

GUÍA DE MATERIAS

1º ESO (LOMCE)			
Grupo I Troncales Generales	Lengua Castellana y Literatura Matemáticas Primera Lengua Extranjera (Inglés) Geografía e Historia		4 horas
	Biología y Geología		3 horas
Grupo II Específicas Obligatorias	Educación Física Educación Plástica, Visual y Audiovisual Música		2 horas
	<i>De opción</i>	Religión Valores éticos Elegir una	
Grupo III Específicas De Opción	2ª Lengua Extranjera I (<i>Alemán, Francés, Inglés, Italiano</i>) Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial Tecnología Creativa Elegir una		2 horas
Francés			
Elegir esta materia va a permitir a los alumnos iniciarse, partiendo desde cero, en el aprendizaje de una segunda lengua extranjera. Con esta materia se pretenden alcanzar las destrezas comunicativas básicas tanto orales como escritas que marcan el Marco Común Europeo de Referencia, a saber destrezas sociolingüísticas y socioculturales. La metodología se basa sobre todo en un enfoque práctico y comunicativo.			
Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial			
<u>Sólo se podrá cursar una vez a lo largo del Ciclo (En 1º o en 2º de ESO)</u>			
En esta materia se intenta trasladar al alumno las características psicológicas de una persona emprendedora, procurando adaptarlas a casos prácticos y a situaciones reales y cercanas para que ellos tomen conciencia de la posibilidad de ser emprendedores en el futuro. El alumno va a desarrollar cualidades personales, tales como autonomía, sentido crítico, motivación, fomento de la capacidad de liderazgo e innovación, así como habilidades de dirección y negociación. Todo desde un punto de vista muy básico y sencillo, ya que con esta edad aún ven muy lejano el mundo laboral.			
Tecnología Creativa			
En esta materia lo que se busca es promover la creatividad del alumnado para solucionar problemas que se les planteen mediante el diseño y construcción de proyectos y productos realizados normalmente en equipo en el aula taller o con ordenadores. Se estudian principalmente los siguientes contenidos: el proceso creativo y tecnológico, diseño y construcción de prototipos, inventos e inventores, máquinas, herramientas y normas en el trabajo e iniciación a la programación			

GUÍA DE MATERIAS

2º ESO (LOMCE)			
Grupo I Troncales Generales	Lengua Castellana y Literatura Matemáticas Primera Lengua Extranjera (Inglés)		4 horas
	Geografía e Historia Física y Química		3 horas
Grupo II Específicas Obligatorias	Educación Física Educación Plástica, Visual y Audiovisual Música Tecnología		2 horas
	<i>De opción</i>	Religión Valores éticos Elegir una	1 hora
Grupo III Específicas De Opción	2ª Lengua Extranjera I (<i>Alemán, Francés, Inglés, Italiano</i>) Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial Cultura Clásica Taller de Arte y Expresión Elegir una		2 horas
<p align="center">Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial</p> <p align="center"><u>Sólo se podrá cursar una vez a lo largo del Ciclo (En 1º o en 2º de ESO)</u></p> <p>En esta materia se intenta trasladar al alumno las características psicológicas de una persona emprendedora, procurando adaptarlas a casos prácticos y a situaciones reales y cercanas para que ellos tomen conciencia de la posibilidad de ser emprendedores en el futuro. El alumno va a desarrollar cualidades personales, tales como autonomía, sentido crítico, motivación, fomento de la capacidad de liderazgo e innovación, así como habilidades de dirección y negociación. Todo desde un punto de vista muy básico y sencillo, ya que con esta edad aún ven muy lejano el mundo laboral.</p>			
<p align="center">Cultura Clásica</p> <p align="center"><u>Sólo se podrá cursar una vez a lo largo del Ciclo (En 2º o en 3º de ESO)</u></p> <p>La materia de Cultura Clásica tiene como finalidad facilitar al alumno un primer acercamiento general al estudio de las civilizaciones griega y romana en los ámbitos literario, artístico, filosófico, histórico, social, científico y lingüístico, con objeto de que pueda tomar conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de muchos de estos aspectos en la cultura occidental, mejorando de este modo su comprensión de lo que constituye su identidad cultural y de las diversas manifestaciones que la definen.</p>			
<p align="center">Taller de Arte y Expresión</p> <p>En esta materia el alumno entrará en contacto con las distintas técnicas de elaboración de trabajos artísticos, con la intención de crear sus propias obras. Proporciona al alumno la posibilidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias. Se propondrán distintos proyectos dentro del ámbito del diseño, la pintura y la creación multimedia para su elaboración durante cada trimestre, por lo que el carácter de la asignatura es principalmente práctico.</p>			

GUÍA DE MATERIAS

3º ESO (LOMCE)			
Grupo I Troncales Generales	Lengua Castellana y Literatura		5 horas
	Primera Lengua Extranjera (Inglés)		4 horas
	Geografía e Historia Biología y Geología Física y Química		3 horas
	<i>De opción</i>	Matemáticas Orientadas a las Enseñanzas Académicas Matemáticas Orientadas a las Enseñanzas Aplicadas Elegir una	4 horas
Matemáticas Orientadas a las Enseñanzas Académicas			
<p>Estas Matemáticas son más amplias y de mayor nivel. Están orientadas a conseguir las competencias para estudiar cualquier modalidad de Bachillerato y tendría que ser elegida por aquellos alumnos y alumnas que pretendan seguir estudios de bachillerato o realizar estudios de ciclos formativos de grado medio con un componente matemático.</p>			
Matemáticas Orientadas a las Enseñanzas Aplicadas			
<p>Los contenidos de estas Matemáticas son parecidos a la opción académica pero con un nivel más básico. Serían adecuadas para los alumnos y alumnas que vayan a realizar Formación Profesional después de realizar la ESO. La elección de las matemáticas de 3º no es vinculante para 4º de la ESO, pero si se cambia de itinerario podría resultar más complicado para los alumnos.</p>			
Grupo II Específicas Obligatorias	Educación Física Tecnología		2 horas
	<i>De opción</i>	Religión Valores éticos Elegir una	1 hora
Grupo III Específicas De Opción	2ª Lengua Extranjera I (<i>Alemán, Francés, Inglés, Italiano</i>)		2 horas
	Cultura Clásica Música Activa y Movimiento Elegir una		
Cultura Clásica			
<u>Sólo se podrá cursar una vez a lo largo del Ciclo (En 2º o en 3º de ESO)</u>			
<p>La materia de Cultura Clásica tiene como finalidad aportar al alumno una visión inicial y global de las civilizaciones de Grecia y Roma en todos sus ámbitos, para que lleguen a ser conscientes de cómo el mundo actual es depositario y heredero de muchos elementos que ya estaban presentes en el mundo grecorromano y de cómo estos elementos son los que han dado forma a nuestra identidad cultural.</p>			
Música Activa y Movimiento			
<p>En esta materia se abordará la música de forma práctica a través de multitud de posibilidades, pero teniendo en cuenta que la adquisición de los contenidos teóricos se hará a través de los procedimientos. El desarrollo tecnológico ha permitido un acercamiento a la cultura musical, así como a sus diversas maneras de creación e interpretación a través de vehículos que forman parte de la vida cotidiana del alumnado, como internet, dispositivos móviles, reproductores de audio o videojuegos. Además, fomenta el desarrollo de la percepción, la sensibilidad estética, la expresión creativa y la reflexión crítica, dándole estrategias para la buena utilización y aprovechamiento de las nuevas tecnologías.</p>			

GUÍA DE MATERIAS

4º ESO (LOMCE) Enseñanzas Académicas <u>Alumnos que van a realizar estudios de Bachillerato</u>			
Grupo I Troncales Generales	Lengua Castellana y Literatura Matemáticas orientadas a las enseñanzas académicas Primera Lengua Extranjera (Inglés)		4 horas
	Geografía e Historia		3 horas
Grupo II Troncales De Opción	Biología y Geología Física y Química Economía Latín Elegir dos		3 horas
Grupo III Específicas Obligatorias	Educación Física Filosofía		2 horas
	<i>De opción</i>	Religión Valores éticos Elegir una	1 hora
Grupo IV Específicas De Opción	2ª Lengua Extranjera I (<i>Alemán, Francés, Inglés, Italiano</i>) Cultura Científica Cultura Clásica Educación Plástica, Visual y Audiovisual Música Artes Escénicas y Danza Tecnologías de la Información y la Comunicación Tecnología Robótica Elegir dos		2 horas
Cultura Científica			
A través de esta materia se pretende fomentar el interés de los alumnos sobre temas científicos que afectan a su vida cotidiana. Establece la base del conocimiento científico sobre temas como el Universo, los avances tecnológicos y su impacto ambiental, la salud, la calidad de vida y los nuevos materiales.			
Cultura Clásica			
La materia de Cultura Clásica tiene como finalidad facilitar al alumno un acercamiento general al estudio de las civilizaciones griega y romana en los ámbitos literario, artístico, filosófico, histórico, social, científico y lingüístico, con objeto de que pueda tomar conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de muchos de estos aspectos en la cultura occidental, mejorando de este modo su comprensión de lo que constituye su identidad cultural y de las diversas manifestaciones que la definen.			
Educación Plástica Visual y Audiovisual			
Esta materia, de carácter práctico, es continuación de las materias de 1º y 2º de ESO. Se van a tratar los distintos métodos de creación de obras, haciendo especial hincapié en la parte relacionada con el diseño. Parte del temario está dedicado al dibujo técnico, sobre todo los sistemas de representación, a un nivel básico, lo que la hace interesante para el alumnado quiera cursar Dibujo Técnico I o Dibujo Artístico en 1º de Bachillerato.			
Música			
Esta materia se ocupa del estudio teórico-práctico de la música actual: la música popular urbana, la música de cine, las nuevas tecnologías en su relación con la música y en su aplicación a ella. También se ocupa del legado musical español y de la diversidad musical en el mundo.			

GUÍA DE MATERIAS

4º ESO (LOMCE)

Enseñanzas Académicas

Alumnos que van a realizar estudios de Bachillerato

Artes Escénicas y Danza

Esta materia combina clases prácticas y teóricas que hace posible ir descubriendo con los alumnos, a través de sus propias experiencias, el desarrollo de sus capacidades artísticas, creativas e interpretativas, mejorando sus potencialidades e incrementando su percepción, observación, memorización y concentración; dotando los alumnos del conocimiento de la tipología y características de los espectáculos escénicos y de danza

Tecnologías de la Información y la Comunicación

A través de esta materia se pretende que el alumno adquiera las habilidades necesarias para poder adaptarse a los cambios que se producen en las nuevas tecnologías de información y comunicación y a que puedan manejar con soltura los medios informáticos actuales, y a desarrollar las habilidades necesarias para la organización, diseño y producción de información digital así como la publicación y difusión de contenidos.

Tecnología Robótica

Esta materia permite que el alumno desarrolle habilidades relacionadas con la programación, robots, sistemas de control automático y entornos de desarrollo rápido de prototipos o sistemas de fabricación a medida. Los bloques de contenidos que se imparten son electrónica analógica y digital, sistemas de control, programación de sistemas técnicos y robótica. Mediante prácticas y montajes los alumnos diseñaran y desarrollarán mediante programas de simulación, diferentes proyectos relacionados con la robótica.

Filosofía

Esta materia es un primer paso en el mundo de la reflexión crítica sobre la existencia. Se estudiará que es la Filosofía, cuáles son las corrientes psicológicas actuales, cómo funcionan la razón y el pensamiento, qué es el arte o en qué consiste la ética. Se trata de un estudio fundamental que tiene gran valor por sí mismo para entender el mundo que nos rodea pero también es un complemento al resto de materias.

GUÍA DE MATERIAS

4º ESO (LOMCE)		
Enseñanzas Aplicadas		
<u>Alumnos que van a realizar estudios de Formación Profesional</u>		
Grupo I Troncales Generales	Lengua Castellana y Literatura Matemáticas orientadas a las enseñanzas aplicadas Primera Lengua Extranjera (Inglés)	<i>4 horas</i>
	Geografía e Historia	<i>3 horas</i>
Grupo II Troncales De Opción	Tecnología	<i>3 horas</i>
	Ciencias Aplicadas a la Actividad Profesional Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial <i>Elegir una</i>	
Ciencias Aplicadas a la Actividad Profesional		
Esta materia aportará a los alumnos una formación experimental básica, una disciplina de trabajo en el laboratorio y un respeto a las normas de seguridad e higiene, que son fundamentales para bordar los estudios de Formación Profesional en varias familias profesionales: agraria, industrias alimentarias, química, sanidad, vidrio y cerámica, etc.		
Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial		
Esta materia continua con el enfoque indicado en el Primer Ciclo de ESO, pero a un nivel más elevado y adaptado a alumnos con mayor madurez personal, que han decidido optar por las enseñanzas aplicadas y tienen más cerca el futuro laboral. Para elegirla no es necesario haberla cursado en 1º o 2º de ESO.		
Grupo III Específicas Obligatorias	Educación Física Tecnologías de la Información y la Comunicación	<i>2 horas</i>
	<i>De opción</i> Religión Valores éticos <i>Elegir una</i>	<i>1 hora</i>
Grupo IV Específicas De Opción	2ª Lengua Extranjera I (<i>Alemán, Francés, Inglés, Italiano</i>) Cultura Científica Cultura Clásica Educación Plástica, Visual y Audiovisual Música Artes Escénicas y Danza Filosofía <i>Elegir dos</i>	<i>2 horas</i>
Cultura Científica		
A través de esta materia se pretende fomentar el interés de los alumnos sobre temas científicos que afectan a su vida cotidiana. Establece la base del conocimiento científico sobre temas como el Universo, los avances tecnológicos y su impacto ambiental, la salud, la calidad de vida y los nuevos materiales.		
Cultura Clásica		
La materia de Cultura Clásica tiene como finalidad facilitar al alumno un acercamiento general al estudio de las civilizaciones griega y romana en los ámbitos literario, artístico, filosófico, histórico, social, científico y lingüístico, con objeto de que pueda tomar conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de muchos de estos aspectos en la cultura occidental, mejorando de este modo su comprensión de lo que constituye su identidad cultural y de las diversas manifestaciones que la definen.		

GUÍA DE MATERIAS

4º ESO (LOMCE)

Enseñanzas Aplicadas

Alumnos que van a realizar estudios de Formación Profesional

Educación Plástica Visual y Audiovisual

Esta materia, de carácter práctico, es continuación de las materias de 1º y 2º de ESO. Se van a tratar los distintos métodos de creación de obras, haciendo especial hincapié en la parte relacionada con el diseño. Parte del temario está dedicado al dibujo técnico, sobre todo los sistemas de representación, a un nivel básico, lo que la hace interesante para el alumnado quiera cursar Dibujo Técnico I o Dibujo Artístico en 1º de Bachillerato.

Música

Esta materia se ocupa del estudio teórico-práctico de la música actual: la música popular urbana, la música de cine, las nuevas tecnologías en su relación con la música y en su aplicación a ella. También se ocupa del legado musical español y de la diversidad musical en el mundo.

Artes Escénicas y Danza

Esta materia combina clases prácticas y teóricas que hace posible ir descubriendo con los alumnos, a través de sus propias experiencias, el desarrollo de sus capacidades artísticas, creativas e interpretativas, mejorando sus potencialidades e incrementando su percepción, observación, memorización y concentración; dotando los alumnos del conocimiento de la tipología y características de los espectáculos escénicos y de danza.

Filosofía

Esta materia es un primer paso en el mundo de la reflexión crítica sobre la existencia. Se estudiará que es la Filosofía, cuáles son las corrientes psicológicas actuales, cómo funcionan la razón y el pensamiento, qué es el arte o en qué consiste la ética. Se trata de un estudio fundamental que tiene gran valor por sí mismo para entender el mundo que nos rodea pero también es un complemento al resto de materias.

Tecnologías de la Información y la Comunicación

A través de esta materia se pretende que el alumno adquiera las habilidades necesarias para poder adaptarse a los cambios que se producen en las nuevas tecnologías de información y comunicación y a que puedan manejar con soltura los medios informáticos actuales, y a desarrollar las habilidades necesarias para la organización, diseño y producción de información digital así como la publicación y difusión de contenidos.