

OPTATIVAS ESO	CURSO 24-25
----------------------	--------------------

ÍNDICE

TALLER DE MATEMÁTICAS 1º ESO	2
ORATORIA Y DEBATE 1º ESO	5
COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 1º a 3º ESO	7
CULTURA CLÁSICA 1º a 3º ESO	9
FRANCÉS 1º a 4º ESO	12
PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL 2º ESO	13
TALLER DE CREACIÓN DE TEXTOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN 3º ESO	15
MÚSICA 3º y 4º ESO	18
CULTURA DEL FLAMENCO 3º ESO	21
APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL 4º ESO	23
DIBUJO TÉCNICO 4º ESO	25
DIGITALIZACIÓN 4º ESO	27
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO	29
FILOSOFÍA 4º ESO	31
FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN PERSONAL Y PROFESIONAL 4º ESO	33
TECNOLOGÍA 4º ESO	35
INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN (4º ESO)	37

TALLER DE MATEMÁTICAS 1º ESO

JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

El 'Taller de Matemáticas' es una asignatura optativa que busca proporcionar un entorno educativo más adaptativo y versátil para atender la diversidad del alumnado. Se concibe como un espacio de refuerzo y recuperación para estudiantes con dificultades en el área de Matemáticas, y también para aquellos que deseen profundizar en contenidos específicos.

Los principales objetivos son:

- Reforzar capacidades instrumentales básicas.
- Atender a la diversidad educativa y cultural del alumnado.
- Facilitar la integración en el ritmo de trabajo común.
- Potenciar el desarrollo del pensamiento lógico y la competencia matemática.
- Fomentar la aplicación de conocimientos matemáticos en situaciones reales.

CONTENIDOS TRABAJADOS

El programa se organiza en bloques interrelacionados, diseñados para cubrir aspectos esenciales del pensamiento matemático:

- Sentido numérico: operaciones básicas, fracciones, porcentajes, cálculo mental, notación científica, relaciones entre operaciones.
- Sentido de la medida: estimación, unidades y precisión en problemas cotidianos.
- Sentido algebraico: patrones, expresiones algebraicas, ecuaciones lineales y cuadráticas.
 - Sentido estocástico: estadística básica, gráficos, análisis de datos, medidas de centralización.
- Sentido socioafectivo: gestión emocional, trabajo en equipo, actitudes inclusivas, pensamiento crítico y flexibilidad cognitiva.

METODOLOGÍA

La metodología propuesta es activa, significativa e inclusiva, basada en los siguientes principios:

- Partir de los conocimientos previos y del nivel de desarrollo del alumnado.
- Promover el aprendizaje funcional, el razonamiento lógico y la capacidad de resolución de problemas.
- Utilizar una amplia variedad de recursos: calculadoras, hojas de cálculo, software matemático, tareas manipulativas y actividades en grupo.
- Alternancia entre metodologías expositivas e indagativas.
- Integración de valores y actitudes como la perseverancia, la cooperación, la curiosidad científica y la autonomía personal.
- Aplicación del pensamiento computacional mediante descomposición de problemas, identificación de patrones y uso de algoritmos sencillos.

El profesorado desempeñará un papel de guía y facilitador del aprendizaje, fomentando el protagonismo del alumno en su proceso formativo.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua, formativa y adaptada al progreso individual del alumnado, con herramientas de autoevaluación y coevaluación. Los criterios de evaluación se asocian directamente a las competencias específicas, como:

- Interpretación y resolución de problemas cotidianos.
- Análisis crítico de soluciones.
- Formulación y comprobación de conjeturas.
- Aplicación del pensamiento computacional.
- Comunicación matemática.
- Trabajo en equipo y gestión emocional.

La evaluación incluirá el uso de herramientas digitales y el análisis del proceso seguido por el alumnado, no solo del resultado final.

ORATORIA Y DEBATE 1º ESO

CONTENIDOS

La materia Oratoria y Debate pretende dotar a los estudiantes de un conocimiento de los mecanismos que articulan una buena comunicación y capacidad de abstracción en cuanto a la posibilidad de generar discursos adecuados a las necesidades de cada momento. Los contenidos de la materia se articulan en cinco bloques interrelacionados: la búsqueda de los materiales necesarios para la conformación del discurso, la correcta elección y estructuración de dichos materiales, el proceso de elaboración del discurso, la memorización de la argumentación y, por último, la puesta en escena final del discurso.

El trabajo en esta materia en cuanto a las temáticas objeto de debate, acentuará la toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado y ayudarán a construir una identidad personal y un autoconcepto basados en la capacidad de expresar las ideas y las argumentaciones propias, así como en convencer de los argumentos propios aceptando los externos.

METODOLOGÍA

Se planificará la secuenciación de actividades y propuestas didácticas, el grado de dificultad y el ritmo de los aprendizajes, partiendo de las características individuales del alumnado, lo que ayudará a este a explorar su expresión artística y creativa a través de la voz, el cuerpo, el movimiento, la gestualidad y la creación artística-literaria. Los ejercicios prácticos se orientarán a la realización de proyectos inclusivos para la construcción de debates y secuencias orales que muestren todo tipo de posicionamientos, acciones, situaciones o conflictos, dando relevancia a la expresión oral, a la expresión corporal, al movimiento, al tiempo, al espacio y a la palabra, con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada autoimagen, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad.

El método didáctico que se propone es activo, constructivo, diversificado y participativo, con la combinación de clases prácticas y teóricas desde un enfoque interdisciplinar. Especial interés tendrán los soportes audiovisuales que ejemplifiquen los contenidos y permitan una plena comprensión de los mismos, así como la experiencia práctica del alumnado. Las TIC proporcionan herramientas para la producción discursiva, la investigación y el desarrollo de su creatividad y fomentan la interacción social al utilizarse como medio de comunicación audiovisual y organización grupal.

EVALUACIÓN

La calificación final del curso se determinará por media ponderada entre las evaluaciones.

Los instrumentos de evaluación que se tendrán en cuenta son las producciones orales en las que se valorará el correcto empleo de los distintos modelos argumentativos

atendiendo a la finalidad de los mismos; ejercicios prácticos para reforzar una adecuada pronunciación y expresión corporal ajustada a la finalidad específica del discurso; producciones escritas correctamente cohesionadas y coherentes con los asuntos a tratar, en los que el alumnado plantea su opinión de forma natural y no artificiosa y pequeños debates en los que el alumnado gestiona y adopta de forma satisfactoria los diferentes roles.

COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 1º a 3º ESO

INTRODUCCIÓN

La finalidad de la materia Computación y Robótica es permitir que los alumnos aprendan a idear, planificar, diseñar y crear sistemas de computación y robóticos, como herramientas que permiten cambiar el mundo, y desarrollen una serie de capacidades cognitivas integradas en el denominado Pensamiento Computacional. Esta forma de pensar enseña a razonar sobre sistemas y problemas mediante un conjunto de técnicas y prácticas bien definidas. Se trata de un proceso basado en la creatividad, la capacidad de abstracción y el pensamiento lógico y crítico que permite, con la ayuda de un ordenador, formular problemas, analizar información, modelar y automatizar soluciones, evaluarlas y generalizarlas. Además, el aprendizaje de esta materia debe promover una actitud de creación de prototipos y productos que ofrezcan soluciones a problemas reales identificados en la vida diaria del alumnado y en el entorno del centro docente. El objetivo, por tanto, de Computación y Robótica es unir el aprendizaje con el compromiso social.

CONTENIDOS

La materia Computación y Robótica está estructurada en tres bloques de contenidos:

- El primer bloque, Programación y desarrollo de software, introduce al alumnado en los lenguajes informáticos que permiten escribir programas, ya sean para equipos de sobremesa, dispositivos móviles o la web.
- El segundo bloque, Computación física y robótica, trata sobre la construcción de sistemas y robots programables que interactúan con el mundo real a través de sensores, actuadores e Internet.
- Por último, el tercer bloque, Datos masivos, ciberseguridad e Inteligencia Artificial, introduce los aspectos fundamentales de dichas materias y su relación con los dos bloques anteriores.

METODOLOGÍA

- Clases teóricas y prácticas basándose en la metodología de aprender haciendo.
- Desarrollo del pensamiento computacional.
- Trabajos en equipo fundamentalmente prácticos.
- Uso de diferentes herramientas informáticas.

EVALUACIÓN

CULTURA CLÁSICA 1º a 3º ESO

INTRODUCCIÓN

La materia Cultura Clásica presenta una visión del mundo clásico con un recorrido que va desde aspectos generales sobre vida cotidiana, política, artes, creencias religiosas y mitos a un primer acercamiento a las lenguas clásicas. Es una oportunidad para transmitir conciencia de lo que somos, desde la comprensión de formas artísticas, literarias, arquitectónicas y escultóricas que nos rodean y de la lengua que usamos. Esta materia propone un acercamiento a los orígenes y evolución de la lengua materna, en el primer ciclo, especialmente desde el léxico. En el segundo ciclo, el latín ayuda a entender no solamente el léxico de nuestra lengua, aspecto básico para acceder a cualquier cultura, sino la idea básica de la flexión y estructuras lingüísticas al servicio de la comunicación y comprensión de mensajes que hemos aprendido de las lenguas clásicas y que podemos enriquecer con una metodología dinámica y basada más en la lectura, la escritura y la oralidad, que en la tradicional repetición de paradigmas. La lengua griega, por otra parte, nos enseña a conocer el léxico de ciencias y artes. La materia, en general, se organiza en bloques de Geografía, Historia, Mitología, Arte, Sociedad y vida cotidiana, Lengua/Léxico y Pervivencia en la actualidad, que se configuran con contenidos que promueven el logro de las competencias clave que ordenan el aprendizaje.

CONTENIDOS

1. Latín, Griego y Castellano:

- Lenguas Indoeuropeas/ - Prefijos y Sufijos / - Evolución fonética y familia léxica

2. Geografía:

- El Lacio y Mapa del Imperio Romano / - Escenario geográfico de Grecia y sus colonias.

3. Religión grecorromana:

- Dioses griegos y romanos (características y atributos) /- Cultos, ritos y santuarios.

4. Mitología clásica:

- Ciclos Míticos (Tebano, Troyano) /- Principales héroes : Hércules, Jasón, Aquiles...

5. Historia de Grecia y Roma:

- Fases de la Hª de Grecia (la Democracia) /- Etapas de la Hª de Roma/- La Romanización

6. Sociedad:

- Clases sociales en ambas civilizaciones /- El “status” de la mujer.

7. Literatura grecolatina:

- Principales géneros literarios (épica, lírica, teatro)/- Principales autores clásicos.

8. Arte clásico:

- Órdenes arquitectónicos/- Evolución de la escultura/ - Obras públicas romanas...

9. Pervivencia- Patrimonio arqueológico:

- Principales yacimientos (sobret) romanos, especialmente en la Bética.

METODOLOGÍA

Basada en competencias, transversalidad y actualidad:

- a) Manejo de las competencias básicas, tales como: CL-Lingüística, CC y CA- cultural y artística, CD-digital (cf. trabajos) y AA-aprender a aprender (el alumno trabajará para crear material propio a partir de las orientaciones dadas).
- b) Como se observa por los Contenidos, la transversalidad ha de ser el “factor común” de nuestra materia, ya que abarca facetas tan diversas que atañe a todos los ámbitos de la Humanidades.
- c) Actualidad: aunque parezca que es una materia anclada en el pasado, nada más lejos de la realidad: lo “clásico” es lo que nunca pasa, porque siempre está de moda. Los alumnos terminarán comprendiendo que todo lo relacionado con el mundo grecolatino está de “rabiosa actualidad”. Esto se hará efectivo con las distintas excursiones/ visitas culturales que se puedan llevar a cabo.

EVALUACIÓN

Se evaluará por exámenes y trabajos. Se tendrán muy en cuenta la participación y las intervenciones en clase.

FRANCÉS 1º a 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La asignatura optativa de Francés sigue una progresión a lo largo de los cuatro cursos de la ESO, por lo que cada curso supone un avance con respecto al anterior, de tal manera que el alumnado pueda conseguir el nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas si completa los cuatro años.

CONTENIDOS

1º de ESO: los contenidos correspondientes al nivel A1.1

2º de ESO: los contenidos correspondientes al nivel A1.2.

3º de ESO: los contenidos correspondientes al nivel A2.1.

4º de ESO: los contenidos correspondientes al nivel A2.2.

Se empieza con un nivel inicial en 1º de ESO y cada curso va aumentando gradualmente la dificultad hasta llegar al nivel A2 (usuario básico) al terminar 4º de ESO.

METODOLOGÍA

La metodología es activa, basada en la comunicación, con pequeñas explicaciones teóricas y aplicaciones prácticas de lo aprendido, trabajando la comprensión escrita y oral y la producción escrita y oral y fomentando la participación del alumnado. La lengua utilizada en clase será preferentemente el francés.

EVALUACIÓN

Se evaluarán la expresión y la comprensión orales y escritas mediante exámenes, tareas diarias, trabajos y participación en clase.

PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL 2º ESO

INTRODUCCIÓN

La materia se plantea desarrollar la creatividad experimentando con el dibujo, la pintura, la escultura, la fotografía y el vídeo. Las actividades propuestas permitirán a los alumnos, tanto realizar creaciones personales e intervenciones artísticas que cambien la imagen del instituto, como entender mejor el lenguaje plástico y audiovisual que domina el siglo XXI.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos se estructuran en tres bloques.

- **Técnicas gráfico-plásticas:** iniciación a las técnicas más habituales del dibujo, la pintura y la escultura, aprovechando la creación artística para descubrir la historia del Arte. Entre otros aspectos, se experimentará con la estampación, la pintura mural y el graffiti.
- **Diseño y publicidad:** proceso de creación y análisis del lenguaje publicitario. Sistemas para representar las tres dimensiones. Ramas del diseño.
- **Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia:** lenguaje de la imagen fija (fotografía analógica y digital), secuenciada (cómic) y en movimiento (cine, vídeo y TV). El fotomontaje digital y tradicional. Técnicas básicas de animación. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

METODOLOGÍA

La experimentación es la base de esta asignatura, esencialmente práctica, que parte de la idea de que se aprende mejor aquello que se hace. En este proceso de aprendizaje, entendemos que el disfrute de alumnos y profesores durante las clases es fundamental, por lo que pretendemos plantear proyectos variados y originales que combinen el trabajo individual y en grupo, al tiempo que se estimula la autoestima y el gusto con el trabajo bien hecho.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a partir de las calificaciones obtenidas en los proyectos y actividades llevados a cabo.

TALLER DE CREACIÓN DE TEXTOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN 3º ESO

INTRODUCCIÓN.

La asignatura presenta tareas articuladas en situaciones de aprendizaje trimestrales. Consideramos que estos proyectos presentan una temática motivadora para el alumnado como ciudadano, ya que se trabajan aspectos que nos afectan a todos (medioambiente y acciones que nos permiten a todos fomentar el desarrollo sostenible, hábitos de vida saludable centrados en la perspectiva del alumno e identificación de situaciones de diversidad, así como estrategias para el respeto y la convivencia, siempre partiendo de su contexto cercano).

CONTENIDOS

Como decimos, hemos programado tres situaciones de aprendizaje con un producto final cada una de ellas: la elaboración conjunta de un proyecto relacionado con los contenidos trabajados y seleccionados por los alumnos en función de sus intereses, en el que todos deben participar tanto en la selección de los temas, como en la investigación y documentación, en la redacción e ilustración de los textos y, por último, en su difusión en el centro y en la comunidad educativa, una vez el conjunto de textos haya sido editado y maquetado. Cada una de estas situaciones de aprendizaje se compone a su vez de subtemas relacionados con el proyecto final, que los alumnos trabajarán individualmente y por grupos en función de sus intereses:

Primer trimestre: “El reto del medioambiente y el desarrollo sostenible”. Subtemas: la deforestación y los incendios forestales en España, las fuentes de energía tradicionales y sostenibles, medidas para el ahorro energético, la explotación sostenible de la tierra, los modelos de producción, etc.

Segundo trimestre: “Hábitos de vida saludable, nutrición y consumo”. Subtemas: el sedentarismo y la adicción a las nuevas tecnologías, los hábitos alimenticios, la estacionalidad y los sistemas de producción local, los trastornos alimenticios, las redes sociales y la imagen personal, etc.

Tercer trimestre: “Visibilidad y respeto a la diversidad”. Subtemas: los delitos de odio y la legislación al respecto, identidad y orientación sexual, inmigración e interculturalidad, detección de problemas de convivencia y estrategias para buscar soluciones, las relaciones hombre-mujer con especial atención a la adolescencia, los derechos humanos a lo largo de la historia y en la actualidad, tanto en España como en otros contextos culturales, etc.

Saberes básicos trabajados.

Expresamos los saberes básicos que consideramos que vamos a trabajar durante todo el año en coherencia con las competencias específicas a cuya consecución pretendemos contribuir.

Del área de Lengua Castellana y Literatura:

- . Los géneros discursivos.
- . Secuencias textuales básicas, con especial atención a las expositivas y argumentativas.
- . Propiedades textuales: coherencia, cohesión y adecuación.
- . Comprensión lectora: sentido global del texto y relación entre sus partes. La intención del emisor. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal e icónico. Valoración de la forma y el contenido del texto.
- . Producción escrita: planificación, textualización, revisión y edición en diferentes soportes. Usos de la escritura para la organización del pensamiento: toma de notas, esquemas, mapas conceptuales, definiciones, resúmenes, etc.

METODOLOGÍA

La metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales y la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, e integrará en todas las materias referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.

MÚSICA 3º y 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La materia Música en Educación Secundaria Obligatoria engloba dos ámbitos educativos: la música como un fin en sí misma (desarrollar la capacidad de entenderla, expresarse y disfrutar con ella) y la música como contenido instrumental (educar y formar a partir de ella). La música, por otra parte, en la actualidad constituye uno de los principales referentes de identificación de la juventud, máxime con el desarrollo tecnológico que ha multiplicado los cauces de acceso a diversas fuentes de cultura musical y formas de creación e interpretación.

La música contribuye activamente al desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor del alumnado. El proceso de aprendizaje musical, a partir del análisis de los elementos propios de los lenguajes musicales y la contextualización de las producciones musicales, junto con el trabajo de la práctica vocal e instrumental y el movimiento y la danza, favorece:

- Mejora de la atención, la percepción, la memoria, la creatividad, la abstracción, la lateralidad, la respiración y la posición corporal, así como el desarrollo psicomotriz fino.
- Mejora de la sensibilidad emocional y el control de la gestión de las emociones, la empatía y el respeto a la diversidad cultural, que se trabajan a través de la escucha activa, la creación y la interpretación musical.
- En el desarrollo humano la música favorece la convivencia de una forma peculiar, y en lo académico, la educación auditiva resulta particularmente útil para el aprendizaje de idiomas y para el desarrollo de la concentración, la atención y el aprendizaje cooperativo.
- Por último, la participación del alumnado en actuaciones musicales de diversa índole tiene una especial relevancia en el desarrollo de habilidades y destrezas personales y sociales en los adolescentes, como por ejemplo la capacidad de asumir riesgos y gestionar la ansiedad, capacidad de trabajar en grupo con un objetivo, capacidad creativa, capacidad de exponerse ante un público, etc.

ELEMENTOS CURRICULARES

Las competencias específicas se plantean a partir de tres ejes que están íntimamente relacionados:

- La identidad y la recepción cultural
- La autoexpresión a través de la creación y de la interpretación;
- Producción artística.

SABERES BÁSICOS

Por su parte, los saberes básicos se articulan en tres bloques que integran los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para el logro de las competencias específicas.

- Bajo el epígrafe de **«Escucha y percepción»** se engloban aquellos saberes necesarios para desarrollar el concepto de identidad cultural a través del acercamiento al patrimonio dancístico y musical como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.
- El bloque **«Interpretación, improvisación y creación escénica»** incluye los saberes que permiten al alumnado expresarse a través de la música, aplicando, de forma progresivamente autónoma, distintas técnicas musicales y dancísticas.
- Y, por último, en el bloque referido a **«Contextos y culturas»** se recogen saberes referidos a diferentes géneros y estilos musicales que amplían el horizonte de referencias a otras tradiciones e imaginarios.

METODOLOGÍA

La música es un lenguaje y debe aprenderse como tal, por lo que se favorecerá el aprendizaje progresivo apoyado en un aprendizaje activo, constructivista, integrador y teórico-práctico de los contenidos, partiendo de lo más básico y natural, como cantar, bailar, tocar o escuchar para llegar de forma progresiva y lógica a otros contenidos mediante procesos de investigación, inducción y deducción.

Las actividades de la materia incluirán la realización de interpretaciones tanto en clase o en otros espacios apropiados, e incluso en contextos de carácter virtual. En estas actuaciones el alumnado podrá intervenir en el proceso de planificación, organización y participación que tales actividades implican.

EVALUACIÓN

Seguiremos el sistema de evaluación criterial, en donde abordaremos todos los criterios de la materia, haciendo especial hincapié en el aspecto creativo/interpretativo. Todos los criterios de evaluación tendrán la misma ponderación, por lo que la evaluación es continua y el alumnado sabrá en todo momento su evolución para con la materia.

CULTURA DEL FLAMENCO 3ºESO

INTRODUCCIÓN

El Flamenco es, sin lugar a duda, una de las manifestaciones más representativas de la cultura española en general y de la andaluza en particular, de ahí la importancia de su introducción en el sistema educativo como fuente de conocimiento y reflexión tanto sobre nuestro pasado como sobre el presente. Su reconocimiento internacional se consolidó cuando fue declarado por la UNESCO Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad, poniendo así de relieve la gran importancia de esta manifestación artística, resultado de la fusión de la música vocal, el arte de la danza y el acompañamiento instrumental.

ELEMENTOS CURRICULARES

En esta materia se trabajarán un total de cuatro competencias específicas, resultantes de la concreción de los descriptores que se definen en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica.

Las dos primeras competencias específicas desarrollan la recepción y la identidad cultural, la tercera contribuye a mejorar la autoexpresión y la creación artística y la cuarta está orientada a que el alumnado desarrolle el aprecio por la conservación y difusión del Flamenco como parte fundamental de nuestro patrimonio.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos están organizados en tres bloques.

- **«Percepción auditiva y visual»**, están incluidos los conocimientos, las destrezas y las actitudes necesarias para la recepción de las distintas manifestaciones musicales y dancísticas, la identificación de sus elementos y su análisis.
- Por otro lado, con el bloque de **«Interpretación e improvisación»** se introducen los saberes que permiten al alumnado expresarse a través del Flamenco desde la práctica vocal, instrumental y coreográfica.
- Por último, el bloque **«Contextos e investigación»** contiene los saberes propios de las etapas del Flamenco, los artistas, uso de fuentes fiables, derechos de autor y propiedad intelectual, así como la conservación del Flamenco como bien de interés cultural (BIC).

METODOLOGÍA

El fuerte carácter práctico que tiene esta materia hace que necesitemos de una metodología activa, constructivista, integradora e igualitaria, haciendo en todo momento partícipe al alumnado del proceso de enseñanza y aprendizaje. ¿Qué tipo de actividades nos encontraremos en la materia?

- Prácticas musicales, ya sea a través de palmas, instrumentos, nuestro cuerpo (percusión corporal), etc.
- Elaboración de proyectos escénicos/teatrales.

- Improvisaciones rítmicas sobre diversos esquemas rítmicos relacionados con los palos flamencos (seguriya, bulería, soleá, rumba, sevillana, tango, etc.)
- Salidas programadas para fomentar la difusión del flamenco.

EVALUACIÓN

Seguiremos el sistema de evaluación criterial, en donde abordaremos todos los criterios de la materia, haciendo especial hincapié en el aspecto creativo/interpretativo. Todos los criterios de evaluación tendrán la misma ponderación, por lo que la evaluación es continua y el alumnado sabrá en todo momento su evolución para con la materia.

APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La escuela ha de preparar para la vida, y el desarrollo emocional es tan importante para ello como el desarrollo cognitivo, es decir: lo que sienten los alumnos es tan importante como lo que aprenden.

Las emociones y las habilidades relacionadas con su manejo, afectan a los procesos de aprendizaje, a la salud mental y física, a la calidad de las relaciones sociales y al rendimiento académico y laboral.

A través de esta materia el alumnado adquiere progresivamente las habilidades necesarias para comprender y manejar las emociones que le permitan establecer y alcanzar metas positivas, sentir y mostrar empatía por los demás y establecer y mantener relaciones positivas con su entorno social y comunitario. En el proceso de aprendizaje social y emocional hay claramente dos ámbitos complementarios: la adquisición y la aplicación.

Esta materia se desarrolla mediante la ejecución de un proyecto de investigación, planteando desafíos que permitirán al alumnado poner en práctica las habilidades personales, interpersonales y la gestión emocional. Por ello, dicho proyecto de investigación constituye el escenario perfecto para tomar conciencia de su propio desarrollo emocional y social, convirtiéndose así en miembros activos y solidarios de comunidades locales, nacionales y globales. Se trabajarán áreas tales como: creatividad, actividad y servicio. A través del Proyecto CAS el alumnado irá organizando su pensamiento, potenciando así la reflexión, la crítica, el debate, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora, todo ello a través de un proceso en el que cada alumno y alumna asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales, desplegando un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales.

SABERES BÁSICOS

1. Autoconocimiento personal y regulación emocional.
2. Relaciones interpersonales y participación.
3. Reflexión ética y responsabilidad social.
4. Proyecto de investigación.

METODOLOGÍA

- Clases teóricas y prácticas basadas en la metodología de aprender haciendo.
- Trabajo en equipo.

- Uso de herramientas informáticas.

EVALUACIÓN

En la calificación se tendrá en cuenta, de manera conjunta, la valoración de los siguientes aspectos:

1. Trabajo diario del alumnado: Se valorará la realización de tareas encomendadas diariamente y las respuestas a las cuestiones que se planteen tanto en el aula como a través de la Plataforma Classroom.
2. Realización de trabajos de investigación y exposiciones: Trabajos de investigación y exposiciones orales de dichos trabajos o de artículos variados.
3. Actitud del alumnado respecto a la materia de trabajo, hacia los compañeros/as y hacia el entorno: Dado el carácter práctico de esta asignatura optativa y su contenido, se valorará la reflexión personal, el compromiso con los objetivos de cada tema y la adquisición de competencias sociales emocionales, que se manifiesten en la dinámica diaria, trabajo individual, en equipo, comportamiento en el centro, etc.

DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La materia pretende, fundamentalmente, sentar unas bases sólidas para el desarrollo de la asignatura en bachillerato estimulando la creatividad y el razonamiento lógico para la resolución de problemas. Con este objetivo, se trabaja en el desarrollo de la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio de los distintos sistemas de representación. Por otra parte, se plantea la resolución de problemas gráfico-matemáticos aplicando los fundamentos de la geometría plana y se explica cómo formalizar diseños normalizados y presentar proyectos técnicos.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos se organizan en torno a cinco bloques

- **Fundamentos de la Geometría:** plantea la relación del Dibujo Técnico con las Matemáticas, así como la presencia de la Geometría en las formas naturales, obras patrimoniales y representaciones artísticas del pasado y presente, abordando el estudio de los principios geométricos de manera práctica y teórica.
- **Geometría Plana:** aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos prácticos. El bloque «Geometría descriptiva» pretende la introducción a los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión con el fin de expresar con precisión el espacio que nos rodea
- **Normalización y documentación gráfica de proyectos:** se inicia al alumnado en los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las dimensiones de los objetos de forma inequívoca, siguiendo las normas UNE e ISO.
- **Herramientas digitales para dibujo:** introduce al alumnado en el uso de diferentes programas y herramientas digitales en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita actualizar sus habilidades digitales y técnicas de forma autónoma.

METODOLOGÍA

La asignatura, fundamentalmente práctica, plantea el aprendizaje de los fundamentos teóricos como herramientas para la resolución de problemas aplicando el razonamiento lógico. La metodología aplicada conlleva la implicación del alumno en su

aprendizaje. Para ello, se plantea como recurso el aprendizaje entre iguales, muy efectivo y dinámico, en actividades individuales o de grupo.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a partir de las calificaciones obtenidas en los proyectos, actividades y pruebas realizadas a los largo del curso.

DIGITALIZACIÓN 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital. Pero la formación de la ciudadanía actual va más allá de la alfabetización digital, ya que requiere una atención específica a la adquisición de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica.

La materia aborda determinados temas como el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la aceptación y manejo de la incertidumbre, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo que tienen una clara relación con las condiciones propias, la sociedad y la cultura digital.

Esta materia trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del bienestar digital, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una identidad digital adecuada.

CONTENIDOS

- A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.
- A.1. Arquitectura de ordenadores
- A.2. Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
- A.3. Sistemas de comunicación e internet.
- A.4 Dispositivos conectados (IoT + Wearables).
- B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
- B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.
- B.2. Edición y creación de contenidos.
- B.3. Comunicación y colaboración en red.
- B.4. Publicación y difusión responsable en redes.
- C. Seguridad y bienestar digital.
- C.1. Seguridad de dispositivos.
- C.2. Seguridad y protección de datos.

- C.3. Seguridad en la salud física y mental.
- D. Ciudadanía digital crítica.
- D.1. Interactividad en la red.
- D.2. Educación mediática.
- D.3. Gestiones administrativas.
- D.4. Comercio electrónico.
- D.5. Ética en el uso de datos y herramientas digitales.
- D.6. Activismo en línea.

METODOLOGÍA

- Clases teóricas y prácticas basándose en la metodología de aprender haciendo.
- Desarrollo del pensamiento computacional.
- Trabajos en equipo fundamentalmente prácticos.
- Uso de diferentes herramientas informáticas.

EVALUACIÓN

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La materia da a los alumnos la posibilidad de experimentar con las principales técnicas artísticas y de desarrollar su creatividad para comunicarse a través de la expresión artística. Aprenderán técnicas de dibujo, pintura y escultura y podrán participar en proyectos, como la creación de murales, que modifiquen la imagen del centro.

En un mundo de consumidores de imágenes, la asignatura permitirá a los alumnos disfrutar con la fotografía, el cine y el vídeo, entender mejor el lenguaje plástico y audiovisual que domina el siglo XXI y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos se estructuran en dos bloques.

- **Técnicas gráfico-plásticas:** iniciación a las técnicas más habituales del de dibujo, la ilustración, la pintura y la escultura, aprovechando la creación artística para descubrir la historia del Arte. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas.
- **Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia:** lenguaje de la imagen fija (fotografía analógica y digital), secuenciada (cómic) y en movimiento (cine, vídeo y TV). El fotomontaje digital y tradicional. Técnicas básicas de animación. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte. Creación y análisis de la publicidad. Campos y ramas del diseño.

METODOLOGÍA

La asignatura es fundamentalmente práctica y su metodología se sustenta en el concepto “aprender haciendo”, como base para el desarrollo de los contenidos. En su planteamiento, se combinan los proyectos individuales y los de grupo como vehículo para la expresión personal, el aprendizaje cooperativo y el desarrollo del pensamiento crítico.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a partir de las calificaciones obtenidas en los proyectos y actividades realizados.

FILOSOFÍA 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La asignatura de Filosofía de cuarto de ESO sirve de iniciación al bloque de asignaturas cursadas en primero y segundo de Bachillerato, Filosofía e Historia de la Filosofía, aterrizando en un nivel educativo, en una edad, en la que comenzamos a tratar de dar una respuesta más elaborada a determinadas preguntas. Plantearemos los principales modelos y métodos e ideas que han dado lugar a nuestro entorno humano actual. A través de preguntas cotidianas, llegaremos a intuir el porqué de lo que pensamos y de cómo actuamos: si somos libres o esclavos, qué es lo bueno, lo bello, la felicidad, el amor, la inteligencia, cómo afrontar la muerte, qué pensar de lo trascendente, de dónde vienen mis ideas...

SABERES BÁSICOS

1. El saber filosófico
2. El nacimiento de la filosofía
3. La identidad personal
4. El ser humano desde la filosofía
5. Cultura y sociedad
6. La razón y los sentidos
7. Racionalidad teórica y práctica
8. ¿Qué es la libertad?
9. Éticas aplicadas
10. ¿Qué es la realidad?
11. Vida y existencia
12. Creatividad, arte y procesos creativos

METODOLOGÍA

- Método dialógico.
- Actividades prácticas.
- Trabajo colaborativo.
- Exámenes.
- Lecturas
- Comentarios de texto
- Análisis de contenidos audiovisuales

EVALUACIÓN

- Exámenes
- Exposiciones
- Trabajo de clase
- Trabajos de investigación

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN PERSONAL Y PROFESIONAL 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La materia ofrece al alumnado la posibilidad de profundizar en el conocimiento de sí mismo, descubriendo sus cualidades personales como potencial de valor, y aproximarse al ámbito de las ciencias relacionadas con el estudio de los comportamientos humanos, sociales y culturales. Se le facilita, además, el acercamiento a las distintas opciones formativas y de empleo que le proporciona el entorno para favorecer, desde el conocimiento de la realidad, el proceso de toma de decisiones sobre su vocación y su itinerario académico, con la idea de situarlos en una futura proyección profesional.

CONTENIDOS

La materia Formación y Orientación Personal y Profesional está estructurada en los siguientes bloques de contenidos:

A. El ser humano y el conocimiento de uno mismo.

Visión y conocimiento del ser humano desde las perspectiva psicológica, antropológica y sociológica.

Psicología. Circuitos de recompensa y su relación con las adicciones. Conocimiento de los factores de riesgo y de protección relacionados con el consumo de sustancias adictivas. Bienestar y hábitos saludables. Habilidades asertivas y para la toma de decisiones.

Antropología. Visión y conocimiento del ser humano desde la perspectiva antropológica. El ser humano como ser cultural.

Sociología. Visión y conocimiento del ser humano desde las perspectiva sociológica. El ser humano como ser social.

B. Formación y orientación personal y profesional hacia la vida adulta.

Relaciones e interacciones con los demás. Habilidades sociales. Habilidades de comunicación. Barreras en la comunicación y estrategias para superarlas. Habilidades de organización y gestión. Comunicación y estrategias para superarlas. Habilidades de organización y gestión. Trabajo en equipo. Empatía. Dinamismo, iniciativa y liderazgo. Capacidad de negociación.

Conductas de abuso de tecnología en adolescentes: delimitación del concepto. Abuso de herramientas digitales en la interacción con los demás. Huella y reputación digital. Gestión de identidades digitales: personal y profesional.

Orientación hacia la formación académica y profesional. Exploración del entorno profesional. Programas, oportunidades y ayudas para la formación. Conocimiento de los servicios de orientación académica y profesional en Andalucía.

Exploración y descubrimiento del entorno de trabajo: las relaciones laborales. Tendencias laborales y demandas del mercado.

Estructura del sistema educativo: opciones académicas al terminar la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

C. Proyecto personal, académico-profesional y aproximación a la búsqueda activa de empleo.

Planes de autoconocimiento y de formación académica y profesional. Cualidades personales. Conocimiento y valoración de las propias capacidades, motivaciones e intereses de una forma ajustada. Fortalezas y debilidades. La diversidad como elemento enriquecedor.

Creación de un proyecto personal académico y profesional. Fases del plan: exploración, diagnóstico, perfiles académicos y profesionales, toma de decisiones. Aspiraciones y metas. Ayudas y recursos para superar carencias y afrontar retos personales y profesionales.

Aproximación a un plan de búsqueda activa de empleo con proyección hacia el futuro.

Búsqueda de empleo: conocimiento del mundo del trabajo, las ocupaciones y los procesos que favorecen la transición, a la vida activa y la inserción laboral. Estrategias de búsqueda de empleo. Instrumentos de búsqueda de empleo. Las nuevas tecnologías en la búsqueda de empleo: conocimiento y uso de herramientas digitales. Estrategias de entrenamiento en hábitos saludables y prevención del riesgo.

METODOLOGÍA

Clases teóricas y prácticas basándose en la metodología de aprender haciendo

Trabajos en equipo fundamentalmente prácticos.

Uso de diferentes herramientas informáticas.

EVALUACIÓN

Se evaluará por exámenes, proyectos y situaciones de aprendizaje. Se tendrán muy en cuenta la participación y las intervenciones en clase.

TECNOLOGÍA 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La elección de esta optativa aportará al alumno una visión mucho más amplia del mundo tecnológico en el que irreversiblemente nos encontramos inmersos. Podrá servirle a partir de ahora para:

- Futura vida cotidiana y laboral, mediante los conocimientos y destrezas adquiridos en el taller.
- Proseguir sus estudios en el ámbito científico-tecnológico, tanto para cursar algún ciclo formativo como para estudiar un bachillerato de Ciencias y Tecnología con orientación hacia futuras carreras técnicas (Ingeniería, Arquitectura, Informática, etc.) que son, hoy por hoy, las más demandadas en el mercado laboral.

Estos son algunos de los objetivos que perseguimos en esta asignatura optativa:

- Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda.
- Describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales y realizar el montaje de circuitos electrónicos previamente diseñados utilizando simbología adecuada.
- Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes y montar automatismos sencillos. Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.

CONTENIDOS

- Instalaciones en viviendas. Instalaciones características: Instalación eléctrica, instalación de agua sanitaria, Instalación de saneamiento. Otras instalaciones: Calefacción, gas, aire acondicionado, domótica. Normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones básicas.
- Electrónica. Componentes básicos. Simbología y análisis de circuitos elementales. Montaje de circuitos sencillos.
- Control y Robótica
Sistemas automáticos, componentes característicos de dispositivos de control. Diseño y construcción de robots. Grados de libertad. Características técnicas. El ordenador como elemento de programación y control. Lenguajes básicos de programación.

METODOLOGÍA

- Clases teóricas y prácticas basándose en la metodología de aprender haciendo.
- Trabajos por proyectos en equipo fundamentalmente prácticos: Documentación, Fabricación (construcción/programación)
- Uso de diferentes herramientas en el taller.
- Uso de software informático.

EVALUACIÓN

Nota obtenida a partir de estas actividades de evaluación:

- Dos exámenes por trimestre.
- Diversas prácticas de construcción en el taller.
- Prácticas de Electrónica en simuladores.
- Tareas de programación en ordenador.

INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN (4º ESO)

INTRODUCCIÓN

La asignatura “Iniciación a la investigación” tiene como finalidad introducir al alumnado en el método científico a través del trabajo experimental y la participación en un proyecto real de investigación escolar. Se trata de una materia interdisciplinar, impulsada desde los departamentos de Física y Química y Biología y Geología, que busca fomentar la curiosidad científica, el pensamiento crítico, el trabajo cooperativo y la comunicación científica.

El eje central de la asignatura será el desarrollo y presentación de un proyecto de investigación elaborado por el alumnado. Este reto permitirá aplicar de manera práctica los saberes y competencias científicas, mejorar la expresión oral y escrita, y familiarizarse con el trabajo de laboratorio.

CONTENIDOS

La materia se estructura en torno a cuatro bloques temáticos:

- 1. El trabajo científico**
 - El método científico: observación, hipótesis, experimentación y conclusiones.
 - Diseño de experimentos escolares.
 - Formulación de preguntas científicas.
 - Variables, control y repetibilidad.
- 2. Técnicas de laboratorio y seguridad**
 - Manejo de materiales e instrumentos de laboratorio.
 - Normas de seguridad y comportamiento en el laboratorio.
 - Recogida y registro de datos: cuaderno y ficha de laboratorio.
 - Medición de magnitudes físicas y biológicas.
- 3. Tratamiento e interpretación de datos**
 - Representación gráfica.
 - Análisis de resultados y validación de hipótesis.
 - Uso de herramientas digitales: hojas de cálculo, software de presentación, sensores o simuladores.
- 4. Comunicación científica y divulgación**
 - Elaboración de informes científicos.
 - Técnicas de exposición oral y diseño de presentaciones.
 - Preparación de material para la Feria de las Ciencias: pósteres, prototipos, materiales didácticos.

- Ensayos de la exposición oral ante público.

METODOLOGÍA

El enfoque metodológico será activo y basado en el aprendizaje por proyectos. La clase se convertirá en un **taller de investigación**, donde el alumnado:

- trabajará por equipos para diseñar, ejecutar y presentar un proyecto propio,
- utilizará **instrumental de laboratorio de Física, Química y Biología**,
- accederá a recursos digitales para procesar datos, realizar simulaciones y crear materiales de presentación,
- desarrollará habilidades de comunicación, planificación y pensamiento crítico,
- aprenderá desde la práctica con una **orientación real al mundo científico**.

EVALUACIÓN

La evaluación será continua y basada en la aplicación de competencias científicas en situaciones reales. Los instrumentos de evaluación incluirán:

- **Informes de laboratorio** (individuales y grupales): registro del trabajo experimental, resultados y reflexión crítica.
- **Participación activa y actitud en el laboratorio**: seguimiento del trabajo diario y cooperativo.
- **Productos parciales del proyecto**: planificación, documentación, prototipo, material expositivo, etc.
- **Exposición final del proyecto**: calidad del contenido, claridad expositiva y defensa oral ante público.