



## Asignatura: Computación Y Robótica Nivel: 1º ESO

### **Breve descripción sobre qué trata la asignatura**

Esta asignatura pretende, dentro de un entorno práctico, iniciar al alumnado en el mundo de la programación con el objetivo de aplicar, a lo largo de toda la secundaria, los conocimientos adquiridos en el diseño, desarrollo y programación de un robot Arduino. Va dirigida a un alumnado con un **perfil técnico** muy definido y una clara vocación orientada a las ciencias en general y la ingeniería en particular.

### **Los contenidos que se van a tratar**

**-Lenguaje de programación Scratch, nivel elemental:** Partiendo de un nivel cero, se pretende que el alumnado se familiarice con las técnicas básicas de programación, pudiendo permitir así desarrollar programas elementales.

**-Ensamblaje y componentes de un robot:** Partes de un robot, sensores básicos, ensamblaje y puesta en funcionamiento de los robots mBot que dispone el Centro.

### **La metodología que se va a emplear**

Cada alumno dispondrá de un ordenador, con el que podrá ir adquiriendo poco a poco los conocimientos necesarios para ir desarrollando y programando los ejercicios propuestos, a lo largo de pequeñas prácticas, hasta una práctica final.

### **Y cómo se va a evaluar.**

Se valorará el trabajo diario, mediante el desarrollo de los distintos ejercicios propuestos, las prácticas finales, y a través de exámenes prácticos donde se evaluarán todos los conocimientos adquiridos.



## Asignatura: Proyecto Interdisciplinar: Experimentando en las Ciencias

Nivel: 1º ESO

### **Breve descripción sobre qué trata la asignatura**

El propósito es el acercamiento al área de ciencias a través de la experimentación. Para ello la asignatura será fundamentalmente práctica y con la intención de obtener un producto final que sea de utilidad para la comunidad educativa del centro.

Esta materia proporciona una orientación general sobre los métodos prácticos de la ciencia. La actividad en el laboratorio/taller dará al alumnado una formación experimental básica y contribuirá a la adquisición de una disciplina de trabajo, aprendiendo a respetar las normas de seguridad e higiene, así como valorando la importancia de utilizar los equipos de protección personal necesarios en cada caso, en relación con su salud laboral.

### **Los contenidos que se van a tratar**

Se va a tratar diferentes contenidos de las asignaturas que forman parte del área de ciencias, tanto de cursos anteriores como del propio nivel. Dicho tratamiento va a ser de forma práctica y dependiendo del proyecto que se desarrolle en cada período.

### **La metodología que se va a emplear**

En la materia Experimentando en las Ciencias, la metodología debe ser activa y variada, con actividades individuales y en grupo, adaptadas a las distintas situaciones en el aula y a los distintos ritmos de aprendizaje.

El desarrollo de actividades en grupos cooperativos, tanto en el laboratorio/taller como en proyectos teóricos, es de gran ayuda para que el alumnado desarrolle las capacidades necesarias para su futuro trabajo en empresas tecnológicas. Dichas actividades en equipo favorecen el respeto por las ideas de los miembros del grupo, ya que lo importante en ellas es la colaboración para conseguir entre todos una finalidad común.

### **Y cómo se va a evaluar**

Se utilizarán diferentes instrumentos de evaluación para evaluar los proyectos que se quieren obtener: rúbricas para exposiciones orales, materiales TIC, trabajos en grupo,.... Como la metodología es activa, se valorará en gran medida la actitud y el trabajo desarrollado durante las horas de clase.



Asignatura: Proyecto Interdisciplinar: Taller de Arqueología, Arte y Cultura

Nivel: 1º ESO

### **Breve descripción sobre qué trata la asignatura**

#### **Los contenidos que se van a tratar**

La materia pretende acercar al alumnado a la Historia y el Arte, desde la Prehistoria hasta el final de la Edad Moderna, pero con un enfoque más participativo y lúdico. Así, profundizaremos en los contenidos de Ciencias Sociales de 1º y 2º de la ESO, alejándonos un poco de las clases teóricas para hacer proyectos prácticos relacionados con el temario:

- Prehistoria
- Edad Antigua: Egipto, Grecia, Roma
- Edad Media
- Edad Moderna: los grandes descubrimientos

El alumnado conocerá la metodología de los arqueólogos, así como los hallazgos más importantes en el campo de la arqueología y podrá poner en práctica sus habilidades artísticas, intentando recrear manifestaciones artísticas y culturales dentro del aula (maquetas, murales, presentaciones en power point...)

#### **La metodología que se va a emplear**

Se utilizarán diferentes estrategias metodológicas, potenciando tanto el trabajo individual como en grupo utilizando las nuevas tecnologías y manipulando materiales diversos para realizar pequeños proyectos tanto de investigación como de recreación de obras de arte.

#### **Y cómo se va a evaluar**

Se valorará tanto la participación diaria en las clases, mediante una actitud activa que demuestre el interés por aprender, como los proyectos que el alumnado lleve a cabo.



Asignatura: Oratoria y Debate Nivel: 1º ESO

### **Breve descripción sobre qué trata la asignatura**

¿Te gusta opinar sobre temas actuales?  
¿Te gusta expresarte y contar tus cosas a los demás?  
¿Sientes que no te hacen caso y quieres que te escuchen?

Esta es tu asignatura.

Aprenderemos a expresarnos, a contar nuestras experiencias, a dar nuestra opinión sobre temas de actualidad y, en definitiva, a convencer.

### **Los contenidos que se van a tratar**

Expresión y comprensión oral

### **La metodología que se va a emplear**

Trabajaremos de forma activa en clase a través de proyectos colaborativos con el objetivo final de participar en torneos de debate tanto en clase, como en el centro o fuera del centro.

### **Y cómo se va a evaluar**

La participación en clase es la base de la evaluación de la asignatura.  
El desarrollo de los proyectos propuestos en clase y la presentación de estos proyectos será tenida en cuenta en la evaluación.



## Asignatura: Cultura Clásica Nivel: 1º ESO

### **Breve descripción sobre qué trata la asignatura**

¿Te gustan los mitos? ¿Quieres conocer el origen de nuestra cultura y nuestra lengua?

Esta es tu asignatura. Si quieres conocerte mejor, conoce tus raíces.

Conoceremos los mitos y los dioses de Grecia y Roma, las leyendas y las historias que son la base de nuestra cultura y nos acercaremos al origen de nuestra lengua.

### **Los contenidos que se van a tratar**

- Conocer la mitología de Grecia y Roma
- Conocer sus grandes personajes (Alejandro Magno, César...)
- Conocer grandes ciudades (Atenas, Roma, Esparta, Pompeya...)
- Conocer sus construcciones (Templos, acueductos, termas...)
- Conocer su arte y literatura (Homero, Virgilio, Sófocles, Plauto...)
- Conocer sus costumbres (Educación, escritura...)

### **La metodología que se va a emplear**

Trabajaremos de forma activa en clase a través de proyectos colaborativos con el objetivo final de conocer nuestras raíces para conocernos mejor.

### **Y cómo se va a evaluar**

La participación en clase es la base de la evaluación de la asignatura.

El desarrollo de los proyectos propuestos en clase y la presentación de estos proyectos será tenida en cuenta en la evaluación.