

INFORMACIÓN SOBRE LA ELECCIÓN DE MATERIAS NUEVAS EN 4º ESO ENSEÑANZAS ACADÉMICAS.

➤ **ECONOMÍA**

Esta asignatura, al estar dirigida a los alumnos que van a cursar bachillerato, trata de explicar de manera sencilla cuestiones que oímos diariamente en las noticias como: qué es la oferta y la demanda de un bien, por qué suben los precios, qué es y cómo funciona una empresa, qué podemos hacer con nuestro dinero, qué es el desempleo y por qué se produce, qué problemas medioambientales están relacionados con la producción de las empresas.

La importancia que tienen los asuntos económicos en nuestra sociedad plantean la necesidad de una formación necesaria para comprender aspectos esenciales de la vida cotidiana. Estos contenidos van a acompañar al alumno a lo largo de toda su vida laboral y personal.

Sirve de base para la asignatura de economía que se cursará en el bachillerato de humanidades y ciencias sociales, pero también les sirve para tener unos conocimientos básicos a aquellos alumnos que no cursarán esa asignatura en el bachillerato, pero sí en sus respectivas carreras universitarias.

El alumno participará mucho en clase, ya que se realizarán trabajos en grupo, se debatirán temas de actualidad, se comentarán noticias actuales, se verán documentales...

➤ **BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA**

Es una materia encaminada a cursar un bachillerato Tecnológico o de Ciencias de la Salud. Desde el aspecto biológico, los temas están relacionados con replicación celular, la transmisión de la herencia, evolución, el medioambiente. Geología: Tiempo geológico y la Tectónica de Placas. Se realizan prácticas quincenales según los temas propuestos.

➤ **LATÍN**

Sobre todo, en latín de 4º se busca la adquisición de una gran cantidad de léxico que será muy útil, no sólo para los alumnos que dejarán los estudios al terminar la etapa, ya que les servirá para mejorar su expresión y comprensión oral y escrita, sino también para los que continúen estudiando Latín en el Bachillerato puesto que tendrán menos problemas a la hora de interpretar un texto.

También se estudiará la cultura grecorromana y en concreto la mitología. A través de los mitos se aprende a desarrollar la imaginación y el gusto artístico y es clave para comprender la mayoría de todas las manifestaciones artísticas occidentales y también para comprender mejor los términos científicos en especialidades como la astronomía, botánica, medicina...

➤ **EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

Asignatura que amplía lo trabajado en los cursos anteriores de EPV y Taller de Artes Plásticas, desde un punto de vista más dinámico. Al ser grupos de alumnos reducidos, la asignatura se organiza "a la carta" de los intereses propios del alumnado que la cursará. Se podrá enfocar hacia una rama más creativa/artística o una más técnica/artística.

CONTENIDOS: Sirve como pincelada/muestra de todas las posibilidades que se ofrecen en el mundo de las Artes Plásticas. Están relacionados con la artesanía, escultura, dibujo, diseño, grabado, estampación y pintura, fotografía, vídeo y nuevas tecnologías.

➤ **CULTURA CIENTÍFICA**

Se basa en actividades que fomenten la curiosidad por conocer y comprender algunos de los retos científicos y tecnológicos a los que se enfrenta la sociedad y que, además, favorezcan

actitudes positivas de los alumnos hacia la ciencia, permitiéndoles disfrutar del conocimiento científico.

Se basa en una metodología participativa, con el propósito de favorecer la autonomía y el trabajo en equipo, y tendrá un carácter fundamentalmente práctico.

Se propondrá la realización de actividades con fomento de la lectura, análisis de textos científicos, elaboración de informes, debates sobre los avances de la investigación científica y su influencia en el desarrollo de la sociedad.

➤ **CULTURA CLÁSICA**

Cultura Clásica (cultivo de lo clásico.....> aquello que se tiene como modelo) significa abordar el origen de las dos grandes culturas y civilizaciones occidentales que nos han hecho ser lo que hoy somos. Nos referimos a conocer aspectos relevantes de Grecia y Roma en la Antigüedad.

¿Qué vamos a conocer? Tres grandes bloques enmarcan los contenidos esenciales de la asignatura, divididos a su vez en unidades didácticas:

- Religiosidad y Mitología
- Historia y civilización
- Vida diaria y costumbres

➤ **TECNOLOGÍA ROBÓTICA**

En esta materia, los alumnos trabajarán:

- Generación de videojuegos
- Creación de Apps
- Electrónica digital
- Programación por ordenador
- Construcción de un robot controlado a través del ordenador o del móvil