


 <p>IES DUNAS DE LAS CHAPAS MARBELLA</p>	<p>NOTA ACLARATIVA DE OPTATIVAS</p>	 <p>Junta de Andalucía</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1º ESO

Computación y robótica (1º ESO).

La metodología es eminentemente práctica y se centra en el uso de software y hardware libre para el desarrollo de videojuegos y del diseño de robots, como un medio fácil y motivador para introducir a los alumnos/as en el pensamiento computacional, aprendizaje de la programación y en la electrónica orientada a la robótica. Tener en cuenta los siguientes puntos:

1. Los alumnos y alumnas crearán sus propios robots y los programarán para darle funciones.
2. Indicado para el alumnado que opte por cursar Bachillerato de Ciencias en la rama tecnológica, módulo o curso de robótica.
3. La atención será personalizada.
4. No tendrás libro de texto, contarás con los materiales que te proporcionará el profesor/a en las clases.
5. Serán dos horas semanales en las que trabajarás en tu cuaderno o classroom en el aula bajo su supervisión.

	<p>NOTA ACLARATIVA DE OPTATIVAS</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

2º ESO

Computación y robótica (2º ESO).

La metodología es eminentemente práctica y se centra en el uso de software y hardware libre para el desarrollo de videojuegos y del diseño de robots, como un medio fácil y motivador para introducir a los alumnos/as en el pensamiento computacional, aprendizaje de la programación y en la electrónica orientada a la robótica. Tener en cuenta los siguientes puntos:

1. Los alumnos y alumnas crearán sus propios robots y los programarán para darle funciones.
2. Indicado para el alumnado que opte por cursar Bachillerato de Ciencias en la rama tecnológica, módulo o curso de robótica.
3. La atención será personalizada.
4. No tendrás libro de texto, contarás con los materiales que te proporcionará el profesor/a en las clases.
5. Serán dos horas semanales en las que trabajarás en tu cuaderno o Classroom en el aula bajo su supervisión.

Cambios Sociales y de Género (2º ESO).

Es una materia que pretende contribuir a la formación del alumnado en la autonomía personal, fomentar el cambio en las relaciones de género y contribuir a la construcción de una sociedad igualitaria para hombres y mujeres.

Método de trabajo activo con desarrollo de proyectos, trabajos de investigación y monográficos, exposiciones, murales, materiales audiovisuales, lecturas, etc. Dispone de libro de texto.

Los contenidos de la materia se distribuyen en cinco partes o bloques:

Bloque 1. El sistema sexo-género y la construcción social de las identidades masculina y femenina.

Bloque 2. Análisis de la desigualdad y situaciones de discriminación de las mujeres.



Bloque 3. Relaciones y sentimientos.

Bloque 4. Visibilización de las mujeres.

Bloque 5. Violencia contra las mujeres.

IAEE Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial (2º ESO).

Esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados a preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional; ayuda al conocimiento de quiénes son los emprendedores, qué hacen y qué necesitan, pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida, todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de ser innovadores en su trabajo dentro de una empresa.

	<h2>NOTA ACLARATIVA DE OPTATIVAS</h2>	
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial es una materia que ayudará a una educación integral del alumnado, en base a la adquisición de ciertas competencias relacionadas con su futuro, y ampliamente vinculadas al mundo del trabajo y los estudios superiores a los que tendrán que hacer frente en un futuro no muy lejano y la necesidad de desarrollarse como persona autónoma y capaz de dar todo lo que posee en pro a una inserción laboral satisfactoria.

3º ESO

Computación y robótica (3º ESO).

La metodología es eminentemente práctica y se centra en el uso de software y hardware libre para el desarrollo de videojuegos y del diseño de robots, como un medio fácil y motivador para introducir a los alumnos/as en el pensamiento computacional, aprendizaje de la programación y en la electrónica orientada a la robótica. Tener en cuenta los siguientes puntos:

1. Los alumnos y alumnas crearán sus propios robots y los programarán para darle funciones.
2. Indicado para el alumnado que opte por cursar Bachillerato de Ciencias en la rama tecnológica, módulo o curso de robótica.
3. La atención será personalizada.
4. No tendrás libro de texto, contarás con los materiales que te proporcionará el profesor/a en las clases.
5. Serán dos horas semanales en las que trabajarás en tu cuaderno o classroom en el aula bajo su supervisión.

Cambios Sociales y de Género (3º ESO).

Es una materia que pretende contribuir a la formación del alumnado en la autonomía personal, fomentar el cambio en las relaciones de género y contribuir a la construcción de una sociedad igualitaria para hombres y mujeres.

Método de trabajo activo con desarrollo de proyectos, trabajos de investigación y monográficos, exposiciones, murales, materiales audiovisuales, lecturas, etc. Dispone de libro de texto.

Los contenidos de la materia se distribuyen en cinco partes o bloques:



Bloque 1. El sistema sexo-género y la construcción social de las identidades masculina y femenina.

Bloque 2. Análisis de la desigualdad y situaciones de discriminación de las mujeres.

Bloque 3. Relaciones y sentimientos.

Bloque 4. Visibilización de las mujeres.

Bloque 5. Violencia contra las mujeres.

	<p>NOTA ACLARATIVA DE OPTATIVAS</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

4º ESO

Cultura científica (4º ESO).

Esta materia tiene como objetivo principal el conocimiento científico en diferentes campos (Salud, Medicina, Genética, Biotecnología, Medioambiente, Evolución, Tierra, Universo, Internet, Materiales y Tecnologías). En su estudio es clave la reflexión sobre la importancia del conocimiento científico de estas disciplinas y la figura de los científicos y las científicas relevantes a lo largo de la historia, las dificultades con las que se han encontrado, los problemas éticos actuales o posibles avances futuros en ciencia y tecnología.

Ciencias aplicadas a la actividad profesional (4º ESO).

Esta materia proporciona una orientación general a los estudiantes sobre los métodos prácticos de la ciencia, sus aplicaciones a la actividad profesional, los impactos medioambientales que conlleva, así como operaciones básicas de laboratorio relacionadas; esta formación les aportará una base muy importante para abordar en mejores condiciones los estudios de formación profesional (familias agraria, industrias alimentarias, química, sanidad, vidrio y cerámica, etc.).



IAEE Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial (4º ESO).

Esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos orientados a preparar a los jóvenes para una ciudadanía responsable y para la vida profesional; ayuda al conocimiento de quiénes son los emprendedores, qué hacen y qué necesitan, pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida, todo ello sin olvidar los aspectos más concretos relacionados con la posibilidad de creación de un negocio propio o de ser innovadores en su trabajo dentro de una empresa.

Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial es una materia que ayudará a una educación integral del alumnado, en base a la adquisición de ciertas competencias relacionadas con su futuro, y ampliamente vinculadas al mundo del trabajo y los estudios superiores a los que tendrán que hacer frente en un futuro no muy lejano y la necesidad de desarrollarse como persona autónoma y capaz de dar todo lo que posee en pro a una inserción laboral satisfactoria.

ASE APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL (4º ESO)

La materia Aprendizaje social y Emocional permite un conocimiento de las propias emociones, qué es profundizar en el conocimiento de sí mismo; el conocimiento de las emociones de los demás, para poder llegar a la comprensión empática; la regulación de las propias emociones como forma de relacionarse mejor consigo mismo y con otras personas; la adquisición de competencias socioemocionales que faciliten una mejor convivencia; y el desarrollo de la autoeficacia emocional, que permita generar las emociones que uno desea. Como consecuencia de todo ello, esta materia contribuye al

 <p>IES DUNAS DE LAS CHAPAS MARBELLA</p>	<p>NOTA ACLARATIVA DE OPTATIVAS</p>	 <p>Junta de Andalucía</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

bienestar personal y social, otorgando gran importancia al desarrollo de la dimensión social y a la construcción del autoconcepto con una autoestima positiva.