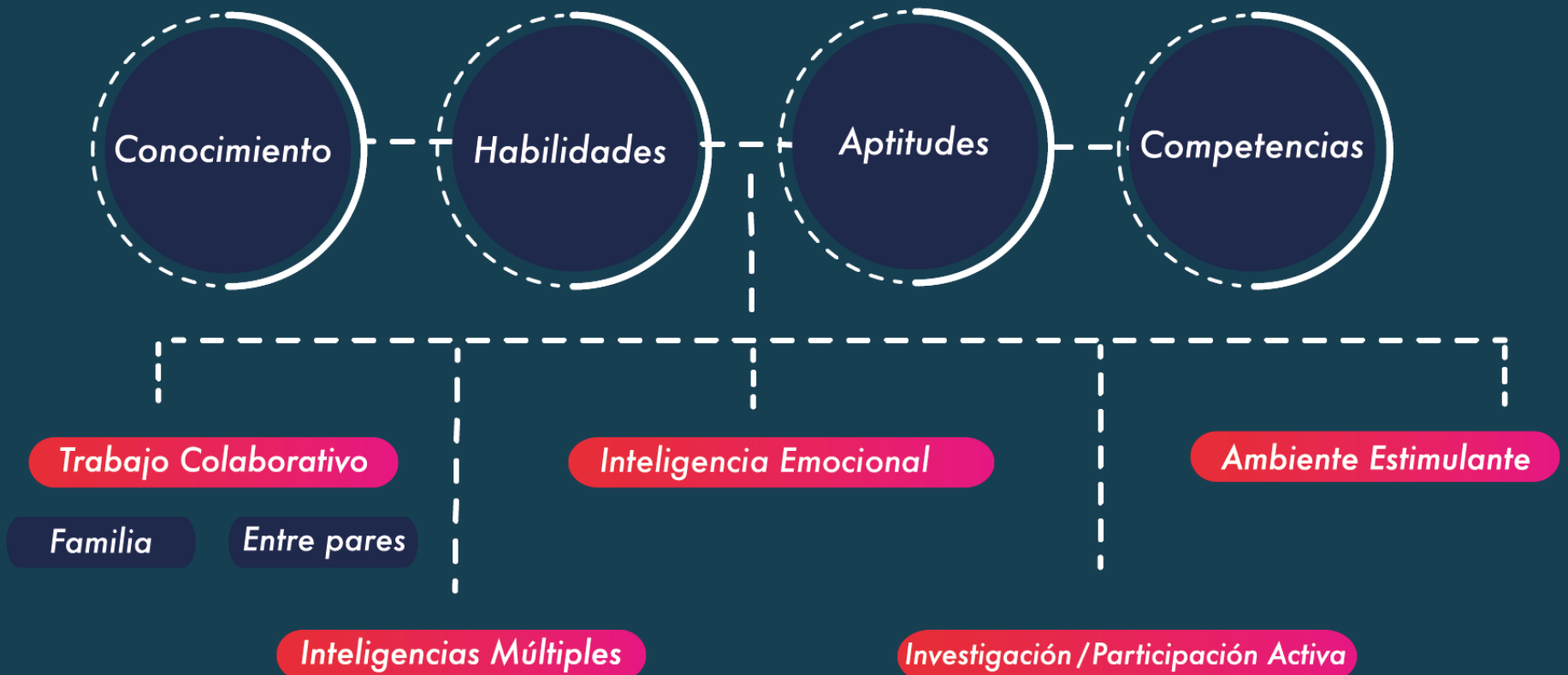


PROGRAMA KAWABATA



ESTRATEGIAS KAWABATA

- *Aprendizaje colaborativo.*
- *Aprendizaje por proyectos.*
(Con problemas actuales)
- *Modelo Integral (Transversalidad).*
- *Innovación Tecnológica Educativa.*
(Ciudadanía cibernética)
- *Aula Maker Space.*
(Cultura Maker: pensar, diseñar y crear soluciones a problemas reales.)
- *Certificación Cambridge.*
(Incluido en óto de primaria)
- *Respeto a la diversidad.*
- *Respeto a los procesos individuales.*
- *Enseñanza de deportes para desarrollar habilidades y detectar talentos.*
- *Proyectos especiales, talleres de mercadotecnia, tecnología avanzada y emprendimiento incluidos. (Secundaria)*

PROGRAMAS ESPECIALES

* Mindfulness

Puntos Kawabata

Taller Cinematografía

* Aula Maker

Club de Excelencia

* Mindfulness
(Respiración consciente y meditación.)

* Aula Maker
(Totalmente equipada para la resolución de problemas.)

TALLERES VESPERTINOS

 Fútbol Americano

 Basquetbol

 Robótica

 Pintura y Arte

 Inglés

 Astronomía (6to y Sec.)

 Tareas

 Tochito

 Volleyball

 Fútbol

 Defensa Personal

 Ballet

