



## OFERTA EDUCATIVA. OPTATIVAS ESO

Les presentamos la oferta de optativas del IES Nuestra Señora de la Cabeza para la etapa de ESO. El diseño de esta optatividad nace de un análisis exhaustivo sobre las necesidades y demanda de nuestro alumnado de cara a estudios posteriores. Una mayor optatividad enriquece enormemente su perfil académico y profesional, dotándolo de herramientas precisas con las que encarar su futuro con las mejores garantías.

### ÍNDICE DE OPTATIVAS ESO

*(Pinche en la asignatura para ampliar información)*

<b>1º ESO</b>	<b>2</b>
● Computación y Robótica I. 1º y 2º de ESO.	2
● Oratoria y Debate. 1º ESO	2
● Proyecto Interdisciplinar: Taller de Teatro, 1º ESO	3
<b>2º ESO</b>	<b>3</b>
● Cultura Clásica. 2º ESO	3
● Proyecto Interdisciplinar: Fomento y difusión de vida saludable. 2º ESO	4
● 2º Idioma: Francés. Optativa en 2º, 3º y 4º de ESO.	5
● Taller Educación Plástica y Visual. 2º ESO	5
<b>3º ESO</b>	<b>6</b>
● Computación y Robótica II, 3º ESO	6
● 2º Idioma: Francés II. 3º ESO	6
● Filosofía y Argumentación. 3º ESO	6
● Proyecto Interdisciplinar: Taller de Podcast y Radio. 3º ESO	7
● Cultura del Flamenco. 3º ESO	7
<b>4º ESO</b>	<b>8</b>
● Digitalización. 4º ESO	8
● 2º Idioma. Francés. 4º ESO	8
● Música. 4º ESO	8
● Expresión Artística. 4º ESO	10
● Tecnología (no elegible para la vía de Formación Profesional). 4º ESO	11
● Ampliación de Cultura Clásica. 4º ESO	12
Cultura Clásica se imparte en 2º de ESO y Ampliación de Cultura Clásica en 4º. Son cinco los bloques que veremos en nuestras clases:	12
● Dibujo Técnico. 4º ESO	13
● Aprendizaje Social y Emocional. 4º ESO	14
● Cultura Científica. 4º ESO	14
● Filosofía. 4º ESO	15
● Proyecto interdisciplinar: Unión Europea, 4º ESO	15



## 1º ESO

- **Computación y Robótica I. 1º y 2º de ESO.**

**Aclaración:** Esta asignatura optativa se ofrece en 1º y 2º de ESO. El contenido es idéntico en ambos cursos. Por tanto, si ya se ha cursado en 1º no se puede volver a cursar en 2º. Puede, eso sí, escoger en 3º de ESO Computación y Robótica II, cuyo contenido es una continuación de la asignatura de 1º y 2º.

**Descripción.** ¿Crees que serías capaz de realizar un programa para controlar el funcionamiento de una máquina o realizar una aplicación para móviles?

Esta asignatura consiste en aprender a realizar programas que realicen algún propósito concreto o que controlen el funcionamiento de un robot.

Actualmente, los empleos relacionados con la programación y la robótica son los más demandados, por lo que puedes plantearte realizar este tipo de estudios en el futuro.

En esta asignatura realizaremos:

- Iniciación a la programación de ordenadores y complementar con videojuegos.
- Comenzaremos a programar robots.
- Utilizaremos la herramienta del Big Data.
- Realizarás tu propia página web e incluso apps.
- Comenzaremos con el aprendizaje de técnicas de ciberseguridad.

- **Oratoria y Debate. 1º ESO**

**Descripción.** “Oratoria y Debate” es una materia dirigida a quienes deseen mejorar su destreza lingüística oral. El objetivo es que el alumnado sea capaz de desarrollar un discurso elocuente y eficaz, capaz de deleitar, conmover y persuadir a una audiencia o a un interlocutor a través del uso de la palabra en discursos y debates entre iguales. Para este fin, en esta materia se trabajará lo siguiente:

- Los textos argumentativos y persuasivos: reconocer sus características para saber elaborar un texto argumentativo
- La presentación de un discurso persuasivo y argumentativo: memorización del discurso, gestión emocional para hablar en público, aspectos relacionados con la dicción (pronunciación, ritmo, volumen, intensidad, pausas y silencios), comunicación no verbal (comunicación corporal y gestión del espacio), uso de soportes audiovisuales e informáticos.
- El debate organizado: conocer su organización y normas básicas.



- **Proyecto Interdisciplinar: Taller de Teatro, 1º ESO**

¿Te gusta actuar, crear historias o imaginar personajes únicos? ¡El Taller de teatro es el lugar perfecto para ti! No necesitas experiencia previa, solo ganas de divertirse y descubrir el maravilloso mundo del teatro.

En este taller, no solo aprenderás técnicas de actuación, también mejorarás tu expresión corporal, confianza y capacidad de trabajo en equipo. Tendrás la oportunidad de interpretar escenas emocionantes, crear tus propios personajes y ¡hasta subirte al escenario!

El teatro es un espacio donde la imaginación no tiene límites, así que, si quieres pasarlo bien, conocer a nuevos amigos y aprender de una forma creativa y dinámica, ¡no lo pienses más y apúntate al Taller de teatro!

¿Qué te parece? ¿Te animas? ¡Únete al Taller de teatro de 1º de ESO!

## **2º ESO**

- **Cultura Clásica. 2º ESO**

**Aclaración:** Cultura Clásica se imparte en 2º de ESO. En 4º de ESO se imparte Ampliación de Cultura Clásica.

**Descripción:** Son cinco los bloques que veremos en nuestras clases:

1. **“Geografía e Historia de Grecia y Roma”**. Imprescindible para comprender tanto el pasado como el presente de nuestra historia. Aprenderemos dónde se encuentran sitios tan conocidos como Atenas, el monte Olimpo o Troya. Después de lo que aprenderás en esta clase verás las películas de romanos de una manera muy diferente.
2. En los temas de **“Sociedad y vida cotidiana”**. Aprenderemos cómo era la vida de la gente como tú y como yo, de carne y hueso. Aprenderemos sobre la organización de la sociedad griega y romana, los sistemas de gobierno, de los oficios, del tiempo libre y de muchos otros aspectos de la cotidianidad de estos pueblos. Te darás cuenta de que entre los antiguos griegos y romanos y nosotros hay más puntos en común que los que nos diferencia.



3. La imaginación de niños y adultos se alimentaba con la **“Mitología griega, mitología romana y religión politeísta”**. Sus historias de dioses y héroes son innumerables. Muchas de ellas son tan cercanas a nosotros que parece que no han pasado siglos desde su creación. No sólo aprenderás a contar mitos, sino también leyendas e incluso fábulas fantásticas que siguen ilusionando ¿Blancanieves y los siete enanitos? ¿Pinocchio? Verás cuánto se parecen a los mitos grecorromanos.
4. ¿Conoces el cemento? ¡Adivina quién lo inventó! No se puede entender Grecia y Roma sin sus templos, esculturas, puentes, mosaicos...sin su **“Arte clásico”**.
5. ¿Sabes por qué utilizas las palabras “nostalgia” y “melancolía”? Se trata de palabras que se vienen repitiendo desde la antigüedad clásica. Usamos muchísimas palabras griegas y latinas, más de las que te puedes imaginar. En Cultura Clásica te las vamos a enseñar. La **etimología** te da la clave para entender mejor el lenguaje.

**¿Por qué estudiar Cultura Clásica?** Estudiar Cultura Clásica es imprescindible para entender el hoy y ser un mejor profesional en el futuro. Te será útil tanto si estudias Bachillerato científico-tecnológico: ya no te costará memorizar los nombres de plantas, animales, enfermedades, medicamentos, leyes físicas; si prefieres decantarte por el Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales, llevarás la delantera porque conocerás el griego y el latín, el arte y la literatura. Cultura Clásica te ayudará a entender el mundo en el que vives e interpretarlo, a disfrutar del cine y la literatura, a tener una mayor capacidad de aprendizaje y encarar los problemas a los que te enfrentarás en el mundo con mejor perspectiva, lo que te ayudará a resolverlos.

Si has cursado **Cultura Clásica**, habrás conseguido la base humanística mínima para no quedarte atrás en tu formación académica.

- **Proyecto Interdisciplinar: Fomento y difusión de vida saludable. 2º ESO**

Los contenidos de esta asignatura guardan relación con otras como la Biología, la Tecnología o la Educación Física.

Nuestra sociedad del bienestar ofrece opciones en apariencia cómodas y prácticas pero también genera elementos nocivos para nuestra salud: comida basura, ruido, estrés, sedentarismo, adicción a las nuevas tecnologías, químicos en alimentos (estabilizantes, potenciadores del sabor, conservantes...).

En esta asignatura aprenderás conocimientos y hábitos para tener una vida más saludable. Partiremos del concepto de concepto de salud y abordaremos temas como la alimentación, la actividad física, el sueño, la higiene digital, limpieza personal, prevención de enfermedades y adicciones, salud mental y nociones de primeros auxilios.



- **2º Idioma: Francés. Optativa en 2º, 3º y 4º de ESO.**

La materia de francés se oferta como optativa a partir de 2º ESO en toda la etapa de Secundaria y posteriormente en los dos cursos de la etapa de Bachillerato.

En el mundo actual, hablar una única lengua no basta. Un alumno que habla varios idiomas multiplica sus oportunidades en el mercado laboral, en su propio país y a escala internacional. Aprender otra lengua es adquirir una riqueza suplementaria y abrirse otros horizontes personales y profesionales. Saber hablar y escribir francés siempre te será útil. Más de 300 millones de personas lo hablan en todo el mundo y en 29 países el francés es una lengua oficial.

Ventajas que puedes obtener al aprender francés

- 1.El francés es considerado el idioma de la cultura y el arte y te permite ampliar conocimiento cultural sobre moda, gastronomía o arquitectura.
- 2.Te abre las puertas a la bolsa de trabajo europea.
- 3.El francés es un requisito de becas para estudiar en algunos países.
- 4.Es uno de los idiomas más hablados en el mundo y se habla en los cinco continentes.
- 5.Al ser Francia la quinta economía del mundo y el tercer destino de inversión extranjera, hablar francés es una clara ventaja competitiva a nivel laboral.

- **Taller Educación Plástica y Visual. 2º ESO**

Esta asignatura integra todas las dimensiones de la imagen: las de carácter pictórico, las de carácter tridimensional y las fotográficas, cinematográficas y mediáticas; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, procedimientos y formatos utilizados. De este modo la imagen se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación.

Da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones.

Esta alfabetización visual permite una adecuada comprensión de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas.



Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio. Esta asignatura contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez. Las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual : fotografía, cine, televisión, etc.

### 3º ESO

- **Computación y Robótica II, 3º ESO**

**Aclaración:** Pueden escoger esta optativa tanto el alumnado que ya cursó la parte primera en 1º ó 2º de ESO como los que no la hayan cursado.

**Descripción:** Si te gusta el mundo de la computación, la programación, los videojuegos, ésta es tu asignatura favorita, ya que trabajaremos en el diseño de páginas web, que te permitirán enfocar tus estudios hacia la programación de aplicaciones o cualquier ingeniería, todas ellas con muchas salidas profesionales actualmente.

También profundizaremos en los temas de robótica vistos en cursos anteriores, utilizando la programación de las placas Arduino en el entorno IDE (Entorno de desarrollo interactivo). Además veremos en qué consiste la inteligencia artificial (IA), que está tan en auge.

- **2º Idioma: Francés II. 3º ESO**

*Ver la descripción que aparece en 2º Idioma Francés. 2º ESO.*

- **Filosofía y Argumentación. 3º ESO**

La programación diseñada de la materia será dialógica, participativa, cooperativa, que fomenta la creatividad y una ciudadanía responsable y solidaria.

La materia de Filosofía y Argumentación puede servir para formar la comprensión lectora y el razonamiento lógico de los alumnos de 3º de la ESO. Esta materia pretende conjugar la concepción de la Filosofía como una interpretación de los fundamentos de la realidad junto con una comprensión del ser humano. Esta materia tiene una vertiente práctica al indagar qué es la cultura humana y la ética, un arte de vivir que desea lograr una transformación radical, a nivel personal, cultural y colectivo.

La Lógica es una dimensión fundamental de la Filosofía desde sus orígenes, está emparentada de modo significativo con las matemáticas y los métodos de las ciencias y en ella se han gestado la informática y el concepto de inteligencia artificial. Es una materia que no es propiamente humanística ya que está abierta a la formación de cualquier científico. En efecto, Lógica es simplemente un instrumento al servicio de la ciencia, un requisito previo para poder adquirir destrezas científicas y afrontar con éxito los problemas prácticos.

Los saberes básicos se organizan en tres bloques con el fin de presentar al alumnado una caracterización de los problemas filosóficos y aplicaciones prácticas del pensamiento crítico relacionadas con las preguntas fundamentales de la vida, a través de la lógica de la argumentación. En el primer bloque, se sitúa a la filosofía en la categoría de los saberes racionales. El segundo de los bloques se dedica a la lógica como ciencia y, en especial, a la argumentación racional y a la identificación de falacias y sesgos cognitivos. Finalmente, el tercer bloque aborda el análisis, composición y valoración de disertaciones filosóficas, dilemas morales y argumentaciones por medio de imágenes.

- **Proyecto Interdisciplinar: Taller de Podcast y Radio. 3º ESO**



**Taller de Podcast y Radio** es una optativa de 3º ESO donde se trabaja la competencia comunicativa principalmente oral. El alumnado aprende a elaborar textos escritos (noticias, anuncios, entrevistas,...) y, especialmente, textos orales al elaborar podcasts y programas radiofónicos para nuestra emisora escolar, **IES Cabeza Radio**.

También se aprende utilizar el equipo técnico de la emisora y la realización de grabaciones.

Si te gusta comunicar y quieres formar parte del equipo de reporteros de IES Cabeza Radio, éste es tu sitio.

- **Cultura del Flamenco. 3º ESO**

**Descripción.** Si te apasiona la música, esta asignatura es para ti. Cultura del Flamenco es una materia en la que aprenderás desde la práctica y la investigación de este arte universal, sin importar tu nivel de conocimiento previo.

La asignatura se adapta a tus intereses:

-Si te gusta tocar o se te daba bien el ukelele en 1º o 2º, aprenderás a acompañar con guitarra, cajón, bajo, batería, palmas, piano...

-Si te atrae el cante, formarás parte del coro y explorarás los distintos estilos flamencos.



-Si el baile es lo tuyo, disfrutarás interpretando distintos palos flamencos con e movimiento.

-Si prefieres investigar, descubrirás el origen, evolución e influencias del flamenco a l largo del tiempo.

Utilizamos una metodología basada en proyectos, donde la música es el eje de nuestro aprendizaje. Nuestro objetivo es llevar esta expresión artística a momentos especiales como el Día del Flamenco, Navidad, el Día de Andalucía, Nuestra Romería o el Fin de Curso, interpretando e investigando la riqueza de este arte.

Además, el flamenco es un género vivo, por lo que no tenemos miedo de innovar y explorar las nuevas tecnologías tanto para la investigación como para la creación musical. Si disfrutas la música, en cualquiera de sus formas, Cultura del Flamenco te brindará una experiencia única de aprendizaje conectado con la tradición y la creatividad.

¡Anímate a descubrirlo!

## 4º ESO

- **Digitalización. 4º ESO**

El conocimiento de los dispositivos digitales y sus posibilidades es imprescindible en la actualidad, ya que cada día se realizan más trámites y contenidos mediante los mismos. Es imprescindible cuidar nuestro comportamiento ante los demás, cuando interactuamos en red. Nuestra huella digital puede ser determinante para nuestro futuro laboral y social. Además, es imprescindible conocer el uso de las aplicaciones más empleadas para la creación de contenidos digitales.

- **2º Idioma. Francés. 4º ESO**

*Ver la descripción que aparece en 2º Idioma Francés. 2º ESO.*

- **Música. 4º ESO**

Bienvenidos a la asignatura "Música y Cultura", una experiencia educativa diseñada para los estudiantes que aman la música en todas sus formas y estilos. Esta asignatura se adapta al perfil de cada alumno, permitiendo que cada uno pueda explorar y disfrutar de la música desde la perspectiva que más le atraiga: cantando, tocando, investigando, produciendo música o manejando equipos técnicos como micrófonos y mesas de mezcla.

**Objetivo:**

El objetivo principal de esta asignatura es proporcionar una comprensión amplia y práctica de la música, abarcando diversos géneros y perspectivas culturales. A través de una metodología basada en proyectos, los estudiantes tendrán la oportunidad de explorar temas como la música y el feminismo, la música y la Navidad o el invierno, la música y la paz, la



música en Andalucía, la música en nuestra romería, la música de nuestros padres, y la música en el teatro.

### **Metodología:**

Utilizamos una metodología basada en proyectos, lo que nos permite crear y llevar a cabo actividades prácticas y significativas. Esto incluye la preparación de eventos especiales como el Día de la Paz, Navidad, Día de Andalucía, Nuestra Romería y, por supuesto, nuestro gran proyecto final: la graduación al final del curso.

Perfil del Alumno:

No importa si te gusta cantar, tocar un instrumento, investigar sobre la música, producir tus propias canciones o manejar equipos técnicos; en esta asignatura encontrarás un espacio para desarrollar tus habilidades y pasiones. Lo único fundamental es que te guste la música y estés dispuesto a explorar sus múltiples facetas.

### **Temáticas y Perspectivas:**

- Música y Feminismo: Exploraremos cómo la música ha sido una herramienta para la lucha por la igualdad de género.
- Música y la Navidad/Invierno: Descubriremos la riqueza musical asociada a estas épocas festivas.
- Música y la Paz: Analizaremos cómo la música puede ser un vehículo para la promoción de la paz y la armonía.
- Música en Andalucía: Estudiaremos el rico patrimonio musical de esta región, incluyendo el flamenco.
- Música en Nuestra Romería: Celebraremos la música tradicional y popular asociada a nuestras festividades locales.
- Música de Nuestros Padres: Exploraremos la música que ha influido en generaciones pasadas y su impacto en la cultura actual.
- Música en el Teatro: Analizaremos el papel de la música en las artes escénicas.
- Graduación: Nuestro gran proyecto final, donde pondremos en práctica todo lo aprendido a lo largo del curso.

**Innovación y Tecnología:** La música es un campo en constante evolución, y en esta asignatura no tememos a la innovación. Utilizamos tecnología para enriquecer nuestra investigación y creación, integrando herramientas modernas que nos permiten explorar y expandir los horizontes musicales. Los estudiantes tendrán la oportunidad de aprender sobre producción musical, manejo de micrófonos y mesas de mezcla, y mucho más.

**Conclusión:** "Música 4º de ESO " es más que una asignatura; es una experiencia que te permitirá explorar y profundizar en el fascinante mundo de la música desde múltiples perspectivas. No importa si ya eres un conocedor de la música o si estás dando tus primeros pasos; lo único que necesitas es amar la música y estar dispuesto a aprender y crecer en este campo. ¡Ven y descubre el vasto universo de la música con nosotros!



- **Expresión Artística. 4º ESO**

La materia optativa de Expresión Artística de 4º ESO tiene una carga lectiva de tres horas semanales. Su finalidad es profundizar en tu creatividad, en el conocimiento de los diferentes lenguajes visuales y en tus conocimientos y gustos estéticos; así como prepararte para tu incorporación a estudios posteriores de Bachillerato, (sobre todo el científico-técnico o el artístico); o para estudios de FP de grado medio relacionados con los campos de la imagen o el diseño en sus diferentes modalidades.

Importante: es recomendable, (aunque no obligatorio), haber elegido la materia optativa EPVA de 3º ESO para cursar Expresión Artística de 4º ESO. Te será más fácil de esta forma entender muchas partes de esta materia.

Para ser prácticos, te explicamos cómo se organiza esta materia. Lo hace en varios bloques de conocimiento. Son los siguientes:

*A. Técnicas gráfico plásticas.* Aquí profundizarás en el conocimiento de los diferentes soportes y medios a utilizar, así como en las diferentes técnicas de dibujo, pintura y estampación. Esta parte incluye aprender nociones de pintura mural y trabajar con materiales ecológicos y sostenibles para entender y concienciarte del impacto medioambiental de los materiales y manifestaciones artísticas actuales.

*B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.* En este bloque aprenderás mucho sobre cómo narrar a través de las imágenes: tanto por medio de la imagen fija, (analógica y digital), como por la imagen en movimiento, desarrollando guiones, storyboards y proyectos conectados con el diseño y publicidad.

Esta es una parte de la materia donde se trabaja bastante en grupo. Por eso aprenderás las técnicas, recursos y fases del proceso creativo. Participarás en “Brainstormings”. Y aprenderás, con respeto hacia los otros, a investigar, a analizar, a compartir ideas y a distribuir recursos y tareas en la búsqueda de la mejor solución creativa. Finalmente, ahondarás en los principios básicos del lenguaje visual y de la percepción, estudiados en EPVA en 1º y 3º de ESO.

*C. Patrimonio artístico y cultural.* Aquí entenderás la importancia del contexto social en la creación de la obra de arte. Descubrirás cómo algunas funciones actuales de la imagen ya existían hace mucho y cómo fueron perfeccionándose a lo largo de la historia.

- **Tecnología (no elegible para la vía de Formación Profesional). 4º ESO**

En 4º curso se ofrecen dos modalidades de esta asignatura. En ambas modalidades se pretende desarrollar los contenidos a través de prácticas, ya sea con proyectos constructivos o con uso de simuladores. El contenido de la asignatura será el mismo, tal como establece la legislación vigente.



- **Como optativa. Enfocada a preparar al alumnado de 4º de la ESO para el Bachillerato Tecnológico,** para facilitar sus estudios posteriores en “Grados” de ingeniería o para “Ciclos Formativos de Grado Superior”. Se propondrá ejercicios teóricos y prácticos para que el alumnado aplique y maneje con facilidad los conocimientos adquiridos tanto en la asignatura como en otras materias de ciencias.
- **Como obligatoria. Enfocada a Ciclos Formativos** o incorporación al mundo laboral. Se profundizará en los temas de mayor interés para el alumnado según el Ciclo Formativo que quiera hacer. Se tomarán las medidas de adaptación que se requieran para garantizar el aprendizaje del alumnado y el éxito de los mismos en la asignatura.

Los contenidos guardan relación con los siguientes temas:

Electrónica analógica y digital	Neumática e hidráulica
Robótica: programación con simuladores	Diseño con ordenador en 2 y 3 dimensiones. Impresión 3D.
Estrategias de gestión de proyectos	Pensamiento computacional, automatización de sistemas.
Tecnología sostenible, Medio Ambiente y Sociedad	Internet de las cosas



- **Ampliación de Cultura Clásica.4º ESO**

Cultura Clásica se imparte en 2º de ESO y Ampliación de Cultura Clásica en 4º. Son cinco los bloques que veremos en nuestras clases:

1. **“Geografía e Historia de Grecia y Roma”**. Imprescindible para comprender tanto el pasado como el presente de nuestra historia. Aprenderemos dónde se encuentran sitios tan conocidos como Atenas, el monte Olimpo o Troya. Hablamos de las guerras púnicas, las guerras civiles o la famosa que enfrentó a Augusto contra la reina de Egipto, Cleopatra y su marido, el romano Marco Antonio. Después de lo que aprenderás en esta clase verás las películas de romanos de una manera muy diferente.
2. En los temas de **“Sociedad y vida cotidiana”**. Para poder saber cómo era la vida entonces aprenderemos sobre la organización de la sociedad griega y romana, los sistemas de gobierno, de los oficios, del tiempo libre y de muchos otros aspectos de la cotidianidad de estos pueblos. Te darás cuenta de que entre los antiguos griegos y romanos y nosotros hay más puntos en común que los que nos diferencia.
3. La imaginación de niños y adultos se alimentaba con la **“Mitología griega, mitología romana y religión politeísta”**. Sus historias de dioses y héroes son innumerables. Muchas de ellas son tan cercanas a nosotros que parece que no han pasado siglos desde su creación. No sólo aprenderás a contar mitos, sino también leyendas e incluso fábulas fantásticas que siguen ilusionando desde antiguo a quien las cuenta y escucha. ¿Blancanieves y los siete enanitos? ¿El Gato con botas? ¿Pinocchio? Verás cuánto se parecen a los mitos grecorromanos.
4. ¿Conoces el cemento? ¿Adivina quién lo inventó? Hoy nos es imprescindible en arquitectura e ingeniería. No se puede entender Grecia y Roma sin su **“Arte clásico”**.
5. ¿Sabes por qué utilizas las palabras “nostalgia” y “melancolía”? Usamos muchísimas palabras griegas y latinas, más de las que te puedes imaginar. En **Cultura Clásica** te las vamos a enseñar. La etimología es tan interesante que hasta un simple crucigrama te pregunta sobre ellas.

Estudiar Cultura Clásica es imprescindible para entender el hoy y ser un mejor profesional en el futuro. Te será útil tanto si estudias Bachillerato científico-tecnológico (ya no te costará memorizar los nombres de plantas, animales, enfermedades, medicamentos, leyes físicas); si prefieres decantarte por el Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales, llevarás la delantera a tus compañeros porque conocerás el griego y el latín, el arte, la literatura verás que se aprende con menos dificultad, la historia la entenderás mucho más fácilmente, estudiar Geografía será mucho más simple. Pero si en cambio eliges estudiar Formación Profesional en cualquiera de sus ramas, Cultura Clásica te ayudará a entender el



mundo en el que vives al ver un telediario, a poder llevar una conversación con cualquiera, a disfrutar del cine y de una novela, a tener mayores capacidades de aprendizaje y ver los problemas a los que te enfrentarás en el mundo laboral con una mejor perspectiva, lo que te ayudará a resolverlos.

Lo que es seguro es que, si has cursado **Cultura Clásica**, habrás conseguido la base humanística mínima para no quedarte atrás en tu formación académica.

- **Dibujo Técnico. 4º ESO**

A lo largo de la Historia, el ser humano ha tenido la necesidad de expresar sus ideas mediante representaciones gráficas. El lenguaje gráfico se ha desarrollado en todas las culturas sobre todo por su carácter universal que facilita la comprensión. El dibujo técnico se emplea como un medio de expresión y comunicación fundamental en cualquier proceso de investigación o proyecto que necesite visualizar lo que se está diseñando o definir de manera clara y exacta proyectos tecnológicos cuyo fin sea la creación, diseño y fabricación de un producto. Con el desarrollo tecnológico ha ido aumentando su importancia en todo tipo de productos y es hoy uno de los principales motores en el ámbito económico, industrial y cultural.

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal ayuda a comprender e interpretar la información codificada y a expresarse o elaborar información. La función comunicativa de transmitir, interpretar y comprender ideas y proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca se produce gracias a una serie de convenciones internacionales que el alumnado debe conocer.

En un proyecto de diseño se tienen en cuenta tanto aspectos materiales, tecnológicos y funcionales como los simbólicos y comunicacionales.

La materia de dibujo técnico y diseño inicia al alumnado en el estudio, análisis y realización de proyectos sencillos, ayudándole al desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente que le permitirán una mayor comprensión de su entorno.

El alumnado adquiere conocimientos artísticos, humanísticos, técnicos y científicos que favorecen la experimentación y la investigación además de la creatividad y la sensibilidad estética.

Los contenidos de la materia quedan distribuidos en cuatro bloques:

-**Geometría:** comprende el conocimiento teórico-práctico de los trazados elementales de la geometría plana, construcción de figuras y curvas y la aplicación de transformaciones geométricas.

-**Sistemas de Representación:** comprende el conocimiento de los sistemas de representación y las posibles aplicaciones en los distintos campos.



-Diseño: comprende el conocimiento de los fundamentos del diseño y la importancia del dibujo técnico como una valiosa herramienta que canalice la creatividad y ayude a la resolución de problemas de diseño.

-Normalización y proyectos: comprende el conocimiento de los aspectos técnicos y rigurosos que la norma exige en la expresión gráfica y el dibujo técnico.

En la realización de un proyecto realizado de forma individual o en grupo, se integran todos los conocimientos adquiridos en los bloques anteriores.

- **Aprendizaje Social y Emocional. 4º ESO**

El Aprendizaje Social y Emocional constituye un requisito indispensable para el desarrollo de la persona y esto implica el autoconocimiento y reflexión, buscando un crecimiento personal constante y una actitud colaborativa con respecto a los demás de forma constructiva. Esta materia pretende que los alumnos sean capaces de actuar como ciudadanos responsables, participando plenamente en la vida social y cívica.

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 uno o varios proyectos 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 emocional y social, convirtiéndose en miembros activos y solidarios de la comunidad.

- **Cultura Científica.4º ESO**

La asignatura se creó para que todo el alumnado, independientemente de su modalidad de estudios preferente, pueda tener una formación científica básica. Por ello se desarrolla en bloques que analizan temas generales, como el conocimiento que tenemos del universo observable, los avances tecnológicos y su impacto ambiental, y la calidad de vida.

Desde nuestro departamento pretendemos cumplir con el objetivo de la normativa y, al mismo tiempo, introducir al alumno en el manejo del laboratorio. De esta forma el alumno adquirirá una base científica teórica y práctica y descubrirá si realmente le interesan los temas científicos.



- **Filosofía. 4º ESO**

La materia de Filosofía de 4º de la ESO se debe entender desde una doble vertiente: las cuestiones o temas objeto de estudio y el método de aproximación a ellos. El planteamiento de diversas preguntas radicales sobre grandes problemas universales como la naturaleza de las cosas, la propia identidad y conocimiento del ser humano, la verdad, la justicia, la belleza, la expresión cultural de los pueblos, la comunicación o los principios de la convivencia democrática, conecta con los intereses del alumnado en su último curso de enseñanza básica, estimulando su curiosidad y reflexión crítica.

Simultáneamente, ofrece una perspectiva práctica, metodológica, de adquisición del conocimiento de manera rigurosa, veraz e integrada de los distintos ámbitos del mismo, aportando herramientas que conduzcan a la evaluación, análisis y elaboración de opiniones propias, y a la capacidad de comunicarse eficientemente en el respeto a la pluralidad de ideas.

La temática que se va a trabajar se divide por bloques: En el primero de dichos bloques, «El saber filosófico», se conecta al alumnado con el bagaje del conocimiento filosófico, construido a través de la historia y su contraste con otras formas del saber. El segundo bloque, denominado «El conocimiento y la realidad», se sumerge de lleno en las grandes cuestiones objeto de estudio filosófico. El tercero, «Acción y creación» se detiene en la riqueza cultural fruto del proceso creativo colectivo, así como en el acto comunicativo del discurso, el diálogo y el debate, ejercicio activo de la ciudadanía democrática.

- **Proyecto interdisciplinar: Unión Europea, 4º ESO**

La asignatura "Unión Europea" tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes un conocimiento profundo sobre los principios, la organización y el funcionamiento de la Unión Europea (UE), con un enfoque en los valores fundamentales que la sustentan, tales como la democracia, los derechos humanos, la igualdad y la paz. A través de esta asignatura, se busca sensibilizar a la juventud sobre la importancia de la integración europea y cómo la UE favorece a los ciudadanos, en particular a los más jóvenes, al ofrecerles diversas oportunidades de participación, movilidad y crecimiento profesional.

La asignatura no sólo explora la historia y los principios que llevaron a la creación de la UE, sino que también examina su estructura y toma de decisiones, proporcionando una comprensión clara de las instituciones europeas, como el Parlamento Europeo, la Comisión Europea, el Consejo Europeo, y el Tribunal de Justicia de la Unión Europea. Además, se estudian los principales retos y la actualidad de la Unión, como el cambio climático, la digitalización y la cohesión social.



A lo largo del curso, los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en programas clave que fomentan la implicación cívica y el compromiso con Europa. El Programa ***Escuelas Embajadoras del Parlamento Europeo*** permite a los jóvenes profundizar en el funcionamiento del Parlamento Europeo y sus políticas, incentivando la participación activa en el proceso democrático europeo y ofreciendo una plataforma para expresar sus opiniones. De igual manera, la *Iniciativa Jean Monnet* fortalece el conocimiento académico sobre la UE, promoviendo un enfoque interdisciplinario y proporcionando a los estudiantes herramientas prácticas para aplicar el aprendizaje en sus futuras carreras.

Al final del curso, los estudiantes estarán mejor preparados para comprender el impacto de la UE en sus vidas cotidianas, desarrollar un pensamiento crítico sobre los temas europeos y aprovechar las múltiples oportunidades que la Unión ofrece para los jóvenes, desde programas educativos hasta iniciativas de voluntariado y movilidad internacional.