

4º ESO



4º ESO				
MATERIAS COMUNES		Lengua Castellana y Literatura	4h	17h
		Matemáticas A o B	4h	
		Lengua Extranjera	4h	
		Geografía e Historia	3h	
		Educación Física	2h	
		Religión	1h	1h
MATERIAS DE OPCIÓN	Tres a elegir	-Biología y Geología -Física y Química -Digitalización -Economía y Emprendimiento -Latín -Formación y Orientación Personal y Profesional -Expresión Artística -Música -Tecnología -Segunda Lengua Extranjera	3h	9h
MATERIAS OPTATIVAS	Una a elegir	- Filosofía - Cultura Clásica - Cultura Científica - Proyectos de Robótica - Artes Escénicas, Danza y Folclore	2h	2h
TUTORÍA			1h	1h
				30h

MATERIAS

COMUNES

MATEMÁTICAS A

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

El alumnado que curse esta asignatura progresará en la adquisición de algunas habilidades de pensamiento matemático. Se desarrollan actitudes positivas hacia la aplicación práctica del conocimiento matemático. Se pondrá el foco en la aplicación práctica de los conocimientos frente a la profundización teórica de los mismos.

En esta asignatura se fomentará la habilidad para desarrollar y aplicar el razonamiento matemático con el fin de resolver diversos problemas en situaciones cotidianas, representar entidades matemáticas, utilizar los símbolos matemáticos, comunicarse con las Matemáticas y sobre las Matemáticas, y utilizar ayudas y herramientas tecnológicas..

Los contenidos se han organizado en torno a los siguientes bloques,

El Bloque I, Procesos, métodos y actitudes en matemáticas, es común y se trabaja en todos los temas.

· El Bloque II, Números y Álgebra, profundiza en el conocimiento de los distintos conjuntos de números y sus propiedades. Utiliza con destreza el lenguaje algebraico, sus operaciones y propiedades...

El Bloque III, Funciones, afianza el concepto de función, amplía en su estudio características y representaciones gráficas. Se utiliza para describir, interpretar, predecir y explicar fenómenos diversos de tipo económico, social o natural.

El Bloque IV, Estadística y Probabilidad, profundiza en la predicción de fenómenos y completa con otros parámetros el estudio comenzado en cursos anteriores de estadística descriptiva

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Se aconseja elegir esta opción a los alumnos que quieran cursar ciclos formativos de grado medio.

MATEMÁTICAS B

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

El alumnado que curse esta asignatura profundizará en el desarrollo de las habilidades de pensamiento matemático; concretamente en la capacidad de analizar e investigar, interpretar y comunicar matemáticamente diversos fenómenos y problemas en distintos contextos, así como de proporcionar soluciones prácticas a los mismos.

Adquirir los conocimientos matemáticos necesarios para cursar cualquier modalidad de Bachillerato y por supuesto para estudios de Formación Profesional.

En cuanto al currículo, se ven más contenidos y con mayor profundidad que en la opción de Aplicadas.

La asignatura está dividida en cinco bloques.

El Bloque I, Procesos, métodos y actitudes en matemáticas, es común y transversal al resto de bloques, es decir, se trabaja a lo largo de todo el curso

El Bloque II, Números y Álgebra, profundiza en el conocimiento de los distintos conjuntos de números y sus propiedades. Utiliza con destreza el lenguaje algebraico, sus operaciones y propiedades.

El Bloque III, Geometría, ahonda en conceptos y procedimientos básicos de la geometría plana analítica para reconocer, medir, describir y analizar formas y configuraciones sencillas. Finaliza profundizando, con el uso de conceptos trigonométricos, en la resolución de ecuaciones trigonométricas sencillas y problemas métricos.

El Bloque IV, Funciones, afianza el concepto de función, amplía en su estudio características y representaciones gráficas. Se utiliza para describir, interpretar, predecir y explicar fenómenos diversos de tipo físico, económico, social o natural.

El Bloque V, Estadística y Probabilidad, profundiza en la predicción de fenómenos y completa con otros parámetros el estudio comenzado en cursos anteriores de estadística descriptiva.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Todos los que quieran cursar un bachillerato de cualquier modalidad, especialmente los de la opción científico-tecnológico

MATERIAS DE OPCIÓN

TRES A ELEGIR

BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

La materia de Biología y Geología se estructura en cuatro bloques temáticos:

- Procedimientos de trabajo
- Geología
- Genética y evolución
- La Tierra en el Universo.

¿CÓMO TRABAJAREMOS EN CLASE?

Se alternan el trabajo con los contenidos propios de esta materia, en cada uno de los bloques temáticos, con experiencias de laboratorio y actividades prácticas que suponen la mejor integración de los saberes básicos que se abordan en el nivel de 4º ESO.

También hay posibilidad de trabajar en alguna de las evaluaciones en algún proyecto científico elaborado por el alumnado.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Esta materia está enfocada a aquel alumnado que quiera seguir descubriendo y sienta curiosidad por las Ciencias Biológicas y Geológicas. Así mismo, es imprescindible si quieren enfocar su itinerario formativo hacia bachilleratos científicos.

FÍSICA Y QUÍMICA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

DIGITALIZACIÓN

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital.

La materia se organiza en cuatro bloques interrelacionados de saberes básicos: «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación», «Digitalización del entorno personal de aprendizaje», «Seguridad y bienestar digital» y «Ciudadanía digital crítica».

En clase, abordaremos mediante prácticas el estudio de Hardware de dispositivos digitales, así como de sistemas operativos, como Windows, Linux y Android, estudiaremos los sistemas de comunicación e internet, así como los dispositivos conectados (IoT), aprenderemos a editar y crear contenidos y a interactuar en la red de forma segura y a realizar gestiones administrativas de forma eficaz.

Al tener la materia un componente práctico, la evaluación estará centrada en la realización de actividades, situaciones de aprendizaje y prácticas y por tanto, el peso de las pruebas de evaluación tipo exámenes será muy bajo.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

La materia de digitalización es una excelente opción para los estudiantes que desean desarrollar habilidades útiles y relevantes para el mundo actual. Aprenderán a utilizar herramientas digitales de manera efectiva, desarrollarán habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, se prepararán para el mundo laboral y tendrán la oportunidad de explorar temas interesantes y divertidos.

La materia se hace imprescindible para cualquier alumno que quiera realizar una carrera universitaria de cualquier tipo.

ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

Esta materia se organiza en cuatro bloques:

- El primero se relaciona con el análisis y desarrollo del perfil de la persona emprendedora haciendo hincapié en el conocimiento de uno mismo, el desarrollo de habilidades

personales y sociales y de estrategias de gestión para hacer frente a entornos cambiantes e inciertos en los que emprender.

- El segundo se liga al análisis de los distintos ámbitos: económico, empresarial, social, ambiental, cultural y artístico, así como al desarrollo de estrategias de exploración de los mismos que permitan al alumnado identificar necesidades y buscar las oportunidades que surjan en ellos, haciéndolo consciente de que el entorno va a condicionar la realización de sus proyectos personales y profesionales.
- El tercero se vincula con la captación y gestión de recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales como elementos necesarios para que un proyecto se lleve a la realidad. De este modo, se abordan cuestiones como las fuentes de financiación, los recursos financieros y la formación y funcionamiento ágil de los equipos de trabajo.
- El cuarto y último bloque trata de dar a conocer el método de realización de un proyecto emprendedor desde la fase de ideación hasta las de ejecución y validación del prototipo final. En este proceso el alumnado se familiarizará en el aula con las metodologías ágiles que podría utilizar a la hora de realizar su propio proyecto innovador.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Esta materia, deberían elegirla, los alumnos que tengan interés en una educación económica y financiera para desenvolverse, asumir riesgos de manera responsable en su vida cotidiana y gestionar y llevar a la acción de manera viable proyectos, así como que busque soluciones innovadoras y valiosas para afrontar los retos propuestos, a través de estrategias de gestión del conocimiento, del autoconocimiento y de la cooperación con los demás.

LATÍN

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

El Latín es una materia opcional que tiene como finalidad iniciar el estudio de la lengua que está en el origen de las otras lenguas romances (además del castellano) y conocer el contexto histórico en el que se desarrollan la sociedad y la cultura romanas, para poder relacionarlo con el mundo actual.

Además, esta materia contribuye a desarrollar las capacidades recogidas en los objetivos generales de la etapa relacionadas con las lenguas y con el conocimiento, la valoración y el respeto de la cultura, la historia y el patrimonio natural, artístico y cultural.

En concreto, con esta materia se desarrollarán los conocimientos, procedimientos y actitudes que definen la competencia básica en comunicación lingüística, pues en clase conoceremos el **origen de gran parte de las palabras en español, así como el reconocimiento de las etimologías latinas y de los procedimientos para la formación de las palabras y los fenómenos de evolución fonética.**

Por otro lado, también abordaremos el **conocimiento de la historia y la cultura latinas** para facilitar la comprensión y el respeto por otras culturas y lenguas, incluyendo las antiguas y las minoritarias.

Asimismo, la materia contribuirá al desarrollo de la competencia en expresión cultural y artística mediante el **conocimiento del patrimonio arqueológico y artístico romanos**, a la vez que fomentará el interés por la conservación de este.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

La presencia del Latín aporta a la formación de los alumnos el conocimiento de las bases lingüística, histórica y cultural de la civilización occidental. De ahí su gran interés en la configuración del currículo de cuantos alumnos hayan optado por una primera profundización o especialización de sus estudios en los campos de las humanidades, las ciencias sociales o la lingüística.

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN PERSONAL Y PROFESIONAL

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

En esta materia se tratarán los siguientes temas:

- Realización de pruebas de orientación y dinámicas sobre la propia personalidad y el desarrollo de habilidades sociales.
- Preparación y realización de modelos de currículum vitae (CV) y entrevistas de trabajo.
- Identificación de la normativa laboral, manejo de los contratos más comúnmente utilizados y lectura comprensiva de los convenios colectivos de aplicación.
- Cumplimentación de recibos de salario de diferentes características y otros documentos relacionados.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Aquellos alumnos que tengan interés en:

- Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales para participar como ciudadano democrático.
- Resolver de forma responsable las incidencias relativas a su actividad, identificando las causas que las provocan.
- Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional.
- Desarrollar trabajos en equipo y valorar su organización, participando con tolerancia y respeto, y tomar decisiones colectivas o individuales para actuar con responsabilidad y autonomía.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

Experimentar con las principales **técnicas artísticas** para el desarrollo de la **capacidad expresiva y de la creatividad**, del pensamiento divergente y de la innovación.

Dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística, usando **materiales tanto tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicas**. Tendrá un carácter eminentemente **práctico**.

- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. Técnicas básicas de animación.

Toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada y compartida con un público. Se realizará alguna **exposición** de trabajos en el ámbito local.



¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Todos aquellos alumnos que se sienten atraídos hacia el mundo de la expresión artística o audiovisual, o tienen pensado cursar un bachillerato de artes, o tal vez piensen que en el futuro podrían optar por cursar un ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño en cualquiera de sus especialidades o enseñanzas artísticas superiores de Artes Plásticas y Diseño así como enseñanzas superiores de Conservación y Restauración de Bienes Culturales.

Del mismo modo puede ser muy útil en el caso de grados como el de desarrollo de videojuegos, o comunicación audiovisual.

MÚSICA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

La optativa de música en 4º ESO estudia la música en los medios audiovisuales (publicidad, anuncios, videojuegos, marketing) y en el cine; la música popular urbana y contemporánea (pop, rock, rap, trap, etc), así como músicas del mundo (música africana, música del Caribe, Brasil : la Samba, la Bossa, el tango ...Música de Oriente..). También los sistemas de grabación y reproducción del sonido y las tecnologías digitales.

Todo ello, a través de la PRÁCTICA MUSICAL, mediante la escucha y la percepción, la interpretación, improvisación y la creación escénica además del desarrollo de propuestas artístico-musicales y del empleo de herramientas digitales para la creación musical.

¿PARA QUIÉN?

Es un área conveniente para Bto. De Humanidades y Bto. De Artes, Magisterio. Alumnos de Escuelas de Música, Bandas y Conservatorios. Ciclos Formativos de Imagen y Sonido. Es una materia que sirve para la formación integral de todas las personas, por lo que es válido o compatible con cualquier tipo de estudios.

TECNOLOGÍA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

La materia se organiza en cuatro bloques de saberes básicos interrelacionados: «Proceso de resolución de problemas», «Operadores tecnológicos», «Pensamiento computacional, automatización y robótica» y «Tecnología sostenible».

La puesta en práctica del bloque «Proceso de resolución de problemas», mediante estrategias y metodologías para un aprendizaje basado en el desarrollo de proyectos, incorpora técnicas actuales adaptadas del mundo empresarial e industrial. Si bien se da una gran importancia a las fases de investigación, ideación, diseño y fabricación, también se incluye un adecuado tratamiento de la fase de presentación y comunicación de resultados como aspecto clave para la difusión de los trabajos realizados.

El bloque «Operadores tecnológicos» ofrece una visión sobre los elementos mecánicos y electrónicos que permiten resolver problemas mediante técnicas de control digital en situaciones reales.

El bloque «Pensamiento computacional, automatización y robótica» establece las bases, no solamente para entender, sino también para saber diseñar e implementar sistemas de control programado, así como programar ordenadores o dispositivos móviles. La incorporación de módulos de inteligencia artificial y técnicas de ingeniería de datos ofrecen aquí un valor añadido.

Por último, el bloque «Tecnología sostenible» incluye los saberes necesarios para la aplicación de criterios de sostenibilidad en el uso de materiales, el diseño de procesos y en cuestiones energéticas.

Durante el curso académico se realizarán proyectos STEAM, se trabajará preferentemente en grupo y al existir muchas actividades diseñadas en todas las unidades de aprendizaje, el peso relativo de las pruebas de evaluación será muy bajo y por tanto, las opciones de obtener calificaciones altas.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

La materia de Tecnología es una excelente opción como optativa en 4º de ESO. Proporciona conocimientos valiosos sobre la tecnología, habilidades en la resolución de problemas y la creatividad, y habilidades digitales que serán útiles en cualquier carrera universitaria. También proporcionará una base sólida para explorar diferentes áreas y carreras en el futuro.

FRANCÉS

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE ?

Son clases en las que los alumnos **continuarán** con el aprendizaje de la lengua francesa y la cultura francófona a través de :

- un **enfoque dinámico**, activo y **variado de proyectos**
- la práctica de la **lengua francesa de forma oral** como eje principal y herramienta de comunicación en clase y durante la implementación de proyectos

- el uso de las **tecnologías por parte de los alumnos** (pizarra Interactiva, plataforma Educamos,etc...)
- la posibilidad de descubrir la cultura de los países francófonos in situ mediante **intercambios.**
- y de **corresponder con alumnos francófonos de su edad**

Los saberes que se trabajarán en clase serán los recogidos en el currículo de francés partiendo de un nivel A2.1 y avanzando hacia el **A2.2/B1.1**, que es el nivel al que se pretende que los alumnos tengan al finalizar la ESO, tanto de forma escrita como oral.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

-Todos los alumnos de cualquier itinerario (ciencias y letras) con nociones de francés, que tengan curiosidad por conocer otras culturas, viajar y que estén convencidos de que el aprendizaje de una segunda lengua extranjera es un valor añadido para sus estudios y su futuro laboral tanto dentro como fuera de España.

-Aquellos alumnos que quieran rentabilizar sus esfuerzos y deseen presentarse a las pruebas de Certificación correspondientes al A2 según marca el MCER al finalizar la etapa.

OPTATIVAS

UNA A ELEGIR

FILOSOFÍA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

En Filosofía de 4º de ESO se trata de introducir al alumno en la materia, para lo cual se revisan las ideas principales de los grandes filósofos del pasado y de la actualidad. Qué ideas han propuesto las diferentes escuelas de pensamiento acerca de cuestiones que a todos interesan e inquietan, tales como la muerte, el conocimiento, el funcionamiento de la naturaleza, el comportamiento y la identidad del ser humano, etc.

Todos estos problemas se abordan desde una perspectiva integradora, es decir, en la cual confluyen ideas procedentes de la psicología, la sociología, la biología o la teoría política. Para ilustrar estos problemas, recurriremos a reportajes, películas, textos y otros materiales de apoyo donde aparezcan reflejados los problemas estudiados y debatidos en clase. Porque la clase de Filosofía es un ámbito en el que se habla, se debate, se discute y se argumentan ideas y posturas diversas.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Todo aquel que tenga pensado continuar estudios en Bachillerato, puesto que la materia de Filosofía es común y obligatoria tanto en 1º como en 2º de Bachillerato. Esto significa que los alumnos que la hayan cursado ya en 4º partirán con ventaja sobre aquellos que no lo hayan hecho, y por tanto, su nota media general en Bachillerato se beneficiará de ello.

CULTURA CLÁSICA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

En primer lugar, conoceremos la pervivencia, la influencia y la presencia de muchos de los aspectos de la cultura grecolatina en la cultura occidental para que el alumnado desarrolle una tarea de reflexión y análisis de las bases sobre las que descansan algunas de las realidades más características de nuestra cultura.

También analizaremos la **relación de parentesco que existe entre las lenguas clásicas y un buen número de las que se hablan en la actualidad** para profundizar en la comprensión de la propia lengua y en el uso de la misma como elemento esencial para la comunicación y la adquisición de conocimientos.

En el ámbito no lingüístico se engloban el resto de los bloques propuestos (geografía, historia, religión, arte, sociedad y vida cotidiana, literatura y pervivencia en la actualidad), enfocados todos ellos a iniciar al alumnado en el **conocimiento de los aspectos más característicos de la cultura grecorromana** y, a través de su estudio, en el análisis y la comprensión de muchos de los cánones artísticos y los patrones culturales propios de nuestra civilización.

Especial atención merecen también las distintas **manifestaciones artísticas que nos han legado las civilizaciones griega y romana** y que constituyen en gran medida los modelos y precedentes de muchas de las producciones actuales.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

La presencia de Cultura Clásica aporta a la formación de los alumnos el conocimiento de las bases lingüística, histórica y cultural de la civilización occidental. De ahí su gran interés en la configuración del currículo de cuantos alumnos hayan optado por una primera profundización o especialización de sus estudios en los campos de las humanidades, las ciencias sociales o la lingüística.

CULTURA CIENTÍFICA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

La materia de Cultura Científica se estructura en 5 bloques que abarcan áreas de conocimiento científico que son actualidad, desde el Universo hasta la calidad de vida, el conocimiento de la biosfera y método científico, o el cuidado del medioambiente.

¿CÓMO TRABAJAREMOS EN CLASE?

La materia se trabaja de manera práctica, construyendo nuestro conocimiento desde la investigación, la colaboración en clase y la transmisión de nuestros avances, fomentando el trabajo colaborativo y no solo el individual.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Todo el alumnado, no es específica de ningún itinerario. Es una materia que te ayuda a mejorar tu formación como ciudadano, comprender el mundo en el que vivimos y reforzar el compromiso por un bien común.

PROYECTOS DE ROBÓTICA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

La materia de Proyectos de Robótica contribuye a dar respuesta a las necesidades que presenta el alumnado ante situaciones que requieren una solución mediante la comprensión, la programación y la puesta en funcionamiento de un sistema automático o robot, problemas que actualmente son cada vez más comunes en la sociedad en la que vivimos. El desarrollo de esta materia persigue que los alumnos y las alumnas puedan usar criterios técnicos, científicos y sostenibles, valorar la repercusión de la robótica, en general, en la sociedad y trabajar de manera activa, en colaboración con otros, respetando la opinión de los demás y fomentando la participación del alumnado en igualdad.

En clase aprenderemos a diseñar, construir y programar diferentes tipos de robots (LEGO,

Humanoides, etc) y a programar y utilizar diferentes tipos de placas robóticas (Arduino, NodeMCU, etc). Además participaremos en competiciones de robótica a nivel provincial y regional.

También aprenderemos a utilizar la IA para mejorar la calidad y optimizar los trabajos realizados por los alumnos.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

El alumnado que elija esta materia, tendrá la oportunidad de aprender habilidades valiosas como resolución de problemas, pensamiento crítico, trabajo en equipo y destrezas técnicas. Pero no solo eso, también tendrán la oportunidad de construir y programar robots reales, aplicando la tecnología y la ciencia para resolver problemas del mundo real.

Queremos enfatizar que la robótica es importante y relevante en el mundo actual y futuro. El campo de la robótica está en constante crecimiento y ofrece una amplia variedad de oportunidades de empleo en áreas como la tecnología, la ingeniería, la medicina y más. Por lo tanto, si eligen estudiar robótica, estarán en una posición ventajosa para desarrollar habilidades útiles en el futuro y estar preparados para carreras emocionantes en este campo.

También queremos destacar la importancia de que tanto chicos como chicas se interesen en la robótica. La tecnología y la ingeniería son campos donde tradicionalmente ha habido menos mujeres, pero queremos romper con esa tendencia. Las chicas tienen el mismo potencial que los chicos para aprender y sobresalir en robótica, y estamos seguros de que pueden ser líderes en este campo. Además, la diversidad y la inclusión son importantes en cualquier campo, y queremos que nuestra clase de robótica refleje eso.

En nuestra clase de robótica, no solo aprenderán habilidades valiosas y emocionantes, también tendrán la oportunidad de ser creativos, experimentar y hacer cosas increíbles. Los desafíos pueden ser difíciles, pero estamos aquí para apoyarlos y ayudarlos a superar cualquier obstáculo.

En resumen, estudiar robótica es una excelente opción para aquellos que quieren desarrollar habilidades valiosas y estar preparados para el futuro. También es importante que chicas y chicos se interesen en la robótica para fomentar la diversidad y la inclusión. En nuestra clase, tendrán la oportunidad de aprender, experimentar y ser creativos mientras desarrollan habilidades importantes. ¡Esperamos que os unáis a nosotros en esta emocionante aventura!

ARTES ESCÉNICAS, DANZA Y FOLCLORE

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

La optativa de Artes escénicas y danza hace hincapié en la parte práctica de los conocimientos que previamente se han ido adquiriendo en la materia de música, lengua y literatura, historia e incluso Educación física.

De una forma predominantemente práctica y con la participación activa del alumnado, se persigue el objetivo de hacer llegar al alumnado de este nivel los conocimientos relativos a todo tipo de espectáculo teatral, musical o de danza.

Expresar, interpretar, escenificar y representar con:

- Interpretación escénica de diferentes manifestaciones artísticas (teatro, circo, musical,

danzas, folclore...)

- Gestión de las emociones a través de los distintos tipos de escenografías y representaciones corporales.
- Adquisición de recursos improvisatorios, para la puesta en práctica de obras musicales y teatrales, así como de cualquier exposición frente a un público.
- Elección del tipo de representación o actuación que se quiere realizar por parte del alumnado.

¿PARA QUIÉN?

Esta materia va dirigida a todas las personas que tengan inquietud por el teatro, el cine, los musicales, el folclore, la danza y la cultura. La apertura a actividades prácticas y a la participación activa en las clases favorece el buen ambiente y el clima de cohesión entre el alumnado.

RELIGIÓN

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

Trabajaremos los contenidos en el aula virtual que contiene actividades muy lúdicas de tipo pasapalabra, crucigramas, asociación de parejas, etc.

Visionaremos una película por tema, para posteriormente realizar un cinefórum.

Completaremos la unidad con canciones y videos de Internet.

PINCHA EN ESTE ENLACE

[ME APUNTO A RELIGIÓN](#)

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Todo aquel alumno que quiera encontrar respuestas a las preguntas sobre el sentido de la vida y sienta curiosidad sobre todas las cuestiones que afectan a la felicidad de la persona y le ayudan a conocerse y a interrogarse, potenciando la capacidad de reflexión y crítica