

Sinopsis de asignatura del Programa del Diploma del Bachillerato Internacional

Creatividad, Actividad y Servicio

Para alumnos que finalicen el Programa del Diploma a partir de 2017

El Programa del Diploma (PD) del IB, destinado a jóvenes de 16 a 19 años, es un programa educativo riguroso y equilibrado que constituye una excelente preparación para la universidad y la vida adulta. El PD aspira a formar alumnos informados y con espíritu indagador, a la vez que solidarios y sensibles a las necesidades de los demás, y fomenta el desarrollo del entendimiento intercultural y una mentalidad abierta, así como las actitudes necesarias para respetar y evaluar distintos puntos de vista. Los enfoques de la enseñanza y el aprendizaje son estrategias, habilidades y actitudes deliberadas que permean el entorno de enseñanza y aprendizaje. En el PD, los alumnos desarrollan habilidades de cinco categorías de los enfoques del aprendizaje: habilidades de pensamiento, de investigación, sociales, de autogestión y de comunicación.

Para garantizar la amplitud y la profundidad de los conocimientos y la comprensión, los alumnos deben elegir seis asignaturas de seis grupos diferentes: 1) Estudios de Lengua y Literatura; 2) Adquisición de Lenguas; 3) Individuos y Sociedades; 4) Ciencias; 5) Matemáticas y 6) Artes. Los alumnos pueden sustituir el curso de Artes por otro curso de uno de los otros cinco grupos. Los alumnos deben cursar entre tres y cuatro asignaturas de Nivel Superior (con 240 horas lectivas recomendadas) y el resto de Nivel Medio (con 150 horas lectivas recomendadas). El programa cuenta además con tres componentes troncales (la Monografía, Teoría del Conocimiento y Creatividad, Actividad y Servicio), que constituyen el eje central de su filosofía.

Las sinopsis de las asignaturas del PD del IB presentan cuatro componentes fundamentales de los cursos:

- I. Descripción y objetivos generales
- II. Descripción del programa

- III. Resultados del aprendizaje
- IV. Ejemplos de proyectos



I. Descripción y objetivos generales

Creatividad, Actividad y Servicio (CAS) es una parte central del Programa del Diploma. Con su enfoque holístico, CAS está diseñado para reforzar y ampliar el aprendizaje personal e interpersonal adquirido por los alumnos en el Programa de la Escuela Primaria (PEP) y el Programa de los Años Intermedios (PAI).

CAS se divide en tres áreas, **creatividad, acción y servicio**, que se definen de la siguiente manera:

- **Creatividad:** exploración y ampliación de ideas que conducen a un producto o una actuación originales o interpretativos
- **Actividad:** esfuerzo físico que contribuye a un estilo de vida sano
- **Servicio:** participación colaborativa y recíproca con la comunidad en respuesta a una necesidad real

El objetivo de CAS es desarrollar alumnos capaces de:

- Disfrutar una variedad de experiencias de CAS y encontrar relevancia en estas
- Reflexionar con un fin determinado acerca de sus experiencias
- Identificar metas, desarrollar estrategias y determinar más acciones para el crecimiento personal
- Explorar nuevas posibilidades, afrontar nuevos desafíos y adaptarse a nuevos roles
- Participar de manera activa en proyectos de CAS planificados, duraderos y colaborativos
- Comprender que son miembros de comunidades locales y globales y que tienen responsabilidades los unos con los otros y con el entorno

Una **experiencia** de CAS es una actividad específica en la que el alumno trabaja con una o varias de las tres áreas de CAS. Puede ser un evento puntual o una serie de eventos. Un **proyecto** de CAS es una serie colaborativa de experiencias de CAS secuenciales de una duración mínima de un mes. Normalmente, el **programa** de CAS de un alumno combina experiencias puntuales y continuas que pueden ser planificadas y no planificadas. Todas son valiosas y pueden conducir al desarrollo personal. Sin embargo, un programa de CAS significativo no debe limitarse a una mera serie de experiencias puntuales no planificadas. Los alumnos deben participar en al menos un proyecto de CAS durante el programa.

II. Descripción del programa

El programa de CAS comienza formalmente al inicio del PD y continúa de manera regular durante al menos **18 meses** con un equilibrio razonable entre creatividad, actividad y servicio.

Una experiencia de CAS:

- Debe encajar dentro de una o varias de las áreas de CAS
- Debe basarse en algún interés, alguna habilidad, algún talento personales, o en alguna oportunidad de crecimiento
- Debe proporcionar oportunidades de desarrollar los atributos del perfil de la comunidad de aprendizaje del IB
- No debe utilizarse en los trabajos que realicen los alumnos en sus asignaturas del PD ni formar parte de ellos

Los alumnos de CAS reciben orientación en el colegio a través de una variedad de recursos, como el Manual de CAS del colegio, sesiones informativas y reuniones. Además, los alumnos tienen tres entrevistas formales con el coordinador o asesor de CAS del colegio.

Normalmente, las experiencias de servicio de los alumnos incluyen las siguientes etapas:

- Investigación, preparación y acción para cubrir una necesidad identificada
- Reflexión continua sobre experiencias significativas en la que basarse para la toma de decisiones y la resolución de problemas
- Demostración para compartir lo que ha sucedido

Todos los alumnos de CAS deben mantener y completar una **carpeta de CAS** que muestre su trabajo en este programa. La carpeta de CAS es una recopilación de pruebas que muestra experiencias de CAS y reflexiones del alumno, y no se evalúa de manera formal.

El programa de CAS de cada colegio se evalúa como parte de la evaluación del programa y el proceso de autoevaluación habitual por el que se valora la implementación completa del PD en el colegio.

Mostrar habilidades de trabajo en equipo y reconocer los beneficios del trabajo colaborativo	Los alumnos son capaces de identificar, demostrar y discutir de manera crítica los beneficios y las dificultades de la colaboración que hayan aprendido mediante experiencias de CAS.
Mostrar compromiso con cuestiones de importancia global	Los alumnos son capaces de identificar y demostrar su comprensión de cuestiones globales, tomar decisiones responsables y realizar acciones adecuadas en respuesta a la cuestión, ya sea a escala local, nacional o internacional.
Reconocer y considerar el aspecto ético de las decisiones y las acciones	Los alumnos muestran conciencia de las consecuencias de las decisiones y las acciones al planificar y llevar a cabo experiencias de CAS.

III. Resultados del aprendizaje

La culminación de CAS se basa en el logro de los siete **resultados del aprendizaje de CAS** por parte del alumno. Mediante la carpeta de CAS, los alumnos aportan al colegio pruebas que muestran el logro de cada resultado del aprendizaje. Algunos resultados del aprendizaje pueden alcanzarse varias veces, mientras que otros pueden lograrse con menor frecuencia. Mediante la carpeta de CAS, los alumnos aportan al colegio pruebas de que han alcanzado cada resultado del aprendizaje al menos una vez a lo largo de su programa de CAS.

Resultado del aprendizaje	Descriptor
Identificar en uno mismo los puntos fuertes y las áreas en las que se necesita mejorar	Los alumnos son capaces de verse a sí mismos como individuos con distintas habilidades, algunas más desarrolladas que otras.
Mostrar que se han afrontado desafíos y se han desarrollado nuevas habilidades en el proceso	Un nuevo desafío puede ser una experiencia desconocida o la ampliación de una existente. Las habilidades desarrolladas o recién adquiridas pueden mostrarse mediante experiencias nuevas o mediante mayores conocimientos en un área establecida.
Mostrar cómo iniciar y planificar una experiencia de CAS	Los alumnos pueden articular las etapas desde la concepción de una idea hasta la ejecución de un plan para experiencias de CAS individuales o colaborativas. Para mostrar su conocimiento y conciencia, los alumnos pueden basarse en una experiencia previa o poner en marcha una nueva idea o un nuevo proceso.
Mostrar compromiso y perseverancia en las experiencias de CAS	Los alumnos muestran una participación regular y un compromiso activo en CAS.

IV. Ejemplos de proyectos

- Creatividad: Un grupo de alumnos planifica, diseña y crea un mural.
- Actividad: Los alumnos organizan un equipo deportivo en el que participan, con sesiones de entrenamiento y partidos contra otros equipos.
- Servicio: Los alumnos organizan y llevan a cabo labores de apoyo escolar para personas necesitadas.
- Servicio y actividad: Los alumnos planifican la plantación y el mantenimiento de un jardín con miembros de la comunidad local, y participan en el trabajo físico.
- Creatividad, actividad y servicio: Los alumnos ensayan y representan una producción de danza para una residencia de ancianos de la comunidad.

Acerca del IB: Durante casi 50 años, el IB se ha forjado una reputación por sus programas educativos estimulantes, exigentes y de calidad que forman jóvenes con mentalidad internacional y los preparan para afrontar los desafíos de la vida del siglo XXI y para contribuir a crear un mundo mejor y más pacífico.

Para obtener más información sobre el Programa del Diploma del IB, visite www.ibo.org/es/programmes/diploma-programme/.

Las guías completas de las asignaturas se pueden consultar en el Centro pedagógico en línea (CPeL) del IB o se pueden adquirir en la tienda virtual del IB: <http://store.ibo.org>.

Para saber más acerca de cómo el PD prepara a los alumnos para la universidad, visite www.ibo.org/es/university-admission o envíe un correo electrónico a recognition@ibo.org.