



PSC 3.0 RESUMEN INFORMATIVO DEL PLAN DE ESCUELA

PARA: SOUTH REGION HIGH SCHOOL #3

PROPUESTO POR: SCHOOLS FOR COMMUNITY ACTION (SCA)

PARA: CRITICAL DESIGN AND GAMING SCHOOL (C:\DAGS)

(LA ESCUELA DE DISEÑO CRÍTICO Y JUEGOS ESCOLARES)

Misión y Visión de la Escuela

Los maestros, estudiantes recientes graduados de la comunidad, padres y miembros de la comunidad *Schools for Community Action (SCA)* están dedicados a crear una escuela con gran impacto y eficaz para asegurar aprendizaje que los jóvenes de nuestra comunidad merecen. Nuestros miembros de **SCA** han sido criados en la vecindad o han trabajado casi exclusivamente en el área inmediata, incluyendo Manual Arts High School y Muir Middle School. Dos maestras del equipo de **SCA** nacieron y / o se criaron en la vecindad que rodea la escuela, asistiendo las escuelas de LAUSD. Todos los otros colaboradores principales de este plan han servido a la comunidad en varias capacidades. Nuestros planes son específicos a las necesidades de nuestra comunidad de Sur Centro Los Angeles, a que estamos profundamente conectados, conocemos bien, y valoramos.

A través de nuestro trabajo en la comunidad, nos dimos cuenta de que tenemos que ofrecer opciones distintas a las familias para la educación de sus hijos. Es por eso que hemos diseñado cuatro planes diferentes para cuatro escuelas distintas en el campus de Augustus Hawkins. Estas cuatro opciones resultaron después de platicar con la gente en nuestra comunidad y al tomar en cuenta diversos estudios sobre la educación:

1. Critical Design and Gaming School (**C:\DAGS**)
2. Community Health Advocates School (**CHAS**)
3. Responsible Indigenous Social Entrepreneurship (**RISE**) School
4. The School of Urban Sustainability and Environmental Science (**USES**)

Misión de La Escuela de Diseño Crítico y Juegos Escolares:

Urgentemente educar y darle poder a los adolescentes del Sur Centro de Los Angeles para sobresalir en la universidad y convertirlos líderes de nuestras comunidades locales y mundiales.

Visión de La Escuela de Diseño Crítico y Juegos Escolares:

Nuestros niños están creciendo en un mundo de tecnología avanzada. Nuestra escuela es un ambiente de aprendizaje del siglo 21, diseñado para preparar a nuestros estudiantes para esta sociedad que recompensa creatividad e innovación. La enseñanza y el aprendizaje responderá a las experiencias vividas de nuestros estudiantes, en vez de una aula con pruebas escritas. Sus experiencias de aprendizaje serán aumentadas con los recursos de la comunidad de Sur Centro Los Angeles, organizaciones a través de Los Angeles, y a través de estar conectados globalmente. Cada uno de nuestros graduados poseerán cualidades, habilidades y conocimientos para sobresalir en los ramos de la ciencia, tecnología, ingeniería, arte y de las matemáticas.

Diseño Programas de Instrucción Dirigidos por Datos y Centrados en el Los Estudiantes

La Escuela de Diseño Crítico y Juegos Escolares esta uniéndose a un movimiento de expertos y educadores quienes están dirigiéndose a los juegos como manera de involucrar a los estudiantes en un currículo significativo y preparando a los estudiantes para la universidad y sus futuros después de la universidad. En la Cumbre Juegos Educativos del 2006, investigadores y líderes en educación acreditaron los videojuegos como una forma de “enseñar habilidades superiores de pensamiento como el razonamiento estratégico, análisis interpretativo, la solución de problemas, formulación de planes y ejecución, y la adaptación a los cambios rápidos.”

En un estudio de aprendizaje durante clase, investigadores encontraron el uso de juegos académicos in las aulas resultaron en una ganancia de 20 percentil en logros académicos. Igualmente, los datos de los proyectos de investigación que involucro a los estudiantes en Juego Alternativa demuestran que al jugar juegos ayuda el desarrollo de habilidades literarias del siglo 21. Agencias de gobierno, como la Fundación Nacional de Ciencias, y varias fundaciones privadas están financiando investigaciones adicionales en las posibilidades de juegos, medios digitales, y simulaciones como espacios de aprendizaje.



Crecimiento de Trabajo

El informe de 2010, juegos de Video en el siglo XXI, encuentra:

- California es el mayor empleador del personal de videojuegos en la nación
- El salario promedio de un empleado de entretenimiento de software es de \$90.000, lo cual se traduce en el total nacional una compensación de \$2.2 billones
- La industria de computación y video juegos creció un por un 11.4% del 2005 al 2009, mientras que el estado de la economía bajaba en California

El Progame de Instrucción Manejado por Datos

Investigadores de la educación, como John Hattie y Helen Timperley, explican que un buen consejo a los estudiantes es uno de las influencias más potentes en el aprendizaje y logros. La experta en juegos, Jane McGonigal, explica que este tipo de consejo instantáneo positivo motiva a los jugadores a empujarse a sí mismos y sobresalir en retos más difíciles.

Es vital para el avance y el éxito del estudiante que estemos constantemente vigilando el progreso del estudiante y proveer una rápida y concreta respuesta para satisfacer sus necesidades inmediatas. Como tal, continuamente se evaluarán habilidades de presentación oral, habilidades escritas, habilidades de la mente, y la habilidad para transferir sus conocimientos y habilidades a infinidad de medios, incluyendo pruebas estandarizadas y contextos. Luego daremos apoyo instantáneo a través de las actividades en clase. Durante Advisory, en la mañana antes de escuela, después de escuela y conectarlos con apoyos afuera del escuela. Estos procesos se ejecutaran utilizando un marco modelado después de los juegos de reconocimiento que ofrecen a los jugadores para la realización y éxito.

Programa Instructivo

Satisfacer las necesidades de todos los estudiantes

Estamos comprometidos a proporcionar ambientes inclusivos para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades especiales y estudiantes aprendiendo ingles. Aprendizaje colaborativo basado en proyectos ayudara a los estudiantes ver la conexión entre la aula y el mundo real. Colaboración con socios universitarios, las organizaciones comunitarias y empresas locales apoyaran a los estudiantes en su trayectoria universitaria en las ramas de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas.

Utilizando un marco común en la enseñanza en las aulas, todos los estudiantes serán apoyados a pensar de manera interdisciplinaria. Nuestra escuela utilizará el diseño *Universal Design for Learning* @ para un enfoque a la enseñanza que permite:

- La presentación de información y contenido en muchas maneras diferente
- La demostración del aprendizaje de los estudiantes, en muchas maneras diferentes
- La estimulación del interés y la motivación de cada estudiante, en muchas maneras diferentes

Cuando los estudiantes son capaces de aprender y demostrar su aprendizaje en una variedad de maneras diferentes, la escuela se convierte más atractiva y la motivación del estudiante a triunfar aumenta. Esto permite que:

- **Los estudiantes discapacitados:** tengan acceso a los apoyos que necesitan, mientras participan en un currículo muy atractivo y flexible.
- **Los estudiantes con desventaja socio-económica** – puedan utilizar los recursos en nuestro campo escolar para sus logros académicos, independientemente de su situación socio-económica
- **Los estudiantes superdotados** – apliquen sus capacidades en una forma que promueve el mayor nivel de profundidad y complejidad manteniendo la obligación
- **Aprendices del idioma inglés** – tengan acceso a un currículo atractivo y riguroso que apoye y promueva el dominio del inglés académico
- **Estudiantes de inglés (estándar)** – logren un máximo desarrollo académico del inglés en ambientes de aprendizaje muy interesantes y de mucho apoyo

Para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes, el programe de instrucción se enfoca en tres estrategias:

In meeting the needs of all students, the instructional program focuses on three strategies:

1. **Aprendizaje basado en proyectos** – construido con la identidad cultural del estudiante con el fin de conducir logros



académicos y al mismo tiempo hablando sobre las injusticias educativas históricas.

2. **La investigación acción participativa** – provee contextos de la comunidad para que el aprendizaje sea significativo al estudiante
3. **“ Aprendizaje Conectado”**– apoya preparación para la universidad y carreras al asociarse con una red de académicos y profesionales

Diseño Curricular modelado después del Diseño de Juego

Los investigadores de aprendizaje han encontrado que el diseño de videojuegos incluye principios eficaces que altamente motivan. Los estudiantes escribirán en todas sus clases, involucrándolos en leyendo y escribiendo diariamente en diferentes formas y contextos—analítico, descriptivo, expresivo o creativo.

A sí como los juegos retan a los jugadores a cumplir sus misiones, nuestro programa instructivo retará a los estudiantes en cumplir sus proyectos académicos para ayudar a la comunidad. El currículo activa cinco condiciones para el aprendizaje del estudiante: la necesidad de saber, colaborar, pensar; espacio para explorar; un lugar para reflejar, un espacio de consejos y evaluaciones; y oportunidades para compartir a través de comunidades internas y externas.

Cultura de la escuela

Seguridad y protección de nuestros estudiantes son de la más altas prioridades:

Aseguraremos que los estudiantes tengan una experiencia segura del hogar a la escuela y de la escuela al hogar al usar las siguientes estrategias:

- **Programación de clases con propósito** - las clases empiezan más tarde en la mañana para apoyar a las familias con dejar a sus hermanos menores en las escuelas primarias y secundarias
- **La cooperación con los programas comunitarios tales como *Safe Passages*** - garantizar la seguridad de los estudiantes por la tarde para los estudiantes en las escuelas primarias y secundarias
- **Las pólizas de la escuela** - Los administradores y el personal estarán activamente presentes antes, durante y después de clases
- **Comunicación con el Departamento de Policía Local y el Departamento de Policía de LAUSD**- apoyo a través de la presencia

Cultura Enfocada en el Estudiante

Fomentaremos diálogo y cultivaremos relaciones que habilitan a los estudiantes en las aulas, efectivamente ayudar a logros de los estudiantes hacia el éxito académico y social. Nuestras clases ofrecerán espacios para explorar y lugares para reflejar. Nuestro programa de Advisory, tutoría antes de escuela, programas después de escuela proveerán un espacio adicional para apoyar a los estudiantes académicamente.

Nuestro programa deportivo tratará de construir habilidades atléticas así como el desarrollo de carácter, habilidades colaborativas, y solución de problemas. El programa deportivo apoyará las necesidades sociales y emocionales de los estudiantes a la misma vez uniendo a la comunidad a través del éxito de los equipos juveniles.

Juegos para la Mejoría de la Comunidad y el Mundo

En la edición de octubre de 2011 de *Naturaleza Estructural y Biología Molecular*, un artículo detalla:

Durante más de una década, los científicos fracasaron repetidamente para unir la estructura de una proteína de la enzima del virus del SIDA. Los científicos retaron a los jugadores para producir un modelo exacto de la enzima jugando “Fold-it,” un juego en línea que permite a los jugadores colaborar y competir en la predicción de la estructura de las moléculas de la proteína. Los jugadores lo hicieron en sólo tres semanas.

Este tipo de resolver un problema basado en el mundo real es un ejemplo del poder del Diseño de Juego. Esta cultura de diversión asociada con videojuegos será modelada en una cultura significativa para prepararlos a la cultura universitaria y prepararlos para sus carreras profesionales.

Retos Épicas para Resultados Significantes para Estudiantes

Nuestros estudiantes interactuarán unos con otros y con la comunidad en varias maneras significantes:

- **Contextos Épicas para acción:** cuentos colectivos que nos ayudan a conectar nuestras acciones individuales a una



misión mucho más grande

- **Ambientes Épicos:** los espacios enormes, interactivos que provocan sentimientos de curiosidad y poder
- **Proyectos Épicos:** esfuerzos cooperativos realizado por estudiantes en escala masiva, a través de meses o incluso años

Participación de los padres

Entre Junio y Agosto, fuimos de puerta en puerta en las comunidades cerca de Augustus Hawkins para informar e invitar miembros de la comunidad a nuestras juntas mensuales, que tomaron acabo en la Biblioteca Southern California. Pudimos escuchar varias perspectivas y experiencias que los miembros de la comunidad tenían sobre la educación pública. Apuntamos notas, colectamos carteles hechos por el grupo durante las juntas, y analizamos los datos para directamente informar nuestro proceso de la escritura.

Visitamos Harvard Park y Mt. Carmel Park durante el verano de Summer Night Lights y invitamos a miembros de la comunidad en participar en conversaciones sobre su comunidad y sus deseos para la nueva escuela. Fue un placer ver ex estudiantes devolverle sus esfuerzos y liderazgo para ayudar que el Summer Night Lights sea un éxito. Los padres y miembros de familia fueron bastante francos sobre la necesidad de que esas actividades se extiendan más allá del verano y más allá de los parques.

Los padres y miembros de la comunidad siempre serán bienvenidos en nuestra escuela. La Escuela de Diseño Critico y Juegos Escolares continuara a cultivar relaciones con las familias en la comunidad para poder asegurar que nuestra escuela siempre un lugar acogedor, respetuoso, abierto, y con el enfoque de siempre darle lo mejor al estudiante.

Hemos identificado cinco componentes claves para involucrar a los padres y comunidad:

1. Gira para los Padres: Los padres serán animados a visitar nuestra escuela por lo menos una vez por semestre para poder dar un recorrido a las clases de su hijo/a.
2. Voluntarios: Los padres trabajaran junto con maestros y personal en actividades sobre la escuela.
3. Proyectos de Fin-de-Unidad: Los padres y la comunidad serán reclutados para trabajar junto con equipos estudiantiles mientras preparan sus proyectos finales, los presentan, y los defienden.
4. Conferencias de Padres: Vamos a desarrollar un modelo de conferencias estudiantiles, y consejeros trabajaran con los estudiantes para preparar sus conferencias de cada semestre.
5. Padres como expertos: Mientras llegamos a conocer los padres de nuestros estudiantes y llegamos a conocer sus habilidades encontraremos varias formas significativas para involucralos en ejecución de la escuela.

Dotación de Personal

La Escuela de Diseño Critico y Juegos Escolares busca maestros entusiasmados que estén enfocados en la juventud, que estén activamente preparados, involucrados en la comunidad y que tengan conocimiento en el aprendizaje de juegos escolares

Todos los miembros del personal serán guiados por la misión de la escuela y los siguientes VALORES fundamentales:

- **Centrado en el estudiante:** Creemos que la educación siempre debe comenzar con un profundo respeto y la comprensión del potencial de cada estudiante y el deseo de aprender.
- **Colaboración de la comunidad:** Creemos que la colaboración auténtica de la comunidad conduce a la transformación del diseño de la escuela
- **Innovación y excelencia:** Creemos que los maestros deben mejorar constantemente sus prácticas para asegurar que los estudiantes alcancen nuevos niveles de éxito.
- **Justicia social:** Creemos que nuestra comunidad se merece mejores oportunidades de educación de las que han sido proporcionadas históricamente.
- **Sostenibilidad:** Creemos en la creación de la fuerza interconectada entre las cuatro pequeñas escuelas del campo escolar Augustus Hawkins.

Información de contacto del equipo solicitante

Nombres de los miembros: Andre Hargunani, Peter Carlson, Samantha Diego, Antero Garcia, and Travis Miller

Número de teléfono del equipo solicitante: 310-699-8030

Correo electrónico del equipo solicitante: aah9273@lausd.net



LOS ANGELES UNIFIED SCHOOL DISTRICT
PUBLIC SCHOOL CHOICE RESOLUTION