

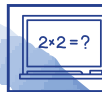
> **CURSO  
IKASTURTEA  
2019/2020**

> **MATRIKULA IREKITA  
MATRÍCULA ABIERTA**

**2-5 URTE HAUR HEZKUNTZA,  
6-16 URTE LEHEN ETA BIGARREN HEZKUNTZA**

**INNOVAMOS  
EN TODOS LOS  
SENTIDOS**

2-16



**SARTU!**

**iVen a conocernos!**  
Etorri eta ezagutu gaitzazu!



**MADRE DE DIOS  
IKASTETXEA**

**KRISTAU ESKOLA**

[www.madredediosikastetxea.com](http://www.madredediosikastetxea.com)

# UN SISTEMA EDUCATIVO INNOVADOR Y DE CALIDAD

Ofrecemos un modelo educativo innovador aprovechando al máximo las posibilidades de los niños y las niñas, desarrollando y potenciando sus habilidades y capacidades.

HAUEK DIRA  
IKASTETXEKO  
IRAKASKUNTZA  
EREDUAK

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

El cerebro tiene plasticidad, es moldeable. El aprendizaje es dinámico, no lineal e interconectado. La clave del aprendizaje ya no es la transmisión de información, sino la estimulación sensorial, emocional y cognitiva. Según Gardner tenemos múltiples inteligencias, no sólo una.

Así habla de nueve inteligencias: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinética, intrapersonal, interpersonal, naturalista y existencial. Nuestra opción, desde este modelo, es situar a la inteligencia emocional y espiritual como foco de nuestro proyecto y de las demás inteligencias.

**Caminamos hacia la personalización del aprendizaje donde cada alumno/a elija distintas vías educativas, adaptadas a sus inteligencias.**

# PROYECTOS INTERDISCIPLINARES, PENSAMIENTO CRÍTICO Y PBL

## (Aprendizaje Basado en Problemas)

Enseñamos a pensar para lograr un alumnado autónomo, que adquiera destrezas de pensamiento para resolver problemas y tomar decisiones. Apostamos por:

- **PROYECTOS INTERDISCIPLINARES:** aprendemos competencias desde proyectos de investigación que afectan a distintas materias.
- **PBL** (aprendizaje basado en problemas): el equipo de educadores diseña un problema abierto, que el alumnado debe investigar.
- **PENSAMIENTO CRÍTICO:** entrenamos las destrezas de pensamiento.

## APRENDIZAJE COOPERATIVO

Este modelo focaliza el **aprendizaje en el grupo**, no sólo en el individuo. Supone un ejercicio proactivo constante y el alumnado no se pierde en la masa del aula.

**La participación ronda el 90% viéndose reducido el papel instructor del educador.**

Se modifica la arquitectura espacial del aula, desde el modelo en filas a mesas en pequeños grupos. Mejora el rendimiento y la motivación, desarrollando el sentido de la responsabilidad social, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales.





## ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Glenn Doman, creador del modelo Estimulación Temprana, parte de la premisa de que las redes neurológicas del cerebro se forman desde los 0 años hasta los 6 años.

La etapa Infantil se convierte en la más importante en el desarrollo del niño y la niña.

El modelo propone trabajar con “bits” de **inteligencia**, así como el **Programa de Desarrollo Básico** (motricidad, arrastre, gateo...) para generar conexiones neuronales, sobre las que se asentarán aprendizajes posteriores.

Unas **inteligencias** se desarrollan por vías **sensoriales**:

**INTELIGENCIA VISUAL, AUDITIVA Y TÁCTIL**

Otras **inteligencias** dependen de las vías **motrices**:

**INTELIGENCIA MÓVIL, LINGÜÍSTICA Y MANUAL**



Quando el aprendizaje parte de la propia experiencia del alumno, se asimila y se interioriza mucho mejor.



## APRENDER HACIENDO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Debemos partir de lo que los niños y las niñas son y tienen adquirido, de sus potenciales y capacidades.

Es por ello fundamental, que conozcamos a nuestro alumnado y que nuestra transmisión parta de ese conocimiento. La escuela de la abstracción solo enseña a superar exámenes.

CREEMOS QUE LA MEJOR FORMA DE ASIMILAR CONOCIMIENTOS PARA LARGO TIEMPO ES:

# Aprender haciendo

## TIC Y SOCIAL MEDIA



Vivimos en un mundo globalizado donde las redes sociales se han convertido en la mayor herramienta de comunicación, información, generación de ideas, aprendizaje, pertenencia y movilización social e ideológica.

Los recursos tecnológicos y las herramientas informáticas que conforman nuestro ecosistema digital tienen un enfoque claramente **inclusivo, participativo, de autoconstrucción y colaboración en el aprendizaje**, no solo para nuestro alumnado, sino para cada miembro de nuestra comunidad educativa.

Partiendo de **sphiral** como eje central de la comunicación y la socialización, una red social corporativa, educativa y segura, llegamos a **Google Apps for Education** como espacio natural para colaborar, compartir y acceder a la información necesaria dentro y fuera de las aulas.





NUESTROS

# PROGRAMAS Y PROYECTOS

Una buena  
organización  
neurológica hará

QUE TU HIJO/A  
SEA FELIZ

y capaz de crear  
felicidad en  
su entorno.



## > PROYECTO PLURILINGÜE

Nuestra meta es que el alumnado logre un **perfil multicompetente plurilingüe**, es decir, la manifestación total de sus potencialidades a través de las lenguas como vehículo de comunicación en un mundo global.



Elementos Claves:

**Only english**

**Oportunidades  
de comunicación**

**Estrategias diversas  
para habilidades distintas**

**Daily Routine**

**Pronunciation Lab**

**Home Schooling**

Adquirir una segunda, tercera o cuarta lengua, no es lo mismo que recibir instrucción sobre esa lengua. Sólo introduciéndolo en las rutinas diarias, para aprender otras cosas puede ser significativa.



2

## > ESTIMULACIÓN TEMPRANA

La Estimulación temprana en Educación Infantil pretende que **el cerebro se prepare para aprender más y para prevenir dificultades** en aprendizajes futuros.

La exposición a estímulos, tiene como fin **aumentar las conexiones entre las neuronas**, no aprender contenidos. Para ello se llevan a cabo estos programas:

**Programa de desarrollo básico**

**Estimulación visual**

**Estimulación musical**

**Conocimiento enciclopédico**

**Programa de lectura**

**Programa matemático**



3

## > PSICOMOTRICIDAD

A través del **juego espontáneo** y su expresividad el niño y la niña nos dice como está y cómo establece las **relaciones con el espacio, con el tiempo, con los objetos, con las personas y con su propio cuerpo**.

La observación de estos parámetros permiten conocer el nivel de maduración del niño y la niña en sus facetas motriz, afectiva y cognitiva, así como los bloqueos, fijaciones y alteraciones de las mismas que impiden el desarrollo armonioso de su personalidad, para poder detectar y atender a las posibles dificultades que presenten.

La **Práctica Psicomotriz Aucouturier** que se lleva a cabo en Educación Infantil es una intervención centrada sobre la globalidad del niño y la niña a partir de la comprensión de su expresividad motriz.



# 4



## > PROGRAMA TXANDAKA

El programa de **Estimulación del Lenguaje Oral, TXANDAKA** tiene como finalidad el desarrollo del lenguaje y la prevención de dificultades, reforzando las habilidades y aptitudes que se trabajan desde las tres dimensiones del lenguaje (uso, forma y contenido).

En las aulas de **3 y 4 años** las actividades se dividen en 3 áreas:

**HABILIDADES PRELINGÜÍSTICAS**  
(Memoria, atención, discriminación auditiva...)

**MOTRICIDAD BUCOFACIAL**  
(articulación)

**EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN**



En las **aulas de 5 años** el trabajo está dirigido hacia la adquisición de la conciencia fonológica y el aprendizaje de la lectoescritura.



# 5

## > ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDADES DE APRENDIZAJE

El Departamento de Orientación en consonancia con el Proyecto Educativo Institucional, entiende la inclusión como **garantía de igualdad de oportunidades de todos los alumnos y la reducción al máximo de las dificultades que en todo proceso educativo aparecen.**

Esto nos lleva a entender que el cambio y la innovación en la escuela tiene que venir por unos cambios metodológicos que permitan atender adecuadamente a toda la diversidad del alumnado, sea ésta de tipo intelectual, social, familiar, etc.

El **Departamento de Orientación y sus especialistas** creemos en este nuevo modelo de escuela, que posibilita aulas más flexibles, donde todos los alumnos tienen cabida y los refuerzos específicos y extraordinarios son cada vez más minoritarios.





# 6

## > MATEMÁTICAS INNOVADORAS



# 6



**EMAT y ONMAT: dos proyectos innovadores para aprender los diferentes conceptos matemáticos adaptados a cada edad, siempre a partir de la manipulación, la observación, la experimentación y el juego.**

Una metodología cuyo objetivo es hacer protagonista al alumno/a de su propio aprendizaje a través de la gestión de sus recursos y diversidad de actividades.



**El objetivo es que los niños/as poco a poco pasen del pensamiento concreto al pensamiento abstracto y de esta manera se favorece que todos vivan con normalidad las experiencias matemáticas.**

**HISTORIAS PARA PENSAR.** El principal objetivo es desarrollar el sentido común para solucionar situaciones cotidianas de forma creativa. Las historias contienen sorpresas en las que no siempre es aplicable la rutina aritmética sino que se deben buscar otras soluciones.

Con los **CUBOS NUMÉRICOS** se trabaja el cálculo mental y se pueden hacer muchas prácticas de aritmética tradicional. Además, ofrecen la oportunidad de identificar y resolver problemas.

Con los **MATIJUEGOS**, que son divertidos juegos de mesa, se proporciona la oportunidad de practicar habilidades matemáticas y de afianzar los aprendizajes adquiridos mediante el trabajo cooperativo.

En **MI DIARIO DE MATEMÁTICAS**, el alumnado puede dejar datos, ideas, reflexiones, estrategias que han utilizado para jugar o los éxitos y fracasos de sus experiencias matemáticas.



**El objetivo principal es fomentar la motivación y la adquisición del pensamiento matemático y pone la tecnología al servicio de la pedagogía para facilitar tanto el aprendizaje del alumno como la tarea docente.**

**AUTONOMÍA DEL ALUMNO:** ONMAT guía al alumno para que él mismo decida cómo quiere abordar el aprendizaje de las matemáticas, cómo quiere planificarse y el ritmo que desea seguir en las diferentes actividades.

**INNOVACIÓN PEDAGÓGICA:** ONMAT está creado a partir de una prácticas de innovación pedagógica que desarrollan el pensamiento crítico: Pbl, mapas mentales, estrategias y rutinas de pensamiento... Todo ello permite interiorizar el pensamiento matemático y la capacidad de formular, emplear e interpretar las matemáticas en diferentes contextos.

**LUDIFICACIÓN:** La ludificación en el aprendizaje consiste en la incorporación de elementos y dinámicas propias del juego en entornos de aprendizaje. En ONMAT el juego permite potenciar la motivación, promueve el esfuerzo y refuerza y fomenta el espíritu de equipo.



# 7

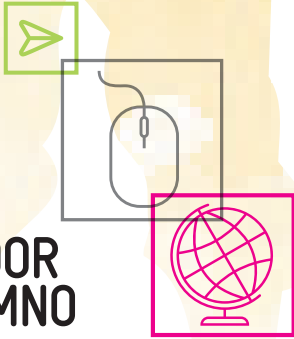
## > UN ORDENADOR POR ALUMNO

Desde 1º de ESO **cada alumno cuenta con su propio ordenador.** En Bachillerato el alumnado tiene la posibilidad de traer su ordenador BYOC (Bring Your Own Device).



Estamos convencidos de que todo niño, en el momento de nacer, posee una inteligencia potencial superior a la que jamás utilizó Leonardo da Vinci.

Glenn Doman



# 8

## > BACHILLERATO ESTADOUNIDENSE DUAL

Para potenciar el plurilingüismo, **Madre de Dios Ikastetxea ha firmado un convenio con "Academica Corporation".**

Una institución escolar y educativa Estadounidense que cuenta con más de 150 colegios en Estados Unidos.

Gracias a este programa, el alumnado que lo desee, durante sus **dos últimos años de Educación Secundaria (3º y 4º ESO) y sus dos años de Bachillerato** estará matriculado en nuestro colegio y simultáneamente en un High School en los EE.UU., cursando ambos estudios al mismo tiempo.



9



## > PROYECTO LEBAB



La interioridad tiene que ver con el reconocimiento personal, con el descubrimiento del ser más íntimo y con el vivir la relación con todo el entorno.

El **proyecto Lebab** pone a disposición de nuestros niños y niñas instrumentos y técnicas que les ayuda a conseguir un desarrollo armónico de su persona.

**Nuestra identidad cristiana** se enriquece de la interioridad para favorecer el desarrollo de la **Inteligencia Espiritual**.

Por medio del cultivo de la interioridad ofrecemos a los niños y niñas la posibilidad de mirarse hacia dentro, “de ser” y “de crecer” como persona en lo profundo de uno mismo.



10

## > AJEDREZ



**La formación del pensamiento científico es un requisito indispensable en el mundo contemporáneo en el que vivimos.**

El ajedrez reúne una serie de características que favorecen el ejercicio y desarrollo de las **aptitudes mentales**: concentración de la atención, memoria (asociativa, cognitiva, selectiva, visual), abstracción, razonamiento, coordinación, planificación...

El ajedrez además de tener como finalidad el **arte de pensar** también cultiva **valores personales** como el desarrollo la capacidad de superación, la tolerancia a la frustración y la motivación intrínseca.

**De una forma lúdica adquirimos destrezas y competencias para el aprendizaje.**

**¡ Me divierto aprendiendo !**



**INNOVAMOS  
EN TODOS LOS  
SENTIDOS**



2-16

**TODAS LAS ETAPAS,  
DESDE GUARDERÍA  
HASTA BACHILLERATO**

Abrimos sus ojos, su mente...  
con una **educación innovadora  
y plurilingüe** que desarrolla y  
potencia sus múltiples  
habilidades y capacidades,  
que personaliza su aprendizaje,  
**que piensa en su futuro...**



**MADRE DE DIOS**  
**IKASTETXEA**

**KRISTAU ESKOLA**

C/ Etxepare, 20 - 48015 San Inazio - Bilbao  
**Solicitud de información | 94 475 99 83 |**  
secretaria@madredediosbilbao.es

MÁS INFORMACIÓN Y FOLLETO AMPLIADO EN:

**[www.madredediosikastetxea.com](http://www.madredediosikastetxea.com)**



**+ FAMILIAS + VENTAJAS**

**RECOMIÉNDANOS Y BENEFÍCIATE  
DE VENTAJAS EN TU MATRÍCULA**

\* Condiciones exclusivas si nos recomiendas entre tus familiares y amigos/as y éstos/as realizan la matrícula.