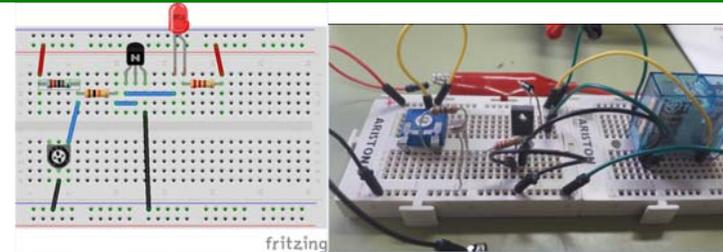




CONTROL Y ROBÓTICA 3º ESO

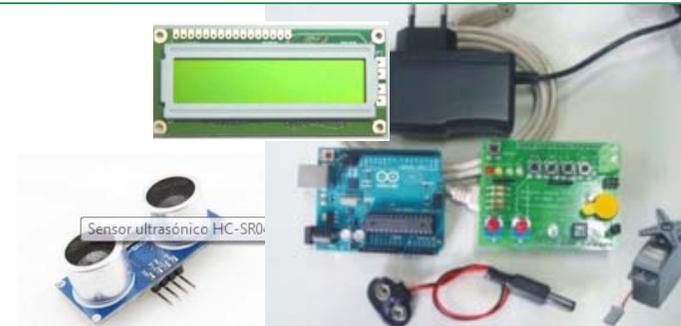
Realizarás montajes de circuitos electrónicos en placas protoboard y las simulaciones de los mismos con programas como Crocclip, Electronic Workbench y Fritzing. Sabrás como hacer sistemas automáticos de control: encendido de luz automático, alarma de incendios, parking con barrera...



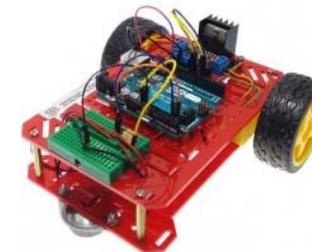
Te iniciarás en el lenguaje de programación: primero con programación visual por bloques con Bitbloq y luego utilizando código Arduino.



Te iniciarás en el mundo Arduino, una potente microcontroladora que tiene múltiples aplicaciones en el mundo del sistema de control. Controlarás sensores de ultrasonido, sensores infrarrojos, servomotores, motores de DC, pantallas LCD...



Aprenderás a crear pequeños robots manejados con el ordenador



No te costará gran esfuerzo porque las clases son fundamentalmente prácticas, bien en el taller de tecnología o en el aula de informática.





INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL 3º ESO

La finalidad de esta materia es formar futuros ciudadanos emprendedores, fomentar el espíritu emprendedor y la cultura económica y financiera en los alumnos, preparándoles para afrontar los retos personales, profesionales y sociales en una sociedad en constante cambio, a la cual han de adaptarse permanentemente.

Los contenidos de esta materia programada para el 3º curso de ESO, se estructuran en tres bloques temáticos: En el primero, «**Autonomía personal, liderazgo e innovación**», se busca desarrollar en los alumnos su capacidad de transformar las ideas en actos. En el segundo, «**Proyecto de empresa**», se abordan las cuestiones relacionadas con el proyecto emprendedor/empresarial que deben planificar y poner en marcha los alumnos. Por último, en el tercero, «**Finanzas**», introduce los contenidos relacionados con la educación financiera y pretende capacitar a los alumnos para tomar decisiones más racionales en materia financiera.

En esta asignatura tienen una **importancia capital las habilidades, las destrezas, las actitudes y los valores de los alumnos** y, por ello, es importante emplear una metodología dinámica, activa y participativa. En el proceso de enseñanza y aprendizaje se tendrán en cuenta los principios metodológicos propios de la etapa, pero, además, se deberán considerar los siguientes aspectos metodológicos específicos:

- Favorecer que los alumnos acumulen experiencias que les permitan en el futuro tomar decisiones y poner en marcha proyectos, tanto a nivel personal como profesional.
- Desarrollar en los alumnos destrezas en la búsqueda y utilización de fuentes de información fiables con sentido crítico.
- La cooperación entre iguales, el aprendizaje basado en la resolución de problemas, el trabajo por proyectos, la creación de miniempresas educativas, el aprendizaje-servicio, las simulaciones, el estudio de casos, las visitas de estudio a empresas e instituciones y la colaboración de los centros educativos con profesionales, emprendedores y empresas que compartan su experiencia.



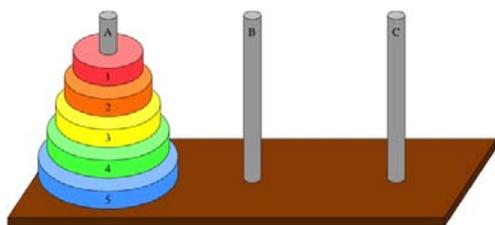


RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS 3º ESO

Los alumnos deberán desarrollar y adquirir destrezas en la resolución de problemas enfocados en un contexto real, para su aplicación en la vida cotidiana y en el ámbito científico. Estas destrezas estarán vinculadas a las nuevas tecnologías con la utilización de **programas informáticos** para facilitar la resolución de problemas, al **trabajo colaborativo** y a la relación de las matemáticas con otras disciplinas.

Contenidos del curso

Matemática en la vida cotidiana: Resolución de problemas mediante aplicaciones informáticas: **Excel, geogebra, aplicaciones online**, etc.



Metodología

Las clases se desarrollarán con soporte informático y trabajo en grupo.

Resolución de Problemas

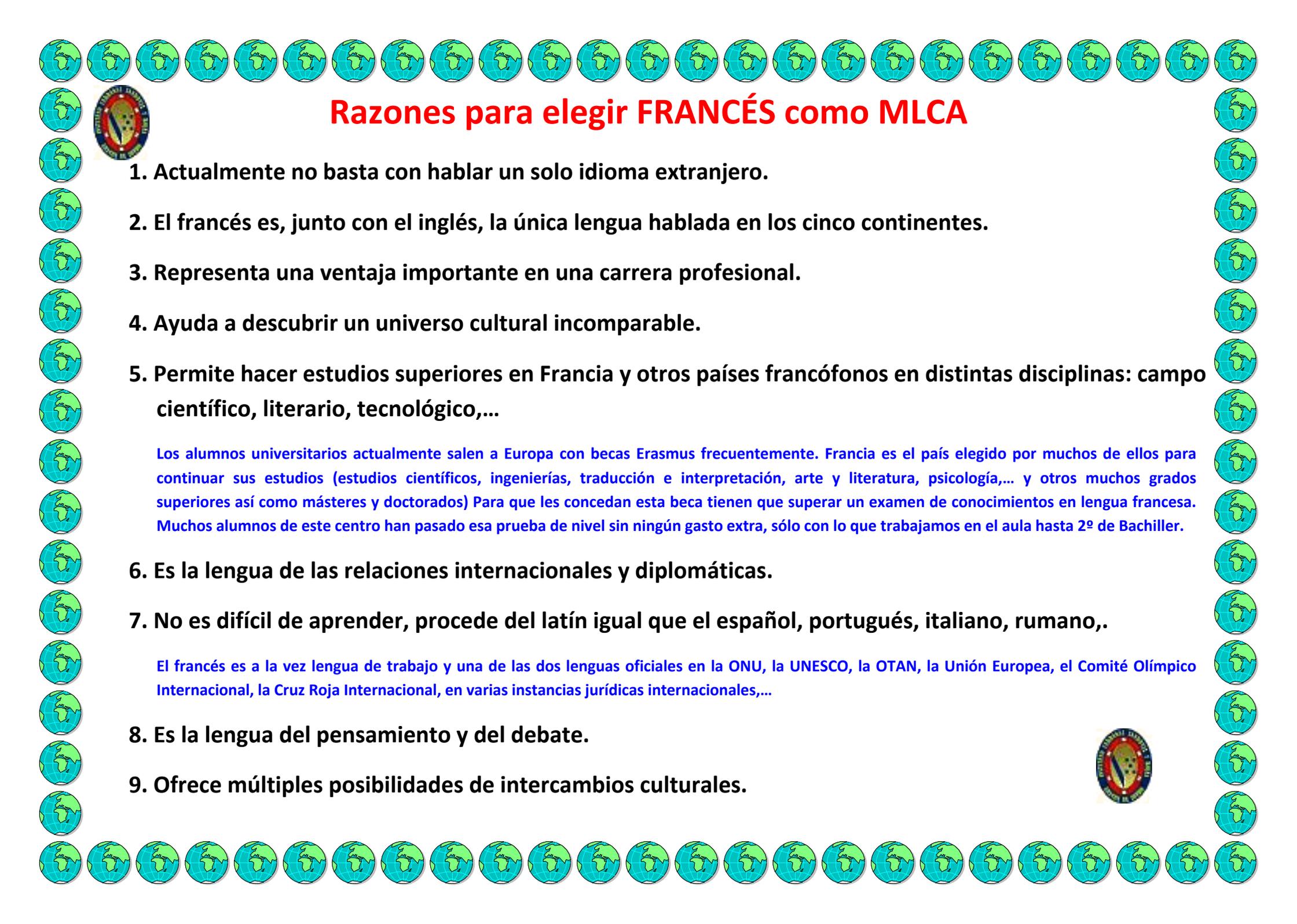


GeoGebra

Lógica y estrategia: Elaboración y estudio de diversos juegos de estrategia.

Modelos matemáticos: Estudio y simulación de diversos modelos matemáticos, geométricos, físicos, estadísticos como base para realizar trabajos de investigación.





Razones para elegir FRANCÉS como MLCA

1. Actualmente no basta con hablar un solo idioma extranjero.
2. El francés es, junto con el inglés, la única lengua hablada en los cinco continentes.
3. Representa una ventaja importante en una carrera profesional.
4. Ayuda a descubrir un universo cultural incomparable.
5. Permite hacer estudios superiores en Francia y otros países francófonos en distintas disciplinas: campo científico, literario, tecnológico,...

Los alumnos universitarios actualmente salen a Europa con becas Erasmus frecuentemente. Francia es el país elegido por muchos de ellos para continuar sus estudios (estudios científicos, ingenierías, traducción e interpretación, arte y literatura, psicología,... y otros muchos grados superiores así como másteres y doctorados) Para que les concedan esta beca tienen que superar un examen de conocimientos en lengua francesa. Muchos alumnos de este centro han pasado esa prueba de nivel sin ningún gasto extra, sólo con lo que trabajamos en el aula hasta 2º de Bachiller.

6. Es la lengua de las relaciones internacionales y diplomáticas.
7. No es difícil de aprender, procede del latín igual que el español, portugués, italiano, rumano,.

El francés es a la vez lengua de trabajo y una de las dos lenguas oficiales en la ONU, la UNESCO, la OTAN, la Unión Europea, el Comité Olímpico Internacional, la Cruz Roja Internacional, en varias instancias jurídicas internacionales,...

8. Es la lengua del pensamiento y del debate.
9. Ofrece múltiples posibilidades de intercambios culturales.



TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º E.S.O.

CON LAS ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLAN EN EL TALLER DE ARTES PLÁSTICAS SE CONSIGUEN TODO UN CONJUNTO DE CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES NECESARIOS PARA LA VIDA.

SIEMPRE SE TIENEN EN CUENTA LA AUTOPROMOCIÓN DE LOS ALUMNOS.

DESARROLLAMOS UNA CULTURA EMPRENDEDORA A TRAVÉS DE PROYECTOS IMAGINATIVOS, PRÁCTICOS Y VIABLES.

MUCHAS DE LAS ACTIVIDADES ESTÁN ENFOCADAS PARA SU POSTERIOR APLICACIÓN EN EL MERCADO LABORAL.

LOS EJERCICIOS ARTÍSTICOS SIRVEN PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN, EL TRABAJO EN GRUPO Y EL LIDERAZGO.

USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO DE IDEAS Y SU DEBIDA PROMOCIÓN EN DIFERENTES ENTORNOS Y LENGUAJES.





TALLER DE EXPRESIÓN MUSICAL- 3º ESO



¿Qué es la MÚSICA? Es una de las artes con mayor presencia en la sociedad actual, ayuda a despertar y potenciar la parte emocional del ser humano.



¿Qué podemos hacer en el TALLER? Engloba tres campos: la expresión vocal, la expresión instrumental y el movimiento y la danza.

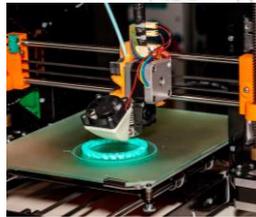
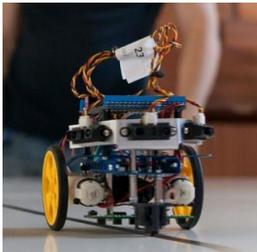
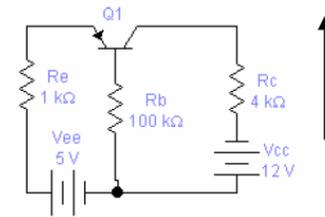
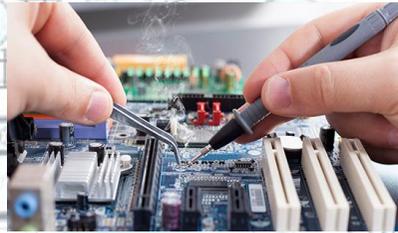
¿Con qué MÉTODOS? Con una metodología activa, participativa, constructiva, cooperativa e interdisciplinar. A través de la práctica musical trabajaremos la atención, la escucha, el trabajo en equipo, el cuidado de los materiales, la tolerancia y el respeto.



TECNOLOGÍA 4º ESO (Enseñanzas Aplicadas)

Esta materia se imparte **4 horas semanales** y su contenido es eminentemente práctico. En ella....:

Aprenderás los **fundamentos básicos de la electrónica analógica y digital** a través de la teoría básica, así como, sobre todo, de las prácticas simuladas y reales.

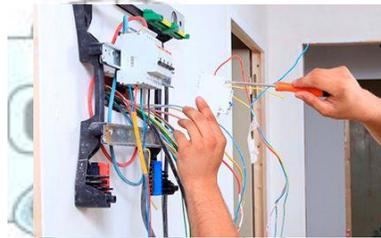
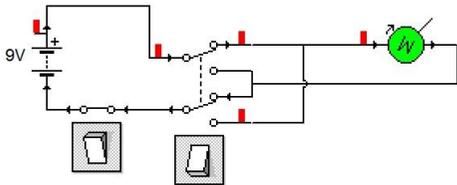


Indagarás en el mundo del **control y la robótica** construyendo tu propio robot y, si es posible, participando en el ASTI Challenge.

Conocerás el apasionante mundo de la **neumática y la hidráulica** simulando circuitos, así como montándolos en el taller. Construirás tu propio cohete propulsado.



Descubrirás todas las **instalaciones de una vivienda** simulando y diseñando una.



Esta asignatura pretende reforzar los conocimientos tecnológicos del mundo que nos rodea haciendo uso combinado de la **teoría** y, en mayor medida, la **práctica**.

¿Te atreves a subir al Olimpo y conocer a los dioses?



¿Te apetece hacer la maleta y viajar a la antigua Roma y Grecia?

¿Quieres descubrir los misterios ocultos de ciudades como Pompeya?



¿Te animas a asistir a un banquete romano?



¿Deseas obtener la corona de laurel, como los atletas olímpicos, el próximo curso?



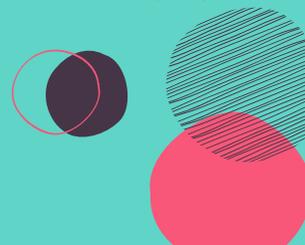
¿TE GUSTA TRABAJAR EN EQUIPO, UTILIZAR LAS TIC Y REDES SOCIALES, APRENDER A TRAVÉS DE PROYECTOS Y EXPLOTAR TU CREATIVIDAD?



SI LA RESPUESTA A ESTAS PREGUNTAS ES AFIRMATIVA, CULTURA CLÁSICA ES TU OPTATIVA PARA 4º ESO



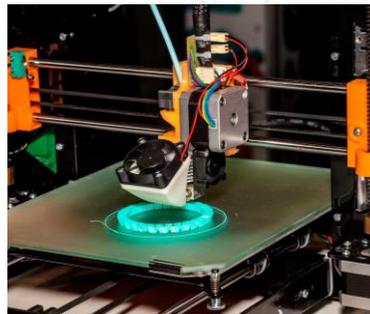
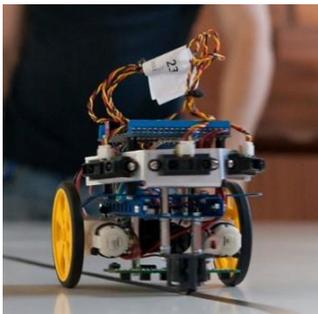
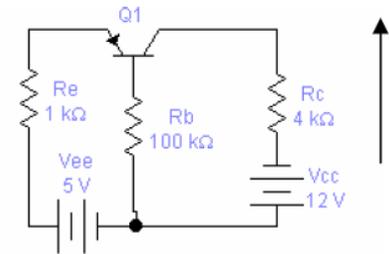
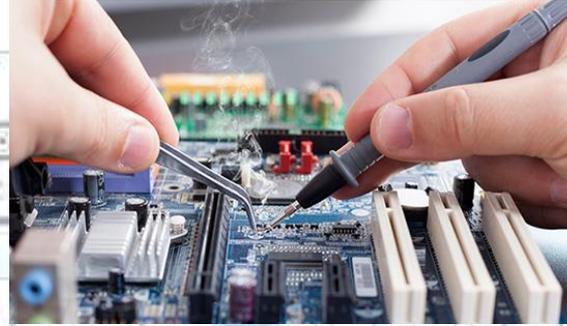
¡Prepárate, empieza la aventura!



TECNOLOGÍA 4º ESO (Enseñanzas Académicas)

Esta materia se imparte **2 horas semanales** y su contenido es eminentemente práctico. En ella...:

Aprenderás los **fundamentos básicos de la electrónica analógica y digital** a través de la teoría básica, así como, sobre todo, de las prácticas simuladas y reales.



Indagarás en el mundo de la **robótica y el diseño e impresión 3D** construyendo tu propio robot y, si es posible, participando en el **ASTI Challenge**.

Conocerás el apasionante mundo de la **neumática y la hidráulica** simulando circuitos, así como montándolos en el taller. Construirás tu propio cohete propulsado.



Esta asignatura pretende reforzar los conocimientos tecnológicos del mundo que nos rodea haciendo uso combinado de la **teoría** y, en mayor medida, la **práctica**.



Laboratorio de Ciencias

4º curso E.S.O.

Opción Enseñanzas Académicas



¿A quién le puede interesar?

La asignatura está indicada para todos los alumnos que deseen realizar **estudios relacionados con las ciencias, sanidad e ingeniería.**

Es un complemento de dos horas semanales, eminentemente práctico, de las asignaturas de Física, Química, Biología y Geología de utilidad en estudios posteriores.

¿Qué se hace?

Realizaremos en el laboratorio **montajes prácticos** y también usaremos el **Laboratorio Virtual** y otras herramientas informáticas.

A través de las prácticas fomentaremos la observación, toma de datos, organización de la información, análisis y presentación de resultados.

Profundizaremos en contenidos que se abordan en las materias de Física y Química, Biología y Geología.





EDUCACIÓN FINANCIERA 4º ESO

El objetivo de esta asignatura es formar ciudadanos capaces de comprender la importancia de adoptar **decisiones financieras acertadas**. Una mejora en la formación financiera permite a las personas conseguir el objetivo de seguridad financiera, limitar el riesgo de pérdidas patrimoniales, y prevenir el endeudamiento excesivo y la exclusión financiera. Además, su estudio contribuye a desarrollar **ciudadanos emocionalmente más estables, menos influenciables y con más paciencia y visión a largo plazo**.

Esta materia de Educación Financiera programada para el cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria está organizada en tres bloques. El primer bloque «**Finanzas personales**», aborda los principales conceptos financieros, haciendo especial hincapié en el papel de la racionalidad en la toma de decisiones financieras, ya que en muchas ocasiones los errores financieros más graves no están provocados únicamente por carencias técnicas, sino por comportamientos predeciblemente irracionales. El segundo bloque «**Planificación financiera personal y familiar**», busca desarrollar la capacidad de planificación financiera en los alumnos, y que conozcan y valoren la importancia de la Seguridad Social y del sistema fiscal en el bienestar social. El tercer bloque «**Marco jurídico del consumidor financiero**», se enfoca a la comprensión de los principales derechos y deberes de los consumidores en el mundo financiero así como a la gestión eficaz, segura y legal de los datos de carácter personal.

Esta **asignatura es eminentemente práctica y enfocada a la realidad personal de los alumnos y sus familias**. Partiendo de situaciones reales y próximas, se propiciará que los estudiantes realicen cálculos financieros reales, simulen los efectos de las distintas opciones financieras y se introduzcan en el uso de herramientas que permitan la valoración precisa de las alternativas consideradas, una mayor comprensión del funcionamiento de los productos y de los servicios financieros, y el adecuado conocimiento de las implicaciones que las decisiones que se tomen tienen en la situación financiera personal. Para ello, los contenidos tendrán un tratamiento lúdico, procurando el empleo de juegos y el fomento de la producción de conocimiento empleando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.





PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA 4º ESO

Contenidos del curso

Introducción a la programación: El alumno se familiarizará con el pensamiento computacional y lo que esto conlleva para la resolución de problemas, así como adquirir una visión general del mundo de los **lenguajes de programación** (Distintos lenguajes, pseudocódigo, html, C, scratch...).



Programación gráfica por bloques: Se aprenderá a realizar distintos programas con **Scratch**, manejar su interfaz y realizar programas sencillos tanto en el ámbito gráfico, matemático, como en el “fascinante mundo de los videojuegos”.



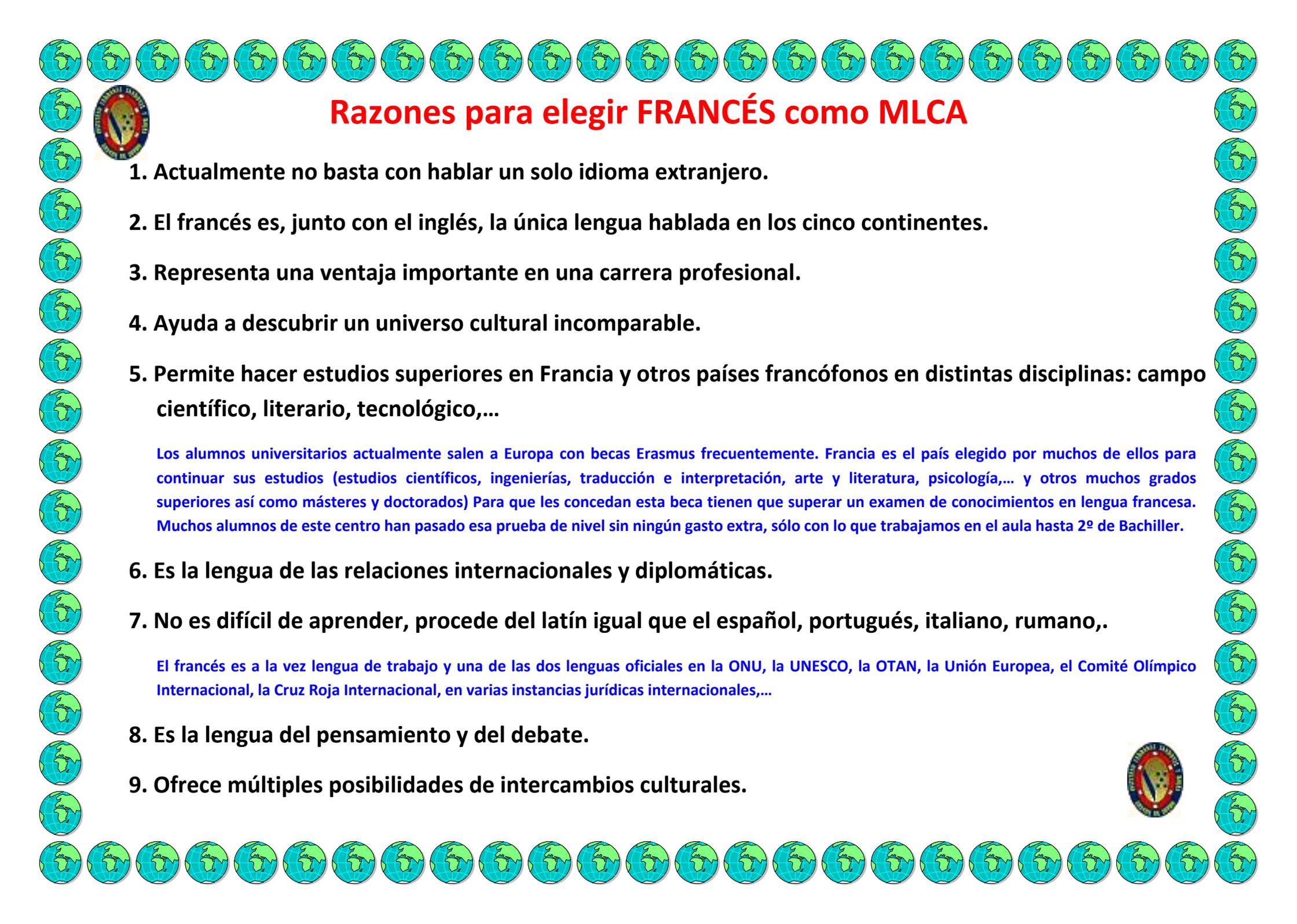
También se introducirán en las aplicaciones para móviles mediante la aplicación **appinventor**.



Lenguaje de programación mediante código:

Las clases se desarrollarán en las aulas de informática con una **metodología** basada en la práctica, realizando programas para asimilar todos los contenidos y siendo éstos la base para la evaluación de la materia.





Razones para elegir FRANCÉS como MLCA

1. Actualmente no basta con hablar un solo idioma extranjero.
2. El francés es, junto con el inglés, la única lengua hablada en los cinco continentes.
3. Representa una ventaja importante en una carrera profesional.
4. Ayuda a descubrir un universo cultural incomparable.
5. Permite hacer estudios superiores en Francia y otros países francófonos en distintas disciplinas: campo científico, literario, tecnológico,...

Los alumnos universitarios actualmente salen a Europa con becas Erasmus frecuentemente. Francia es el país elegido por muchos de ellos para continuar sus estudios (estudios científicos, ingenierías, traducción e interpretación, arte y literatura, psicología,... y otros muchos grados superiores así como másteres y doctorados) Para que les concedan esta beca tienen que superar un examen de conocimientos en lengua francesa. Muchos alumnos de este centro han pasado esa prueba de nivel sin ningún gasto extra, sólo con lo que trabajamos en el aula hasta 2º de Bachiller.

6. Es la lengua de las relaciones internacionales y diplomáticas.
7. No es difícil de aprender, procede del latín igual que el español, portugués, italiano, rumano,.

El francés es a la vez lengua de trabajo y una de las dos lenguas oficiales en la ONU, la UNESCO, la OTAN, la Unión Europea, el Comité Olímpico Internacional, la Cruz Roja Internacional, en varias instancias jurídicas internacionales,...

8. Es la lengua del pensamiento y del debate.
9. Ofrece múltiples posibilidades de intercambios culturales.

Taller de Artes Escénicas 4º ESO



- ❖ **Aprende a expresarte en público.**
- ❖ **Conócete mejor y aumenta tu autoestima gracias a la interpretación.**
- ❖ **Aprende a trabajar en equipo gracias al teatro.**
- ❖ **Disfruta de la creación artística y participa en ella.**



TALLER DE FILOSOFÍA

4º DE LA ESO

- 1.- Es una materia práctica, lo que haréis será filosofar.
- 2.- Lo haremos sobre temas cercanos a vosotros y de muchísimo interés.
- 3.- Vamos a aprender a filosofar, filosofando y de esta manera podréis aumentar vuestra autonomía e independencia.
- 4.- Por supuesto ganaréis en autoestima y autoconocimiento.



- 5.- Como aprenderéis a filosofar, lo importante son las clases y lo que se haga en ellas, nunca un examen.
- 6.- Ejemplo: partiremos de la frase “no existe la depresión – sólo estamos rodeados de idiotas”.
- 7.- A partir de esta frase os preguntaréis en que sociedad vivís, para qué sirve esa sociedad, si os gusta, nos empuja la sociedad a hacer cosas que no deseo hacer, qué es un idiota.
- 8.- Todas las reflexiones se presentarán por escrito o realizando películas o a través de obras de teatro.
- 9.- Esto es todo, amigos.