

NUEVAS MATERIAS OPTATIVAS

ESO



NUEVAS MATERIAS OPTATIVAS ESO

Desarrollo Digital (1º.2º.3º ESO)

La materia de Desarrollo Digital pretende introducir al alumnado en el uso crítico, consciente e informado del amplio abanico de herramientas digitales empleadas actualmente, de forma cotidiana, en multitud de sectores de nuestra sociedad. El objetivo principal es que nuestro alumnado pueda participar, activamente, en el mundo digital, de manera segura, ética y responsable, reflexionando de forma consciente sobre sus derechos, obligaciones y posibilidades, mediante el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal que esta materia pretende aportarles.

Esta materia facilita el aprovechamiento práctico del conocimiento digital y presenta un carácter instrumental e interdisciplinar. Responde al desafío de analizar, de manera crítica, las aportaciones y oportunidades que ofrece la sociedad digital.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. (1º,2º,3º ESO)

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano. 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 decodificación 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.

Emprendimiento, Sostenibilidad y Consumo Responsable. (1º, 2º y 3º ESO)

Los modelos económicos actuales, fruto de nuestra interacción social, están provocando considerables cambios relativos tanto al desarrollo medioambiental como social y laboral. El mundo se halla en permanente evolución y los que lo habitamos somos testigos de una creciente sensibilidad frente a los cambios que el desarrollo económico pueda provocar en el entorno.

El análisis de la realidad actual nos muestra que una parte de los habitantes de nuestro planeta, no disfrutan plenamente del grado de bienestar que consideramos deseable. Existen, aún, situaciones en las que las libertades y los derechos no pueden ser ejercidos totalmente, debido a situaciones de dominación, explotación, exclusión y desigualdad, a las que, en ocasiones, se añade la carencia de una educación básica, imprescindible para poder actuar como ciudadanos globales y responsables.

El desarrollo económico debe ser compatible con el social y debe tener presente los posibles impactos que pueda tener sobre las generaciones futuras.

La Agenda 2030, representa el compromiso internacional para hacer frente a los retos sociales, económicos y medioambientales de la globalización, poniendo en el centro a las personas, al planeta, a la prosperidad y a la paz, bajo el lema de “no dejar a nadie atrás”. A la comunidad educativa se le plantea el reto de convertirse en un elemento precursor que contribuya a la transformación económica de nuestro entorno, de nuestra región, Castilla-La Mancha, adquiriendo, además, un protagonismo extraordinario en la consecución de un desarrollo sostenible, al trabajar desde la base de la sociedad, es decir, con nuestros jóvenes. La materia de Emprendimiento, Sostenibilidad y Consumo Responsable contribuye a la consecución de dichos objetivos, a través de la puesta en práctica de procesos de aprendizaje que hacen posible la formación del alumnado, dentro del marco de los valores establecidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Música Activa, Movimiento y Folclore. (1º, 2º, 3º ESO)

La música, el movimiento y el folclore, como bienes culturales y como lenguajes y medios de comunicación constituyen elementos con gran valor en la vida de las personas. Además, favorecen el desarrollo integral de los individuos, intervienen en su formación emocional e intelectual, a través del conocimiento del hecho artístico como manifestación cultural e histórica y contribuye al afianzamiento de una postura abierta, reflexiva y crítica en el alumnado.

La materia de Música Activa, Movimiento y Folclore, dentro de la Educación Secundaria Obligatoria, persigue dotar al alumnado de recursos artísticos necesarios con el objetivo de conseguir movilizar sus habilidades personales, cognitivas, motrices y socio-emocionales. Esta materia es fundamental para construir un modelo de sociedad en el que la cultura y el conocimiento, en su sentido más artístico, abran nuevos horizontes de prosperidad. La música, el movimiento y el folclore se presentan como protagonistas del proceso de aprendizaje del alumnado de una manera totalmente pragmática.

Proyectos de Artes Plásticas y Visuales. (1º,2º,3º ESO) (en el curso en que no se imparta Educación Plástica, Visual y Audiovisual)

La materia del Proyectos de Artes Plásticas y Visuales proporciona al alumnado la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes

artísticos, para así, ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares, a partir de distintas propuestas (STEAM, SHAPE...), complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios.

Taller de Emprendimiento y Finanzas Personales. (1º,2º,3º ESO)

El Taller de Emprendimiento y Finanzas Personales se enmarca dentro del conjunto de materias de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria que persiguen que nuestro alumnado alcance capacidades relacionadas con la creatividad y el espíritu innovador, la valoración de las ideas como motor para detectar oportunidades de negocios viables y sostenibles, además de con el desarrollo de una cultura financiera básica que les permita actuar con sentido crítico y responsabilidad. Pretende desarrollar el espíritu emprendedor de los jóvenes, con la intención de contribuir a la construcción de una sociedad cuyos ciudadanos estén preparados para responder a los retos que plantea un entorno cada vez más global, cambiante y complejo.

En la actualidad, la economía y las finanzas, además de dar a conocer los elementos y las reglas que explican los acontecimientos económicos y las consecuencias que se derivan de las decisiones financieras, proyectan valores relacionados con, entre otros, la solidaridad entre las personas, la importancia de la sostenibilidad, o la gestión de los recursos y de la desigualdad, valores que son imprescindibles para el desarrollo de Castilla-La Mancha. En este sentido, juega un papel importante la presencia de la persona emprendedora que integra, por un lado, una formación económica y financiera básicas y, por otro, una actitud de búsqueda de oportunidades e ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas en su entorno personal y social.

Tecnología y Digitalización. (1º. 2º Y 3º)

La materia Tecnología y Digitalización es la base para comprender los profundos cambios que se dan en una sociedad cada día más digitalizada, y tiene por objeto el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal. Desde ella, se fomenta el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, en la sostenibilidad ambiental y en la salud, el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red, así como la adquisición de valores que propicien la igualdad y el respeto hacia los demás y hacia el trabajo propio. Desde esta materia se promueve la

cooperación y se fomenta un aprendizaje permanente en diferentes contextos, además de contribuir a dar respuesta a los retos del siglo XXI.

Artes Escénicas, Danza y Folclore. (4º ESO)

La materia de Artes Escénicas, Danza y Folclore supone un complemento a la formación artística que el alumnado recibe a lo largo de la educación básica y enriquece el desarrollo de las competencias clave en el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. Esta materia permite a los alumnos y alumnas ir descubriendo y desarrollando, a través de sus propias experiencias, sus capacidades artísticas, creativas e interpretativas, mejorando sus potencialidades e incrementando no solo su percepción, sino también su observación, memorización y concentración, para contribuir a la mejora de su propia imagen y a la configuración de su personalidad.

Esta materia dota al alumnado de un conocimiento esencial acerca de las características y la tipología de los espectáculos escénicos, de danza y de folclore, contribuyendo así al enriquecimiento del acervo cultural del alumnado, al enseñarle a apreciar tanto la belleza de las obras, espectáculos y montajes, que ilustraron épocas pasadas, como las manifestaciones escénicas de nuestro siglo. Proporciona, además, a los alumnos y las alumnas el necesario conocimiento tanto de la evolución de las artes escénicas, de la danza y del folclore, como de las técnicas de análisis que les permitan comprender e interpretar los diferentes lenguajes escénicos, para así llegar a constatar el valor de una creación artística, independientemente del espectáculo en el que se desarrolle.

A través del estudio del teatro, la ópera, la zarzuela, el teatro musical, el circo, la danza, las tendencias escénicas contemporáneas y las principales corrientes folclóricas, especialmente las de Castilla-La Mancha, se iniciará al alumnado en la toma de conciencia de dicho legado cultural. Esto contribuye a que el alumnado comprenda las claves del mundo contemporáneo, al tiempo que le sirve de apoyo en su formación integral, física, estética y cultural.

Cultura Científica. (4º ESO)

Cultura Científica es una materia que podrá cursar el alumnado de 4º de ESO como acercamiento al mundo científico. Pretende, por tanto, profundizar en los saberes básicos relacionados con estas disciplinas, para fortalecer las destrezas y el pensamiento científicos, reforzando el compromiso para adoptar un modelo de desarrollo sostenible. La materia se orienta a la consecución y mejora de las cinco competencias específicas, propias de la materia, que concretan los descriptores operativos para la etapa, derivados, a su vez, de las ocho competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo. Estas competencias específicas pueden resumirse en: interpretar, transmitir información científica y argumentar sobre ella; localizar y evaluar críticamente información científica; planificar y desarrollar proyectos de investigación, siguiendo el método científico; resolver problemas relacionados con las ciencias; promover iniciativas relacionadas con la salud y la sostenibilidad y analizar el registro geológico. La adquisición de las competencias

específicas de esta materia y el aprendizaje de sus saberes básicos contribuyen al desarrollo de las competencias clave, imprescindibles para el crecimiento emocional del alumnado y para su futura integración social y profesional, así como para satisfacer varios de los objetivos de la etapa. Además, esta adquisición resulta esencial para la continuación de estudios académicos o el ejercicio de determinadas profesiones, relacionados con las ciencias.

Desde Cultura Científica se estimulará que el alumnado realice investigaciones sobre distintas temáticas científicas, para lo que se utilizarán, como herramientas básicas, las tecnologías digitales (competencias STEM y digital).

Digitalización. (4º ESO)

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.

ante los desafíos tecnológicos que plantea nuestra sociedad, la materia promueve, a través de la participación de todo el alumnado, el logro de una visión integral de los problemas, el desarrollo de una ciudadanía digital crítica, y la consecución de una efectiva igualdad entre hombres y mujeres. De igual modo, esta materia trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del bienestar digital, lo que posibilita que el alumnado tome conciencia y construya una identidad digital adecuada. El carácter interdisciplinar de la materia contribuye a la consecución de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y a la adquisición de los objetivos de etapa.

El valor educativo de esta materia está relacionado con la integración de sus competencias específicas en los contextos del día a día de la ciudadanía, lo que se constituye como uno de los ejes principales del currículo.

Economía y Emprendimiento. (4º ESO)

La materia de Economía y Emprendimiento integra, por un lado, una formación económica y financiera y, por otro, una visión que anima a buscar oportunidades e ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas en el entorno, desarrollando estrategias para llevar esas ideas a la acción. De este modo, se genera valor para los demás, se innova y se contribuye a mejorar el bienestar personal, social y cultural.

Esta materia contribuye a que el alumnado adquiera los conocimientos económicos y financieros que le permitan estar informado y realizar una adecuada gestión de los

recursos individuales y colectivos, contribuyendo a fomentar la mejora de su calidad de vida, del progreso y de su bienestar social.

Economía y Emprendimiento está planteada como materia de opción en cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria y persigue dos objetivos: que el alumnado cuente con 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.

Proyectos de Robótica. (4º ESO)

La evolución tecnológica que se está produciendo en el siglo actual, en concreto en el sector de la robótica, hace necesaria la incorporación y el desarrollo de conocimientos relacionados con el pensamiento computacional y su aplicación en los sistemas automáticos y robots. Además, la aparición y el rápido crecimiento, en estos últimos años, de aplicaciones prácticas basadas en tecnologías emergentes, como, por ejemplo, el internet de las cosas, hace que este sector de la robótica esté adquiriendo especial relevancia actualmente. El campo de la tecnología y, en concreto, la robótica, están íntimamente relacionados con el entorno del alumnado: ordenador, internet, comunicaciones, aplicaciones, simuladores, domótica, robots industriales y domésticos, entre otros.

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.

Esta materia pretende proporcionar al alumnado experiencias relacionadas con la programación, los robots, los sistemas de control automático y los entornos de desarrollo rápido de prototipos o sistemas de fabricación a medida, facilitándole la comprensión de todos los aspectos que son necesarios para resolver un problema tecnológico real, desde su análisis hasta la solución definitiva. Este proceso incluye: la elaboración de un programa informático que controle el funcionamiento de un sistema automático o un robot, su diseño, su fabricación, montaje y la experimentación con él. Todo ello con el fin de realizar los ajustes necesarios en el control y el funcionamiento del mismo, para que el robot proporcione la solución definitiva al problema inicial.