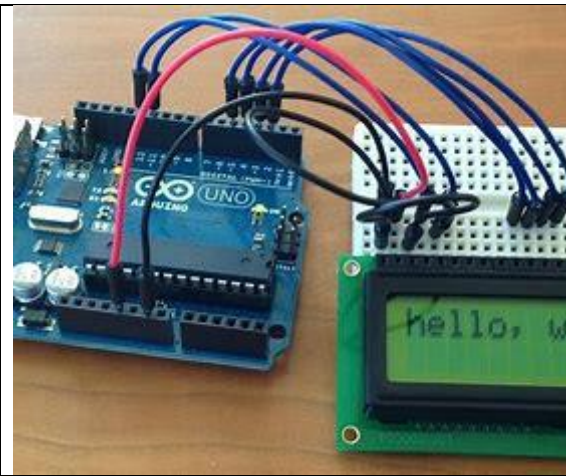
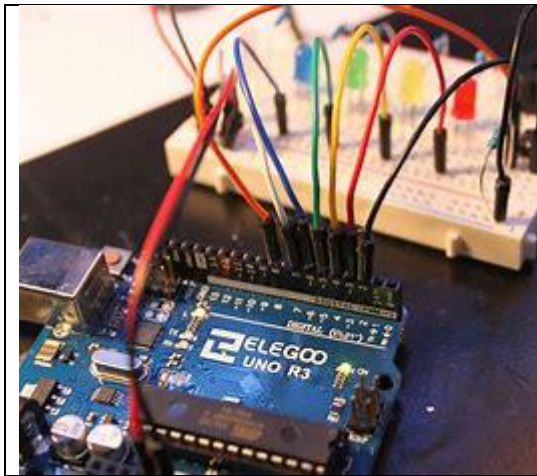


FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
CONTROL Y ROBÓTICA	
Departamento que la imparte	
TECNOLOGÍA	
Curso	Horas Semanales
3º	2
Perfil de Alumnado	
Todo el alumnado	
Objetivos	
<p>Con esta materia, se pretende que tomes contacto con los sistemas de control y robótica de una forma sencilla y que conozcas cómo los mismos se están imponiendo en todas las áreas de nuestra vida cotidiana. En pocos años, los robots y los programas automatizados serán imprescindibles para la sociedad, por lo que es fundamental estar preparado para afrontar este escenario.</p> <p>El objetivo de la materia no es solo enseñarte a programar, diseñar y crear un sistema de control programable, capaz de realizar diferentes funciones: desplazarse, responder a estímulos, o comunicarse mediante luces o sonidos, por ejemplo. Al estudiar Control y Robótica desarrollarás un montón de habilidades necesarias para tus estudios posteriores. Al estudiar programación aprendes estrategias para resolver problemas y proyectos de forma más ordenada, crítica y eficiente. Con la materia se fomentan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo: muchos de los retos planteados deben resolverse trabajando en equipo. • Liderazgo y confianza: a medida que se realizan pruebas más complejas crece la confianza en ti mismo y tus capacidades. • Tolerancia a la frustración: cuando no consigues realizar lo que se te plantea a la primera. • Emprendimiento: trabajarás a base de experimentar y prueba/error, lo que despierta las ganas de innovar, de pensar autónomamente y, consecuentemente, de emprender tus propios proyectos. • Pensamiento lógico: la robótica fomenta la lógica y el razonamiento . • Creatividad: la imaginación está siempre presente ya que debes diseñar diferentes maquetas, robots, construcciones... 	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Aprenderás:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer sistemas automáticos de control en tu entorno cotidiano. • Identificar los diferentes tipos de robots existentes. • Identificar y clasificar las distintas partes que componen un robot. • Conocer, distinguir y montar los diferentes tipos de sensores y actuadores que pueden formar parte de un robot. • A programar un robot. • A construir y programar un sistema de control automático o un robot. 	



Metodología

En la asignatura prima tu trabajo con el ordenador, los dispositivos electrónicos móviles, robots y placas programables fomentando el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje. Se utiliza una metodología activa basada en el aprendizaje por retos, aprendizaje basado en proyectos, Design-Thinking y Pensamiento Computacional.

Se parte de prácticas guiadas que te permitirán adquirir unos conocimientos básicos. Te plantearán retos que debes resolver de un modo más independiente y terminarás realizando un proyecto globalizador vertebrando todos los conocimientos adquiridos.

El profesor será, por tanto, el supervisor que oriente las actividades para que tú adquieras las competencias específicas partiendo de tu iniciativa y guiándote en tu autoaprendizaje.

Evaluación

Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y de análisis del desempeño, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación se realiza preferentemente en base a:

- Observación del trabajo diario de los alumnos y alumnas, valorando sus intervenciones y su participación en los trabajos de equipo.
- Pruebas prácticas.
- Retos realizados.
- Proyectos realizados.

Competencias principales que se adquieren

Aunque se trabajan todas las competencias las que se adquieren en mayor medida son:

- Competencia digital (CP) En esta competencia, la materia realiza una gran aportación, ya que gran parte del contenido de la misma se desarrolla con elementos digitales, con especial atención al trabajo con sistemas de control programado.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) La materia aporta a estas competencias gran parte de sus contenidos, debido a que se trabaja el pensamiento computacional, que engloba el apartado matemático, el científico y el tecnológico desarrollando estos conocimientos de una forma interdisciplinar.
- Competencia emprendedora (CE) La materia también tiene como eje vertebrador la competencia emprendedora, en el sentido del desarrollo de soluciones ante cuestiones reales que después puedan ser explotadas y útiles.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) Los alumnos han de ser capaces de buscar y contrastar información para llegar a soluciones, promoviendo así el desarrollo de la competencia personal, social y aprender a aprender.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Para Bachillerato de Ciencias, especialmente relevante para el Bachillerato Tecnológico.
Para ciclos de formación profesional de las familias de Electricidad y Electrónica, Fabricación Mecánica, Informática y Comunicaciones, Instalación y Mantenimiento, Transporte y Mantenimiento de Vehículos.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
CULTURA CIENTÍFICA	
Departamento que la imparte	
BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA	
Curso	Horas Semanales
4º ESO	2 3 para BILINGÜE
Perfil de Alumnado	
TODOS	
Objetivos	
La finalidad de esta materia es generar una base de conocimiento científico actual y práctico en el alumnado que finaliza la etapa de educación secundaria obligatoria,	
Breve descripción de Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> - Características de la investigación científica (el método científico, uso de las TIC en el trabajo científico, presentación de conclusiones en diversos soportes...) - La Tierra, características y curiosidades (agentes geológicos externos e internos, influencia en el paisaje y en la ordenación del territorio, estudio de terremotos y volcanes, usos y nuevos descubrimientos de rocas y minerales...) -Origen de la vida. Descubrimiento de nuevas especies. Especies vegetales de uso industrial y tecnológico. -Recursos naturales y su explotación. Situación actual y posibles mejoras. Riesgos e impactos ambientales. -Nuevas tecnologías de la información y comunicación. Dependencia y resiliencia tecnológica. Orígenes y evolución de internet. La aldea global. La brecha digital. Divulgación científica en redes sociales. Seguridad y protección de datos científicos en Internet. - Proyecto científico. 	
Metodología	
<ul style="list-style-type: none"> -Se favorecerá la utilización de espacios y agrupamientos flexibles que permitan el trabajo científico en equipo y de forma cooperativa, así como el trabajo individual. Siempre que se pueda, se dará preferencia a desarrollar la materia en el laboratorio de Ciencias para favorecer la aplicación práctica de los contenidos trabajados. - Se favorecerá la búsqueda de información variada y la discusión de los aspectos éticos, legales y económicos de los contenidos trabajados. - En la Sección Bilingüe se trabajarán los contenidos en inglés con textos extraídos y ligeramente adaptados de fuentes oficiales internacionales y de prensa internacional (OMS, ONU, FAO, BBC, artículos científicos, etc.). Esto supondrá el uso de un inglés eminentemente práctico, consolidado y útil para un ciudadano de formación media. 	
Evaluación	
Se asegurará el uso de herramientas variadas, realistas, útiles y contextualizadas, que reflejen las condiciones en las que el alumnado debe aplicar sus conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes en la vida real.	
Competencias principales que se adquieren	
<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar y transmitir información y datos científicos y argumentar sobre ellos. - Seleccionar información, contrastando su veracidad. - Desarrollar proyectos de investigación, siguiendo los pasos de las metodologías propias de la ciencia. - Utilizar el razonamiento y el pensamiento computacional. 	

- Analizar los impactos de determinadas acciones sobre el medio ambiente.
- Identificar los seres vivos que aparecen en el planeta Tierra utilizando conocimientos científicos para explicar su aparición.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

PARA TODOS LOS ESTUDIOS. LA CULTURA SIEMPRE ESTÁ EN ALZA, PROMUEVE LA APERTURA MENTAL

Indicada **para los alumnos a los que les gusten las Ciencias:** porque se desarrollan y discuten aspectos éticos, legales, económicos... sobre los que no es posible trabajar en materias de ciencias convencionales.

Indicada **para los alumnos a los que no les gustan las Ciencias, pero sí las humanidades:** porque se desarrollan y discuten aspectos éticos, legales, económicos... sobre los que no es posible trabajar en materias convencionales. Y porque sobre estos contenidos, desarrollados a un nivel científico básico, deberán tomar decisiones como ciudadanos en el futuro.

Observaciones

En la materia bilingüe se cuenta con el apoyo de un lector nativo con regularidad.

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
CULTURA CLÁSICA / CULTURA CLÁSICA BILINGÜE INGLÉS	
Departamento que la imparte	
DEPARTAMENTO DE LATÍN	
Curso	Horas Semanales
4º ESO	2 ó 3 HORAS SEMANALES.
Perfil de Alumnado	
Objetivos	
CONOCER LOS ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LA CULTURA GRECORROMANA: GEOGRAFÍA, HISTORIA, LITERATURA, ARTE, RELIGIÓN Y MITOLOGÍA, PENSAMIENTO.	
Breve descripción de Contenidos	
<p>1. GEOGRAFÍA E HISTORIA: LA GEOGRAFÍA BÁSICA DE LA ROMA Y GRECIA ANTIGUAS. ACONTECIMIENTOS RELEVANTES DE LA HISTORIA DE GRECIA Y ROMA.</p> <p>2. ARTE GRECORROMANO. ESTUDIO DE LAS PRINCIPALES MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS (ARQUITECTURA, ESCULTURA Y PINTURA) DEL ARTE GRECORROMANO.</p> <p>3. LITERATURA. ESTUDIO DE LOS PRINCIPALES AUTORES Y OBRAS DE LA LITERATURA GRECORROMANA.</p> <p>4. RELIGIÓN Y MITOLOGÍA. ESTUDIO SOBRE LOS ASPECTOS MÁS DESTACADOS DE LA RELIGIÓN GRECORROMANA Y SU MITOLOGÍA.</p> <p>5. PENSAMIENTO. ESTUDIO DE LAS PRINCIPALES CORRIENTES FILOSÓFICO-POLÍTICAS DEL MUNDO GRECORROMANO.</p> <p>EN LA CULTURA CLÁSICA BILINGÜE EN INGLÉS SE ESTUDIAN EXACTAMENTE LOS MISMOS CONTENIDOS UTILIZANDO COMO LENGUA VEHICULAR EL INGLÉS.</p>	
Metodología	
<p>1. EL OBJETIVO FUNDAMENTAL DE LA ASIGNATURA ES QUE EL ALUMNO SE PONGA CUANTO ANTES EN CONTACTO CON EL MUNDO ANTIGUO. EN ESTE SENTIDO HAY VARIOS ASPECTOS DE LA ASIGNATURA QUE SE TRATAN DIARIAMENTE EN CLASE, DESDE EL PRINCIPIO HASTA EL FINAL DE CURSO: ASPECTOS LÉXICOS (INFLUENCIA DEL LÉXICO GRIEGO Y LATINO EN LAS DIFERENTES LENGUAS EUROPEAS), ASPECTOS DE MITOLOGÍA (ESTUDIO PORMENORIZADO DE LOS MITOS FUNDAMENTALES DE LA ANTIGUA GRECIA Y ROMA, BASÁNDOSE EN LOS TEXTOS DE LOS AUTORES ANTIGUOS). DE ESTA MANERA LA INMERSIÓN EN LA CULTURA ANTIGUA ES INMEDIATA Y CONSTANTE.</p> <p>2. EN CUANTO AL RESTO DE ASPECTOS RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA (GEOGRAFÍA, HISTORIA, LITERATURA, PENSAMIENTO, ARTE), SE TRABAJAN POR MEDIO DE DIFERENTES UNIDADES DIDÁCTICAS. LAS EXPLICACIONES DEL PROFESOR SE COMPLETAN CONTINUAMENTE CON PEQUEÑOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN REALIZADOS POR LOS ALUMNOS A LO LARGO DEL CURSO SOBRE LOS DIVERSOS TEMAS TRATADOS.</p> <p>3. EN TODO MOMENTO SE ESTUDIA LA INFLUENCIA QUE EL MUNDO ANTIGUO HA EJERCIDO EN OCCIDENTE A LO LARGO DE TODA LA HISTORIA Y, EN ESPECIAL, EN NUESTRO MUNDO ACTUAL.</p> <p>4. POR ÚLTIMO, EL DEPARTAMENTO PARTICIPA DE FORMA ACTIVA EN TODO TIPO DE CONCURSOS RELACIONADOS CON MUNDO ANTIGUO, EXCURSIÓN ANUAL A MÉRIDA PARA</p>	

ASISTIR A LA REPRESENTACIÓN DE LAS OBRAS TEATRALES LÉIDAS EN CLASE Y TODO TIPO DE VIAJES QUE FAVOREZCAN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA.

Evaluación

LA EVALUACIÓN ES LA TRADICIONAL: PRUEBAS ESCRITAS, PRESENTACIONES ORALES SOBRE DIVERSOS TEMAS DE CULTURA Y LA COMPROBACIÓN DIARIA DEL TRABAJO REALIZADO.

Competencias principales que se adquieren

EL ALUMNO DE CULTURA CLÁSICA ADQUIERE CONOCIMIENTOS CULTURALES SOBRE EL MUNDO ANTIGUO QUE SIGUEN SIENDO CLAVES EN EL MUNDO OCCIDENTAL. DADA LA INFLUENCIA DE LA CULTURA GRECORROMANA EN NUESTRA CULTURA, LA ASIGNATURA LE SIRVE AL ALUMNO PARA ENTENDER MUCHO MEJOR ASPECTOS CULTURALES QUE SE TRATAN EN OTRAS ASIGNATURAS: LITERATURA UNIVERSAL, FILOSOFÍA, HISTORIA DEL ARTE, PSICOLOGÍA...

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

LA ASIGNATURA ES IDEAL PARA TODOS AQUELLOS ALUMNOS QUE PRETENDAN HACER ESTUDIOS RELACIONADOS CON LAS HUMANIDADES O LAS CIENCIAS SOCIALES. ADEMÁS, VENIMOS COMPROBANDO CÓMO MUCHOS ALUMNOS DE CIENCIAS ELIGEN LA ASIGNATURA POR TODO EL CAUDAL CULTURAL QUE LES APORTA.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
E. PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	
Departamento que la imparte	
DIBUJO	
Curso	Horas Semanales
3º ESO	3 horas
Perfil de Alumnado	
Alumnos-as con inquietudes artísticas	
Objetivos	
Fomentar habilidades de pensamiento, indagación, observación, imaginación y la interrelación de ideas que se materializan en la producción artística.	
Breve descripción de Contenidos	
PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL, ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL, EXPRESIÓN ARTISTICA Y GRAFICO-PLÁSTICA, IMAGEN Y COMUNICACIÓN VIUAL Y AUDIOVISUAL	
Metodología	
Procedimientos, instrumentación y técnicas que favorezcan la experimentación y el proceso creativo.	
Evaluación	
Los criterios de evaluación medirán los productos finales como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración teniendo en cuenta el contexto de cada alumno-a.	
Competencias principales que se adquieren	
TODAS LAS COMPETENCIAS VINCULADAS A LA ETAPA	
Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara	
BACHILLERATO (BACH –CIENCIAS Y TÉCNOLOGIA, BACH – ARTÍSTICO)	
GRADOS	
Arquitectura, Arquitectura técnica	
Ingeniería, Ingeniería técnica	
Cine y audiovisuales, Comunicación audiovisual	
Ingeniería multimedia	
Publicidad y relaciones públicas	
Fotografía	
Ingeniería técnica: diseño textil	
Ingeniería técnica: diseño industrial	
Diseño, Diseño industrial y desarrollo del producto	
Multimedia	
Bellas Artes	
CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR	
Desarrollo de proyectos de construcción, Desarrollo de proyectos mecánicos	
Diseño y producción editorial	
Estética	

<p>Fotografía artística Ilustración Imagen Producción audiovisual radio y espectáculos Proyectos y dirección de obras de decoración Realización de audiovisuales y espectáculos, Técnicas del arte del espectáculo Modelismo y maquetación Patronaje Conservación y restauración de bienes culturales Artes aplicadas a la escultura</p> <p>CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO</p> <p>Estética persona decorativa, Peluquería, Caracterización Ebanistería artística, Fabricación a medida y instalación de carpintería y mueble, Fabricación industrial de carpintería y mueble Talla artística de madera, Talla artística de piedra Calzado y marroquinería, Confección, Patronaje, Producción de tejidos de punto Fabricación de productos cerámicos, Alfarería Fabricación y transformación de vidrio Artes finales del diseño gráfico, Autoedición Impresión de artes gráficas, Serigrafía Encuadernación y manipulados de cartón y papel Forja artística y galvanoplastia Jardinería Vaciados y amoldados artísticos Laboratorio de imagen</p>
Observaciones
Esta asignatura no es para pasar el rato, ni fácil, abstenerse todos aquellos alumnos-as que no les interese y no quieran hacer nada.

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
EXPRESIÓN ARTISTICA	
Departamento que la imparte	
DIBUJO	
Curso	Horas Semanales
4º ESO	DOS
Perfil de Alumnado	
Alumnos-as con inquietudes artísticas	
Objetivos	
Desarrollar las capacidades expresivas, perceptivas y estéticas para una comprensión más real y crítica de su entorno y la adquisición de elementos culturales humanísticos artísticos, científicos -tecnológicos y motrices que le servirán para sus estudios posteriores.	
Breve descripción de Contenidos	
TÉNICAS GRAFICO PLÁSTICAS. FOTOGRAFIA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL	
Metodología	
Encaminada a que el alumno –a sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas y tareas planteados, mediante la reflexión, la práctica y el debate.	

Evaluación
Los instrumentos de evaluación serán variados dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, prevaleciendo la observación y análisis de los trabajos.
Competencias principales que se adquieren
TODAS LAS COMPETENCIAS VINCULADAS A LA ETAPA
Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara
<p>BACHILLERATO (BACH –CIENCIAS Y TÉCNOLOGÍA, BACH – ARTÍSTICO)</p> <p>GRADOS</p> <p>Arquitectura, Arquitectura técnica Ingeniería, Ingeniería técnica Cine y audiovisuales, Comunicación audiovisual Ingeniería multimedia Publicidad y relaciones públicas Fotografía Ingeniería técnica: diseño textil Ingeniería técnica: diseño industrial Diseño, Diseño industrial y desarrollo del producto Multimedia Bellas Artes</p> <p>CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR</p> <p>Desarrollo de proyectos de construcción, Desarrollo de proyectos mecánicos Diseño y producción editorial Estética Fotografía artística Ilustración Imagen Producción audiovisual radio y espectáculos Proyectos y dirección de obras de decoración Realización de audiovisuales y espectáculos, Técnicas del arte del espectáculo Modelismo y maquetación Patronaje Conservación y restauración de bienes culturales Artes aplicadas a la escultura</p> <p>CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO</p> <p>Estérica persona decorativa, Peluquería, Caracterización Ebanistería artística, Fabricación a medida e instalación de carpintería y mueble, Fabricación industrial de carpintería y mueble Talla artística de madera, Talla artística de piedra Calzado y marroquinería, Confección, Patronaje, Producción de tejidos de punto Fabricación de productos cerámicos, Alfarería Fabricación y transformación de vidrio Artes finales del diseño gráfico, Autoedición Impresión de artes gráficas, Serigrafía Encuadernación y manipulados de cartón y papel Forja artística y galvanoplastia Jardinería Vaciados y amoldados artísticos Laboratorio de imagen</p>
Observaciones
Esta asignatura no es para pasar el rato, ni fácil, abstenerse todos aquellos alumnos-as que no les interese y no quieran hacer nada.

--

Asignatura	
DIBUJO TÉCNICO	
Departamento que la imparte	
DIBUJO	
Curso	Horas Semanales
1ºBACHILLERATO	CUATRO
Perfil de Alumnado	
Alumnos-as de Bachillerato de ciencias y tecnología y Bachillerato artístico	
Objetivos	
El dibujo técnico constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística.	
Breve descripción de Contenidos	
FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS, GEOMETRÍA PROYECTIVA, NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	
Metodología	
Metodologías activas que conllevan a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.	
Evaluación	
Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora. Prevalerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y a técnicas de análisis del desempeño del alumnado, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento que valoran lo que el alumno debe saber hacer después de un proceso determinado.	
Competencias principales que se adquieren	
TODAS LAS COMPETENCIAS VINCULADAS A LA ETAPA	
Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara	

GRADOS

Arquitectura, Arquitectura técnica
Ingeniería, Ingeniería técnica
Cine y audiovisuales, Comunicación audiovisual
Ingeniería multimedia
Publicidad y relaciones públicas
Fotografía
Ingeniería técnica: diseño textil
Ingeniería técnica: diseño industrial
Diseño, Diseño industrial y desarrollo del producto
Multimedia
Bellas Artes

CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR

Desarrollo de proyectos de construcción, Desarrollo de proyectos mecánicos
Diseño y producción editorial
Estética
Fotografía artística
Ilustración
Imagen
Producción audiovisual radio y espectáculos
Proyectos y dirección de obras de decoración
Realización de audiovisuales y espectáculos, Técnicas del arte del espectáculo
Modelismo y maquetación
Patronaje
Conservación y restauración de bienes culturales
Artes aplicadas a la escultura

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
DIGITALIZACIÓN	
Departamento que la imparte	
Tecnología	
Curso	Horas Semanales
4º ESO	2
Perfil de Alumnado	
<p>Todo el alumnado. Una de las razones más claras para estudiar informática es que ya forma parte de todo lo que hacemos. Nuestra vida está asociada a la informática y la utilizamos tanto para cuestiones laborales como personales</p>	
Objetivos	
<p>Los contenidos de esta materia te serán de mucha utilidad para la realización de trabajos y tareas en cualquier otra asignatura. Las funciones que tendrás que desempeñar en el futuro te dediques a lo que te dediques necesitarán una formación importante en el campo digital. La materia Digitalización pretende dar respuesta a esta necesidad, formándote no solo en la adquisición de los conocimientos sino en la utilización de los medios informáticos de una manera ética, responsable, segura y crítica.</p> <p>Tu generación está acostumbrada al manejo de dispositivos digitales de todo tipo desde edades tempranas y se le puede considerar "nativa digital" pero esto no garantiza que aproveche todo el potencial de estos dispositivos ni que lo haga correctamente. Desde esta asignatura aprenderás a hacerlo. La materia tiene como objetivo que aprendas a hacer un uso eficaz y eficiente de la Web haciéndote responsable del manejo de la información, cuidando su uso en y desde la red y aprendas a elaborar y diseñar materiales con diversos formatos con el fin de compartir o transmitir resultados o productos creados a diferentes públicos y por diferentes medios de comunicación. Te preparas así para el futuro desarrollando la alfabetización digital, el pensamiento computacional y el uso creativo de la tecnología, habilidades y conocimientos fundamentales para tener éxito en un entorno de trabajo moderno.</p> <p>Esta asignatura te entrena además para un entorno tecnológico en constante cambio y pretende dotarte de las herramientas digitales básicas para adaptarte a los continuos avances en las nuevas tecnologías fomentando el autoaprendizaje.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Aprenderás:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hardware: cómo es un ordenador por dentro, a montar y configurar distintos dispositivos, a comparar las características de distintos ordenadores. • Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. • Sistemas de comunicación e Internet. Dispositivos de red y funcionamiento. • Búsqueda, selección y archivo de información. • Edición avanzada de textos y de hojas de cálculo. 	

- Edición digital de imagen, audio y vídeo.
- Desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web
- Realidad virtual, aumentada y mixta.
- Creación y publicación en la web. Edición de blogs, configuración de privacidad y uso compartido.
- Seguridad de dispositivos. Medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos.
- Seguridad y protección: Identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.
- Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso
- Inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

Para ver lo que hacemos en la asignatura puedes explorar en los blogs de algunos profesores del Departamento:

[TIC 4º ESO \(infuribbarri.blogspot.com\)](http://infuribbarri.blogspot.com)

[4 ESO Tecnología de la información y la comunicación. \(tic4emiguel.blogspot.com\)](http://tic4emiguel.blogspot.com)

Metodología

En la asignatura prima el trabajo con el ordenador y se fomenta el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje.

Se utiliza una metodología activa basada en el aprendizaje basado en proyectos.

Se parte de prácticas guiadas que te permitirán adquirir unos conocimientos básicos, te plantean prácticas abiertas que debes resolver de un modo más independiente y terminarás realizando un trabajo o un proyecto globalizador vertebrando todos los conocimientos adquiridos.

El profesor será, por tanto, el supervisor que oriente las actividades para que tú adquieras las competencias específicas partiendo de tu iniciativa y guiándote en tu autoaprendizaje.

Evaluación

Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y de análisis del desempeño, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación se realiza preferentemente en base a:

- Observación del trabajo diario de los alumnos y alumnas, valorando sus intervenciones y su participación en los trabajos de equipo.
- Pruebas prácticas.
- Prácticas realizadas de las distintas aplicaciones.
- Proyectos realizados.

Competencias principales que se adquieren

La competencia digital, como cabría esperar de una materia llamada digitalización, se trabaja en todas sus dimensiones, pero también se trabajan el resto de las competencias:

La potenciación y fomento de estrategias de búsqueda y selección de información de forma crítica y responsable contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística.

La competencia matemática y la competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se ve fomentada desde diferentes ángulos como, por ejemplo, desde los conocimientos necesarios que han permitido los avances tecnológicos presentes en la sociedad actual, o desde el

trabajo intenso en el aula con software con diferentes propósitos: de edición de imágenes, hojas de cálculo, aplicación de algoritmos para la consecución de un determinado objetivo, entre otros.

La necesidad de resolver los problemas que guarden relación con su entorno personal de aprendizaje, el enfoque colaborativo de muchas de las herramientas digitales que se usan hoy en día o la preocupación por el propio bienestar digital son solo algunos ejemplos en los que esta materia favorece la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

El ejercicio de una ciudadanía digital crítica, y el uso ético y responsable de la tecnología, son dos aspectos con los que la materia Digitalización contribuye a alcanzar un grado adecuado de consecución de la competencia ciudadana por parte del alumnado.

La creación y gestión de contenido original que pueda responder a alguna necesidad personal y/o social, así como el proceso de ideación que lleva a ese contenido, contribuyen a la adquisición de la competencia emprendedora.

Finalmente, la creación y edición digital de imágenes en un formato de mapa de bits ayuda al desarrollo de la competencia en conciencia y expresión culturales.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Para todos, como ya hemos comentado al principio, te dediques a lo que te dediques tendrás que usar dispositivos digitales y desarrollar contenido digital.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura

EDUCACIÓN FINANCIERA.

Departamento que la imparte

ECONOMÍA.

Curso

4º ESO

Horas Semanales

2 horas.

Perfil de Alumnado

La asignatura está planteada para poder cursarse por cualquier alumno que estudie cuarto curso de enseñanza secundaria obligatoria. No requiere conocimientos previos.

Objetivos

El objetivo principal de la asignatura es introducir al alumnado de secundaria en el conocimiento de contenidos básicos de Economía que le permita entender y ampliar su cultura financiera y, al mismo tiempo, capacitarlo para tomar decisiones personales de carácter financiero de forma responsable.

Breve descripción de Contenidos

Son muchos y muy importantes los contenidos que se trabajarán en la materia.

Entre otras cosas, el alumno aprenderá qué es el dinero y la importancia que tiene en la economía, la necesidad de llevar a cabo una planificación financiera para evitar futuros problemas financieros, que el ahorro es fundamental por distintos motivos, y que no podemos dejarnos llevar por la sociedad consumista en la que vivimos.

Veremos la diferencia entre tarjetas de crédito y tarjetas de débito, y estudiaremos los principales medios de pago que se utilizan hoy en día, los tradicionales y también los virtuales. El alumno sabrá qué son las acciones, las Letras del Tesoro, los fondos de inversión...

Aprenderemos qué es el PIB, el IPC, la tasa de paro, el SMI, el tipo de interés, la prima de riesgo, el déficit público, quién es Christine Lagarde y la importancia que tienen las decisiones que toma el organismo que ella preside en la economía a todos los niveles (también a nivel personal, es decir, los alumnos aprenderán cómo esas decisiones que se toman a nivel europeo se dejan sentir en las finanzas de sus propias casas). Todo esto y mucho más...

Metodología

Se utilizará una metodología que utilizará como punto de partida lo que el alumno sabe con el objeto de presentar los contenidos que se van a trabajar y desterrar sus conocimientos previos erróneos. Se explicará la materia relacionándola con el mundo real, contextualizándola en situaciones o problemas concretos y cercanos, y utilizando materiales motivadores que faciliten la comprensión de la materia. Y una vez adquiridos los contenidos,

se instigará al alumnado a poner en práctica lo aprendido a través de actividades, casos o simulaciones sencillas con las que puedan ver la utilidad de los aprendizajes adquiridos.

Evaluación

La evaluación se llevará a cabo en base a los criterios de evaluación dispuestos en la normativa vigente. Recurriremos a la observación del trabajo del alumno como instrumento de evaluación para hacer un primer diagnóstico de su aprendizaje, y, al mismo tiempo, nos permita detectar en el aula sus carencias para proceder a su mejora. Y, por supuesto, emplearemos técnicas variadas que nos permitan hacer un análisis del desempeño del alumnado: los alumnos tendrán que dar respuesta a algunas preguntas de corte más teórico, otras en las que tendrán que emplear los conocimientos aprendidos para solucionar situaciones hipotéticas o casos simulados sencillos, ejercicios tipo test, preguntas de verdadero/falso que exigirán razonamiento por parte del alumnado para demostrar que realmente han comprendido los conceptos, comentarios de texto con los que demuestren que son capaces de entender la información económica que continuamente suministran los medios de comunicación.

Competencias principales que se adquieren

Competencia en comunicación lingüística: la materia contribuye a alcanzar la competencia trabajando la comunicación oral y escrita y aportando situaciones y contextos que impliquen la comunicación efectiva y solvente.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: los alumnos aprenderán conceptos básicos de matemática financiera o tasas y porcentajes que les permitirán construir aprendizajes significativos para actuar como consumidores responsables de productos financieros sencillos.

Competencia digital: se presentará la posibilidad de trabajar con herramientas digitales a la hora de abordar ciertos contenidos; por ejemplo, al elaborar pequeños presupuestos domésticos.

Competencia personal, social y aprender a aprender: los alumnos deben adquirir una formación conectada con la realidad en la que se van a desenvolver como ciudadanos críticos y conscientes.

Competencia ciudadana: se contribuirá a lograr la mentalidad de crecimiento como ciudadano responsable con autonomía en sus actos de consumo.

Competencia emprendedora: el alumnado debe ser el actor principal del proceso de enseñanza-aprendizaje, cosa que implica el desarrollo de su iniciativa, la responsabilidad, la autonomía, la perseverancia, la capacidad de aprender a aprender, así como la necesaria observación, comprensión e interiorización del entorno social y de la problemática ciudadana a la que se contribuirá desde la materia.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Para Bachillerato, Ciclos Formativos y salida directa al mercado laboral. La materia supondrá la adquisición de una base importante que agradecerán tener los alumnos que cursen Economía o Economía de la Empresa en Bachillerato o para ciertos módulos de los Ciclos Formativos de Administración, pero supondrá una ventaja también para cualquier alumno:

todas las personas deberían tener la oportunidad de adquirir una cultura financiera básica en el mundo de hoy.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
FORMACIÓN PARA LAS EMPRESAS Y EL EMPLEO.	
Departamento que la imparte	
ECONOMÍA.	
Curso	Horas Semanales
4º ESO	DOS
Perfil de Alumnado	
<p>La asignatura está planteada para poder cursarse por cualquier alumno que estudie cuarto curso de enseñanza secundaria obligatoria. No requiere conocimientos previos.</p>	
Objetivos	
<p>Preparar al alumno para su inclusión en el mercado laboral, seguir formándose en cursos posteriores en el ámbito empresarial y fomentar su carácter emprendedor para la formación de proyectos empresariales.</p> <p>La actividad emprendedora y empresarial juega un papel relevante en el desarrollo socioeconómico de nuestro entorno. Nuestra sociedad necesita, para su progreso presente y futuro, contar con recursos humanos emprendedores que asuman los retos y desafíos globales del siglo XXI, así como los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.</p> <p>La finalidad de esta materia es fomentar el espíritu emprendedor, en aras de conseguir un alumnado que adquiera habilidades propias de las personas emprendedoras, para poder afrontar de forma responsable retos personales, profesionales y sociales, en una sociedad en constante cambio. Esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados al conocimiento del mercado laboral y la dinámica de las relaciones laborales. Del mismo modo se fomenta el emprendimiento como fórmula de autoempleo, sin olvidar, la posibilidad de ser innovadores o intraemprendedores dentro de cualquier institución u organización.</p> <p>Es una materia optativa que se imparte en cuarto curso de la educación secundaria obligatoria, y podrá tener continuidad en la etapa del bachillerato al cursar las materias relacionadas con la economía y el emprendimiento.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.</p>	

Los contenidos de Formación para la Empresa y el Empleo se estructuran en tres bloques, a saber:

-El primer bloque, mundo laboral y oportunidades de empleo, pretende desarrollar en el alumnado las cualidades y habilidades necesarias para que puedan elaborar un plan personal y profesional de futuro adecuado a sus intereses, motivaciones y competencias.

- El segundo, la empresa y la iniciativa empresarial, relaciona al alumnado con su entorno a través del proyecto empresarial que debe elaborar.

- Por último, el tercer bloque, finanzas dentro de la empresa, aborda las cuestiones relacionadas con el análisis de las fuentes de financiación disponibles para PYMES y la elaboración de un sencillo plan económico-financiero.

Metodología

Con nuestra metodología se favorecerá la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados. Será una metodología en la que adquiere un papel muy relevante la realización y presentación de proyectos y trabajos tanto individuales como en grupo, para lo cual nos apoyaremos en no excesivos contenidos teóricos.

Se promoverá la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, facilitando su autoconocimiento, fomentando su autoconfianza y el aprendizaje autónomo, estimulando la reflexión y el pensamiento crítico.

Las estrategias metodológicas se ajustarán al nivel competencial inicial del alumnado y al respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, realizándose tanto prácticas de trabajo individual, como de trabajo cooperativo.

Se propondrá la realización de estudios de casos y retos en torno a problemas laborales, sociales o económicos. El aprendizaje por proyectos es relevante en esta materia a la hora de simular un proyecto emprendedor. Será básica la utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación para buscar información, visualizar y generar vídeos, trabajar colaborativamente o exponer trabajos.

Se utilizarán materiales variados y actualizados que contextualicen la materia a situaciones cercanas a la realidad y del alumnado, como, la prensa de índole económica y/o de emprendimiento, páginas web de instituciones y organismos relacionados con el emprendimiento, y textos que narren experiencias emprendedoras. Además de las visitas a centros o espacios relacionados con el emprendimiento.

Evaluación

La evaluación se llevará a cabo en base a los criterios de evaluación dispuestos en la normativa vigente. Recurriremos a la observación del trabajo del alumno como instrumento de evaluación para hacer un primer diagnóstico de su aprendizaje, y, al mismo tiempo, nos permita detectar en el aula sus carencias para proceder a su mejora. Y, por supuesto, emplearemos técnicas variadas que nos permitan hacer un análisis del desempeño del

alumnado: los alumnos tendrán que dar respuesta a algunas preguntas de corte más teórico, otras en las que tendrán que emplear los conocimientos aprendidos para solucionar situaciones hipotéticas o casos simulados sencillos, ejercicios tipo test, preguntas de verdadero/falso que exigirán razonamiento por parte del alumnado para demostrar que realmente han comprendido los conceptos, comentarios de texto con los que demuestren que son capaces de entender la información económica que continuamente suministran los medios de comunicación.

Competencias principales que se adquieren

La materia Formación para la Empresa y el Empleo contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

- Competencia en comunicación lingüística Mediante la lectura y el análisis de diferentes fuentes de información; textos periodísticos, normativa de índole económica y/o laboral, lectura del contenido de páginas web con contenidos propios de la materia, y también a través de la redacción escrita y de la defensa oral de trabajos y proyectos. Además, a la hora de trabajar en equipo dentro del grupo de clase es imprescindible interactuar de forma respetuosa con el resto de los miembros del equipo.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Es necesaria a la hora de entender y explicar los fenómenos económicos que ocurren a nuestro alrededor, se trabajará el emprendimiento a través de la formulación de hipótesis, la contrastación y la indagación.
- Competencia digital. Es imprescindible utilizarla en la búsqueda de información de calidad en internet, respetando en todo momento la propiedad intelectual. Además, se crearán y compartirán contenidos digitales diversos.
- Competencia personal, social y aprender a aprender. Para crear una empresa o buscar empleo es preciso desarrollar habilidades basadas en el autoconocimiento, la gestión del tiempo, la resiliencia y saber enfrentarse a la incertidumbre adaptándose a los cambios. Además, a la hora de trabajar o emprender es preciso cuidar nuestra salud y la de otros y prevenir posibles riesgos laborales.
- Competencia ciudadana. Nos permite actuar como trabajadores y empresarios responsables, conocedores de nuestros derechos y obligaciones dentro de un mundo globalizado acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible,
- Competencia emprendedora. En todo proyecto emprendedor, se asumen riesgos y se buscan soluciones innovadoras que sean sostenibles y creen valor personal, social, cultural y económico para el entorno.
- Competencia en conciencia y expresión culturales. Se puede alcanzar con la puesta en valor de iniciativas emprendedoras culturales y/o artísticas, con la creación de logotipos artísticos, y el diseño de prototipos para la presentación de los proyectos emprendedores. Por otro lado, hay que tener en cuenta que la innovación se nutre de la creatividad

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Para Bachillerato, Ciclos Formativos y salida directa al mercado laboral. La materia supondrá la adquisición de una base importante que agradecerán tener los alumnos que cursen Economía o Economía de la Empresa en Bachillerato o para ciertos módulos de los Ciclos Formativos de Administración, pero supondrá una ventaja también para cualquier alumno: todas las personas deberían tener la oportunidad de adquirir una cultura financiera básica en el mundo de hoy.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
LABORATORIO CIENCIAS	
Departamento que la imparte	
BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA	
Curso	Horas Semanales
4°	2
Perfil de Alumnado	
MATERIA COMPLEMENTARIA PARA ALUMNADO DE BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA Y FÍSICA Y QUÍMICA	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> -Fomentar el trabajo en equipo genera relaciones positivas y mejora las relaciones sociales e interpersonales, como la tolerancia, la cooperación y la solidaridad. -Trabajar en el laboratorio consolida hábitos de disciplina, trabajo individual y en equipo ya que el alumnado tiene que cumplir una serie de normas de seguridad e higiene. -Configurar un ámbito de actuación determinante en la búsqueda de un equilibrio entre hombres y mujeres pues desarrolla en todo el alumnado las mismas habilidades y destrezas. -Consultar publicaciones científicas en lenguas extranjeras, en particular en lengua inglesa, favorecerá el desarrollo de estrategias vinculadas a la comprensión de la misma. 	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Entre otros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la vida: La célula como unidad de vida. Tipos celulares. Ciclo celular. Mitosis y su importancia biológica. Cariotipo humano. El ADN en la prueba de paternidad y en medicina legal. -Extracción de ADN de germen de trigo. -Microorganismos: métodos de estudio, enfermedades asociadas y aplicaciones. Medios de cultivo. - Prácticas de laboratorio: Observación de organismos o muestras biológicas mediante disección. Observación de fases de la mitosis en muestras biológicas. Elaboración de cariotipo humano. Elaboración de claves dicotómicas para identificaciones tisulares. Técnicas de procesado histológico y preparación de muestras para su posterior estudio en microscopios ópticos y/o electrónicos. -Elaboración de un calendario o línea del tiempo geológico y paleontológico. -Prácticas de laboratorio: Observación y reconocimiento de rocas, minerales y fósiles en muestras de laboratorio y en el entorno inmediato. Utilización de claves dicotómicas para la identificación de muestras geológicas comunes. -Predicción y comprobación, utilizando la experimentación, de la aceleración de la gravedad con un péndulo simple. -Comprobación experimental de la relación entre calor y temperatura a través del cálculo de calores específicos en diferentes sistemas. -Comprobación experimental de las propiedades de las ondas. La Jaula de Faraday. -Estudio experimental solubilidad, saturación, sobresaturación en disoluciones como el acetato de sodio. -Relaciones estequiométricas en las reacciones químicas. Predicciones cuantitativas por métodos experimentales. -Análisis cuantitativo químico Clásico. Aguas y suelos: determinación de la dureza del agua, determinación de pH, materia orgánica, contenido en azúcar de los refrescos comerciales. 	
Metodología	

Se favorecerá la utilización de espacios y agrupamientos flexibles que permitan el trabajo científico en equipo y de forma cooperativa, así como el trabajo individual. Siempre que se pueda, se dará preferencia a desarrollar la materia en el laboratorio de Ciencias, Física, Química, Biología, Geología, para la realización de todos los contenidos prácticos de la materia. Se utilizarán protocolos de trabajo detallados, atendiendo a la normativa de seguridad, para la realización de las prácticas.

Evaluación

Se asegurará el uso de herramientas variadas, realistas, útiles y contextualizadas, que reflejen las condiciones en las que el alumnado debe aplicar sus conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes en la vida real.

Competencias principales que se adquieren

- Comprender y relacionar los motivos por los que ocurren los principales fenómenos físicos, químicos, biológicos y geológicos en la naturaleza.
- Proceder de acuerdo con el método científico, para poner a prueba predicciones o hipótesis derivadas de sus observaciones,
- Reconocer y cumplir las normas básicas de seguridad en el laboratorio, utilizar correctamente el material de laboratorio
- Obtener información utilizando diferentes recursos de forma crítica y eficiente y producir diferentes materiales de creación propia
- Poner en práctica estrategias características del trabajo cooperativo impulsando el desarrollo personal y social
- Concebir la ciencia como una construcción colectiva no dogmática, a la que contribuyen no solo los científicos sino la sociedad.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Estudios científicos y tecnológicos.

Muy interesante y recomendable para aquellos alumnos que quieran estudiar un **Bachillerato** de Ciencias, ya que se trabajarán muchos contenidos prácticos que no son tan fáciles de desarrollar en el Bachillerato debido a las fuertes cargas lectivas de algunas materias.

Muy interesante y recomendable también para aquellos alumnos que quieran estudiar un **Ciclo de Grado Medio** (o Grado Superior en el futuro), como los ofertados el propio centro (GM Farmacia y Parafarmacia, GS Laboratorio Clínico y Biomédico, etc.).

Observaciones

Indicada para alumnos curiosos que quieran iniciarse en métodos de trabajo profesionales en un entorno tranquilo y ameno.

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA**Asignatura**

LATÍN

Departamento que la imparte

DEPARTAMENTO DE LATÍN

Curso

4 ° ESO ,1° Y 2° BACHILLERATO. Aunque la asignatura de Latín es obligatoria para el Bachillerato de Humanidades, se oferta como optativa en el de Ciencias Sociales y en 4º de la ESO.

Horas Semanales

4 HORAS SEMANALES

Perfil de Alumnado**Objetivos**

1. CONOCER LOS MECANISMOS DE FUNCIONAMIENTO DE LA LENGUA LATINA.
2. RECONOCER EN EL ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS (LENGUAS EUROPEAS EN GENERAL) EL ENORME CAUDAL DE PALABRAS PROVENIENTES DEL LATÍN.
3. CONOCER LAS MANIFESTACIONES FUNDAMENTALES DE LA CULTURA ROMANA (LITERATURA, ARTE, DEPORTES, MÚSICA, MITOLOGÍA, PENSAMIENTO...) Y SU INFLUENCIA EN TODAS LAS ÉPOCAS, INCLUIDO EL SIGLO XXI.

Breve descripción de Contenidos

1. EN EL APARTADO PURAMENTE LINGÜÍSTICO SE ESTUDIAN LOS RUDIMENTOS ESENCIALES PARA PODER TRADUCIR TEXTOS EN LA LENGUA ORIGINAL.
2. EN CUANTO AL LÉXICO, SE APRENDE AQUEL VOCABULARIO BÁSICO PARA PODER ENTENDER DESDE EL PRINCIPIO TEXTOS EN LA LENGUA ORIGINAL ADEMÁS DE SUS DERIVADOS EN LAS DIVERSAS LENGUAS EUROPEAS, SOBRE TODO EL FRANCÉS Y EL ESPAÑOL QUE SON LENGUAS ROMANCES DERIVADAS DIRECTAMENTE DEL LATÍN.
3. EN CUANTO A LA LITERATURA, SE LEEN Y SE ESTUDIAN LOS TEXTOS DE LOS AUTORES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA LENGUA LATINA (VIRGILIO, HORACIO, CATULO, CÉSAR, CICERÓN, PLAUTO, TERCENIO, TITO LIVIO...).
4. POR LO QUE SE REFIERE AL APARTADO CULTURAL, SE ESTUDIAN, SIEMPRE A TRAVÉS DE LA LECTURA EN ESPAÑOL DE LOS TEXTOS ANTIGUOS, ASPECTOS RELACIONADOS CON: FILOSOFÍA, HISTORIA, MITOLOGÍA, RELIGIÓN.

Metodología

1. EL OBJETIVO FUNDAMENTAL DE LA ASIGNATURA ES QUE EL ALUMNO SE PONGA CUANTO ANTES EN CONTACTO Y ENTIENDA Y TRADUZCA TEXTOS EN LATÍN.
2. PARA LOGRAR ESTO SE UTILIZA UN MÉTODO TOTALMENTE INMERSIVO Y ACTIVO. DESDE EL PRIMER DÍA DE CLASE HASTA EL ÚTIMO SE LEEN MASIVAMENTE TEXTOS EN LA LENGUA ORIGINAL A PARTIR DE LOS CUALES SE EXPLICAN TODAS LAS CUESTIONES LINGÜÍSTICAS QUE SEAN NECESARIAS PARA ENTENDERLOS, NINGUNA MÁS, NINGUNA MENOS. SE UTILIZA LA LENGUA LATINA LO MÁS POSIBLE: SE REPRESENTAN PEQUEÑAS OBRAS TEATRALES A LO LARGO DEL CURSO EN LATÍN, YA DESDE 4º DE LA ESO QUE SIRVEN COMO EXÁMENES ORALES, SE HACEN EJERCICIOS DE GRAMÁTICA EN LATÍN, SE HACEN

PEQUEÑAS REDACCIONES EN LATÍN. EN DEFINITIVA, SE INTENTA APLICAR EL MISMO MÉTODO QUE SE EMPLEARÍA EN EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA MODERNA, LO CUAL FACILITA MUCHÍSIMO LA TAREA A LOS ALUMNOS QUE YA ESTÁN ACOSTUMBRADOS A ESTE TIPO DE MÉTODO Y SE LOGRAN MAGNÍFICOS RESULTADOS AÑO TRAS AÑO.

3. EN CUANTO A LOS ASPECTOS CULTURALES, ES A PARTIR DE LOS TEXTOS TRADUCIDOS EN CLASE COMO SE EXPLICAN TODOS ELLOS, HACIENDO SIEMPRE REFERENCIA A LA INFLUENCIA ACTUAL DE LA CULTURA LATINA.

4. POR ÚLTIMO, EL DEPARTAMENTO PARTICIPA DE FORMA ACTIVA EN TODO TIPO DE CONCURSOS RELACIONADOS CON EL MUNDO ANTIGUO, EXCURSIÓN ANUAL A MÉRIDA PARA ASISTIR A LA REPRESENTACIÓN DE LAS OBRAS TEATRALES LEÍDAS EN CLASE Y TODO TIPO DE VIAJES QUE FAVOREZCAN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA. EN ESTE SENTIDO DESPUÉS DE LOS AÑOS DE PANDEMIA QUISIÉRAMOS RETOMAR LA ACTIVIDAD DE UN VIAJE CULTURAL DE CARÁCTER BIANUAL A ROMA PARA EL QUE TENDRÍAN PREFERENCIA LOS ALUMNOS DE LATÍN Y GRIEGO EN ESTE ORDEN.

Evaluación

LA EVALUACIÓN ES LA TRADICIONAL: PRUEBAS ESCRITAS, REPRESENTACIONES DE TEATRO EN LATÍN, PRESENTACIONES ORALES SOBRE DIVERSOS TEMAS DE CULTURA Y LA COMPROBACIÓN DIARIA DEL TRABAJO REALIZADO. AL TRATARSE DE UNA ASIGNATURA DE TIPO ACUMULATIVO, NO EXISTEN EXÁMENES DE RECUPERACIÓN YA QUE SE ENTIENDE QUE APROBANDO UN EXAMEN SE APRUEBAN TODOS LOS ANTERIORES.

Competencias principales que se adquieren

1. EL ALUMNO DE LATÍN ADQUIERE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS QUE NO SÓLO LE SIRVEN PARA LA ASIGNATURA DE LATÍN, SINO PARA EL APRENDIZAJE DE CUALQUIER LENGUA. LA RAZÓN ES SENCILLA: LA ESTRUCTURA DE LA LENGUA LATINA ES LA MISMA QUE LA DE CUALQUIERA DE LAS LENGUAS INDOEUROPEAS (ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN...) DE MODO QUE, CUANDO UN ALUMNO REFLEXIONA SOBRE EL LATÍN, LO ESTÁ HACIENDO IMPLÍCITAMENTE SOBRE CUALQUIER LENGUA QUE ESTÉ ESTUDIANDO, SOBRE TODO SI SE TRATA DE LENGUAS ROMANCES COMO EL FRANCÉS Y EL ESPAÑOL QUE DERIVAN DIRECTAMENTE DEL LATÍN. ES UN HECHO CONSTATADO AÑO TRAS AÑO QUE LOS ALUMNOS DE LATÍN ADQUIEREN DESTREZAS LINGÜÍSTICAS QUE DESPUÉS APLICAN A TODAS LAS LENGUAS QUE APRENDEN, EL GRIEGO INCLUIDO.

2. EN CUANTO A LOS ASPECTOS CULTURALES DE LA ASIGNATURA, ES OBVIO QUE, DADA SU INFLUENCIA EN NUESTRA CULTURA, LE SIRVEN AL ALUMNO PARA ENTENDER MUCHO MEJOR ASPECTOS QUE SE TRATAN EN OTRAS ASIGNATURAS: LITERATURA UNIVERSAL, FILOSOFÍA, HISTORIA DEL ARTE.

3. EN RESUMEN, LAS DESTREZAS QUE SE APRENDEN EN LA ASIGNATURA SON APLICABLES A CAMPOS TAN DIVERSOS COMO: LENGUAS MODERNAS, LENGUA ESPAÑOLA, LITERATURA EN GENERAL, FILOSOFÍA E HISTORIA DEL ARTE.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

EL ESTUDIO DEL LATÍN ESTÁ INDICADO (DE HECHO TIENE LA MÁXIMA VALORACIÓN A LA HORA DE REALIZAR LA SELECTIVIDAD) EN LOS SIGUIENTES ESTUDIOS UNIVERSITARIOS: CUALQUIER FILOLOGÍA, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN, HISTORIA, ESTUDIOS DE HUMANIDADES, FILOSOFÍA. ADEMÁS, EN ESTUDIOS COMO DERECHO EL LATÍN DESEMPEÑA UN PAPEL FUNDAMENTAL EN EL ESTUDIO DEL DERECHO ROMANO, CUYOS TEXTOS APARECEN TODO ESCRITOS EN LATÍN Y QUE ES LA BASE DEL DERECHO EN OCCIDENTE. MUCHOS ALUMNOS QUE ESTUDIAN DERECHO ELIGEN EL LATÍN COMO ASIGNATURA EN EL BACHILLERATO.

Observaciones

INSTITUTO

EDUCACIÓN SECUNDARIA

MARTÍNEZ URIBARRI

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
Literatura universal	
Departamento que la imparte	
Lengua castellana y Literatura	
Curso	Horas Semanales
1º Bachillerato 4º de ESO	4 horas semanales
Perfil de Alumnado	
Alumnos con interés en las disciplinas humanísticas y en las ciencias sociales.	
Objetivos	
<p>Conocer y disfrutar las manifestaciones literarias desde los orígenes de la civilización occidental hasta nuestros días.</p> <p>Entender el mundo actual a través de la literatura y relacionar todas las artes con la palabra, herramienta básica para comunicarnos y relacionarnos.</p> <p>Lograr que el alumno encuentre en la lectura una fuente de placer y de conocimiento.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Hacemos un recorrido cronológico por la historia de la Literatura universal.</p> <p>Durante la 1ª evaluación, estudiamos a los clásicos grecolatinos y nos acercamos a la narrativa medieval con las novelas de caballería.</p> <p>En la 2ª evaluación, abordamos el Renacimiento italiano (poesía petrarquista) y el teatro inglés (Shakespeare) y francés (Molière).</p> <p>Los siglos XIX y XX son estudiados durante la 3ª evaluación.</p>	
Metodología	
<p>Las clases se imparten de un modo dinámico. Cada tema se inicia con una explicación teórica que se completa con una presentación oral que trimestralmente debe hacer cada alumno. Además, se ve una película relacionada con el tema estudiado, a partir de la cual el alumno debe realizar una ficha explicativa.</p> <p>La lectura de textos es piedra angular de esta materia.</p>	
Evaluación	
<p>La evaluación de la materia se ajusta a la normativa de la LOMLOE ya que se evaluarán múltiples aspectos: presentaciones orales, lecturas voluntarias y obligatorias, fichas de las películas vistas en clase, pruebas teóricas, compromiso con la materia...etc.</p>	
Competencias principales que se adquieren	
<p>Competencia cívica y ciudadana, competencia lingüística, competencia digital y competencia del aprendizaje como crecimiento personal.</p>	
Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara	
<p>Amplía los conocimientos generales sobre todo para estudios universitarios de cualquier grado de humanidades y ciencias sociales, si bien es cierto que cualquier alumno puede estar interesado por el conocimiento y las manifestaciones artísticas como esencia del ser humano.</p>	
Observaciones	

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura

PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA

Departamento que la imparte

TECNOLOGÍA

Curso

4º

Horas Semanales

2

Perfil de Alumnado

Alumnado interesado en proseguir estudios en Bachillerato de Ciencias Tecnológico o ciclos de formación profesional tecnológicos

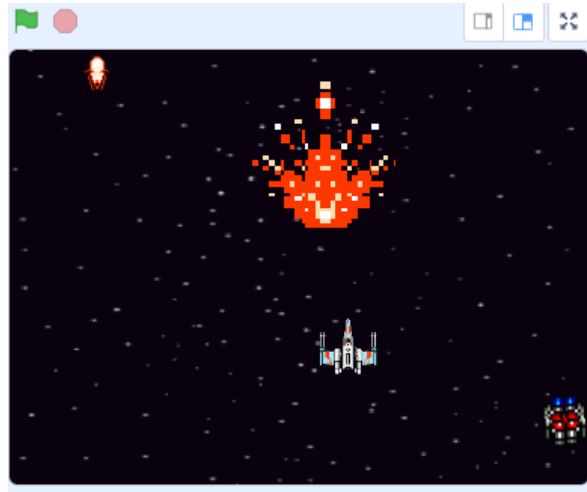
Objetivos

El objetivo principal al aprender programación no es formar un puñado de programadores. Es cierto que el mundo de la programación tiene una gran empleabilidad, pero mucho más importantes son las capacidades y habilidades que adquirirás al estudiar programación y que te serán útiles en tu día a día estudies lo que estudies. Al estudiar programación desarrollarás estrategias para resolver problemas y proyectos de forma más ordenada, crítica y eficiente. Cuando aprendemos a programar no estamos solamente escribiendo líneas de código en una pantalla negra, estamos, al mismo tiempo, ejercitando otras habilidades como, por ejemplo, la creatividad, la resolución de problemas, la abstracción, la recursividad, la iteración, el ensayo-error, los métodos colaborativos, entre otros. Todas estas habilidades, propiciadas por la práctica de la programación, comprenden lo que conocemos como "pensamiento computacional".

Breve descripción de Contenidos

Aprenderás:

- A diseñar aplicaciones digitales utilizando la programación por bloques. Por ejemplo: un videojuego con Scratch o una aplicación para móviles con AppInventor.
- A diseñar aplicaciones en entornos de programación textuales.
- A elegir la solución de un problema entre varias alternativas, aplicando el pensamiento computacional.
- Técnicas gráficas y textuales de representación de algoritmos, para obtener la mejor solución a un problema planteado.



```

sketch_200512a | Processing 3.5.4
Archivo Editar Sketch Depuración Herramientas Ayuda

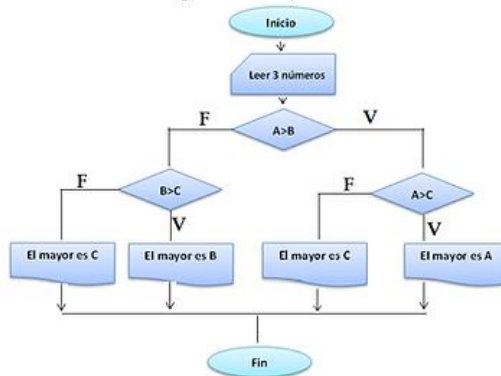
sketch_200512a
1 void setup(){
2   size(300,300);
3   frameRate(30);
4   fill(255,32);
5   noStroke();
6 }
7
8 void draw(){
9   background(255,0,0);
10
11 for(int i=0; i<width; i+=4){
12   float tamaño = random (i);
13   ellipse(i,i,tamaño,tamaño);
14 }
15 }
16
17
18
19

```

Pseudocódigo.

-Inicio.
 Leer A,B, y C.
 Si A > B entonces
 Si A > C entonces
 Escribir el mayor es A.
 otro
 Escribir el mayor es C.
 Fin-Si.
 otro
 Si B > C entonces
 Escribir el mayor es B.
 otro
 Escribir el mayor es C.
 Fin-Si
 Fin-Si.
 -Fin.

Diagrama de flujo.



Metodología

En la asignatura prima tu trabajo con el ordenador y los dispositivos electrónicos móviles, fomentando el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje.

Se utiliza una metodología activa basada en el aprendizaje por retos, aprendizaje basado en proyectos, Design-Thinking y Pensamiento Computacional.

Se parte de prácticas guiadas que te permitirán adquirir unos conocimientos básicos. Te plantearán retos que debes resolver de un modo más independiente y terminarás realizando un proyecto globalizador vertebrando todos los conocimientos adquiridos.

El profesor será, por tanto, el supervisor que oriente las actividades para que tú adquieras las competencias específicas partiendo de tu iniciativa y guiándote en tu autoaprendizaje.

Evaluación

Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y de análisis del desempeño, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación se realiza preferentemente en base a:

- Observación del trabajo diario de los alumnos y alumnas, valorando sus intervenciones y su participación en los trabajos de equipo.
- Pruebas prácticas.
- Prácticas realizadas de las distintas aplicaciones.
- Proyectos realizados.

Competencias principales que se adquieren

Aunque se trabajan todas las competencias las que se adquieren en mayor medida son:

- Competencia digital (CP)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- Competencia emprendedora (CE)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Para Bachillerato de Ciencias, especialmente relevante para el Bachillerato Tecnológico.

Para ciclos de formación profesional de las familias de Electricidad y Electrónica, Fabricación Mecánica, Informática y Comunicaciones, Instalación y Mantenimiento, Transporte y Mantenimiento de Vehículos, Imagen y Sonido.

Observaciones

--

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura

TALLER DE FILOSOFÍA

Departamento que la imparte

DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA

Curso

4º ESO

Horas Semanales

2 horas

Perfil de Alumnado

Alumnos-as con inquietudes relacionadas con la argumentación, el debate y el pensamiento en general. Así mismo esta asignatura se recomienda a los estudiantes interesados en el conocimiento del derecho y los derechos humanos, así como en todos los aspectos y problemas éticos y morales de la realidad social actual.

Objetivos

- Analizar de un modo crítico los medios de comunicación y su repercusión en la sociedad actual.
- Revisar de forma crítica el papel de las redes sociales y su impacto en la vida personal y social.
- Seleccionar, elaborar información sobre problemas de nuestro tiempo y argumentar de forma crítica sobre sus posibles soluciones.
- Desarrollar una opinión propia y fundada sobre la realidad social actual.
- Reconocimiento crítico de las opiniones ajenas y generación de la competencia del diálogo como mecanismo educativo.

Breve descripción de Contenidos

- La filosofía como recurso para elaborar un pensamiento crítico.
- El diálogo, el ensayo y la disertación como herramientas argumentativas.
- Las falacias formales e informales.
- Los falsos fundamentos del racismo biológico.
- El derecho de los animales.
- La sociedad de consumo.
- Los límites del conocimiento científico.
- El sentido de la existencia humana.
- Los límites del poder del Estado.
- La desobediencia civil.
- El arte y su papel como crítica social.
-

Metodología

La metodología será completamente participativa con organización flexible, trabajo en grupos para que los estudiantes trabajen sobre materiales diversos, como documentales, entrevistas, artículos de prensa, etc.

Se trabajará en clase mediante el planteamiento de dilemas morales, debates, disertaciones, elaboración de programas de radio, podcasts, vídeos, etc.

Evaluación

Los instrumentos de evaluación serán variados dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, prevaleciendo la observación y análisis de los trabajos.
No se llevarán a cabo procesos de evaluación al modo tradicional, sino que se usarán guías de observación, registro de actividades, cuadernos del alumno, así como trabajos y proyectos.

Competencias principales que se adquieren

TODAS LAS COMPETENCIAS VINCULADAS A LA ETAPA

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

BACHILLERATO (BACH –CIENCIAS Y TECNOLOGIA, BACH – ARTÍSTICO)

Arquitectura, Arquitectura técnica
Ingeniería, Ingeniería técnica
Cine y audiovisuales, Comunicación audiovisual
Ingeniería multimedia
Publicidad y relaciones públicas
Fotografía
Ingeniería técnica: diseño textil
Ingeniería técnica: diseño industrial
Diseño, Diseño industrial y desarrollo del producto
Multimedia
Bellas Artes

CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR

Desarrollo de proyectos de construcción, Desarrollo de proyectos mecánicos
Diseño y producción editorial
Estética
Fotografía artística
Ilustración
Imagen
Producción audiovisual radio y espectáculos
Proyectos y dirección de obras de decoración
Realización de audiovisuales y espectáculos, Técnicas del arte del espectáculo
Modelismo y maquetación
Patronaje
Conservación y restauración de bienes culturales
Artes aplicadas a la escultura

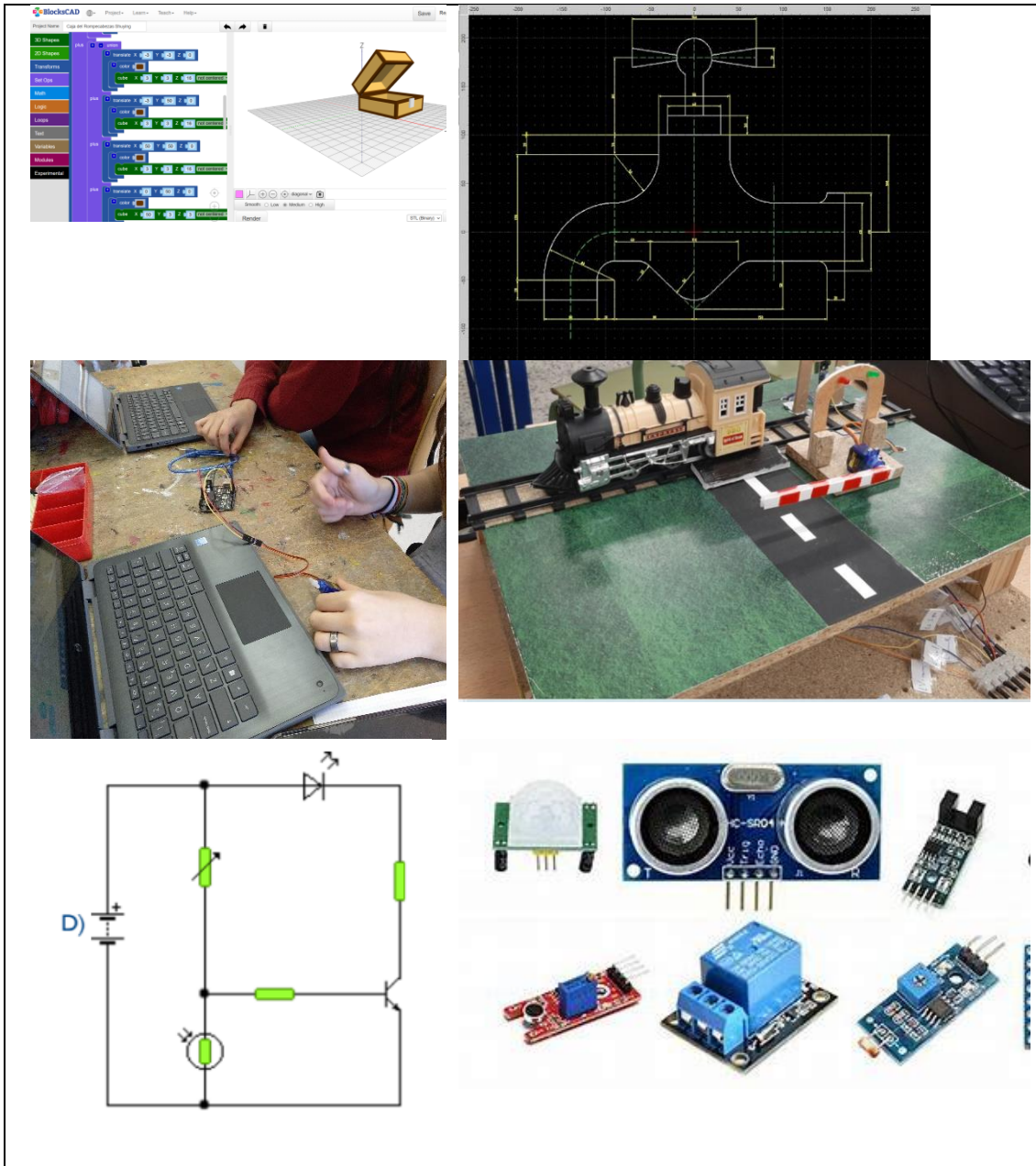
CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO

Estética persona decorativa, Peluquería, Caracterización
Ebanistería artística, Fabricación a medida y instalación de carpintería y mueble, Fabricación industrial de carpintería y mueble
Talla artística de madera, Talla artística de piedra
Calzado y marroquinería, Confección, Patronaje, Producción de tejidos de punto
Fabricación de productos cerámicos, Alfarería
Fabricación y transformación de vidrio
Artes finales del diseño gráfico, Autoedición
Impresión de artes gráficas, Serigrafía
Encuadernación y manipulados de cartón y papel
Forja artística y galvanoplastia
Jardinería
Vaciados y amoldados artísticos
Laboratorio de imagen

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
TECNOLOGÍA	
Departamento que la imparte	
TECNOLOGÍA	
Curso	Horas Semanales
4º	2
Perfil de Alumnado	
Alumnado interesado en proseguir estudios en Bachillerato de Ciencias Tecnológico o ciclos de formación profesional tecnológicos.	
Objetivos	
<p>El intenso y acelerado desarrollo tecnológico y digital, que en este siglo XXI se está experimentando en la sociedad, justifica la necesidad formativa en este campo.</p> <p>La materia pretende darte una capacitación tecnológica que te permita entender los objetos técnicos que te rodean, su utilización y la resolución de problemas con espíritu innovador, así como el impacto de tus acciones en términos de sostenibilidad .</p> <p>La resolución de problemas, la comunicación y difusión de ideas mediante herramientas digitales y una aproximación al pensamiento computacional, vertebran la materia, siempre bajo estrategias sostenibles, éticas e igualitarias, buscando la continuidad y ampliación de conocimientos en cursos anteriores de la materia Tecnología y Digitalización.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Los contenidos de Tecnología se estructuran en cuatro bloques:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proceso de resolución de problemas: aprenderás a desarrollar y construir un proyecto tecnológico. • Operadores tecnológicos, aplicado a proyectos: aprenderás elementos mecánicos y electrónicos que te permitirán resolver problemas situaciones reales. • Pensamiento computacional, automatización y robótica te permitirá no solamente entender, sino también diseñar e implementar sistemas de control programado, así como programar con ordenadores o dispositivos móviles. • Tecnología sostenible te permitirá conocer y aplicar criterios de sostenibilidad en el uso de materiales, el diseño de procesos y en cuestiones energéticas. <p>Para ver lo que hacemos en la asignatura puedes explorar en los blogs de algunos profesores del Departamento: Tecnología 4º ESO (tecurribarri.blogspot.com)</p>	



Metodología

Dada la orientación eminentemente práctica de la materia, los materiales que se utilizarán en la misma serán en su mayoría diferentes elementos de software de simulación o de diseño, dispositivos e instalaciones de circuitos eléctrico y electrónico, de automatización y de robótica.

Se fomenta el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje.

Se utiliza una metodología activa basada en el aprendizaje por retos, aprendizaje basado en proyectos, Design-Thinking y Pensamiento Computacional.

Se parte de conocimientos teóricos y prácticos guiados que te permitirán adquirir unos conocimientos básicos. Te plantearán retos que debes resolver de un modo más independiente y terminarás realizando un proyecto globalizador vertebrando todos los conocimientos adquiridos.

El profesor será, por tanto, el supervisor que oriente las actividades para que tú adquieras las competencias específicas partiendo de tu iniciativa y guiándote en tu autoaprendizaje.

Evaluación

Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y de análisis del desempeño, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación se realiza preferentemente en base a:

- Observación del trabajo diario de los alumnos y alumnas, valorando sus intervenciones y su participación en los trabajos de equipo.
- Pruebas prácticas.
- Retos realizados.
- Proyectos realizados.

Competencias principales que se adquieren

Aunque se trabajan todas las competencias las que se adquieren en mayor medida son:

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) La contribución de la materia a esta competencia es realmente significativa mediante la identificación de problemas tecnológicos, el análisis y desarrollo de las soluciones o el propio proceso de cálculo, así como la elaboración de las memorias descriptivas o la resolución de cualquier tipo de problema tecnológico.
- Competencia digital (CP) Esta materia contribuye al desarrollo de la competencia digital debido a que no es posible, actualmente, separar los elementos digitales de todo tipo de sistema tecnológico, desde los más sencillos circuitos eléctricos, y su planteamiento, pasando por el diseño con soluciones de CAD, para terminar con los sistemas de control y robots que presentan una vinculación directa con el desarrollo digital.
- Competencia emprendedora (CE) La materia Tecnología conlleva una gran aportación a esta competencia, pues en ella se trabaja el proceso de ideas y soluciones, persiguiendo el planteamiento de propuestas que sean económicamente viables. Se fomenta un enfoque de emprendimiento basado en la capacidad de los alumnos para descubrir e investigar soluciones a problemas que pueden tener una solución creativa.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). La materia también contribuye a la adquisición de esta competencia, con mayor intensidad en el ámbito de aprender a aprender. El alumnado ha de ser capaz de buscar, desarrollar y encontrar su propia solución Sin duda, la tendencia actual "hazlo tú mismo" está presente, en gran medida, en esta materia, contribuyendo al desarrollo personal y social del alumnado.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Para Bachillerato de Ciencias, especialmente relevante para el Bachillerato Tecnológico.
 Para ciclos de formación profesional de las familias de Electricidad y Electrónica, Fabricación Mecánica, Informática y Comunicaciones, Instalación y Mantenimiento, Transporte y Mantenimiento de Vehículos Edificación y Obra Civil, Imagen y Sonido, Madera, Mueble y Corcho, Energía y Agua, Industrias Extractivas

Observaciones

--