



III Medio 2026

# PROCESO DE ELECTIVIDAD

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



# PLAN ELECTIVO 2026

## ELECTIVO 1

### Probabilidades y Estadística

(María Elena Calisaya)

### Taller de Literatura

(Renato Figueroa)

### Biología de los ecosistemas

(Marco Cáceres)

## ELECTIVO 2

### Seminario de Filosofía

(Camila Uquhart/  
Renato Figueroa)

### Economía y Socienda

(Ana María Garrote)

### Artes Visuales, Audiovisuales y Multimedias

(Joaquín Castro)

## ELECTIVO 3

### Geografía, Territorio y Desafíos Socioambientales

(Ana María Garrote)

### Pensamiento Computacional

(Javiera Muñoz)

### Geometría 3D

(Jose Zepeda)

### Diseño y Arquitectura

(Joaquín Castro)



# 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 Renato Figueroa
1	Probabilidades y Estadística <b>María Calisaya</b>
2	Biología de los Ecosistema <b>Marco Cáceres</b>

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

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



# ELECTIVO 1



**Probabilidad y Estadística**

*María Calisaya*



**Taller Literatura**

*Renato Figueroa*



**Biología de los Ecosistemas**

*Marco Cáceres*



# Probabilidad y estadística

*María Calisaya*



**ELECTIVO:**

**PROBABILIDADES Y ESTADÍSTICA  
DESCRIPTIVA E INFERENCIAL**

**PROFESORA:**

**MARÍA ELENA CALISAYA N.**

**2026**





# 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:

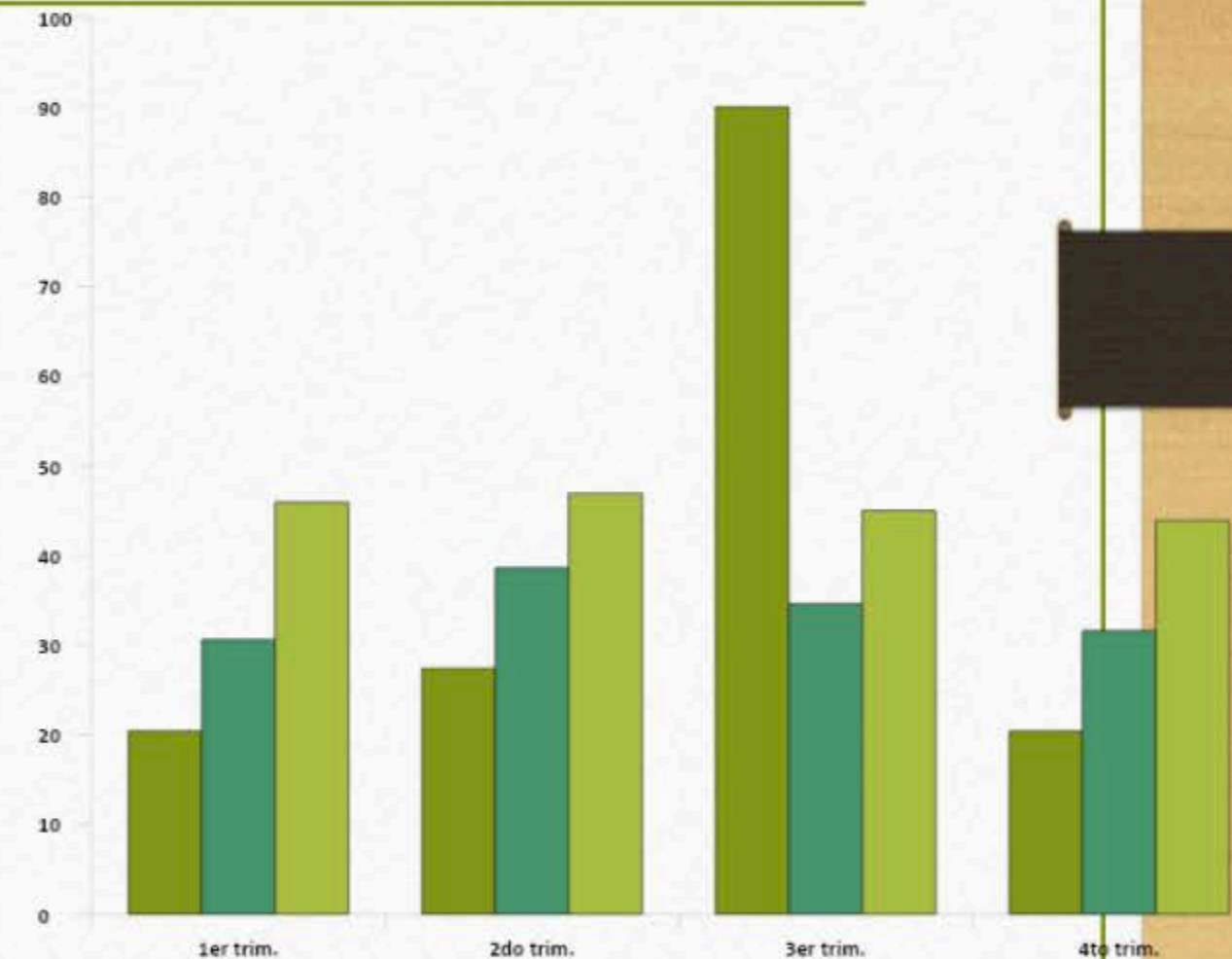
---

- Proyecto: (mediante rúbrica)
- Informe: 60%
- Presentación: 20%
- Video: 20%



# EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

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





# PERFIL DEL ESTUDIANTE

---

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



**Taller Literatura**  
*Renato Figueroa*



**TALLER DE**

**LITERATURA**



# PROPÓSITO

El Taller de Literatura se dirige a alumnos interesados en explorar con mayor profundidad la escritura y la lectura literaria, en sus dimensiones creativa, dialógica, estética e histórica.





# UNIDADES Y CONTENIDOS

## UNIDAD 1

Construyamos  
trayectorias de lectura

## UNIDAD 3

Aprendamos a crear  
colaborativamente

## UNIDAD 2

Transformemos  
experiencias reales

## UNIDAD 4

Conozcamos nuevos  
formatos artísticos



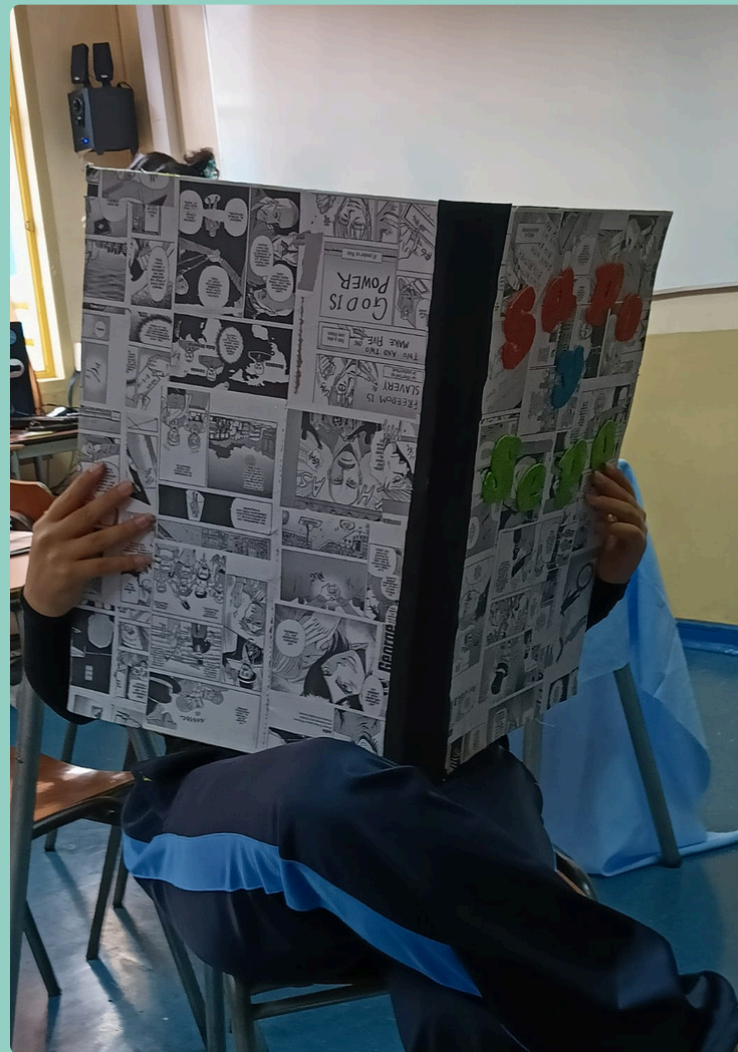


# METODOLOGÍA DE TRABAJO

## TRABAJO COLABORATIVO



## TRAYECTORIAS DE LECTURA



## CREACIÓN LITERARIA

### El niño sin un diente

divertido ensayo con pape  
lo que en ese entonces  
segundo piso, en una ha  
e cudrados amarillo con  
álida que en el techo em  
s mejores. En ese lugar  
na expresión de sospech

## EXPLORACIÓN DE FORMATOS

### ESCALETA

#### “TE ENCONTRE”

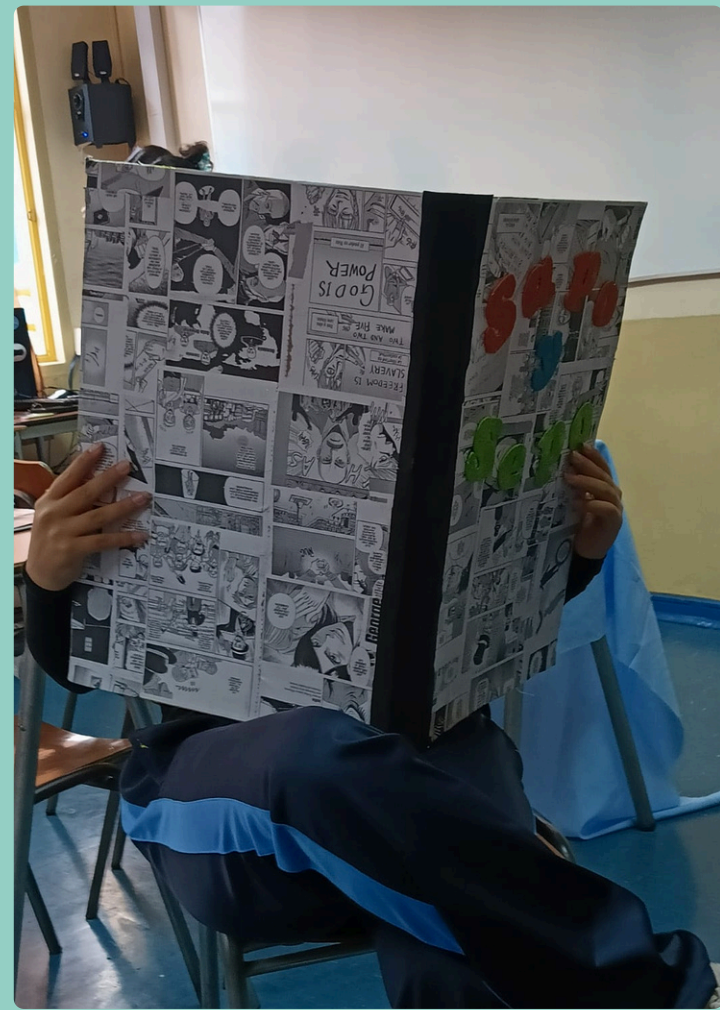
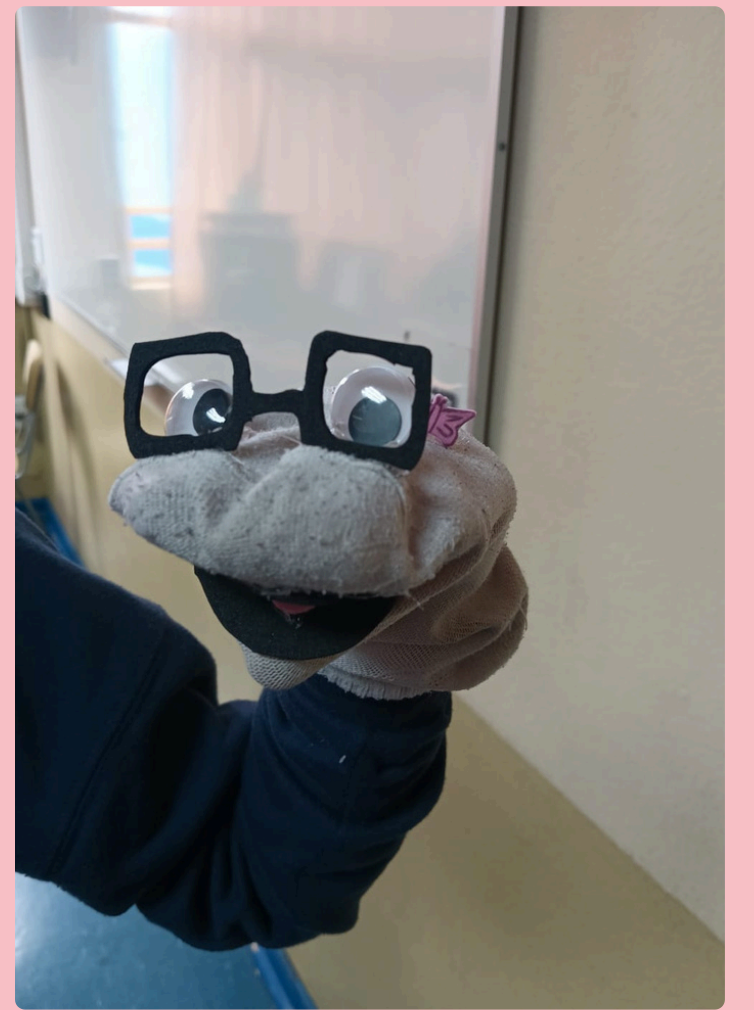
*Autores: Fabio Aguirre y Sebastián Fernández*

with. Nombre estudiante:  
Johnson. Nombre estudiante:  
conocida. Nombre estudiante:

amento)  
encuentra yendo a su habitación, ha  
ato antes de cortar e irse a dormir.

orio)  
e el sueño de Liam, que siente como s  
a la nada, pero es como si hubiera algo  
do.





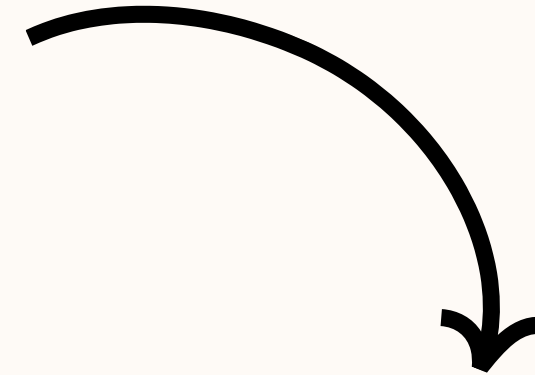


## **SINOPSIS**

### **“TE ENCONTRE”**

*Autor: Sebastián Fernández.*

En medio de una noche tranquila, LIAM SMITH (25) interrumpe una llamada con su amiga, GRACE JOHNSON (27), para dormir, pero algo irrumpe en su descanso: pasos, un peso sobre la cama y respiraciones que lo paralizan. En la oscuridad de la noche, descubre a su perro agonizando y, mientras llama a su amiga Grace, huye hacia el ascensor. Dentro de la cabina, los susurros y gritos transforman la huida en una gran pesadilla.



#### 1. INT. - (Del departamento)

Liam Smith (25) se encuentra yendo a su habitación, habla con su amiga Grace Johnson (27) por un rato antes de cortar e irse a dormir.

#### 2. INT. - (Del dormitorio)

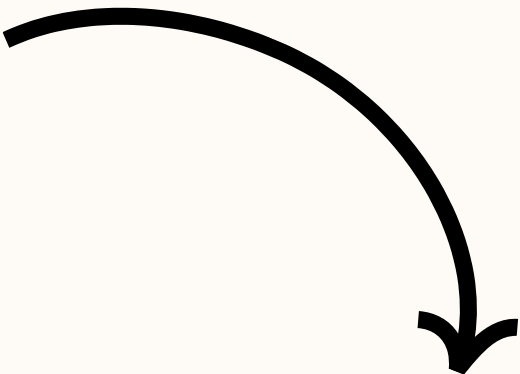
Un sonido interrumpe el sueño de Liam, que siente como se le oprime el pecho. Le está dando la espalda a la nada, pero es como si hubiera alguien más con él. La cama se hunde con un crujido.

#### 3. INT. - (Del dormitorio)

Liam jadea angustiado, pero apenas puede hacer un ruido antes de quedarse en silencio, siente sus pulmones ardiendo por la falta de aire. Detrás de sí la cama se hunde más, los susurros siguen, su perro también empieza a ladrar.



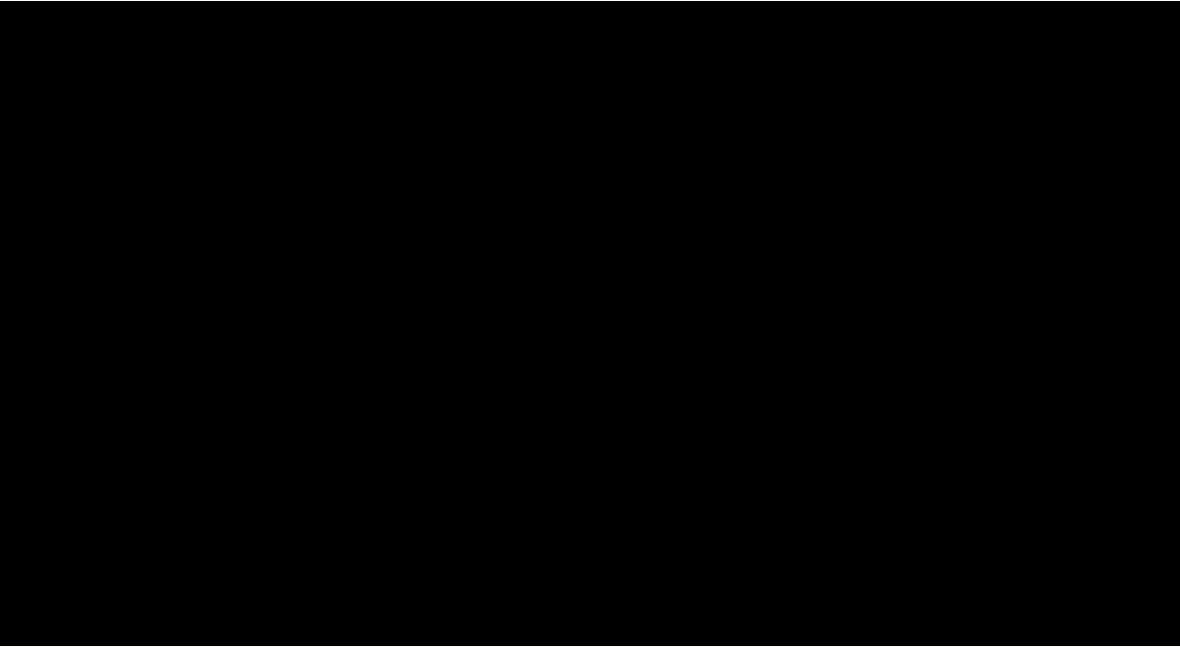
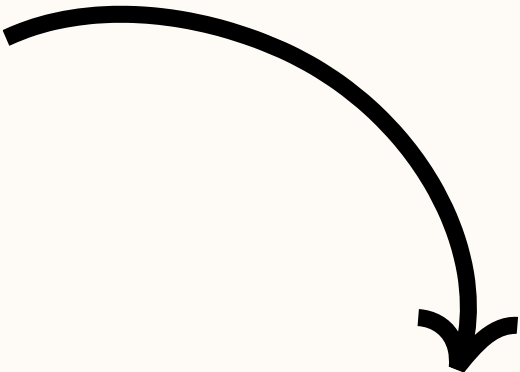
1. INT. - (Del departamento) Liam Smith (25) se encuentra yendo a su habitación, habla con su amiga Grace Johnson (27) por un rato antes de cortar e irse a dormir.
2. INT. - (Del dormitorio) Un sonido interrumpe el sueño de Liam, que siente como se le oprime el pecho. Le está dando la espalda a la nada, pero es como si hubiera alguien más con él. La cama se hunde con un crujido.
3. INT. - (Del dormitorio) Liam jadea angustiado, pero apenas puede hacer un ruido antes de quedarse en silencio, siente sus pulmones ardiendo por la falta de aire. Detrás de sí la cama se hunde más, los susurros siguen, su perro también empieza a ladrar.



TIEMPO	FX/MÚSICA	GUIÓN
1 minuto	<p>Sonido de Pasos.</p> <p>Música de ambiente nocturno.</p>	<p>Escena 1 (INT. Del departamento) Liam Smith (25) se encuentra yendo a su habitación.</p> <p><b>LIAM</b> (Divertido) “¿Y cómo estás ahora?, La otra vez dijiste que estabas casi debajo de un puente”</p> <p><b>GRACE</b> (Solemne) “Esos son tiempos antiguos, amigo, ahora tengo trabajo”</p>



TIEMPO	FX/MÚSICA	GUIÓN
1 minuto	<p>Sonido de Pasos.</p> <p>Música de ambiente nocturno.</p>	<p>Escena 1 (INT. Del departamento)</p> <p>Liam Smith (25) se encuentra yendo a su habitación.</p> <p><b>LIAM</b> (Divertido)</p> <p>“¿Y cómo estás ahora?, La otra vez dijiste que estabas casi debajo de un puente”</p> <p><b>GRACE</b> (Solemne)</p> <p>“Esos son tiempos antiguos, amigo, ahora tengo trabajo”</p> <p><b>LIAM</b> (Sarcástico)</p> <p>“¿De qué, de cajera de McDonald?”</p>





# EXPERIENCIAS



## **LUCAS BARRAZA - III MEDIO B**

“...me ha permitido adquirir nuevas habilidades a la hora de expresar. Pudimos trabajar con la creación de textos como la crónica o la epístola. Luego el Podcast de Ficción, conociendo el proceso (escaleta, guión, ficha de sonido, etc). Nos permitió salir un poco de la cotidianidad de solamente escribir. Exploramos también la puesta en escena a través de un cuento, lo que fue una experiencia que resultó muy afable... Pienso que puede potenciar muchas habilidades si te gusta la expresión de cualquier tipo”.

## **SEBASTIÁN FERNÁNDEZ - III MEDIO A**

“Podría decir que he tenido buenas experiencias en este electivo. Hemos realizado un podcast, realizado microcuentos, los cuales podrían servir como una gran forma de expresión artística, y hemos hecho cuentacuentos... A mi opinión me gustan mucho más las actividades del electivo, además de que el Profe Renato las hace más entretenidas”.



# RELEVANCIA Y APLICACIÓN EN LA VIDA COTIDIANA

## CREACIÓN Y EXPLORACIÓN PERSONAL

Desarrollar la creatividad en diversos géneros artísticos, explorando con distintos recursos para la creación literaria.

## TRABAJO COLABORATIVO

Desarrollar la capacidad de trabajo con otros, ya sea para crear proyectos en conjuntos como para sugerir aspectos de mejoras a un par.

## MÁS ALLÁ DE LA UNIVERSIDAD...

El electivo desarrolla habilidades socioemocionales que son importantes en la sociedad actual, para la vida y el autodescubrimiento.



# Biología de los Ecosistemas

*Marco Cáceres*

## Biología de los ecosistemas

Año 2026





# 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 ECOSISTÉMICOS 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.

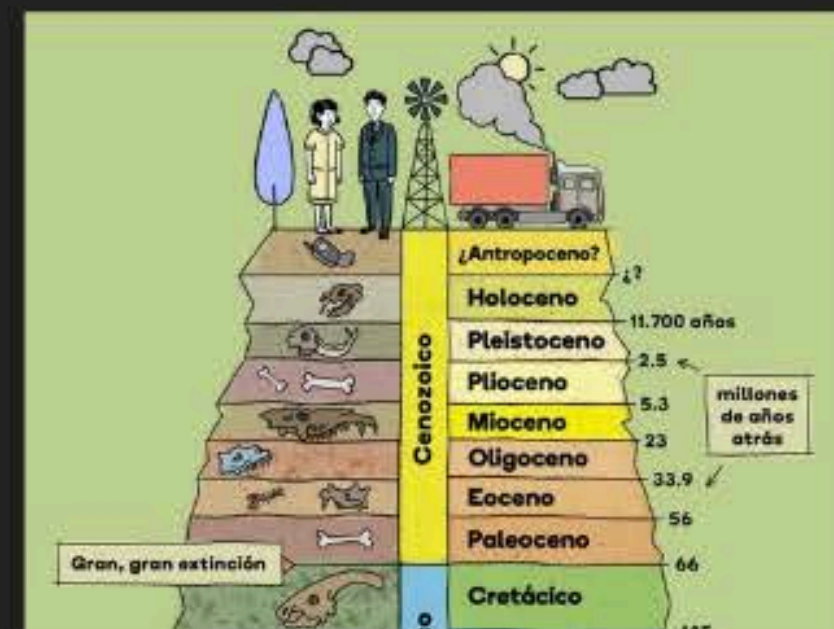
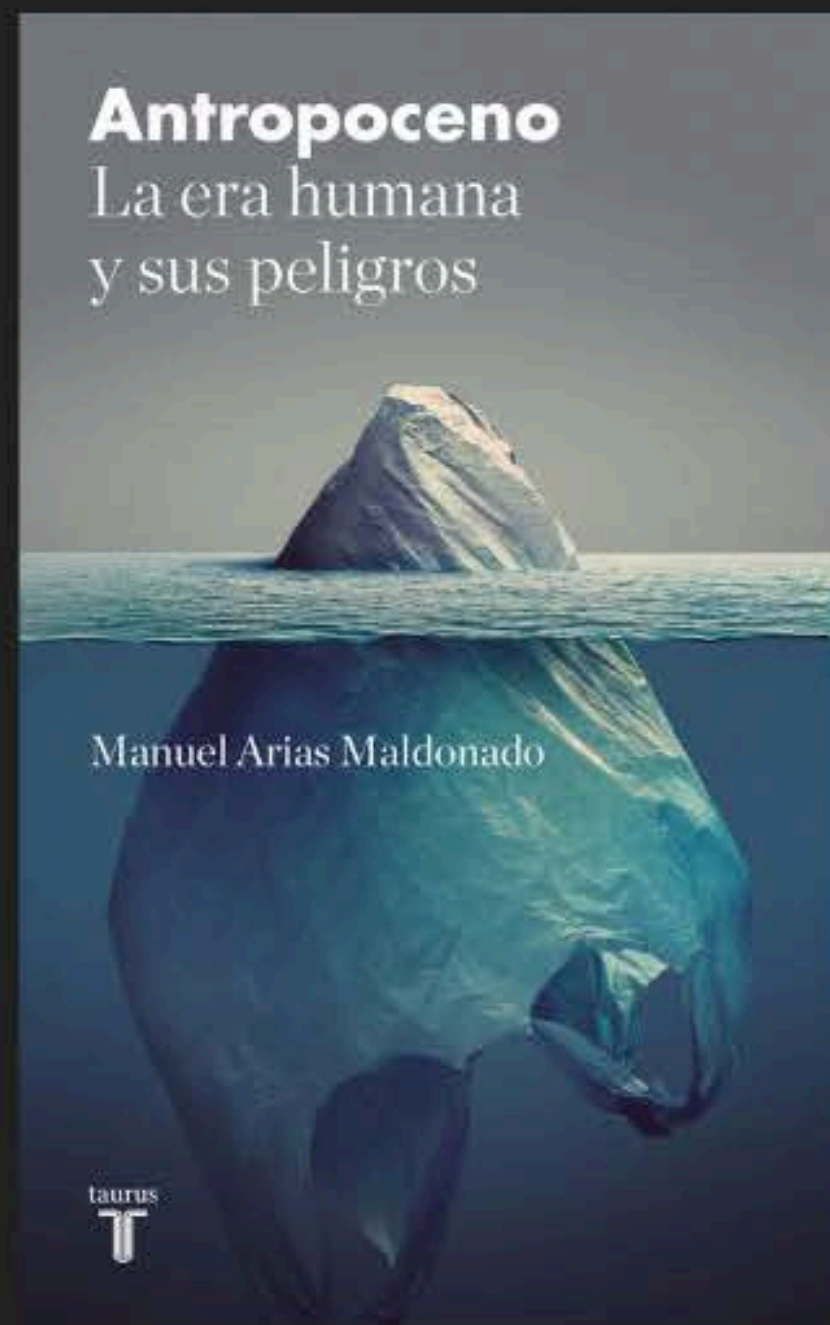
# UNIDAD 4

## 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.

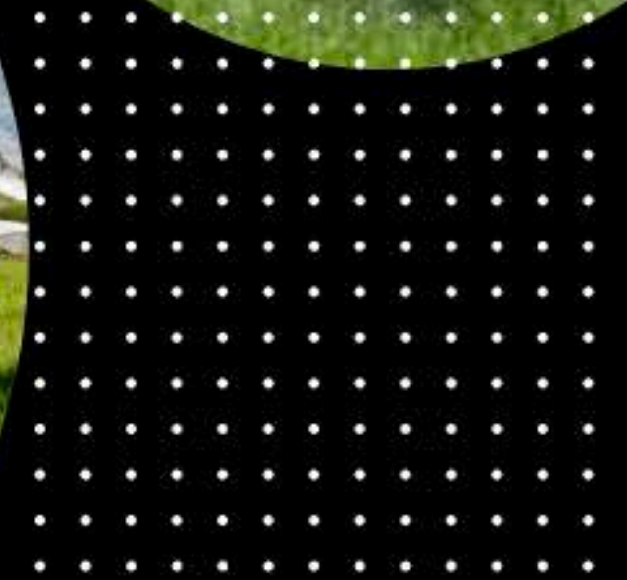
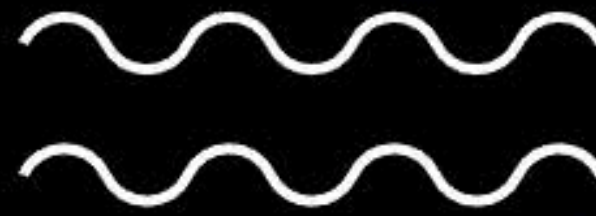


# Unidad 1: ANALIZANDO EL ESTADO ACTUAL DE LA BIODIVERSIDAD





# Unidad 2: ANALIZANDO LA RELACION ENTRE LOS SERVICIOS ECOSISTÉMICOS Y LA SOCIEDAD



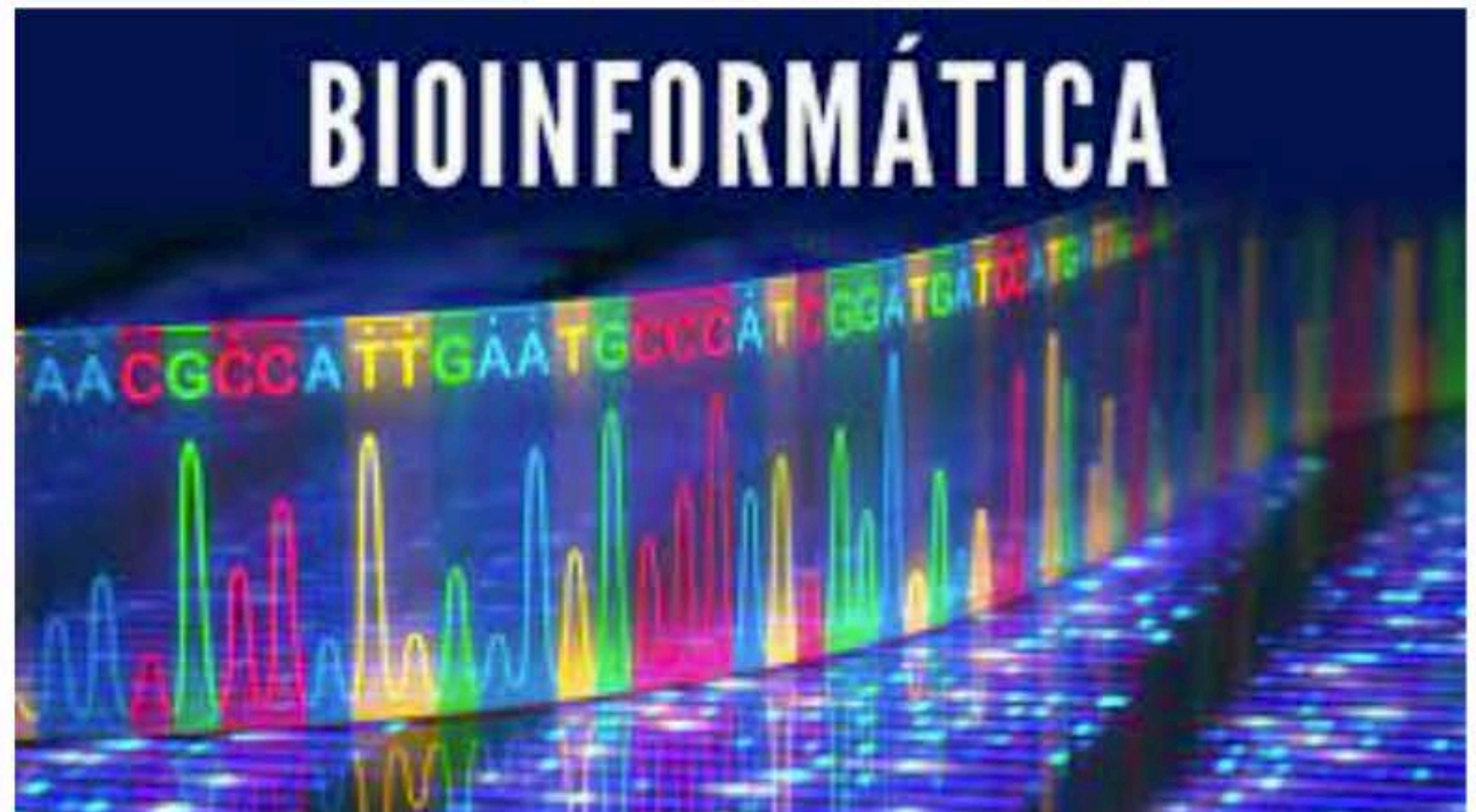




**Unidad 3: INVESTIGANDO EVIDENCIAS DEL CAMBIO  
CLIMÁTICO PARA GENERAR CONCIENCIA  
AMBIENTAL**



# 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/  
Renato Figueroa*



## Economía y Sociedad

*Ana María Garrote*



## Artes Visuales, audiovisuales y Multimedias

*Joaquín Castro*



**Seminario de Filosofía**

*Camila Urquhart*

**SEMINARIO DE**

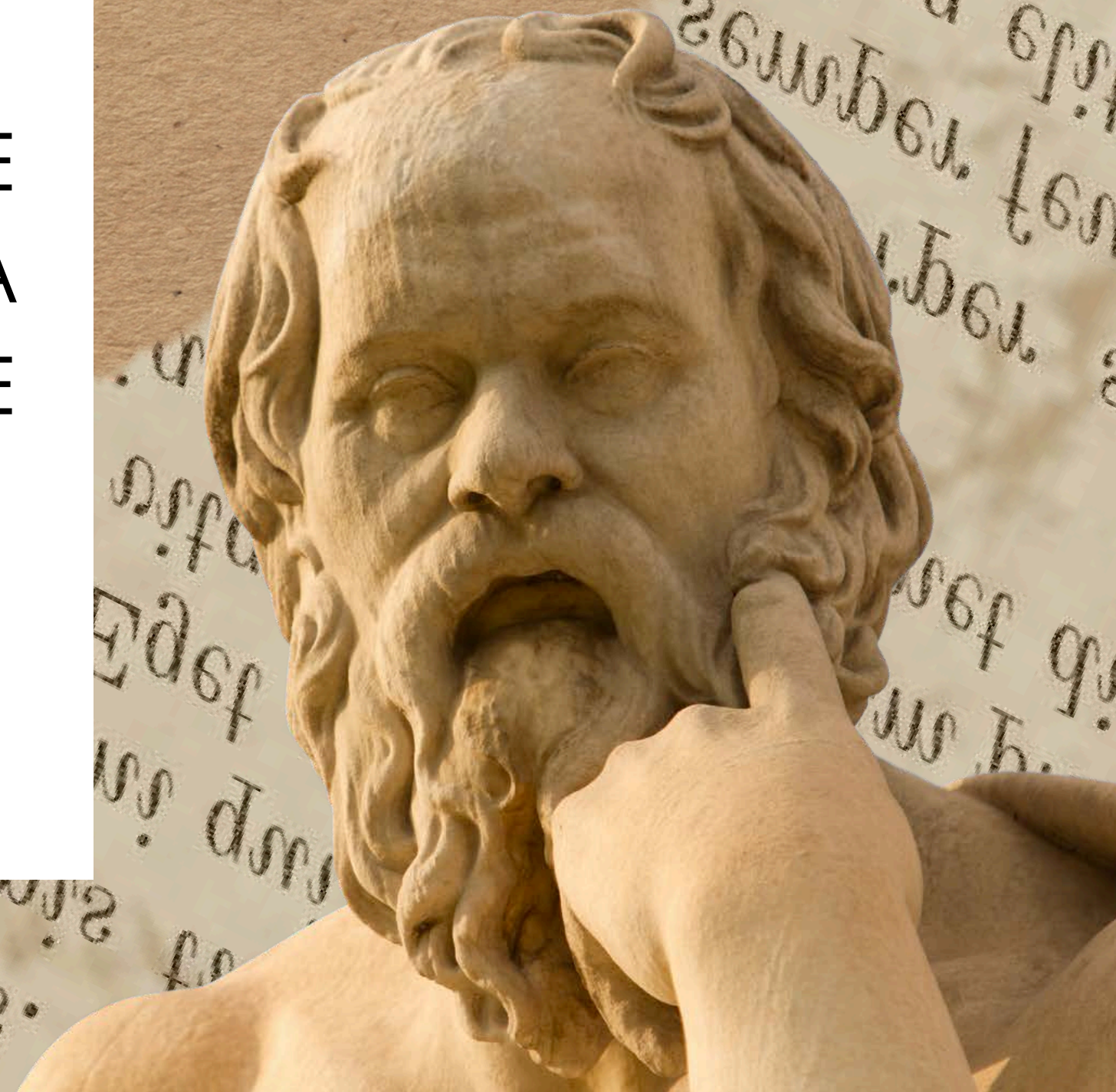
**FILOSOFÍA**

*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

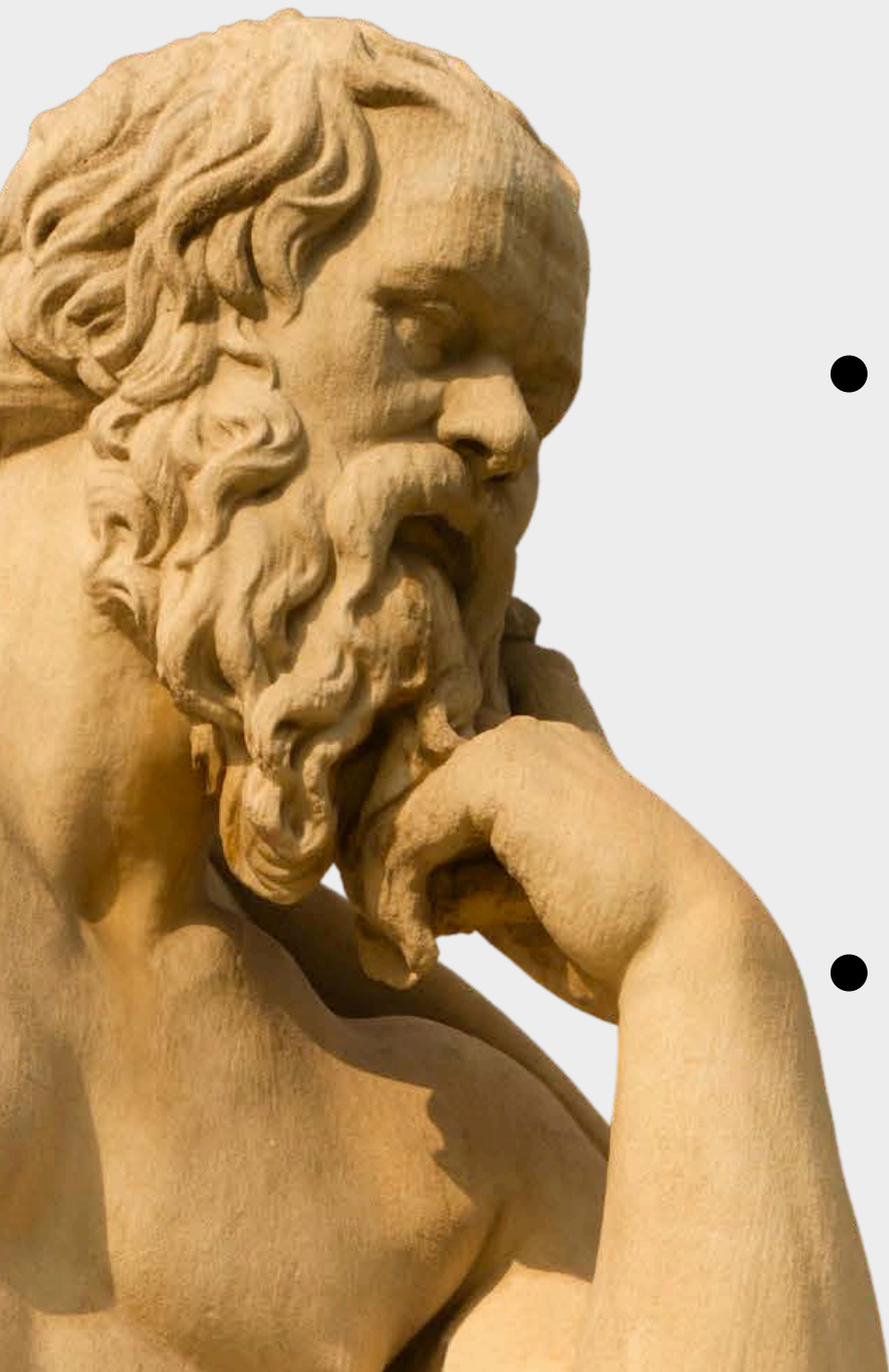
INTERESADO POR:

- LA CONTINGENCIA NACIONAL
- LAS LETRAS
- SER CRÍTICO
- SER CUESTIONADOR
- SER REFLEXIVO
- SER MOTIVADO
- TENER CAPACIDAD ARGUMENTATIVA
- SER PENSADOR
- SER BUEN LECTOR



# OBJETIVOS

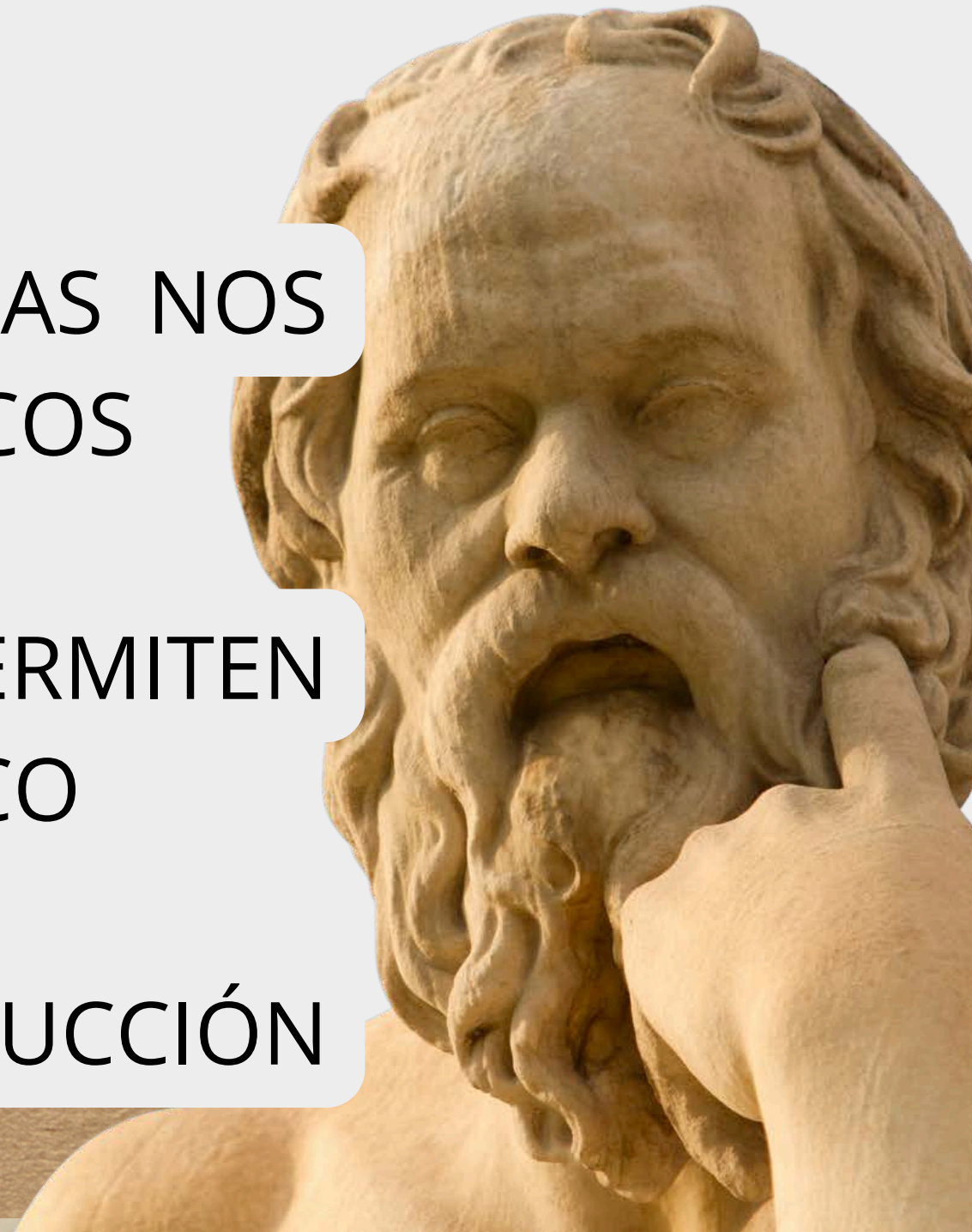
- Reflexionar sobre el desarrollo de problemas y conceptos filosóficos y sus efectos en la vida del ser humano.
- Profundizar y ampliar las perspectivas que se adquieren en la asignatura de Filosofía del plan común





# 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



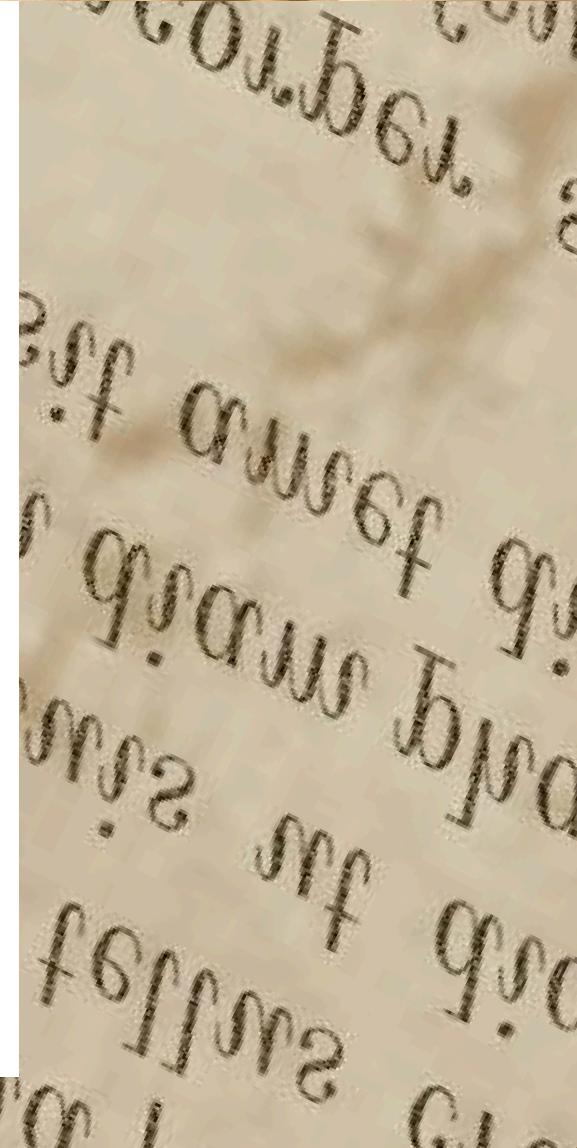
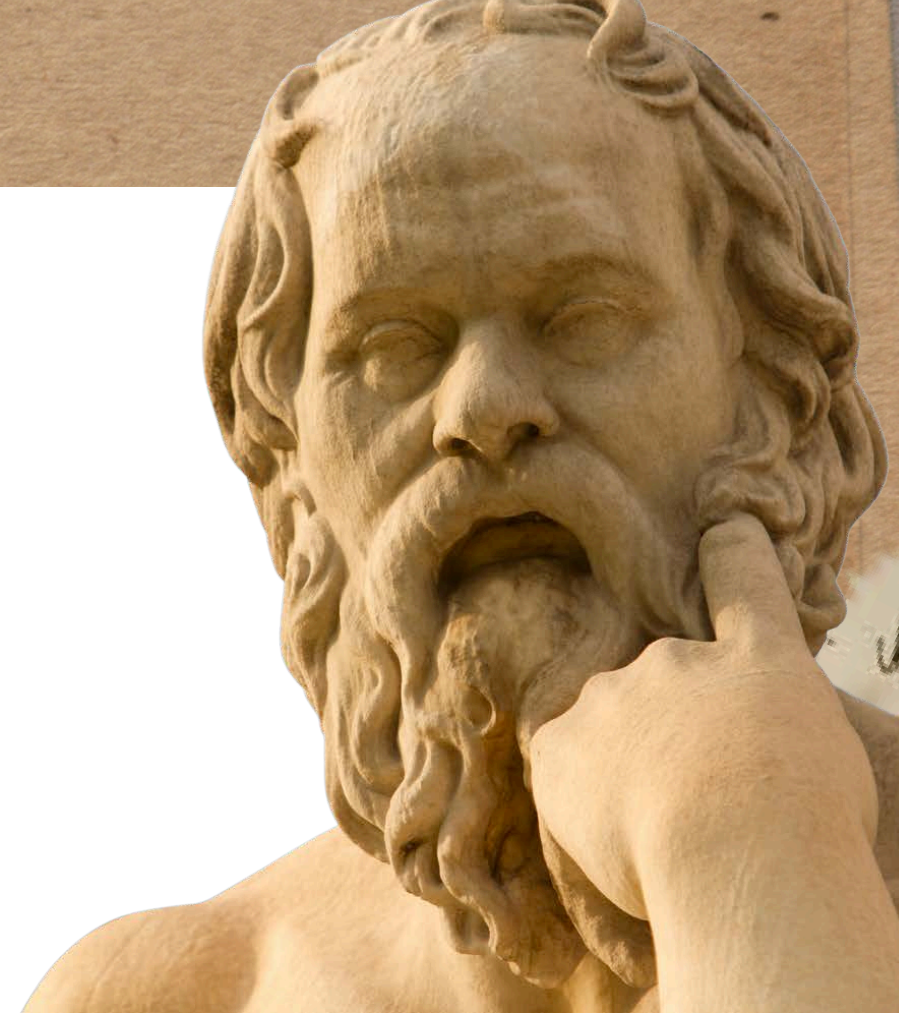


# METODOLOGÍA

- Mayéutica

Diálogo, más preguntas que respuestas.

- Clases expositivas y **participativas**.
- Uso de celular e internet como recurso pedagógico.
- Diálogos, debates y **metodología de conversación**.
- Trabajos en grupo y forma individual.
- Exposiciones grupales e individuales.
- No hay tarea para la casa.



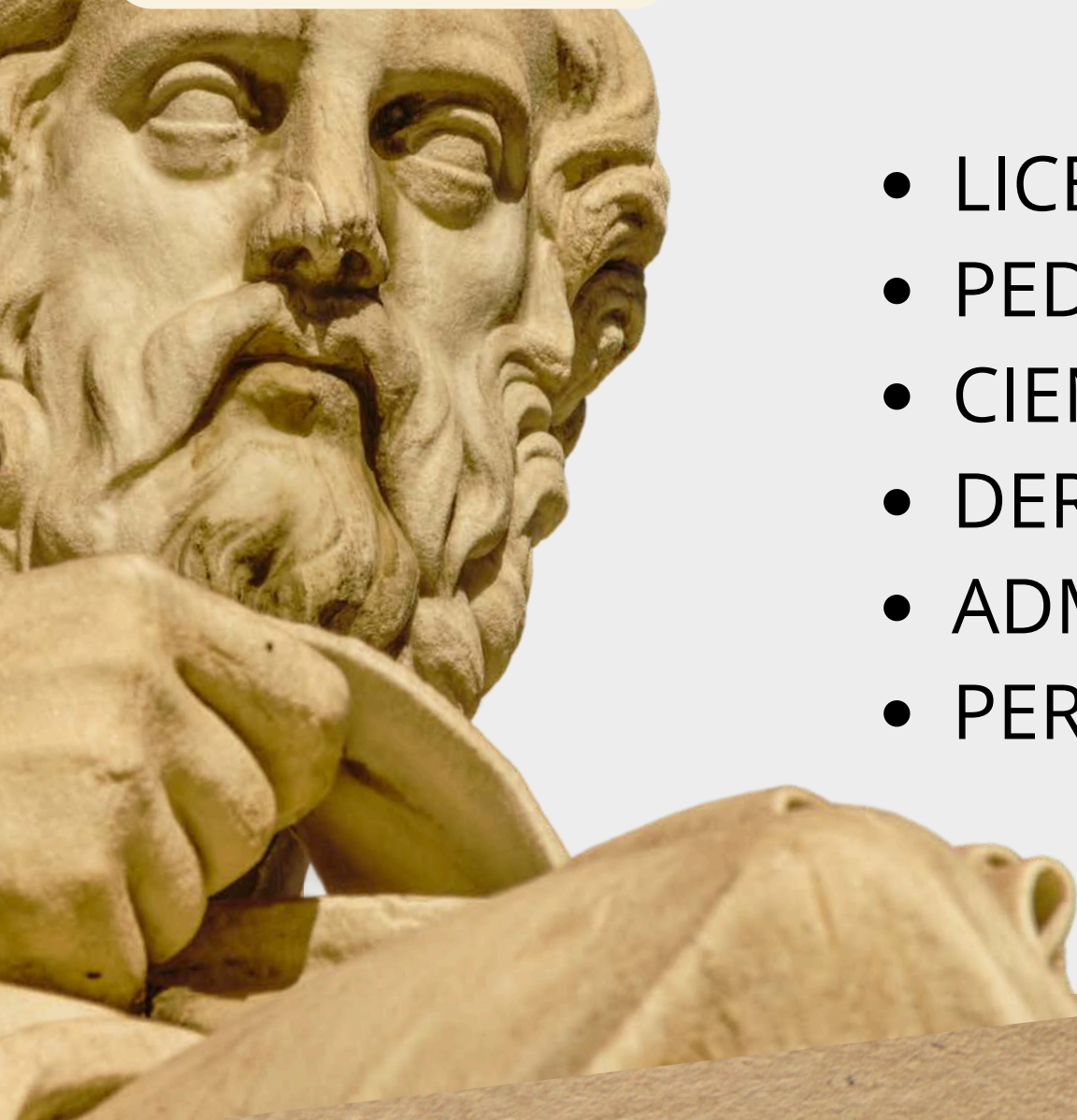


# EVALUACIONES

- Evaluaciones: escritas, orales, **exposiciones**.
- Evaluaciones acumulativas: guías, trabajos en clases.
- Ensayos.
- Debates.

- LICENCIATURA EN FILOSOFÍA
- PEDAGOGÍA EN FILOSOFÍA, LENGUAJE, HISTORIA
- CIENCIAS POLÍTICAS
- DERECHO
- ADMINISTRACIÓN
- PERIODISMO

**CARRERAS  
AFINES**





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



# **ACTIVIDADES Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

---

**Clases teórico-prácticas**

---

**Exposiciones**

---

**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): Educación financiera**

---

**Evaluaciones sumativas: Preparación PAES.**



# RELEVANCIA Y APLICACIÓN EN LA VIDA COTIDIANA:



## Economía

Entender la economía personal puede ayudar a tomar decisiones financieras responsables y beneficiosas.

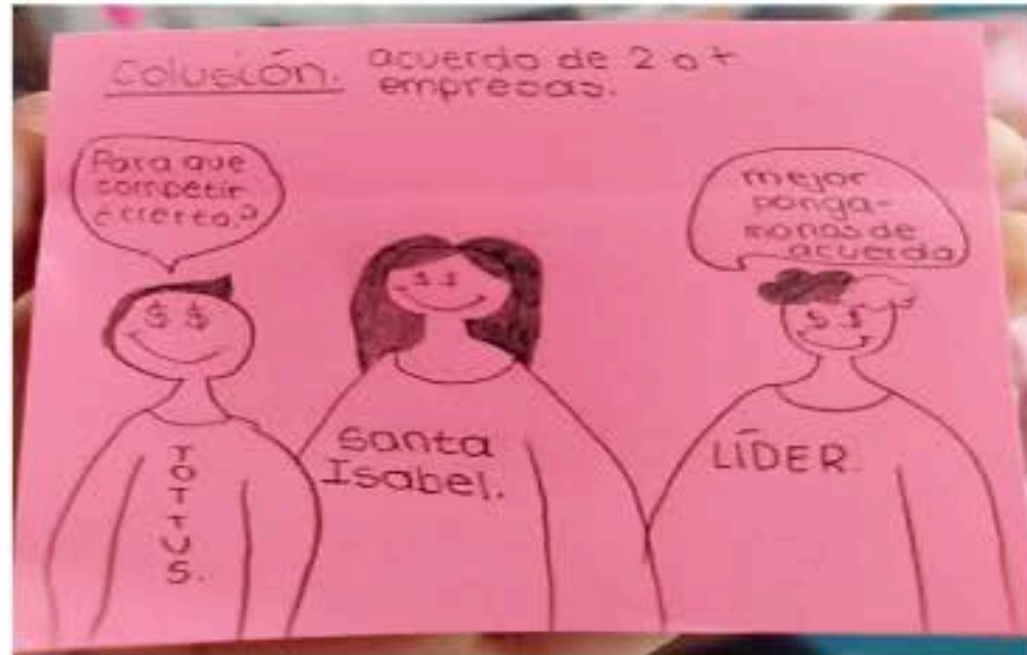
## OPORTUNIDADES PROFESIONALES Y ACADÉMICAS DE LA ECONOMÍA



- 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.



# ACTIVIDADES (GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA)



Unidad 2: Economía y Sociedad



Salida Pedagógica Museo Ruinas de Huanchaca (Geografía)



Salida Pedagógica Museo Ruinas de Huanchaca (Geografía)



Muestra Gastronómica (Geografía) Proceso.



Salida Pedagógica Museo Ruinas de Huanchaca (Geografía)



# **TESTIMONIOS Y EXPERIENCIAS DE ESTUDIANTES ANTERIORES EN ECONOMÍA**



**//**

**Nos gusta el electivo de Economía porque aprendemos cosas útiles para la vida, como manejar el dinero y entender cómo funciona el país. Las clases son entretenidas, el profe explica bien y nos hace pensar en temas actuales. Es un ramo interesante y diferente a los demás.**

**-Estudiantes III° A**

**Me gusta que me ayuda a entender sobre temas relevantes a nivel país al momento de tener conversaciones importantes. Me gusta la habilidad que se entrega para poder comprender temas económicos que tendremos que enfrentar eventualmente, así se me facilitarán en el futuro.**

**- Estudiantes III° B**





# **DESARROLLO DE DIVERSAS HABILIDADES**

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



# Artes Visuales, audiovisuales y Multimedias

*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.











Constanza Varas - III-B  
"Modelando el Pasado"  
Electivo de Artes visuales, multimedia y audiovisuales  
Técnica: modelado para modelar



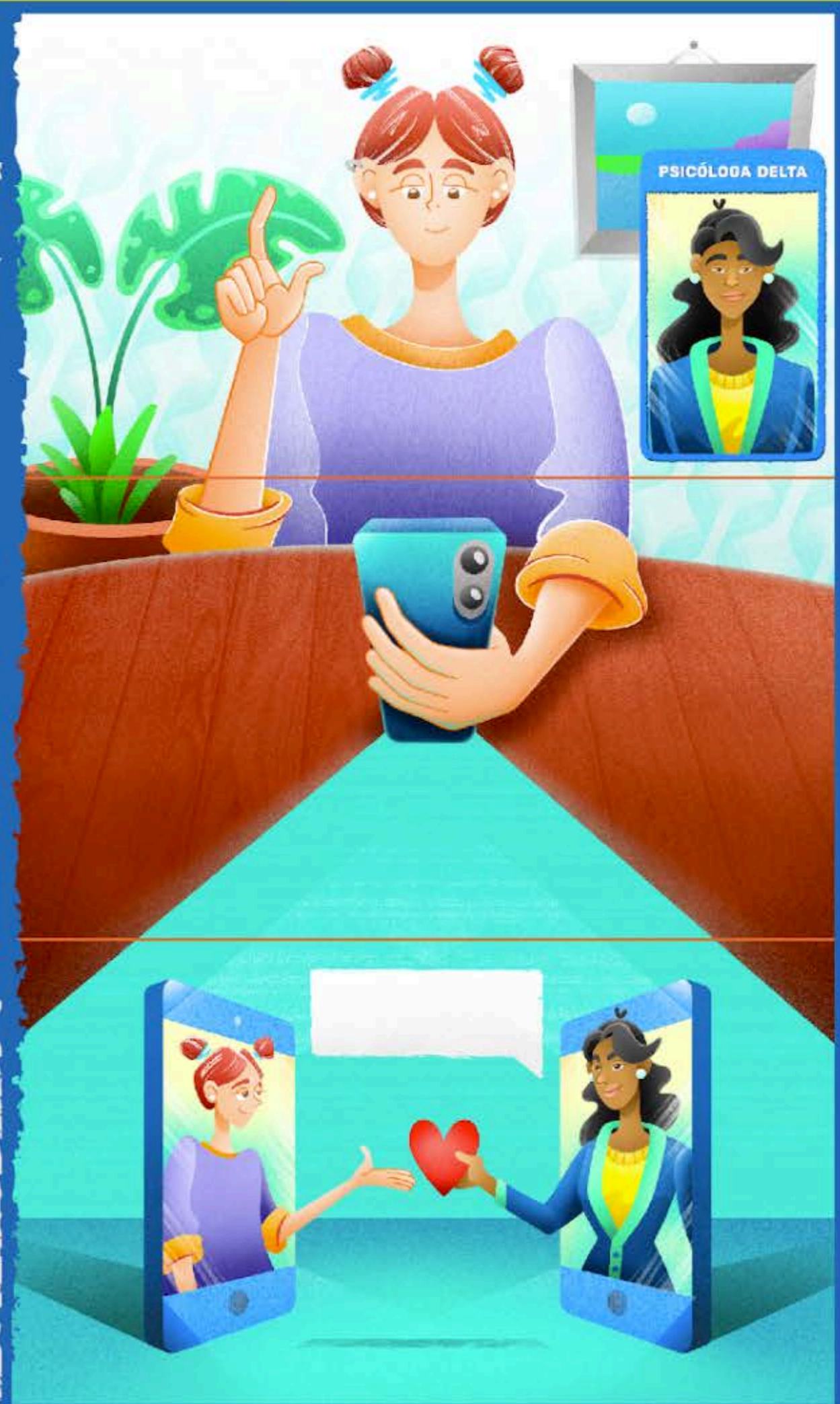




01

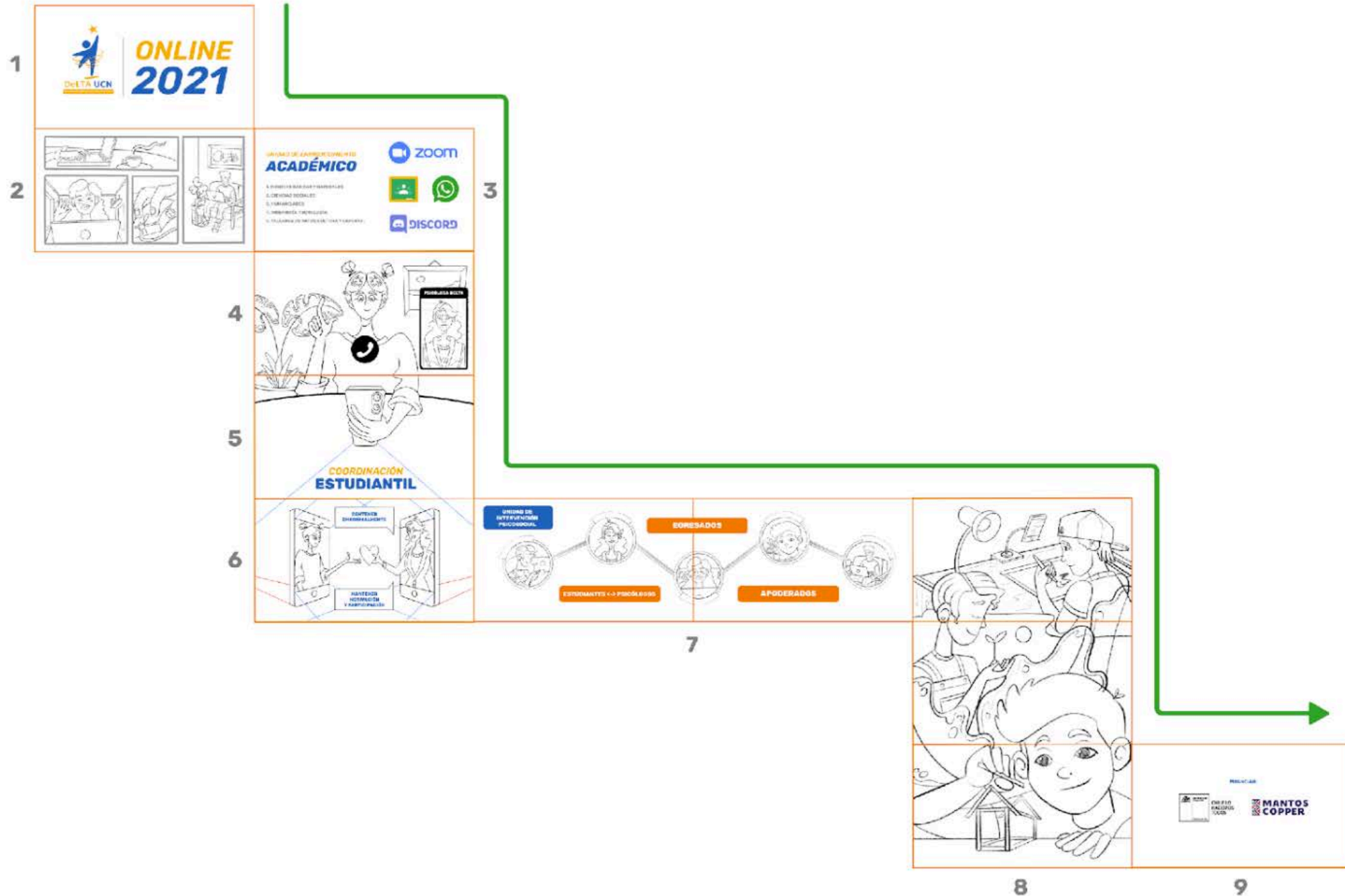


02





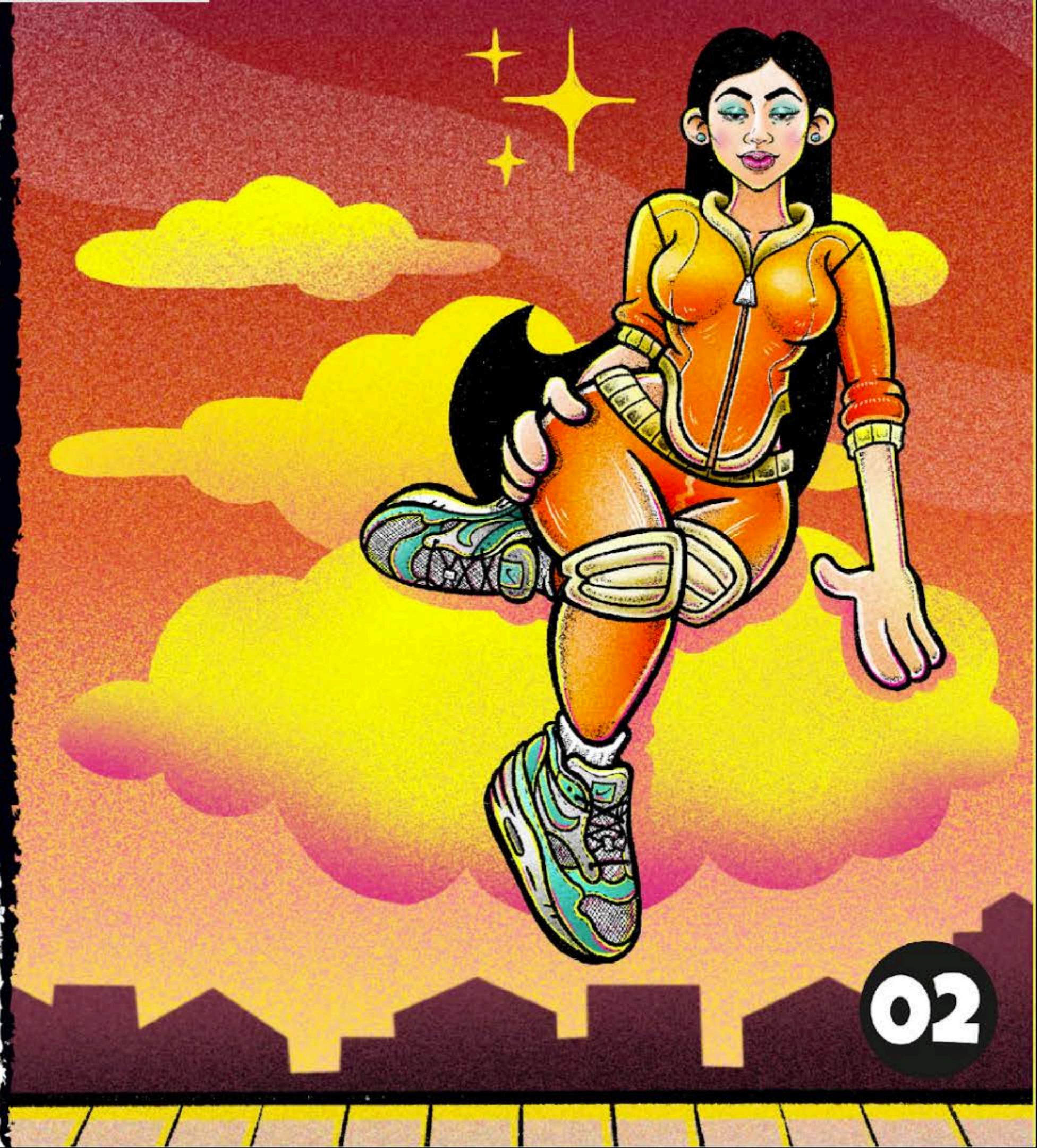
## MOVIMIENTOS DE CÁMARA







01



02

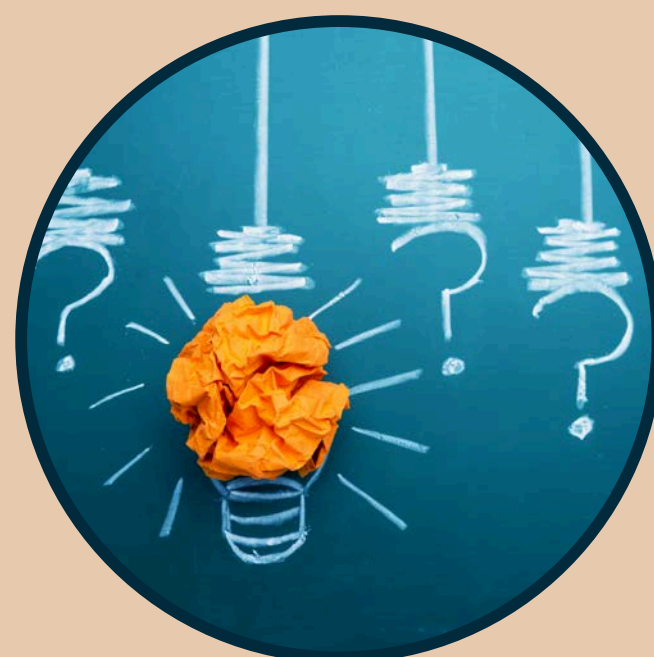




# ELECTIVO 3



**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*

ELECCIÓN DE ELECTIVO

# **GEOGRAFÍA, TERRITORIO Y DESAFÍOS SOCIOAMBIENTALES**



Profesora Ana María Garrote





# CONTENIDOS DE GEOGRAFÍA

UNIDADES	CONTENIDOS
<b>Unidad 1: Espacio geográfico y sus elementos (introducción).</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Concepto de geografía, y sus ramas (geografía física, humana e histórica)</b></li><li>• <b>Metodología de la investigación social</b></li></ul>
<b>Unidad 2: Paisaje natural y acción humana</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Modelo de desarrollo: Modelo monoexportador (1850-1930) y modelo ISI (1938-1973).</b></li><li>• <b>Legislación medioambiental</b></li></ul>
<b>Unidad 3: Organización y planificación territorial</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Riesgos y componentes.</b></li><li>• <b>Conflictos medioambientales.</b></li><li>• <b>Externalidades, impuestos pigouvianos y soluciones públicas</b></li></ul>
<b>Unidad 4: Desafíos y riesgos socionaturales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Mitos y realidades de los desastres socionaturales en Chile</b></li><li>• <b>Reimaginación de un desastre socio natural: ¿Qué pudimos hacer distinto?</b></li><li>• <b>Reorganización del espacio geográfico desde los riesgos socionaturales</b></li></ul>



# **ACTIVIDADES Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN**



**Aprendizaje basado en Proyecto (ABP)**



**Exposiciones: Muestra gastronómica**



**Exposición y representación de riesgos y conflictos medioambientales: Debates, maquetas**



**Trabajos grupales**



**Clases teórico-prácticas**



# RELEVANCIA Y APLICACIÓN EN LA VIDA COTIDIANA:



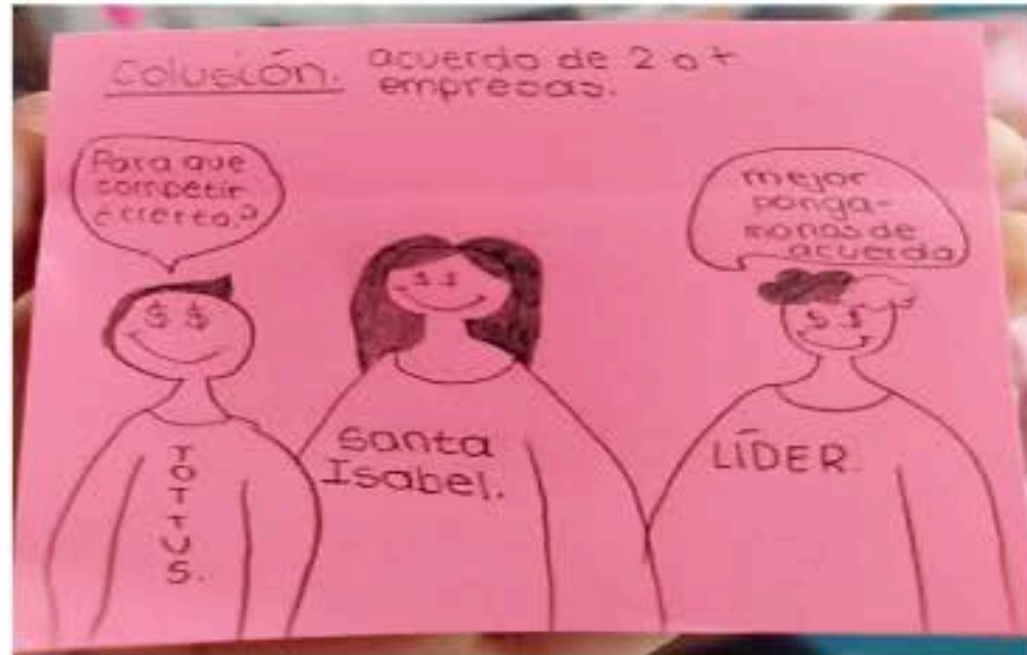
## Geografía

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





# ACTIVIDADES (GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA)



Unidad 2: Economía y Sociedad



Salida Pedagógica Museo Ruinas de Huanchaca (Geografía)



Salida Pedagógica Museo Ruinas de Huanchaca (Geografía)



Muestra Gastronómica (Geografía) Proceso.



Salida Pedagógica Museo Ruinas de Huanchaca (Geografía)



# **TESTIMONIOS Y EXPERIENCIAS DE ESTUDIANTES ANTERIORES EN GEOGRAFÍA**

**“Me gusta que hablan de temas relevantes sobre problemas actuales, y busca enseñar sobre cosas que eventualmente nos pueden servir en la vida cotidiana”**

**-Catalina Rivero**

**“Me gusta que son trabajos prácticos, grupales, es electivo diverso, habla de geografía relacionado con sociedad, temas medio ambientales, cultura y cosas dentro del territorio geográfico. Junto con el aprender que la geografía no es solo territorio, fauna y agricultura, sino el como el ser humano interviene en esto para mantener su vivencia”**

**-Pía Gordillo**

**“A mi parecer las clases de geografía me parecieron muy interesantes porque aprendí sobre distintos aspectos del espacio geográfico y cómo se relacionan con nuestra vida diaria. Me gustó que fue un espacio donde pudimos opinar y compartir ideas con respeto. En general, aprendí mucho y disfruté las clases.”**

**-Micaela Toro.**

**“Lo que más me gustó del electivo es que la mayoría de evaluaciones son bien dinámicas y entretenidas de hacer, también da la oportunidad de salir a varios lugares y también tienes la oportunidad de conocer nuevas personas”**

**-Anneliese Tafalla.**





# **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





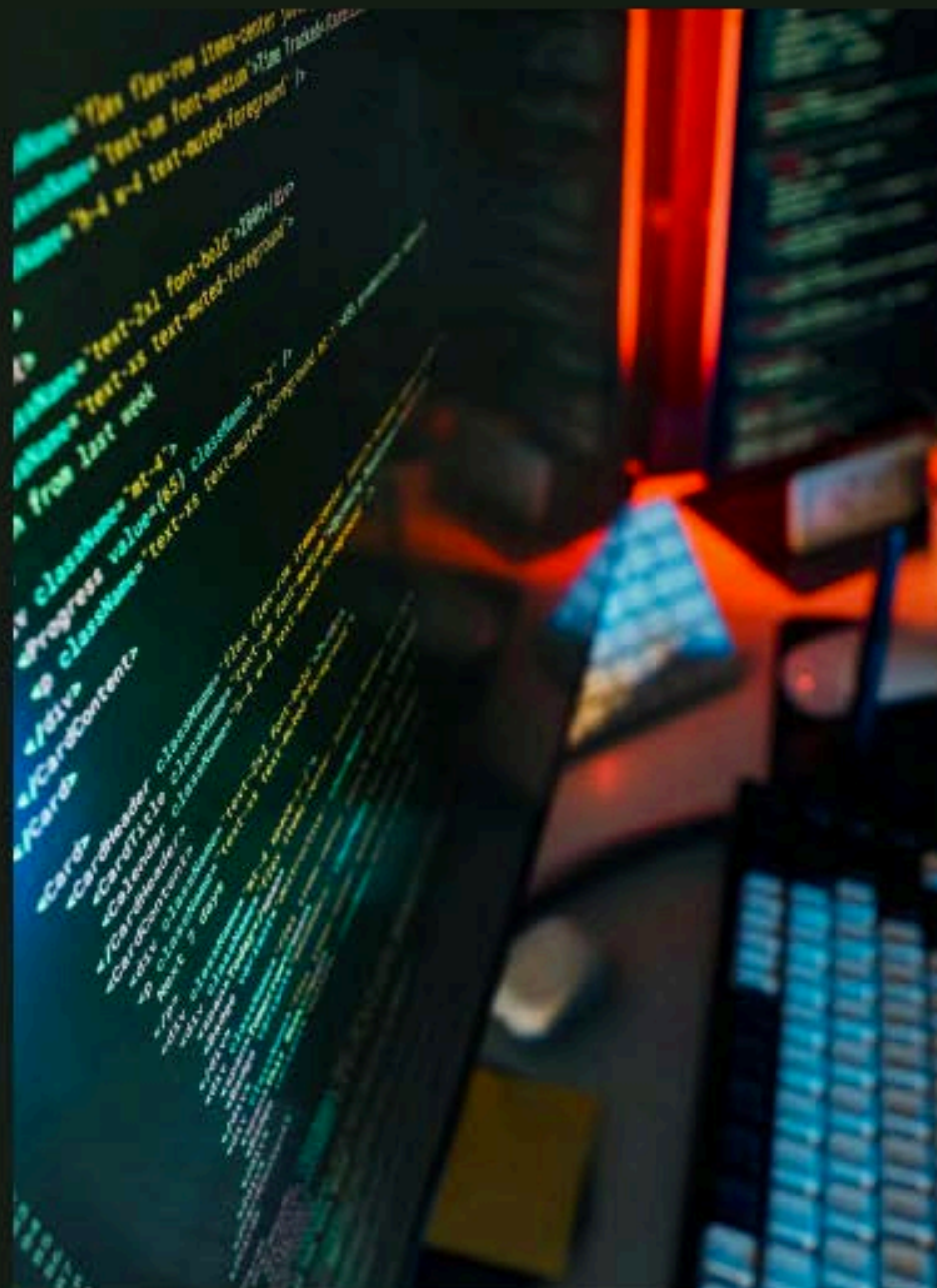
## **DESARROLLO DE DIVERSAS HABILIDADES**

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



# Pensamiento Computacional

*Javiera Muñoz*



# PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y PROGRAMACIÓN



ELECTIVOS III° Y IV° MEDIOS  
PROFESORA JAVIERA MUÑOZ

2026





# OBJETIVOS

**01**

Objetivos de aprendizaje y contenidos

**02**

Habilidades cognitivas, colaborativas y técnicas

# HABILIDADES

# METODOLOGÍA

**03**

Metodologías activas  
ABP

**04**

Entornos de desarrollo integrado  
Colaborativas

# HERRAMIENTAS

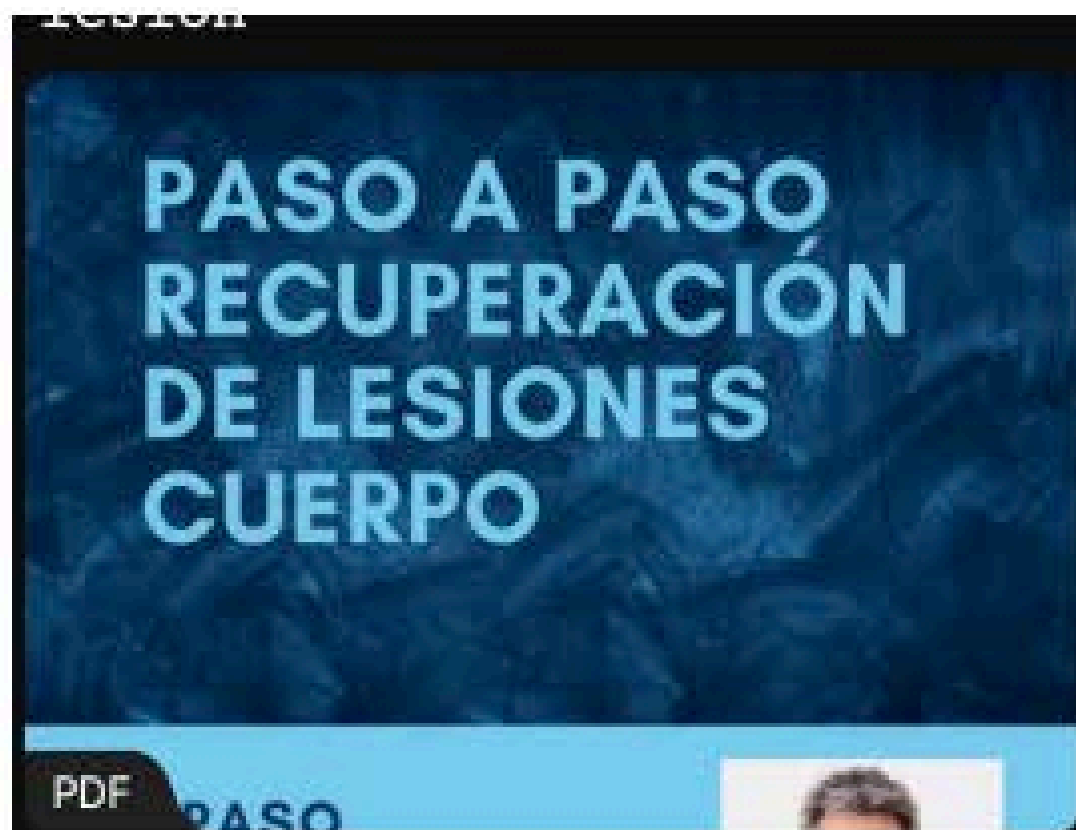
# PROYECCIÓN

**05**

Carreras técnicas y profesionales



# UNA NUEVA FORMA DE PENSAR...



```
def dragon():
    global ju, vida
    while vida > 0:
        if ju <= 0:
            print(Fore.RED + "¡Mas muerto! Fin del juego.")
            break

        ataque = input(Fore.YELLOW + "Escribe 'atacar' para atacar al dragón: ").strip()
        print("")
        time.sleep(2)

        if ataque == "atacar":
            chance = random.randint(1, 8)
            if chance == 1:
                crit()
            else:
                daño0 = random.randint(1, 3)
                if daño0 == 1:
                    jub()
                else:
                    daño2 = random.randint(1, 2)
                    if daño2 == 1:
                        jub()
                    else:
                        vida0()
            else:
                print(Fore.WHITE + "Comando no reconocido. Escribe 'atacar'")
                print("")
                time.sleep(1)

        if vida == 0 and ju > 0:
            print(Fore.MAGENTA + "🐉 ¡Mas derrotado al dragón... ¡Felicidades! 🎉")
            print("")
            print("")
            time.sleep(3)
            print(Fore.CYAN + "Detrás del dragón ya derrotado vas un cofre y corre hacia él.")
            print("")
            time.sleep(3)
```



# OBJETIVOS

**Es una forma de pensar que ayuda a:**

- **analizar problemas complejos**
- **descomponerlos**
- **buscar patrones**
- **crear modelos**
- **diseñar soluciones paso a paso**

El **pensamiento computacional** es una habilidad cognitiva y transversal, esencial para el siglo XXI, que combina el pensamiento lógico, analítico y creativo para resolver problemas de manera eficiente.

## Objetivos de Aprendizaje para 3° y 4° medio

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

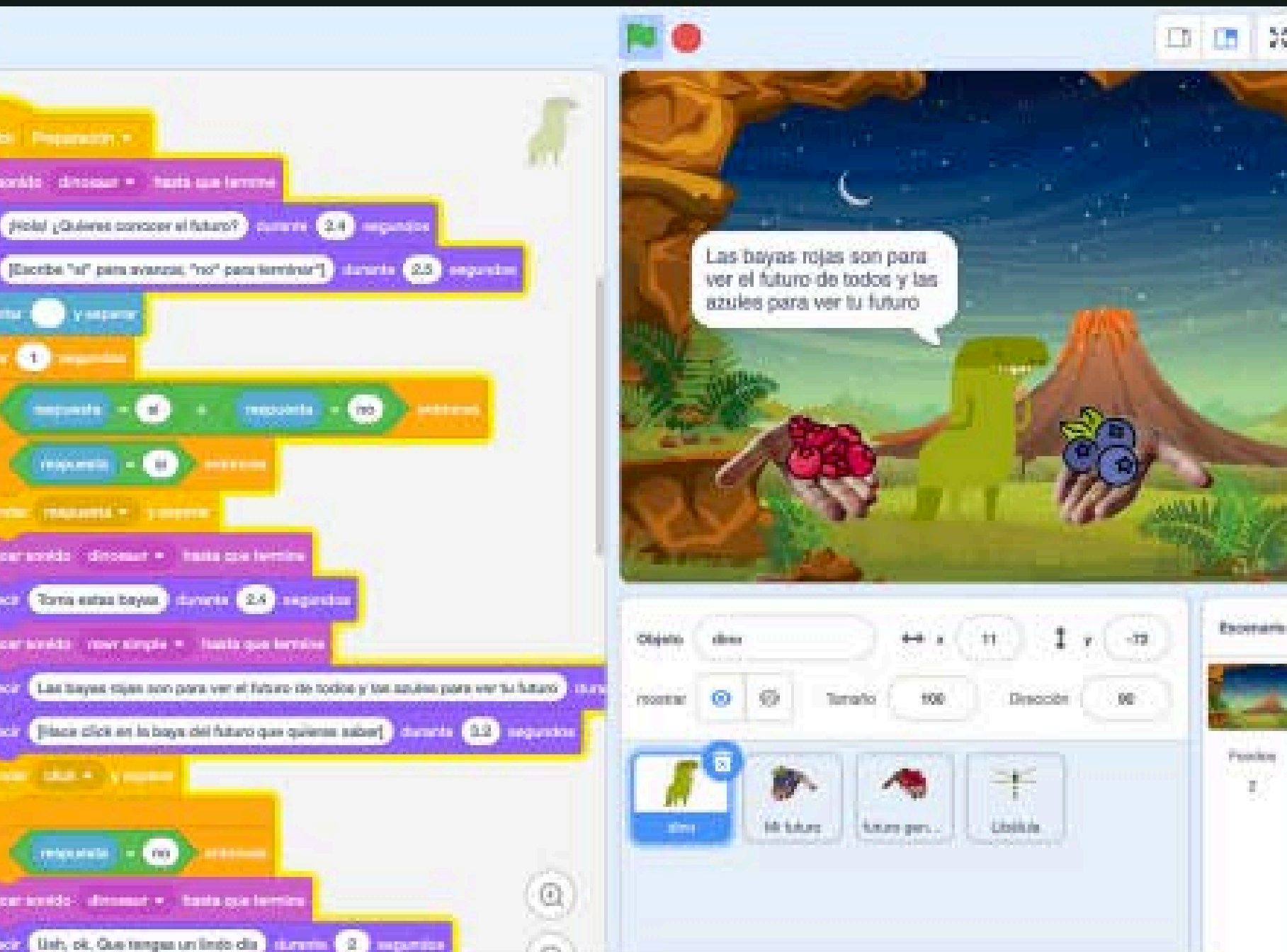
Conocimiento y comprensión

1. Aplicar conceptos de Ciencias de la Computación –abstracción, organización lógica de datos, análisis de soluciones alternativas y generalización– al crear el código de una solución computacional.
2. Representar diferentes tipos de datos en una variedad de formas que incluya textos, sonidos, imágenes y números.
3. Desarrollar y programar algoritmos para ejecutar procedimientos matemáticos, realizar cálculos y obtener términos definidos por una regla o patrón.
4. Crear aplicaciones y realizar análisis, mediante procesadores simbólicos, de geometría dinámica y de análisis estadístico.
5. Desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles y para dispositivos provistos de sensores y mecanismos de control.
6. Utilizar la tecnología digital, y la información personal y privada que esta contiene, de una forma creativa, respetuosa y responsable.





# HABILIDADES



## Habilidades cognitivas y de pensamiento computacional:

- Descomposición de problemas
- Reconocimiento de patrones
- Abstracción
- Análisis de sistemas
- Razonamiento lógico

## Habilidades socioemocionales y colaborativas:

- Trabajo en equipo
- Comunicación efectiva
- Responsabilidad y gestión del tiempo
- Escucha activa y empatía
- Toma de decisiones grupales

## Habilidades técnicas de programación:

- Uso de lenguajes de programación (Python y bloques)
- Comprensión de estructuras básicas (estructuras de datos, condicionales, ciclos)
- Resolución de errores
- Pensamiento algorítmico aplicado a contextos reales





El electivo se basa en **metodologías activas**, que sitúan al estudiante en el centro del aprendizaje y promueven la autonomía, la toma de decisiones y la resolución de problemas reales.

Entre ellas se incluyen el **Aprendizaje Basado en Proyectos** (ABP) y el **Aprendizaje Cooperativo**, donde los estudiantes aprenden haciendo, colaboran entre pares y aplican el pensamiento computacional para crear soluciones significativas y programas propios, como en el desarrollo de videojuegos, robots y reportes automáticos de estadísticas y gráficos.

# METODOLOGÍA



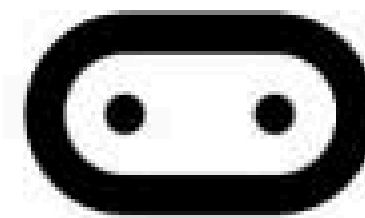
A small electronic device, possibly a microcontroller board, is placed on a wooden desk. It features a prominent red LED that is illuminated, and a blue LED that is not. The device is connected to a power source via a cable. In the background, a computer monitor and keyboard are visible on the desk.



# HERRAMIENTAS



**Colaborativas**



**Entorno de desarrollo integrado**







# Geometría 3D

Jose Zepeda

ELECTIVO

# GEOMETRÍA 3D

Prof. Jose Zepeda Jorquera



ELECTIVO

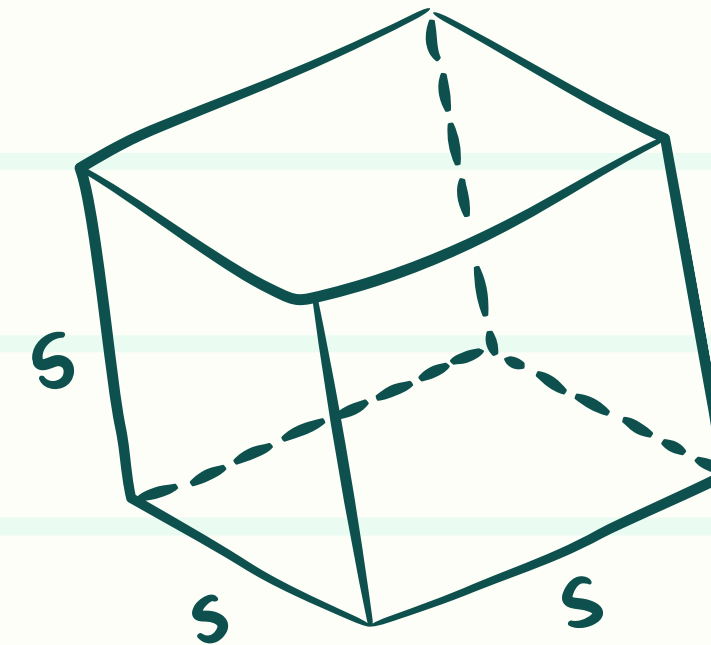
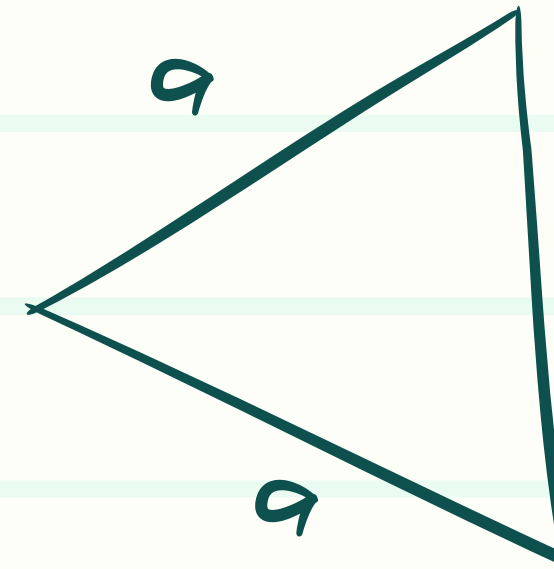
# GEOMETRÍA 3D

Prof. Jose Zepeda Jorquera



# PROPÓSITO 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.



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



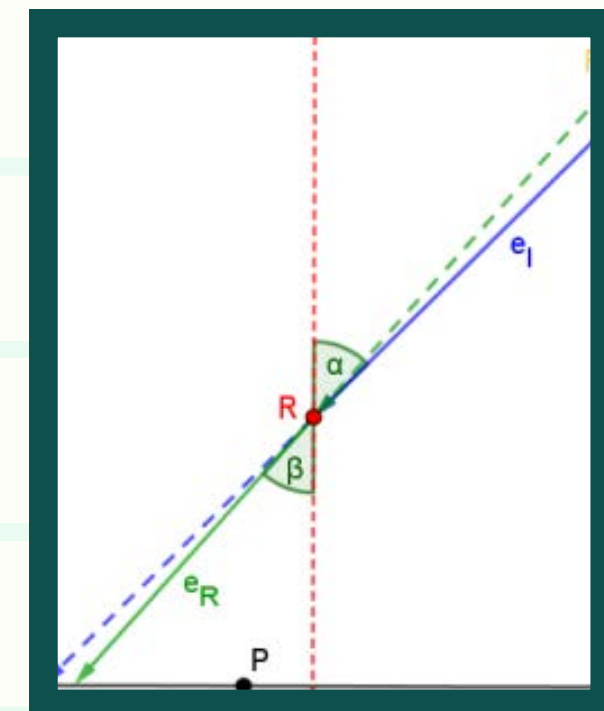
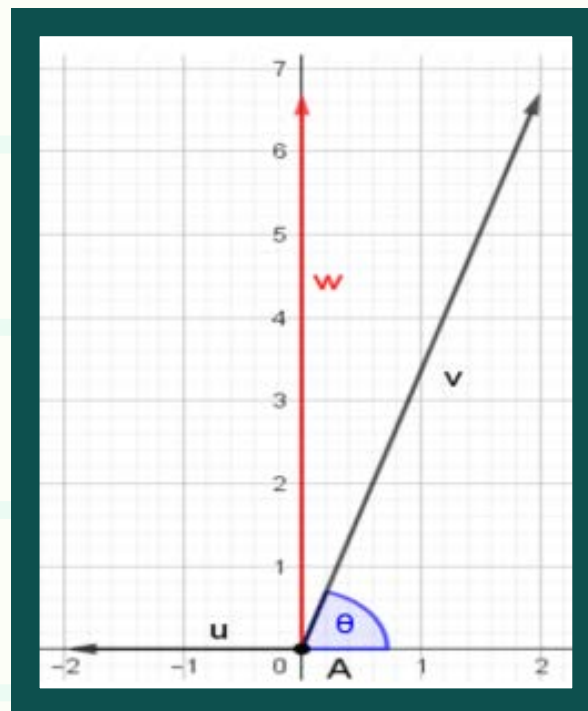


# UNIDAD 0: INTRODUCCIÓN GEOMETRÍA ANALÍTICA

Recordar los conocimientos básicos del plano cartesiano, ubicar puntos, rectas, vectores y figuras planas. Aplicando en situaciones de la vida diaria mostrando sus resultados de manera algebraica y gráfica

Actividades:

- 1) Representar elementos básicos de la geometría
- 2) Rectas y las proporcionalidades
- 3) Área y perímetro e isometría en figuras planas
- 4) Cónicas: sus ecuaciones y aplicaciones



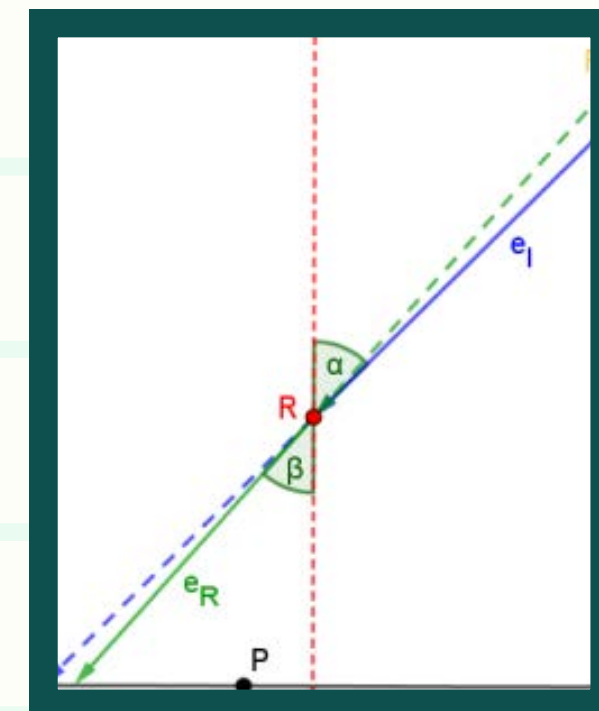
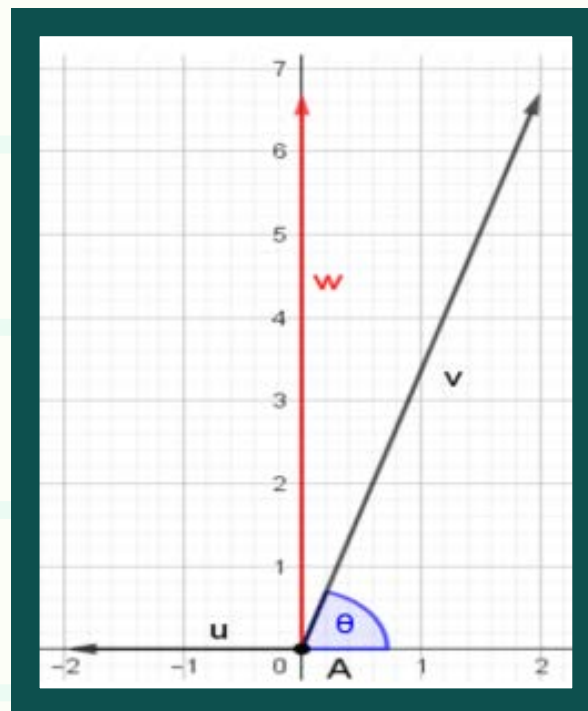


# UNIDAD 1: REPRESENTACIÓN VECTORIAL DE SITUACIONES Y FENÓMENOS

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



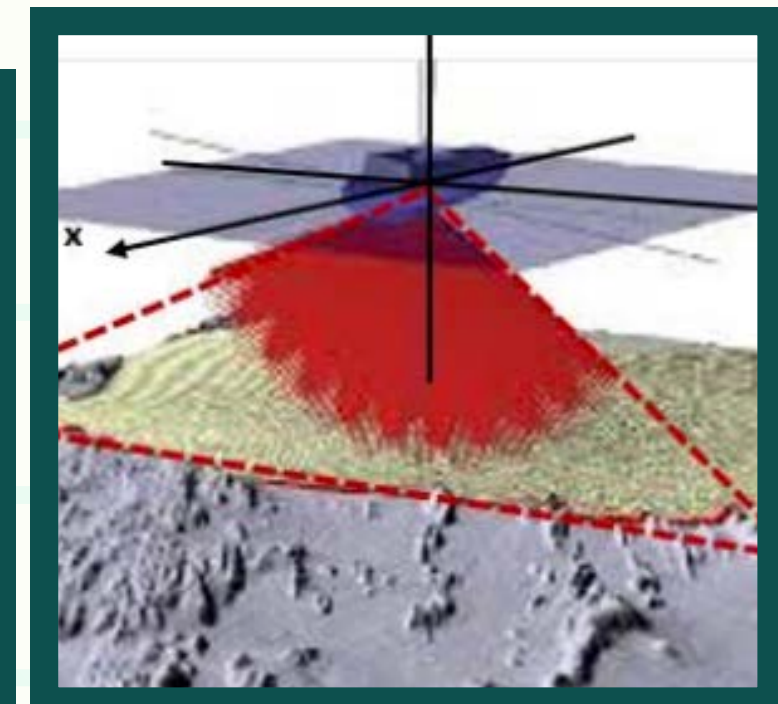
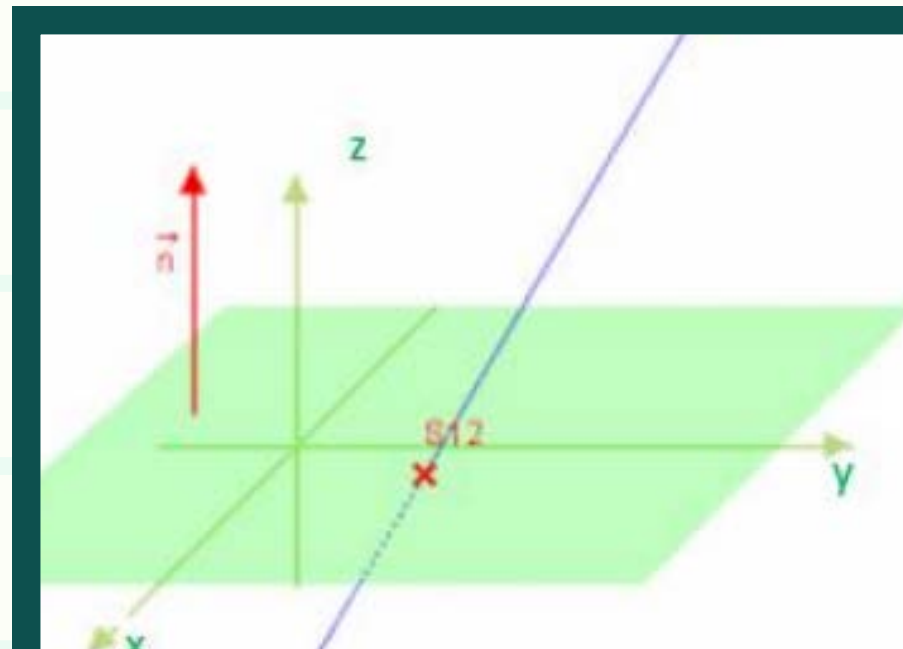
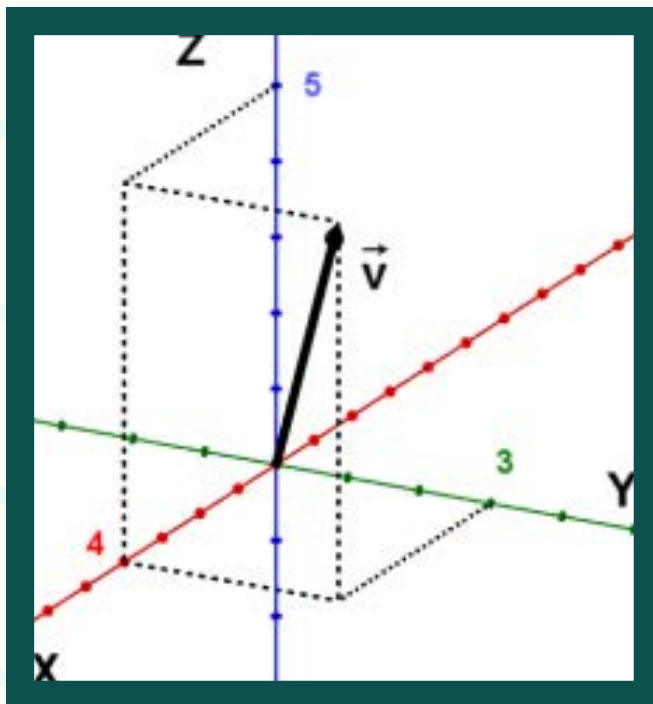


# UNIDAD 2: RECTAS Y PLANOS EN EL ESPACIO

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:

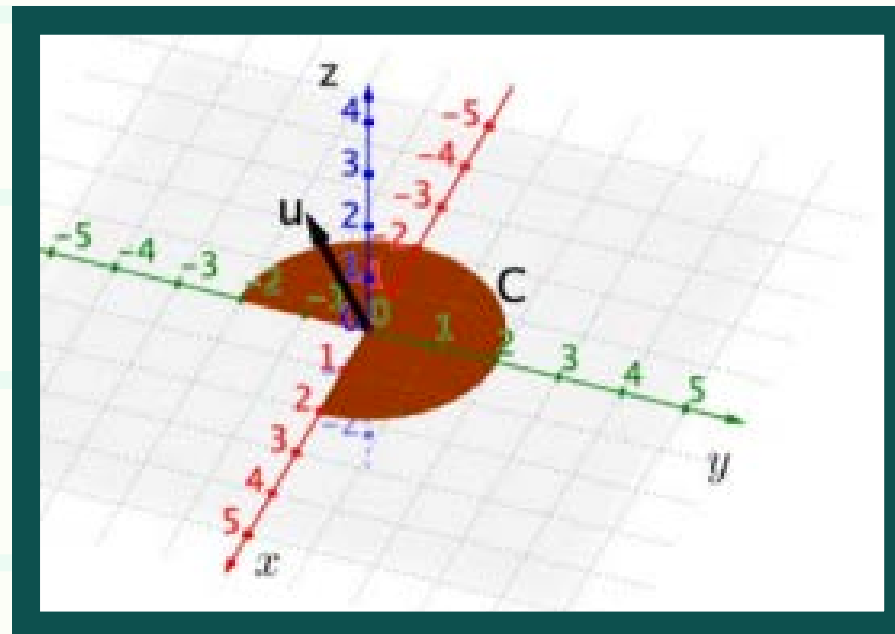
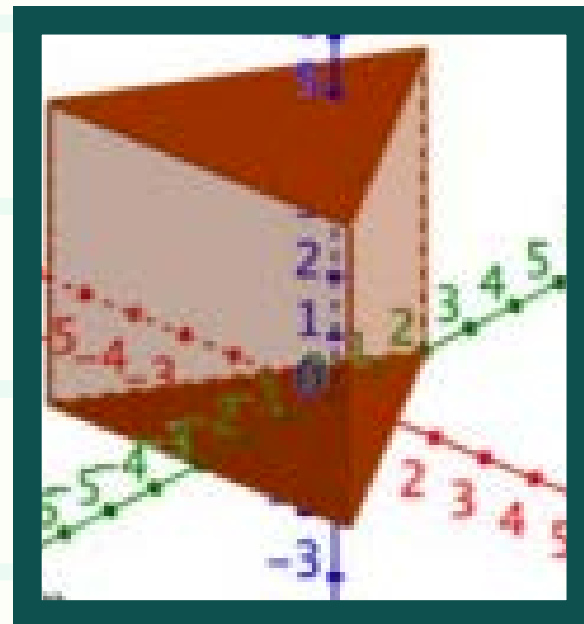
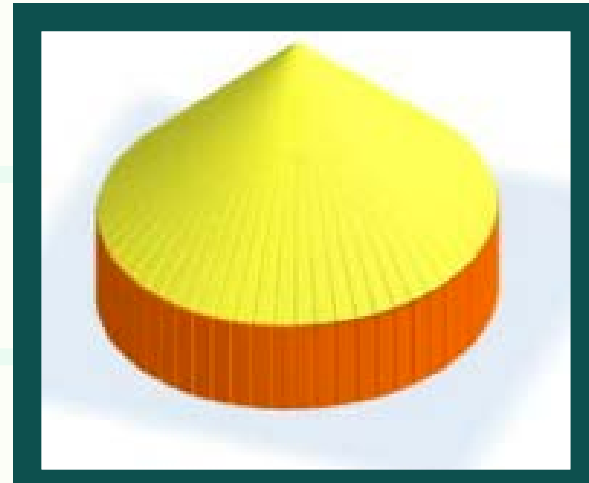
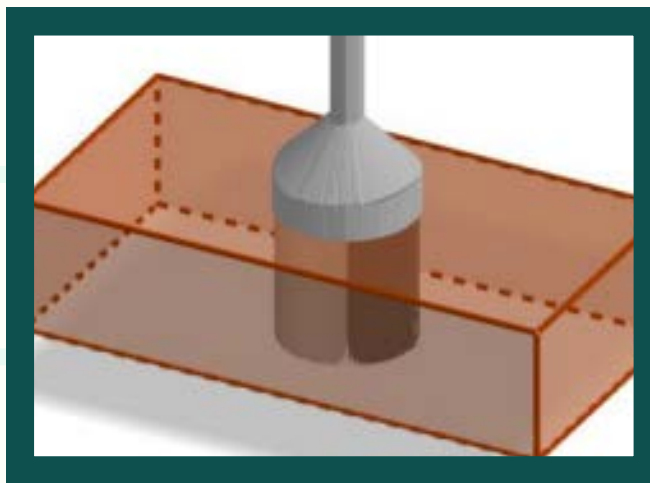
- 1) De la geometría plana a la geometría espacial
- 2) Rectas y planos en el espacio
- 3) Determinar la intersección de rectas con planos y de planos con planos
- 4) Resolver problemas que involucren mediciones en el sistema de coordenadas 3D





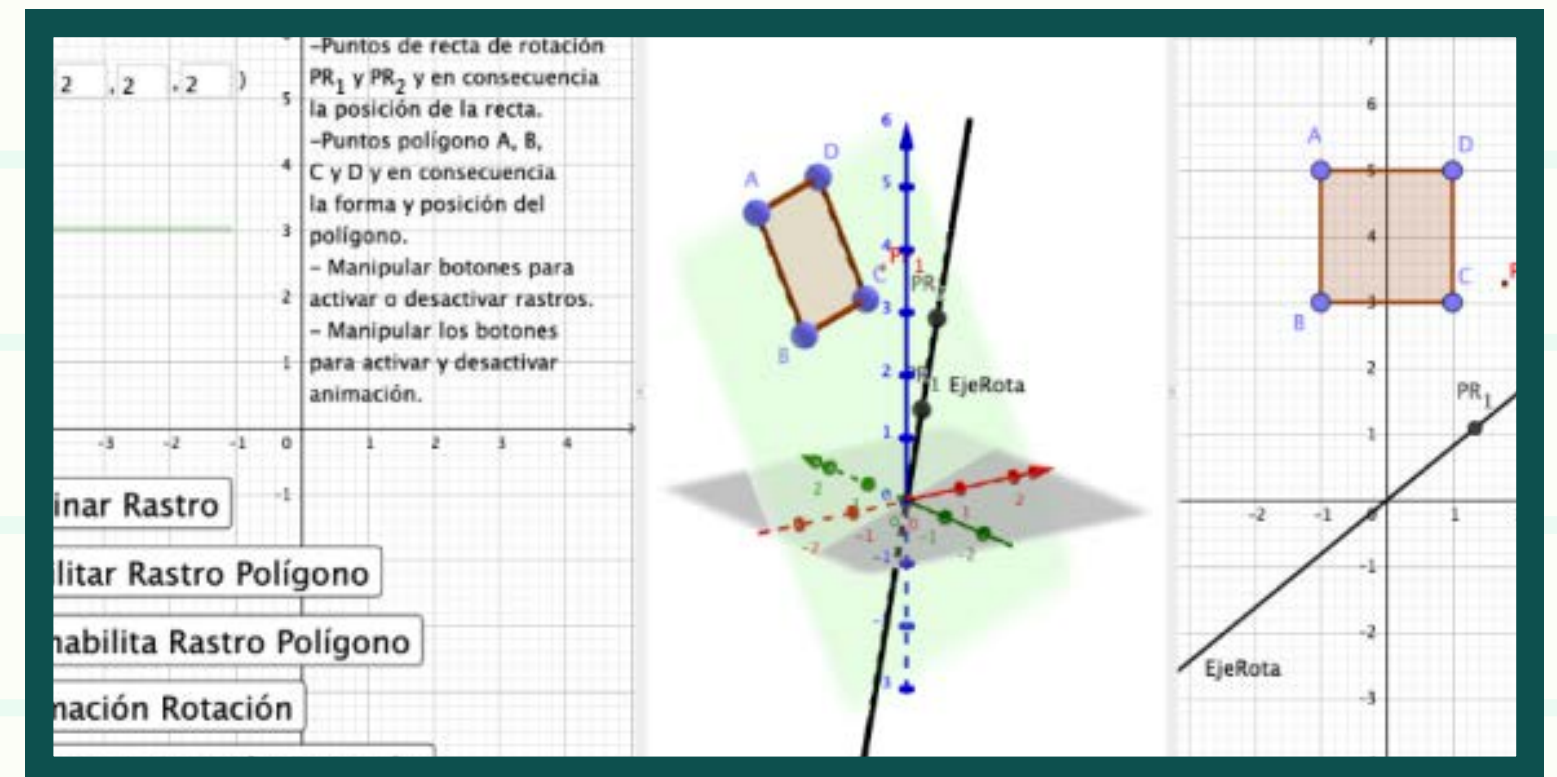
# UNIDAD 3: GENERACIÓN DE CUERPOS UTILIZANDO PATRONES GEOMÉTRICOS

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



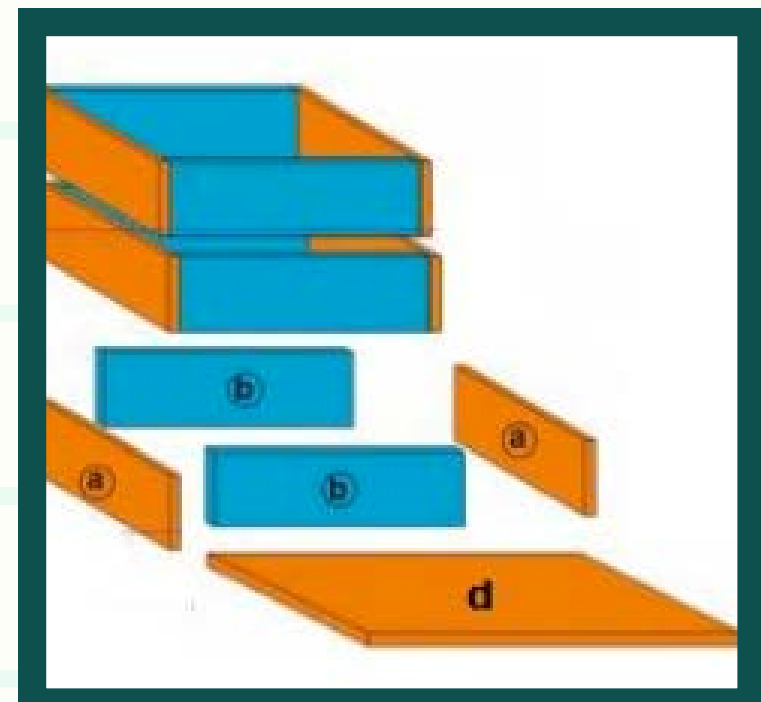
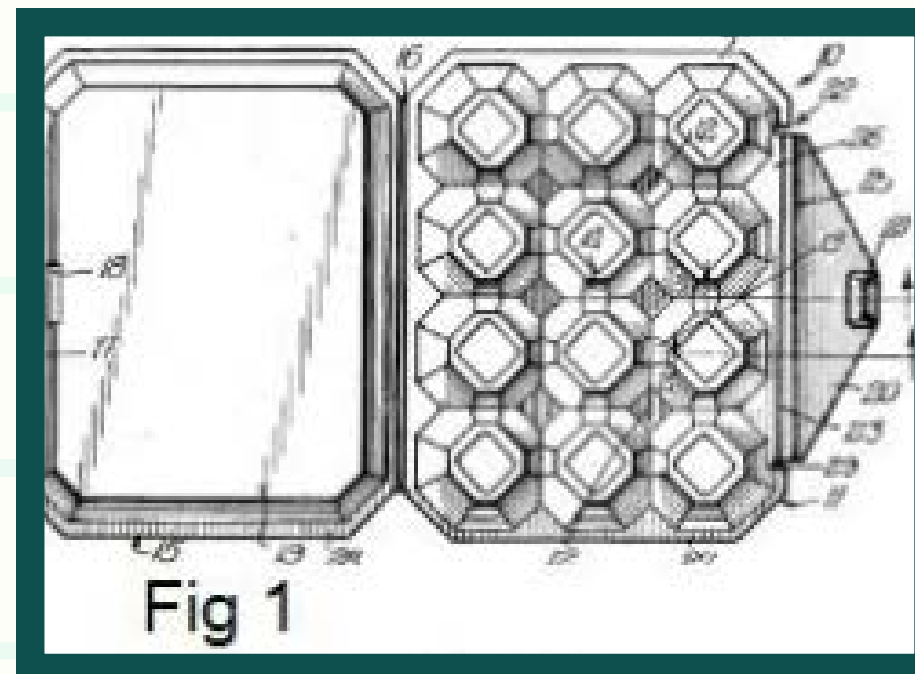
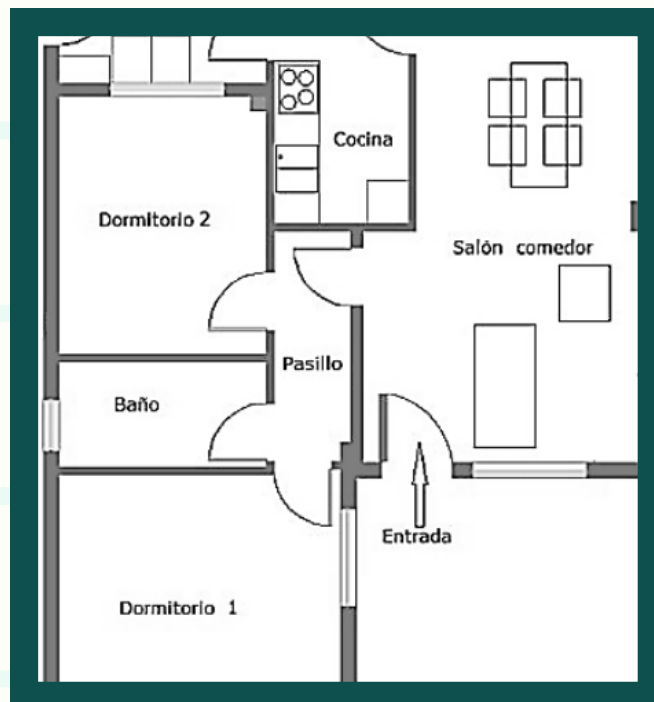


# UNIDAD 4: LOS OBJETOS CON SUS CARAS Y PERSPECTIVAS

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

01

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

02

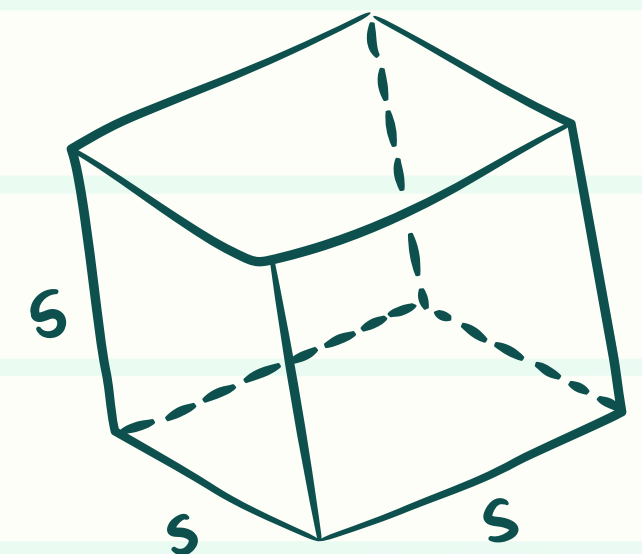
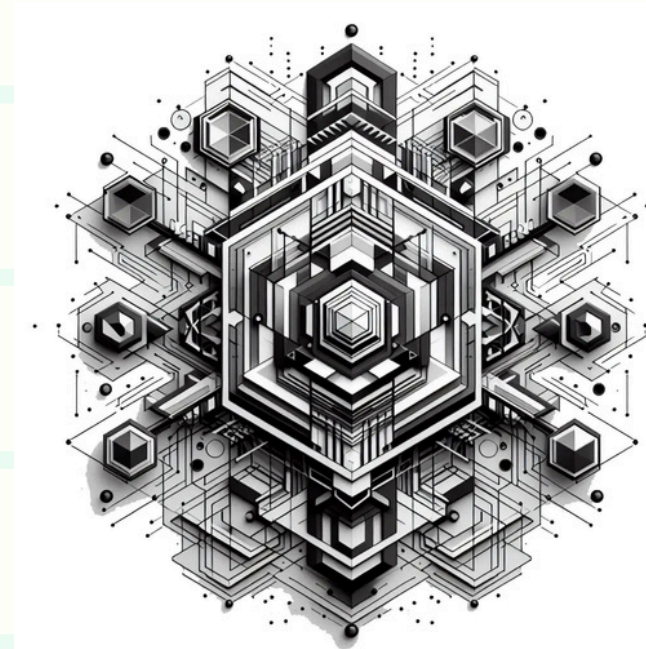
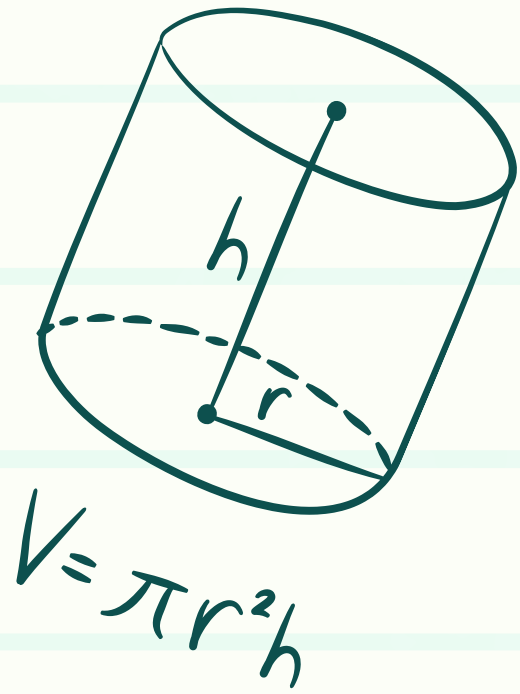
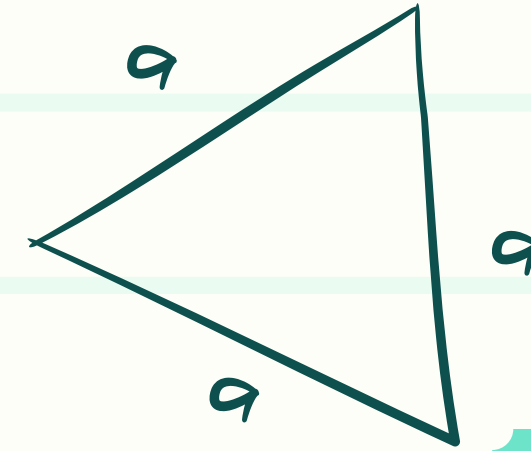
Revisión de guías  
de ejercicios y  
carpeta.

03

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

04

Proyecto  
transversal a los  
contenidos de la  
asignatura





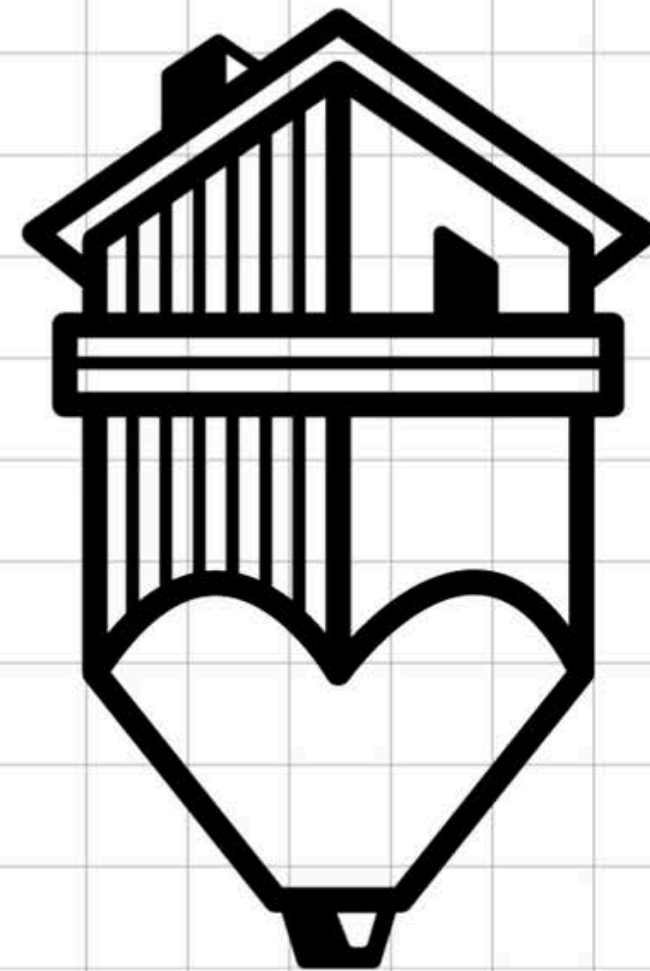
MUCHAS

GRACIAS



**Diseño y Arquitectura**

*Joaquín Castro*



**ELECTIVO DE**  
**ARQUITECTURA Y**  
**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



# 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.**





# CONTENIDOS:

**01**

**Desde una Mirada Funcional  
a una Estética.**

**02**

**Arquitectura y Diseño  
en Espacios Interiores.**

**03**

**Arquitectura y Diseño  
en Espacios Exteriores.**

**04**

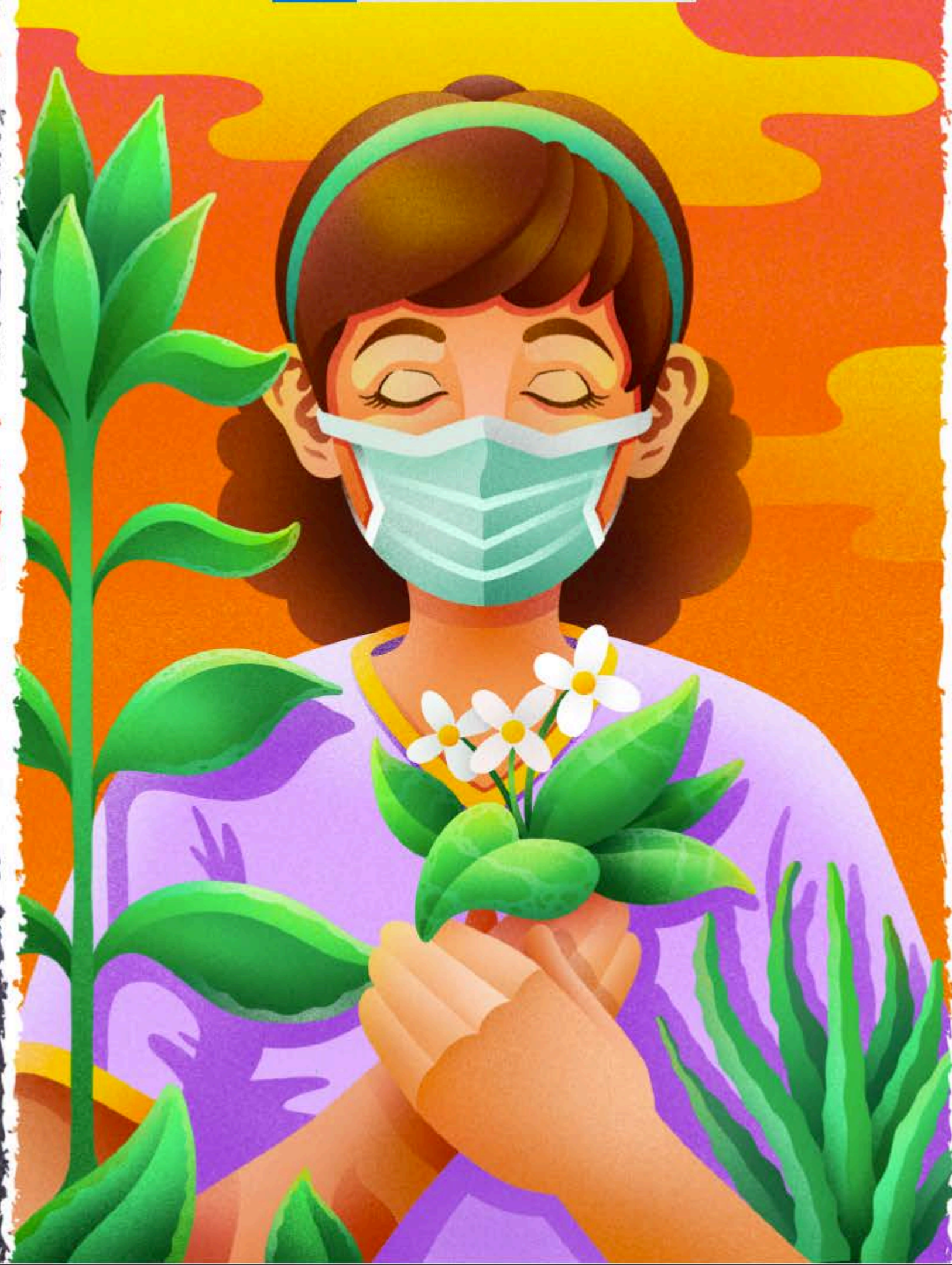
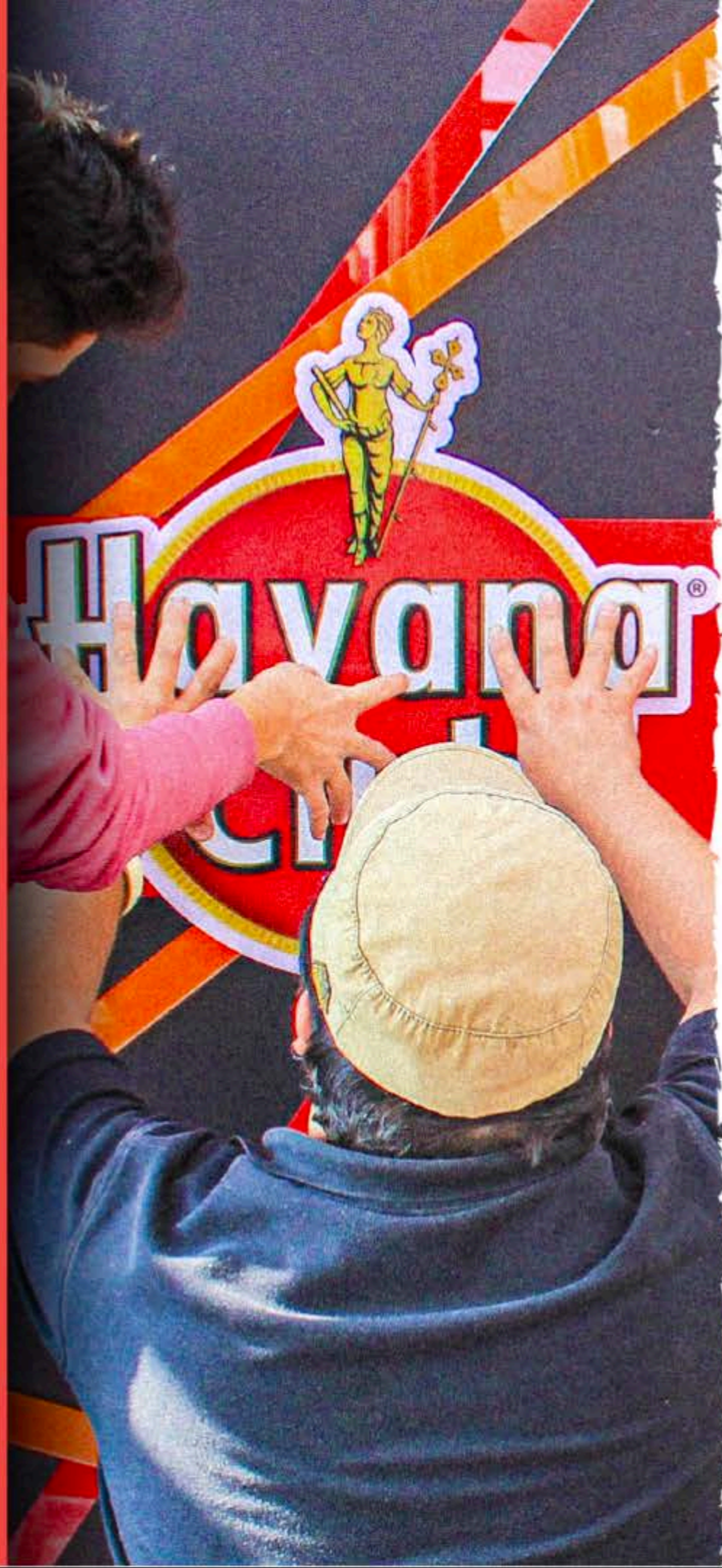
**Aportando a la Comunidad  
con Arquitectura y el Diseño.**















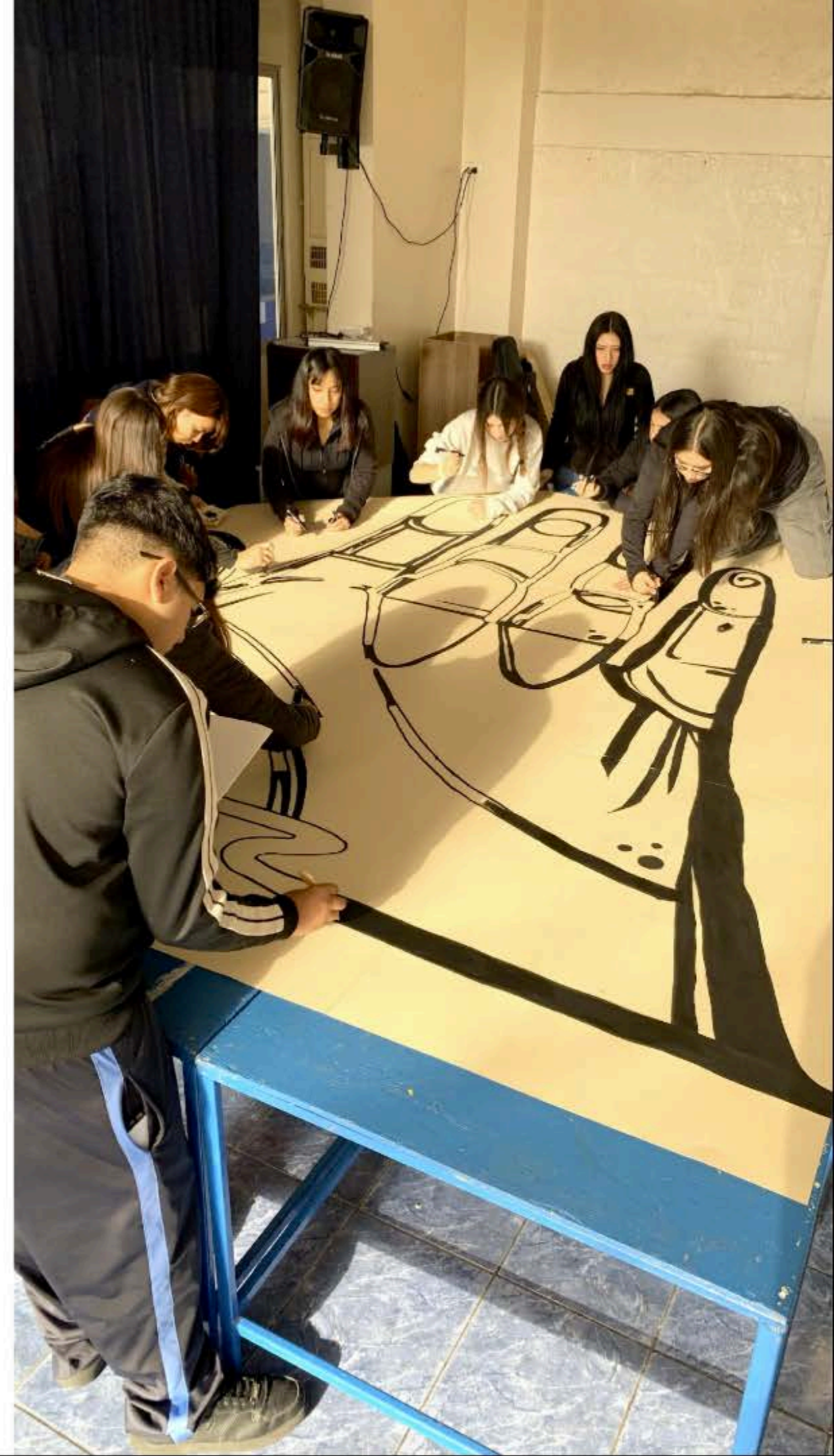


















# ELECTIVO PLAN COMÚN



## Religión

*Margarita Avaria*



## Música

*Sebastián Alfaro*



## Artes Visuales

*Daniela Farfán*





111° MEDIO 2026

# PROCESO DE ELECTIVIDAD

*Coordinación Académica*  
*The Giant School*