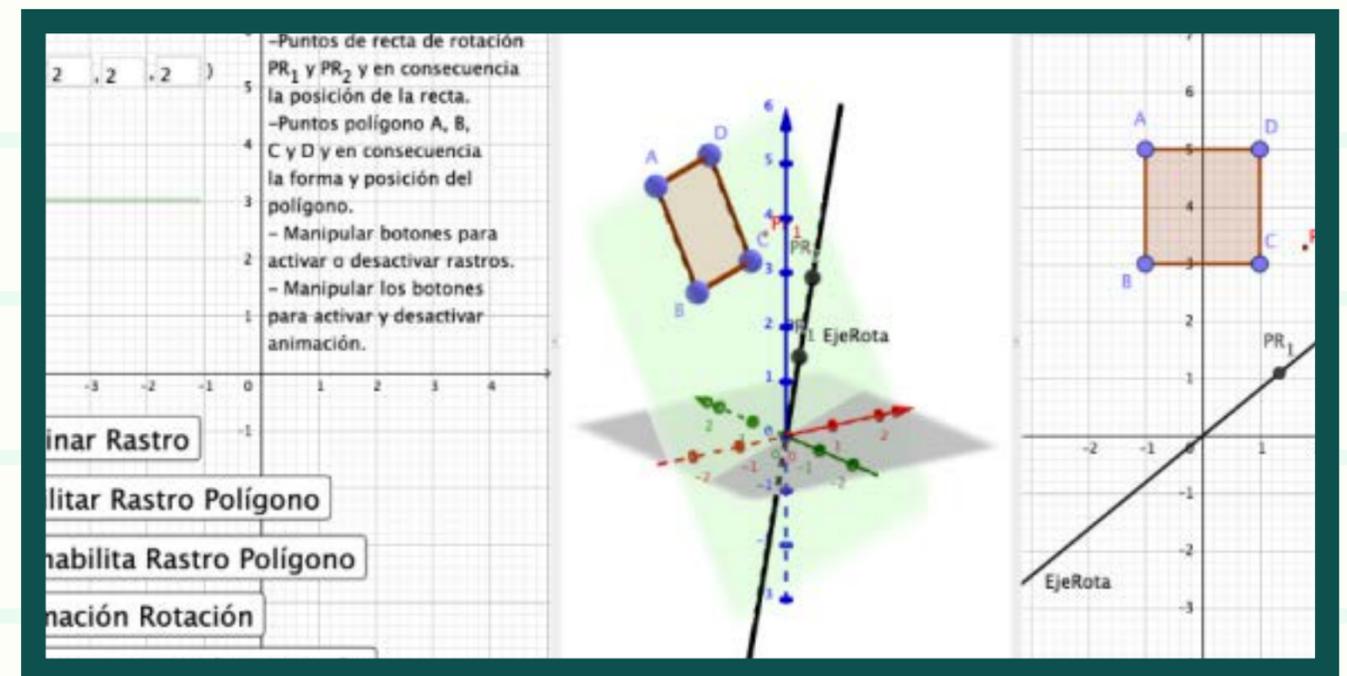
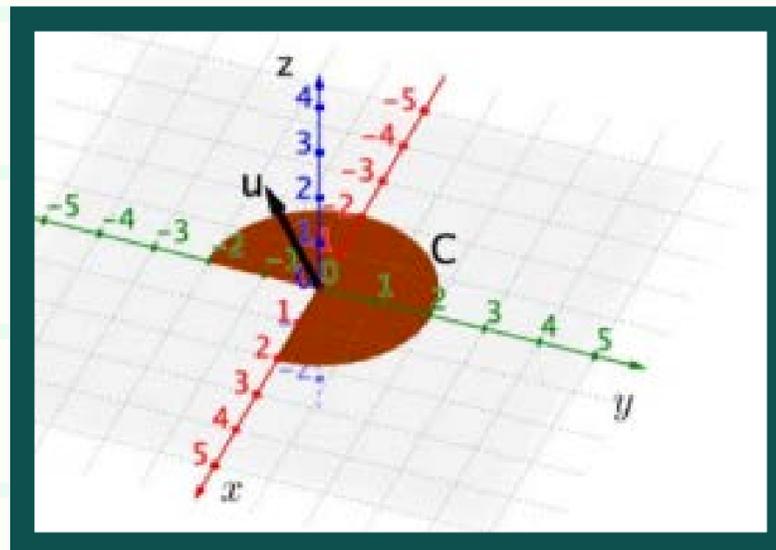
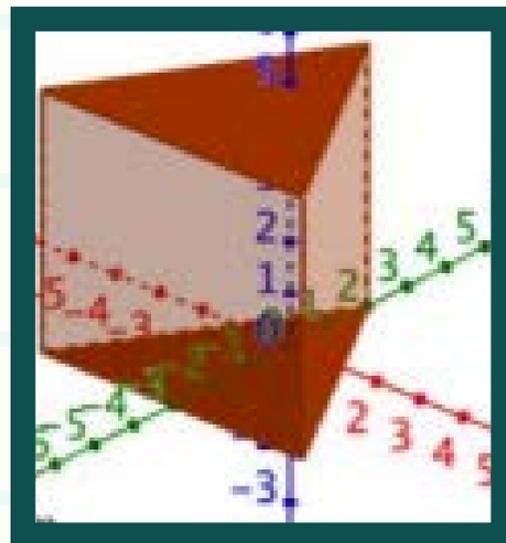
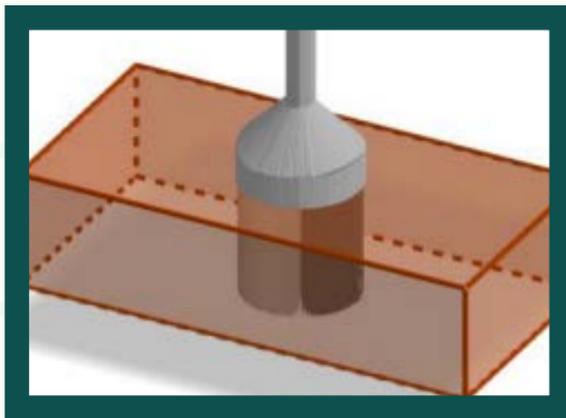


UNIDAD 3: GENERACIÓN DE CUERPOS UTILIZANDO PATRONES GEOMÉTRICOS

Resolver problemas de optimización al relacionar capacidad con área, con apoyo de herramientas tecnológicas.

Actividades:

- 1) Trasladar y rotar figuras 2D para generar figuras 3D
- 2) Rotar y trasladar formas en el espacio
- 3) No todo se traslada con vectores desde el origen
- 4) Rotar en el espacio

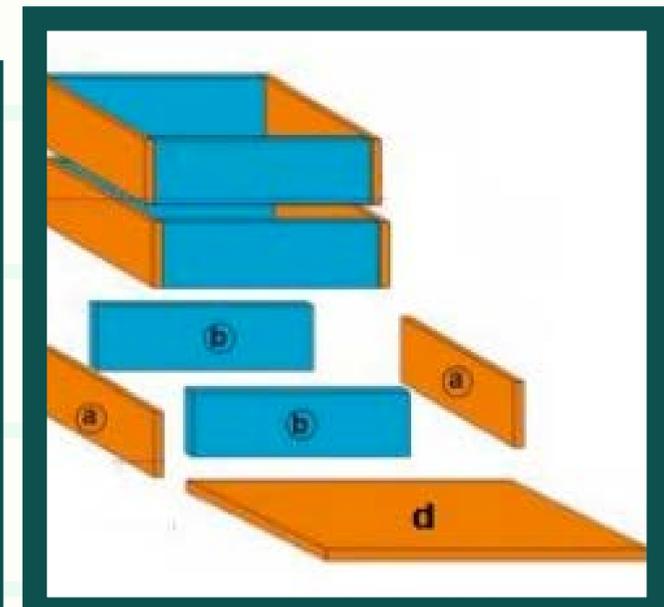
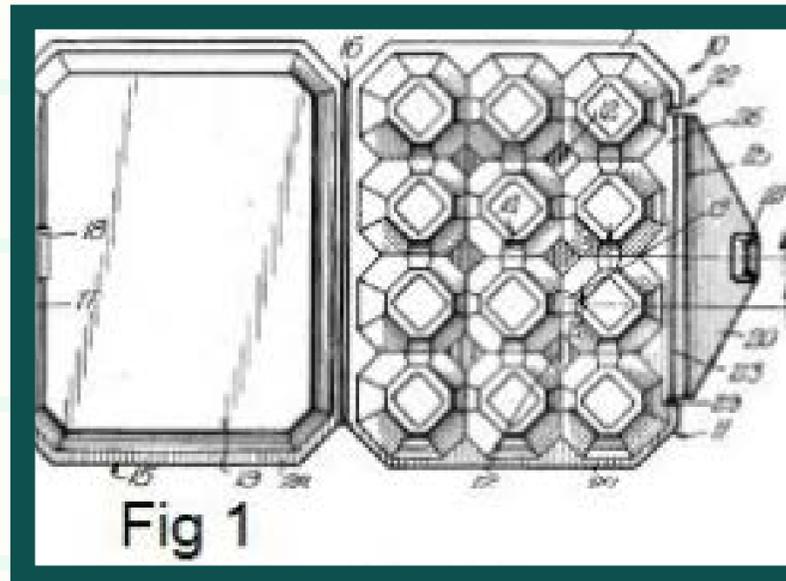
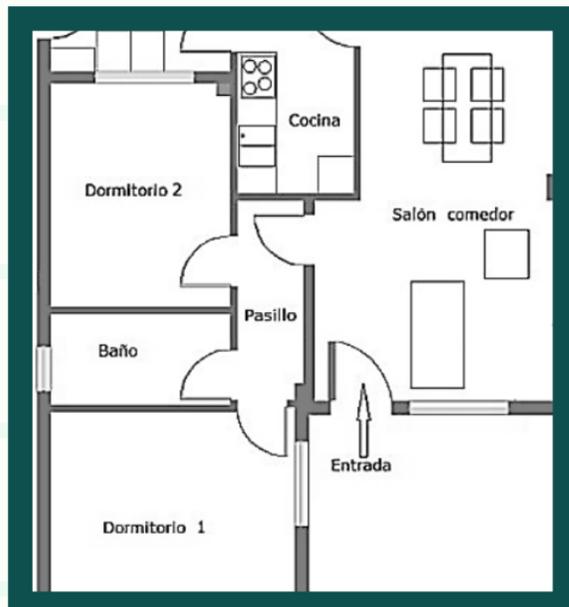


UNIDAD 4: LOS OBJETOS CON SUS CARAS Y PERSPECTIVAS

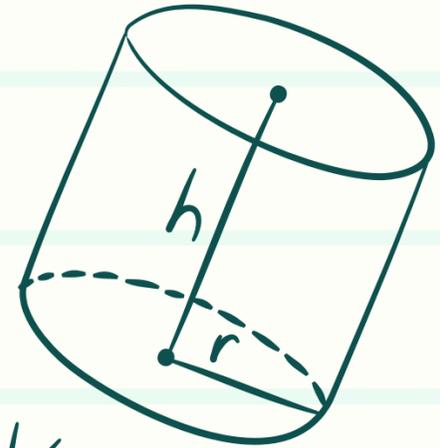
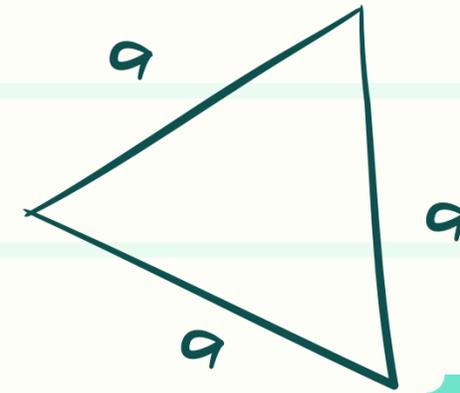
Comprender cómo la aplicación de conceptos geométricos, como proyecciones, perspectivas, cortes, etc., ha permitido resolver problemas de la arquitectura, el diseño y la construcción.

Actividades:

- 1) Representar formas 3D en dos dimensiones
- 2) Representar cortes y secciones en el diseño y la creación de diversos objetos
- 3) Representar proyecciones en el plano
- 4) Diseñar y construir un objeto 3D



FORMAS DE EVALUAR



$$V = \pi r^2 h$$

01

02

03

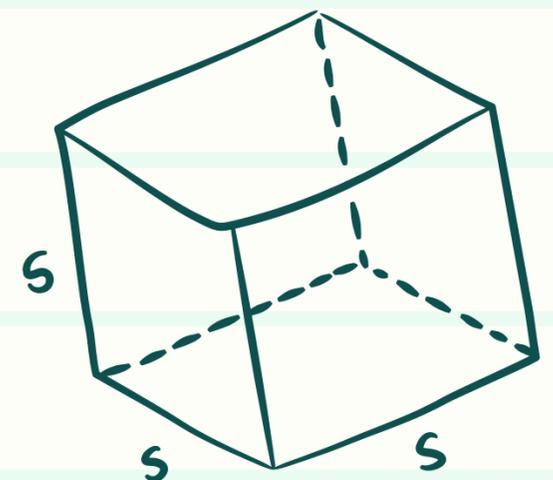
04

Talleres
formativos
escritos sobre
contenido
disciplinar y
Evaluación
escrita sobre
contenido
disciplinar

Revisión de guías
de ejercicios y
carpeta.

Trabajos prácticos con
material concreto y
plataformas digitales
como Geogebra,
Flooplanner, etc.

Proyecto
transversal a los
contenidos de la
asignatura



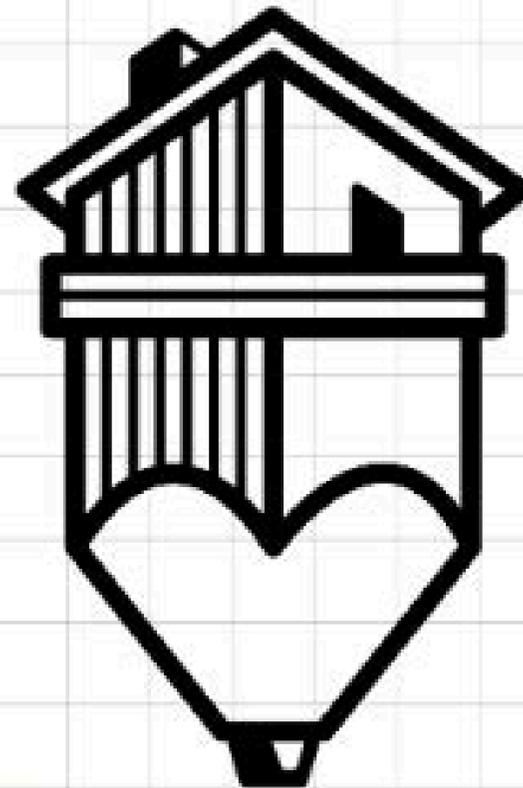


MUCHAS

GRACIAS

Diseño y Arquitectura

Joaquín Castro



**ELECTIVO DE
ARQUITECTURA Y
DISEÑO**

DISEÑO

Solucionar problemas a través de la gráfica.

Arte de proyectar, coordinar y organizar una serie de elementos con el fin de comunicar mensajes específicos.

TODO es Diseño.



Crear espacios funcionales y estéticamente agradables.

Arte de proyectar, diseñar y construir edificios, modificando el hábitat humano y estudiando la estética, el buen uso y la función de los espacios.

Menos es Más.

ARQUITECTURA

CONTENIDOS:

01

Desde una Mirada Funcional a una Estética.

02

Arquitectura y Diseño en Espacios Interiores.

03

Arquitectura y Diseño en Espacios Exteriores.

04

Aportando a la Comunidad con Arquitectura y el Diseño.











ELECTIVO PLAN COMÚN



Religión

Marcela López



Música

Sebastián Alfaro



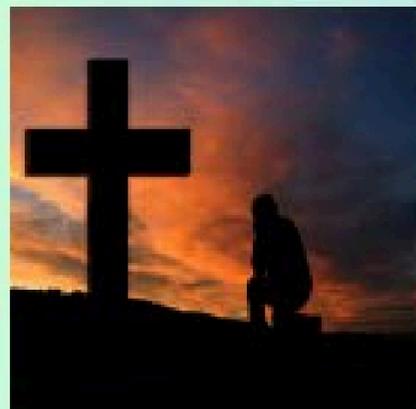
Artes Visuales

Sergio Quispe

Religión

Marcela López

ELECTIVO DE RELIGIÓN



PROFESORA: MARCELA LÓPEZ GONZÁLEZ

PROPÓSITOS DE LA ASIGNATURA

PROFUNDIZACIÓN: COMPRENDER CÓMO LA CULTURA DE LA VIDA PROMUEVE EL ENCUENTRO CON DIOS, CON LOS DEMÁS Y LA NATURALEZA.

VALORACIÓN: EN ESTA ASIGNATURA SE ESPERA QUE DESARROLLES Y POTENCIES TUS VALORES, A TRAVÉS DEL SERVICIO COMUNITARIO.



- ♥ **DESARROLLO DE HABILIDADES DEL SIGLO XXI:**
- ♥ **PENSAMIENTO CRÍTICO Y REFLEXIVO.**
- ♥ **COMUNICACIÓN.**
- ♥ **TRABAJO EN EQUIPO.**
- ♥ **CREATIVIDAD E INNOVACIÓN.**

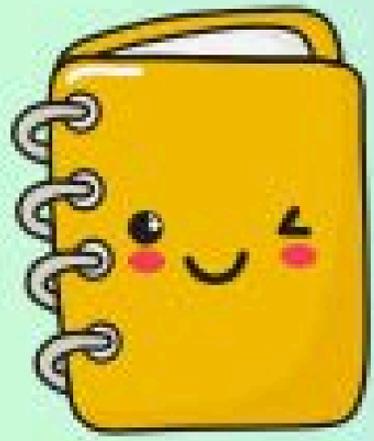


MÉTODO DE TRABAJO

TRABAJO TEÓRICO Y PRÁCTICO

MODALIDAD DE TRABAJO: GRUPAL O INDIVIDUAL.

PRESENTACIÓN DE PROYECTOS Y VISITAS A HOGARES DE NIÑOS, JÓVENES O ANCIANOS, ENTRE OTROS.



EVALUACIÓN

FORMATIVAS: AFICHES, FOLLETOS, TRABAJOS EN CLASES, DECORACIÓN, ETC.

SUMATIVAS: PRESENTACIÓN DE PROYECTOS, VISITAS SOLIDARIAS, DESARROLLO DE CAMPAÑAS SOLIDARIAS

MI EQUIPO



"En todo amar y servir"
San Francisco de Loyola



Música

Sebastián Alfaro



Introducción

Esta asignatura tiene por objeto comunicarse, expresarse y crear por medio del lenguaje musical. Y formar espectadores activos y críticos de obras y manifestaciones musicales de diferentes épocas.

También comprender que el músico es un agente activo de la sociedad y por ende esta llamado a ser participe tanto del rescate cultural, si no también como gestor de los cambios sociales y culturales.



Tabla de Contenidos



Practica Musical

Profundizar el conocimiento y habilidades interpretativas, tanto en el ámbito vocal, instrumental, aplicando técnicas de estudio personal.



Música y Tecnología

Analizar la influencia de medios tecnológicos en la forma de escuchar, componer, interpretar y registrar la música.



Haciendo Música

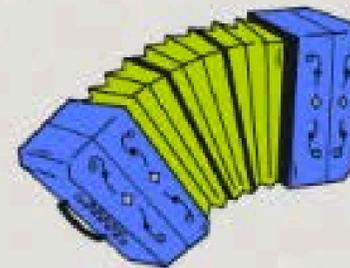
Potenciar las habilidades creativas y el pensamiento divergente en el contexto de procesos y resultados musicales propios.



Compartiendo Nuestra Música

Desarrollar habilidades de gestión, diseño e implementación de espacio de difusión de sus proyectos musicales.

Metodología de Evaluación



1

2

3

4

5

- Trabajos de Investigación.
- Proyectos Culturales (Gestión).

- Lectura Rítmica.
- Dictados Rítmicos.

- Ejecución Instrumental y Coral.

- Creación de Contenido Musical.

- Presentaciones Musicales.



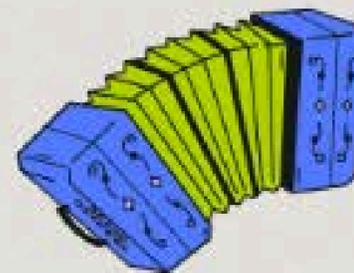
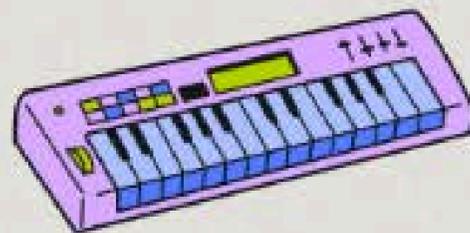




FUPRO CHILE
Acción y gestión



Campo Laboral



1

2

3

4

5

Interpretación

- Ejecución de Instrumentación tanto clásica como popular y coral.
- Músico de sesión.

Composición

- Productor musical
- Transcripción y registro de canciones.
- Creación de contenidos audiovisuales (orquestal, cine, videojuegos, radio.)

Pedagogía

- Entrega de conocimientos teóricos.

Investigación

- Proyectos culturales.
- Rescate sonoro del Patrimonio,
- Arte sonoro.
- Rescate de la Lengua Ancestral.

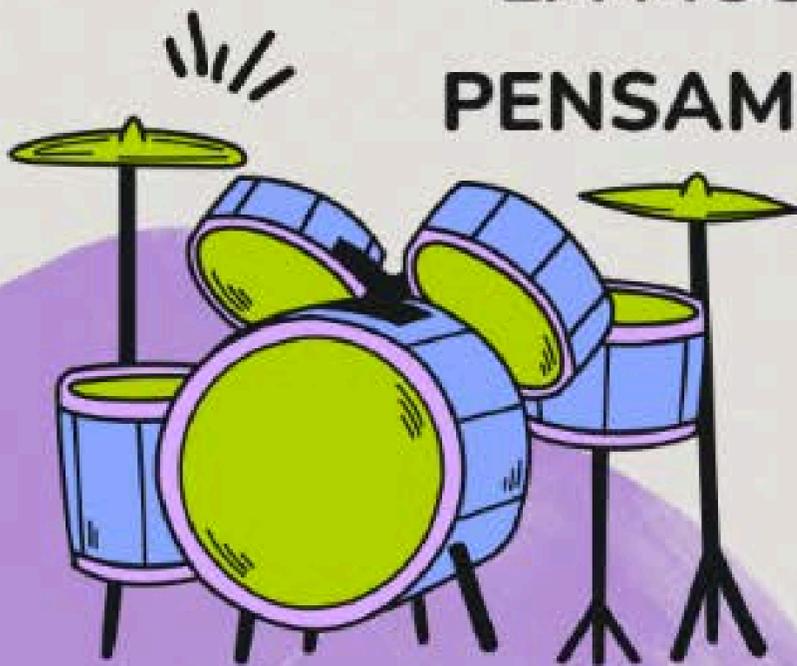
Gestión Cultural

- Gestión de festivales o proyectos culturales,
- Gestión de bandas locales.



Gracias

“LA MÚSICA SON TUS PROPIAS EXPERIENCIAS, TUS PENSAMIENTOS, TU SABIDURÍA. SI NO LA VIVES, NO SALDRÁ DE TU INSTRUMENTO”



Artes Visuales

Sergio Quispe

Electivo Artes visuales

Plan común

Profesor: Sergio Quispe A.



Características y objetivo de la asignatura

- El electivo de Artes visuales tiene por objetivo dar a conocer la importancia en la historia de la humanidad del ejercicio plástico artístico y sus representaciones a través de la creación personal.
- Además de lo anterior, otro de los objetivos es la práctica y el uso de materiales específicos y técnicas para la función artística.



Contenidos

- Los contenidos de la asignatura contemplan conocimientos básicos en historia y su relación con las representaciones gráficas planteando al espectador el desafío de leer las imágenes y traducirlas a un lenguaje visual y al creador la comprensión o interpretación de figuras y/o formas por parte del espectador.



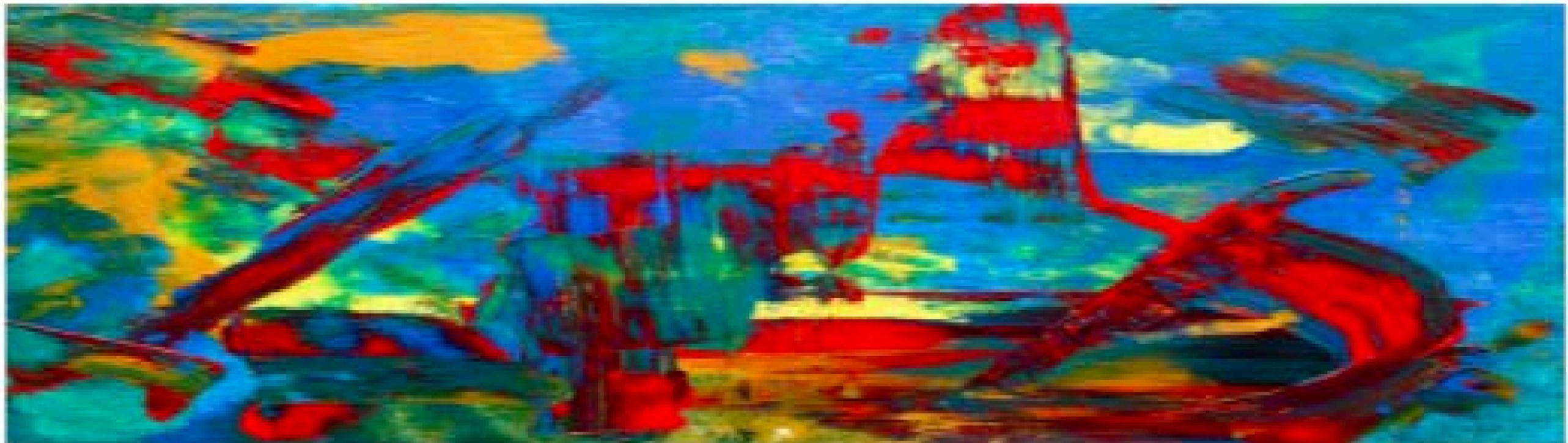
Metodología de evaluación

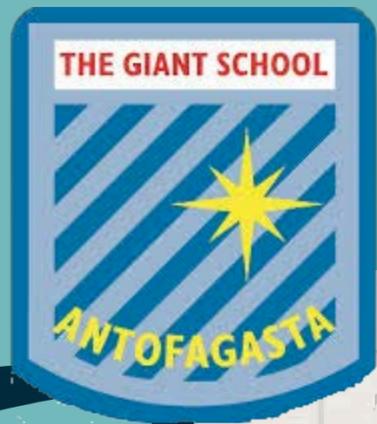
- Se evaluará clase a clase el desarrollo del ejercicio planteado y su evolución a través de las fases de creación. Las calificaciones están en el rango de 2.0 - 7.0
- También se evalúa el cumplimiento de materiales pedidos para el desarrollo de las etapas de creación.



Actividades

- En el electivo se propicia la exhibición de las obras hechas en muestras abiertas a la comunidad para la contemplación de los trabajos artísticos de los integrantes del electivo. Además de salidas educativas a muestras de diferentes manifestaciones del arte en salas de exhibición en la ciudad.





ELECTIVIDAD 2025

III° MEDIO

Coordinación Académica

The Giant School

