



GUÍA PARA ELECCIÓN DE MATERIAS ESPECÍFICAS OFERTADAS EN CADA CURSO DE LA ESO

1º ESO: FRANCÉS, TECNOLOGÍA CREATIVA E INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL.

✚ **TECNOLOGÍA CREATIVA:** Esta asignatura introduce a los alumnos en el apasionante mundo de la tecnología desde diversos puntos de vista. Pero, principalmente, lo hace a través de la creatividad, desarrollándola y utilizándola como recurso fundamental para que los alumnos sean usuarios responsables y también creadores de tecnología.

Tecnología Creativa se organiza en cuatro bloques de contenidos y sus correspondientes criterios de evaluación y estándares de aprendizaje: El Proceso Creativo en Tecnología. Diseño y Construcción de Prototipos. Inventos y Máquinas. Programación Creativa.



El eje metodológico fundamental de la asignatura debe ser provocar y promover la creatividad del alumnado para solucionar problemas que se les planteen mediante el diseño, construcción o elaboración y evaluación de una solución tecnológica que resuelva un problema propuesto.

✚ **INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL:** La asignatura Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial se enmarca dentro del conjunto de asignaturas que persiguen que nuestros alumnos alcancen capacidades relacionadas con la creatividad y espíritu innovador, la valoración de las ideas como motor para detectar oportunidades de negocios viables y sostenibles y el desarrollo de una cultura financiera básica que les permita actuar con responsabilidad tanto en su vida personal como laboral. En un entorno cambiante y globalizado como el que vivimos, es necesario que nuestros alumnos obtengan, a través de una formación permanente, los recursos necesarios para poder adaptarse a los cambios socioeconómicos y retos de las nuevas tecnologías.



La materia Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial se articula en tres bloques de contenidos, a través de los cuales, nuestros alumnos adquirirán conocimientos y destrezas y desarrollarán actitudes y valores relacionados con la capacidad emprendedora: “Autonomía personal, liderazgo e innovación”, “Proyecto empresarial”, “Finanzas”.



2º ESO: FRANCÉS Y TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

 **TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN:** El Taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares a partir de distintas propuestas, complementando y reforzando de esta manera, los contenidos trabajados principalmente en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como en otras asignaturas de la etapa. La materia ofrece un espacio para reflexionar sobre la experimentación artística, propiciando nuevas estrategias de comunicación y convivencia de forma práctica, al mismo tiempo que el alumnado aprende a mejorar la coordinación visual y manual, a desarrollar la flexibilidad a la hora de entender las ideas y buscar soluciones.



Aunque los contenidos se organizan en tres bloques, a la hora de desarrollarlos sólo pueden aplicarse de forma conjunta. El primer bloque, titulado el arte para comprender el mundo, pretende despertar la creatividad del alumnado a través del análisis de ejemplos artísticos del mundo actual y de la historia del arte, estableciendo pautas para el análisis de la experiencia artística como reflejo emocional del ser humano y su significado dentro de un contexto particular. El segundo bloque, el proyecto y proceso creativo, enseña al alumnado a desarrollar las fases para la realización de un proyecto individual o cooperativo, buscando las soluciones más creativas posibles. El tercer y último bloque, titulado expresión y creación de formatos artísticos, profundiza en la práctica y experimentación de diferentes procedimientos y técnicas, desde las más tradicionales hasta las audiovisuales, priorizando la expresión creativa en proyectos artísticos. Es necesario tener siempre en cuenta que esta materia tiene un carácter marcadamente procedimental y permite hacer compatible la práctica de una metodología tanto individualizada como cooperativa.

El taller presenta una planificación flexible y dinámica de los contenidos para su aplicación en proyectos, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos. Esta materia favorece el trabajo interdisciplinar, partiendo de una coordinación entre distintas asignaturas.



3º ESO: FRANCÉS, MÚSICA ACTIVA MOVIMIENTO Y CULTURA CLÁSICA.

✚ **MÚSICA ACTIVA Y MOVIMIENTO:** En 3º de ESO, la música se abordará a través de la materia específica Música activa y movimiento que es eminentemente práctica. Se trata de la vivencia del gran entramado musical con multitud de posibles puestas en práctica pero siempre teniendo en cuenta que la adquisición de los contenidos teóricos se hará a través de los procedimientos. La distribución de sus Bloques de contenido es la siguiente: Un primer bloque está relacionado con Destrezas y habilidades musicales. Le sigue otro relacionado con la Escucha y visionado y el último bloque se dedica a Actitudes y valores, imprescindibles en materias tan procedimentales como la Música y, que servirán de vehículo para la consecución de los conceptos.



La metodología a seguir de manera global es una metodología activa, participativa, constructiva, cooperativa, motivadora, interdisciplinar, etc. La división en bloques de los contenidos es una división formal cuyo objetivo es ordenar o estructurar el currículo aunque no determina el orden de las unidades didácticas. Éstas deben organizarse según diversos criterios de tal manera que haya una adecuada y continua interrelación entre contenidos de diversos bloques combinando teoría y práctica y el cuidado de valores y actitudes.

✚ **CULTURA CLÁSICA:** La materia de Cultura Clásica tiene como finalidad facilitar al alumnado un primer acercamiento general al estudio de las civilizaciones griega y romana en los ámbitos literario, artístico, filosófico, histórico, social, científico y lingüístico, con objeto de que pueda tomar conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de muchos de estos aspectos en la cultura occidental, mejorando de este modo su comprensión de lo que constituye su identidad cultural y de las diversas manifestaciones que la definen.




El currículo de la asignatura se articula en bloques temáticos pertenecientes a dos ámbitos diferentes, aunque interrelacionados: el ámbito lingüístico y el ámbito no lingüístico. El ámbito lingüístico se orienta a analizar la relación de parentesco que existe entre las lenguas clásicas y un buen número de las lenguas que se hablan en la actualidad. En el ámbito no lingüístico, se engloba el resto de los bloques propuestos (geografía, historia, religión, arte, sociedad y vida cotidiana, literatura y pervivencia en la actualidad), enfocados a iniciar al alumnado en el conocimiento de los aspectos más



característicos de la cultura grecorromana y en el análisis y la comprensión de muchos de los cánones artísticos y los patrones culturales propios de nuestra civilización.

4º ESO: FRANCÉS, CIENCIAS APLICADAS A LA ACTIVIDAD PROFESIONAL, INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL, ARTES ESCÉNICAS Y DANZA, CULTURA CIENTÍFICA, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) Y TECNOLOGÍA ROBÓTICA.

 **CIENCIAS APLICADAS A LA ACTIVIDAD PROFESIONAL:** Las Ciencias Aplicadas ofrecen una orientación general a los estudiantes sobre los métodos prácticos de la ciencia, sus aplicaciones en la actividad profesional y en los impactos medioambientales que conllevan, así como técnicas básicas de laboratorio. Esta materia aportará al alumnado encaminado a estudios profesionales una formación experimental básica, una disciplina de trabajo en el laboratorio y un respeto a las normas de seguridad e higiene, que son fundamentales para abordar los estudios de Formación Profesional en varias familias profesionales: agraria, industrias alimentarias, química, sanidad, vidrio y cerámica, etc. Los contenidos se presentan en 4 bloques. El bloque 1 está dedicado al trabajo en el laboratorio. El bloque 2 está dedicado a las aplicaciones de la Ciencia en la conservación del medioambiente. El bloque 3 dedicado a conocer los últimos avances en I+D+i, tanto a nivel mundial y estatal como en su Comunidad Autónoma. El bloque 4 está dedicado a desarrollar una metodología científica de trabajo a través de proyectos de investigación.



Metodológicamente esta materia es eminentemente práctica, combinando la parte teórica con las prácticas de laboratorio o con el trabajo de campo, que permita al alumnado familiarizarse con las técnicas propias de las ciencias experimentales. Asimismo, está especialmente recomendado el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para realizar actividades de indagación y de búsqueda de soluciones al problema medioambiental, del mismo modo que el trabajo en grupo y la exposición y defensa de las mismas por parte de los estudiantes.


 **INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL:** La asignatura se encuadra dentro de un grupo de materias que pretenden desarrollar el espíritu emprendedor de los jóvenes, entendiendo esta labor no sólo con el objetivo de formar futuros empresarios, sino también con la intención de contribuir a la construcción de una sociedad cuyos ciudadanos estén preparados para responder a los retos que plantea un entorno cada vez más global, cambiante y complejo. La asignatura Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial se enfoca, en líneas generales, en la preparación de los jóvenes para adquirir conocimientos y destrezas y desarrollar actitudes y valores relacionados con la capacidad emprendedora y se divide en tres bloques: Un primer bloque denominado “Autonomía personal, liderazgo e innovación” en el que se desarrolla la figura del





empresedor desde diversos puntos de vista. Un segundo bloque denominado “Proyecto de empresa” que persigue el desarrollo y simulación de un negocio. En el tercer bloque denominado “Finanzas” se profundiza en el estudio de la realidad de la empresa y el entorno económico.


Metodológicamente se fomentan actitudes relacionadas con la autonomía, la actitud proactiva y la asunción y gestión de riesgos, con actividades debidamente contextualizadas en situaciones lo más reales posibles, para que los estudiantes se sientan protagonistas del proceso y responsables de los resultados. El aprendizaje mediante el desarrollo de proyectos tendrá una gran importancia en el proceso educativo. Este planteamiento contribuirá al desarrollo de las capacidades de organización, innovación y autonomía de los estudiantes y favorecerá la labor investigadora y el trabajo en equipo. Para el desarrollo de las habilidades sociales, la capacidad de comunicación y la creatividad de los alumnos se recurrirá principalmente al trabajo en equipo, se fomentará el debate, se utilizarán dinámicas de grupo y se requerirá la exposición de resultados y conclusiones, parciales o globales, de los proyectos desarrollados en el curso.

 **ARTES ESCÉNICAS Y DANZA:** La materia de Artes Escénicas y Danza debe dotar al alumno del conocimiento de la tipología y características de los espectáculos escénicos y de danza; contribuyendo así al enriquecimiento del acervo cultural del alumno, al enseñarle a apreciar tanto la belleza de las obras, espectáculos y montajes que ilustraron épocas pasadas como las realizaciones escénicas de nuestro siglo: el conjunto de un legado que a su vez ellos deberán transmitir. A través del estudio del teatro, la ópera, la zarzuela, el teatro musical, la danza y las tendencias escénicas contemporáneas, los alumnos deberán ser conscientes de dicho legado que, por las ideas subyacentes bajo las formas visibles (coreografías, danzas populares y cultas, danzas contemporáneas, decorados, bocetos, figurines, edificios teatrales y espacios para la representación, textos dramáticos, puestas en escena...), han configurado una determinada manera de construir y realizar las Artes Escénicas y la Danza como expresión de una forma de sentir y de pensar marcada por circunstancias históricas, culturales, rituales, ambientales, técnicas, estilísticas o simbólicas de cada periodo, para una comprensión de las claves del mundo contemporáneo y servir de apoyo para su formación integral, física, estética y cultural. A través de esta materia es posible ir descubriendo con los alumnos, a través de sus propias experiencias, el desarrollo de sus capacidades artísticas, creativas e interpretativas, mejorando sus potencialidades e incrementando su percepción, observación, memorización y concentración; fomentando así la mejora de la propia imagen y la configuración de su personalidad.



Orientaciones metodológicas. El método didáctico que se propone es el de “aula taller”, que combina clases prácticas y teóricas entendiéndose de manera interdisciplinar. Este es el gran reto de una materia teórico práctica, que deberá ser eminentemente artística y creativa. Desde el punto de vista metodológico se tratará de inducir al alumnado a utilizar y fomentar de manera eficaz sus capacidades de imaginación, intuición, inteligencia emocional; así como el pensamiento creativo para el análisis, interpretación y resolución de las distintas puestas en escena, desarrollando así su habilidad para pensar y trabajar con flexibilidad, adaptándose a los demás y a las circunstancias cambiantes del trabajo.




 **CULTURA CIENTÍFICA:** La Ciencia es una de las grandes construcciones teóricas del hombre, su conocimiento forma al individuo, le proporciona capacidad de análisis y de búsqueda de la verdad. La Ciencia forma parte del acervo cultural de la humanidad y, de hecho, cualquier cultura pasada ha apoyado sus avances y logros en los conocimientos científicos que se iban adquiriendo y que eran debidos al esfuerzo y a la creatividad humana. Con esta materia específica, de carácter optativo, el alumnado, independientemente del itinerario educativo elegido, puede contar con una cultura científica básica común, que le permita actuar como ciudadanos autónomos, críticos y responsables, en una sociedad democrática, a partir del conocimiento del componente científico de temas de actualidad que son objeto de debate.



La materia de Cultura Científica de 4º de Educación Secundaria Obligatoria establece la base de conocimiento científico sobre temas como el Universo, los avances tecnológicos, la salud, la calidad de vida y los nuevos materiales.

El alumnado debe habituarse a utilizar las estrategias propias del método científico; necesita trabajar con fluidez en la búsqueda, selección, organización y transmisión de la información; ha de consolidar el uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de la información. Esta materia presenta un bloque de contenidos al comienzo (Procedimientos de trabajo) donde se sientan las bases de los contenidos procedimentales necesarios para la adquisición de la Cultura Científica, y que deberán ser el instrumento básico de trabajo en los contenidos de todos y cada uno de los bloques. Algunos contenidos de Cultura Científica están conectados con otras materias de 4º de Educación Secundaria Obligatoria, como son: Biología y Geología, Física y Química, Tecnología, Ciencias aplicadas a la Actividad Profesional y Tecnologías de la Información y la Comunicación. Estas relaciones habrá que tenerlas en cuenta para trabajar de forma coordinada con los Departamentos implicados.

 **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN:** En la actualidad vivimos una revolución permanente fácilmente observable en todos los ámbitos de nuestra vida: manejamos información y dispositivos tecnológicos para realizar cualquier tarea cotidiana. La forma en la que vivimos y trabajamos ha cambiado profundamente y han surgido un conjunto de nuevas capacidades y habilidades necesarias para desarrollarse e integrarse en la vida adulta, en una sociedad hiperconectada y en un constante y creciente cambio. Los alumnos y alumnas deben estar preparados para adaptarse a un nuevo mapa de sociedad en transformación. En 4º de ESO se debe proveer al alumno con las habilidades necesarias para adaptarse a los cambios propios de las TIC, a fin de que adquiera la soltura necesaria con los medios informáticos actuales para incorporarse con plenas competencias a la vida activa o para continuar estudios.



Para ello se desarrollan los siguientes bloques de contenido: **Ética y estética en la interacción en red.** La continua interacción de los alumnos en la red obliga a adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo. **Ordenadores, sistemas operativos y redes.** El uso del ordenador se ha generalizado en todas las áreas de influencia del alumno por lo que se hace



necesario el estudio de la arquitectura de los ordenadores y los dispositivos electrónicos. **Organización, diseño y producción de información digital.** El tratamiento de la información es una de las bases de la sociedad actual por lo que el alumno debe ser capaz de producir información en sus diferentes formatos y de gestionarla, tanto en sus propios dispositivos digitales como en la red. Seguridad informática. **Publicación y difusión de contenidos. Internet, redes sociales, hiperconexión.**

La metodología tiene como punto de partida los conocimientos previos del alumnado, tanto teóricos como prácticos. Esta actividad debe ser motor de motivación y despertar el mayor interés posible en el alumnado, con propuestas actuales y cercanas a su vida cotidiana. Se pretende que los alumnos usen las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas en este proceso. En la asignatura debe primar el trabajo del alumnado con el ordenador y los dispositivos electrónicos móviles, fomentando el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje.

 **TECNOLOGÍA ROBÓTICA:** Esta materia abarca el conjunto de actividades pedagógicas dirigidas a proporcionar al alumnado experiencias relacionadas con la programación, robots, sistemas de control automático y entornos de desarrollo rápido de prototipos o sistemas de fabricación a medida. Comprende todos los aspectos que son necesarios para resolver un problema tecnológico real, desde el análisis del problema hasta la solución definitiva. Este proceso incluye: la elaboración de un programa informático que controle el funcionamiento del robot, el diseño del robot, la fabricación y montaje del mismo y la experimentación con él. Todo ello con el fin de realizar los ajustes necesarios en el control y el funcionamiento del mismo para que el robot proporcione la solución definitiva al problema inicial. Se favorecen los procesos cognitivos que se requieren para resolver un problema integrando conocimientos relacionados con las matemáticas, las ciencias experimentales, contenidos técnicos y las tecnologías de la información y la comunicación. Los bloques de contenidos que se imparten son: electrónica analógica y digital, sistemas de control, programación de sistemas técnicos y robótica.



Orientaciones metodológicas. En esta materia se sigue utilizando el proceso de resolución técnica de proyectos donde los alumnos diseñarán y construirán productos tecnológicos relacionados con la robótica, que resuelvan problemas técnicos siguiendo las diferentes fases que forman el proceso. Para que la realización del producto tecnológico sea satisfactoria, será necesaria la investigación, la valoración de las distintas propuestas de solución, la experimentación con diferentes elementos tecnológicos, la documentación del proyecto técnico y la evaluación del resultado final para introducir mejoras en el funcionamiento del producto, si fuera necesario. La metodología del proceso de resolución técnica de proyectos implica, necesariamente, que el grupo-clase se organice en grupos de trabajo. Por tanto, es muy importante el uso del aula-taller para la realización de proyectos y prácticas donde el alumno puede comprobar que lo aprendido en los contenidos teóricos se cumple en la práctica, afianzando los conceptos y verificando el funcionamiento de los sistemas tecnológicos. Durante este proceso, el alumno utilizará las herramientas adecuadas y seguirá las normas de seguridad e higiene propias de un taller.