

4º ESO LOMLOE

Asignaturas			Horas Semanales
COMUNES	Lengua Castellana y Literatura		4
	Geografía e Historia		3
	Inglés/ Inglés Bilingüe		3
	Digitalización/Digitalización Bilingüe		3
	Educación Física/Educación Física Bilingüe		2
OPTATIVA (elegir una)	Alemán		3
	Francés		3
	Filosofía		3
	Cultura Audiovisual		3
OPTATIVA (elegir una)	Matemáticas A*		4
	Matemáticas B**		4
OPTATIVA (elegir una)	Atención Educativa		1
	Religión		1
OPCIONES (elegir una entre las tres)			
OPCIÓN CIENTÍFICA	OPCIÓN HUMANÍSTICA	OPCIÓN ENCAMINADA A CICLOS FORMATIVOS GRADO MEDIO	
Biología y Geología	Economía y Emprendimiento	Tecnología	3
Física y Química	Latín	Formación y Orientación Personal y Profesional	3
Tutoría			1
TOTAL HORAS SEMANALES:			30

*Orientadas hacia un posible Grado Medio o un Bachillerato de Humanidades (Sin Matemáticas).

**Orientadas hacia un posible Bachillerato de Ciencias y Tecnología o Ciencias Sociales.

SECCIÓN PLURILINGÜE 4º ESO

Consiste en el aprendizaje de contenidos curriculares de al menos dos áreas no lingüísticas en una lengua extranjera, y da continuidad a los programas de aprendizaje en lenguas extranjeras de 3º ESO.

En total se imparten 8h en inglés semanales repartidas de la siguiente manera:

- INGLÉS (3h)
- DIGITALIZACIÓN (3h)
- EDUCACIÓN FÍSICA (2h)



ASIGNATURAS OPTATIVAS 4º ESO (3h)

- ALEMÁN (compatible con sistema plurilingüe)*
- FRANCÉS (compatible con sistema plurilingüe)*
- FILOSOFÍA
- CULTURA AUDIOVISUAL

**Son optativas de etapa. Una vez elegidas en 1º ESO hay que seguir cursándolas hasta 4º ESO.*

ASIGNATURAS NUEVAS DE 4º ESO

ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO

La materia de Economía y Emprendimiento busca desarrollar en los estudiantes habilidades económicas, financieras y emprendedoras, fomentando su capacidad de gestión de recursos y su espíritu innovador. Se enfoca en el aprendizaje significativo a través de la realización de proyectos, promoviendo la participación activa de los alumnos y generando una cultura creativa y colaborativa.

Tiene como objetivos principales dotar al alumnado de habilidades y conocimientos en economía y finanzas para aplicar en su vida diaria, así como fomentar su espíritu emprendedor y capacidad para buscar soluciones innovadoras.

La materia se enfoca en el aprendizaje significativo, funcional e interesante para los estudiantes, y se organiza en torno a la adquisición de competencias específicas. Estas competencias incluyen promover el espíritu emprendedor, comprender el contexto global en el que se desenvuelve una persona emprendedora, y transferir los aprendizajes a la práctica a través del desarrollo de un proyecto que abarque desde la ideación hasta la presentación de un prototipo.

En definitiva la materia impartida irá dirigida a una comprensión de la economía, su influencia en el mundo actual, con teoría, ejemplos, vivencias del profesorado, posibles visitas a empresas y trabajos cooperativos.

DIGITALIZACIÓN

Agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de Informática, Internet y Telecomunicaciones.

Tiene como objetivo proveer al alumnado con las capacidades necesarias para adaptarse a los cambios propios de las TIC, a fin de que adquiera la soltura necesaria con los medios informáticos actuales para incorporarse con plenas competencias a la vida activa o para continuar estudios.

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN PERSONAL Y PROFESIONAL

El objetivo de la asignatura es llevar a cabo un proyecto personal y empresarial que pueda aplicarse al mundo real.

Está orientada a conocer el mundo de la Economía, la Empresa, el Trabajo, el Marketing y la financiación de proyectos desde una perspectiva personal y profesional.

Proponiendo ideas, formas de gestión, dificultades, recursos y soluciones se llegará a poner en marcha un proyecto. Aplicar la Tecnología (Power Point, Doc, You tube...) y trabajar a nivel individual y grupal.

LATÍN

La asignatura de Latín, es una de las opciones a elegir en 4º ESO. Su temporalización es de tres horas semanales. Es una materia dinámica. Implica participación y es mecánica en su aprendizaje por lo que no presenta importantes dificultades en su superación. Nuestra metodología será fundamentalmente activa. Entre sus contenidos destacan la historia de Roma, contenidos prácticos como el uso y aprendizaje de las declinaciones y el verbo; así como el conocimiento y la historia de algunos Dioses Mitológicos.

Una actividad esencial consistirá en la lectura comprensiva de textos sobre mitología y el resumen de las ideas principales de los mismos, así como la realización de ejercicios de aplicación de lo que se ha aprendido.

El profesorado explicará los conceptos básicos de la unidad y cuidará de que el alumnado los recoja en su cuaderno. En cada Unidad Didáctica se pondrán en práctica los métodos anteriores.

OPTATIVAS NUEVAS DE 4º ESO

FILOSOFÍA

Filosofía es una materia que adquiere un estilo propedéutico con vistas a las enseñanzas de Filosofía e Historia de la Filosofía que se van a impartir en el Bachillerato, pero teniendo en cuenta que una parte del alumnado optará por otras opciones dentro de la educación secundaria postobligatoria, esta disciplina no tiene por qué poseer sólo un carácter introductorio, sino que debe servir para ayudar a todo el alumnado a desarrollar un espíritu crítico y reflexivo, tan fundamental en sus vidas.

Hay que hacer ver al alumnado que la Filosofía es un modo especial de preguntar, de reflexionar y de saber. Esta asignatura introduce una nueva manera de entender y de enfrentarse a la realidad que nos rodea, a las circunstancias en las que vivimos y que, en gran medida, nos hacen ser y comprender como somos. Para ello, hay que dotarlos de herramientas cognitivas tanto teóricas como prácticas. En el plano teórico, el alumnado conocerá los grandes interrogantes, los conceptos especializados y las teorías que intentan dar respuesta a las grandes cuestiones.

CULTURA AUDIOVISUAL

La cultura audiovisual forma parte de nuestra identidad y, especialmente, de la identidad de nuestro alumnado. En el curso para el que está prevista esta asignatura, 4º de la ESO, el alumnado ya maneja todas las herramientas audiovisuales disponibles, tiene acceso a ellas, comenta sus productos. Es necesario, por tanto, ayudar a que este alumnado cuente con las herramientas necesarias para comprender el mundo audiovisual que le rodea, para dominarlo y usar sus ventajas en su beneficio personal y académico.

La asignatura 'Cultura audiovisual. Nuevas narrativas transmedia: cine, series, videojuegos y fotografía' analizará la evolución histórica de todos estos conceptos, sus principales impulsores y estilos, lenguajes, herramientas y líneas narrativas actuales. Todo ello se hará a través del visionado de múltiples ejemplos de series, películas, cómics, videojuegos... y con el objetivo final de que el alumnado cree su propio proyecto fotográfico, su propia historia de videojuego, su proyecto de serie, un remake de una escena de película o videoclip y la posibilidad de poner en marcha la grabación de un corto. Esta asignatura tendrá un enfoque totalmente práctico.