

OBJETIVOS MÍNIMOS

Educación Física

1º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA 1: CONDICIÓN FÍSICA Y SALUD.

- Conocer los rasgos que definen una actividad física saludable y los efectos beneficiosos que ésta tiene para la salud.
- Valorar la práctica habitual de actividades físicas como medio para mejorar la salud y la calidad de vida.
- Realizar tareas dirigidas al incremento de las posibilidades de rendimiento motor, a la mejora de la condición física para la salud.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: DEPORTES INDIVIDUALES Y EXPRESIÓN CORPORAL.

- Realizar actividades físico-deportivas en el medio natural que tengan bajo impacto ambiental, contribuyendo a su conservación.
- Conocer y realizar actividades deportivas y recreativas individuales, colectivas y de adversario, aplicando fundamentos reglamentarios técnicos con progresiva autonomía en su ejecución.
- Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo, en equipo y deportividad en la participación de actividades, juegos y deportes, independientemente de las diferencias culturales, sociales y de habilidad.
- Practicar actividades expresivas con y sin base musical, utilizando el cuerpo como medio de comunicación y expresión creativa.

UNIDAD DIDÁCTICA 3: DEPORTES COLECTIVOS Y RECREACIÓN. ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA.

- Realizar actividades físico-deportivas en el medio natural que tengan bajo impacto ambiental, contribuyendo a su conservación.
- Conocer y realizar actividades deportivas y recreativas individuales, colectivas y de adversario, aplicando fundamentos reglamentarios técnicos con progresiva autonomía en su ejecución.

- Adoptar una actitud crítica ante el tratamiento del cuerpo, la actividad física y el deporte en el contexto social.

2º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA 1: CONDICIÓN FÍSICA Y SALUD.

- Conocer los rasgos que definen una actividad física saludable y los efectos beneficiosos que ésta tiene para la salud individual y colectiva.
- Valorar la práctica habitual y sistemática de actividades físicas como medio para mejorar las condiciones de salud y calidad de vida.
- Realizar tareas dirigidas al incremento de las posibilidades de rendimiento motor adoptando una actitud de autoexigencia en su ejecución.
- Conocer hábitos saludables, técnicas básicas de respiración y relajación como medio para aliviar tensiones producidas en la vida cotidiana.
- Planificar actividades que permitan satisfacer las necesidades.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: DEPORTES INDIVIDUALES Y EXPRESIÓN CORPORAL.

UNIDAD DIDÁCTICA 3: DEPORTES COLECTIVOS Y RECREACIÓN. ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA.

- Realizar actividades físico-deportivas en el medio natural que tengan bajo impacto ambiental, contribuyendo a su conservación.
- Conocer y realizar actividades deportivas y recreativas individuales, colectivas y de adversario, aplicando fundamentos reglamentarios técnicos y tácticos en situaciones de juego, con progresiva autonomía en su ejecución.
- Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo en equipo y deportividad en la participación de actividades, juegos y deportes, independientemente de diferencias culturales, sociales y de habilidad.
- Practicar y diseñar actividades expresivas con y sin base musical, utilizando el cuerpo como medio de comunicación y expresión creativa.
- Adoptar una actitud crítica ante el tratamiento del cuerpo, la actividad física y el deporte en el contexto social.

- Utilizar las tecnologías de la comunicación y la información como recurso de apoyo a la materia.

3º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA 1: CONDICIÓN FÍSICA Y SALUD.

- Conocer los rasgos que definen una actividad física saludable y los efectos beneficiosos que ésta tiene para la salud individual y colectiva.
- Valorar la práctica habitual y sistemática de actividades físicas como medio para mejorar las condiciones de salud y calidad de vida.
- Realizar tareas dirigidas al incremento de las posibilidades de rendimiento motor, a la mejora de la condición física para la salud y al perfeccionamiento de las funciones de ajuste, dominio y control corporal, adoptando una actitud de autoexigencia en su ejecución.
- Conocer y consolidar hábitos saludables, técnicas básicas de respiración y relajación como medio para aliviar tensiones producidas en la vida cotidiana y en la práctica físico-deportiva.
- Planificar actividades que permitan satisfacer las necesidades en relación a las capacidades físicas y específicas a partir de la valoración del nivel inicial.
- Adoptar una actitud crítica ante el tratamiento del cuerpo, la actividad física y el deporte en el contexto social.
- Utilizar las tecnologías de la comunicación y la información como recurso de apoyo a la materia.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: DEPORTES INDIVIDUALES Y EXPRESIÓN CORPORAL.

UNIDAD DIDÁCTICA 3: DEPORTES COLECTIVOS Y RECREACIÓN. ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA.

- Realizar actividades físico-deportivas en el medio natural que tengan bajo impacto ambiental, contribuyendo a su conservación.
- Conocer y realizar actividades deportivas y recreativas individuales, colectivas y de adversario, aplicando fundamentos reglamentarios técnicos y tácticos en situaciones de juego, con progresiva autonomía en su ejecución.
- Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo, en equipo y deportividad en la participación de actividades, juegos y deportes, independientemente de diferencias culturales, sociales y de habilidad.

- Practicar y diseñar actividades expresivas con base musical.

4º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA 1: CONDICIÓN FÍSICA Y SALUD.

- Conocer los rasgos que definen una actividad física saludable y los efectos beneficiosos que ésta tiene para la salud individual y colectiva.
- Valorar la práctica habitual y sistemática de actividades físicas como medio para mejorar las condiciones de salud y calidad de vida.
- Realizar tareas dirigidas al incremento de las posibilidades de rendimiento motor, a la mejora de la condición física para la salud y al perfeccionamiento de las funciones de ajuste, dominio y control corporal, adoptando una actitud de autoexigencia en su ejecución.
- Conocer y consolidar hábitos saludables, técnicas de respiración y relajación como medio para reducir desequilibrios y aliviar tensiones producidas en la vida cotidiana y en la práctica físico-deportiva.
- Planificar actividades que permitan satisfacer las necesidades en relación a las capacidades físicas y específicas partiendo del nivel inicial.
- Adoptar una actitud crítica ante el tratamiento del cuerpo, la actividad física y el deporte en el contexto social.
- Utilizar las tecnologías de la comunicación y la información como recurso de apoyo a la materia.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: DEPORTES INDIVIDUALES Y EXPRESIÓN CORPORAL.

UNIDAD DIDÁCTICA 3: DEPORTES COLECTIVOS Y RECREACIÓN. ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA.

- Realizar actividades físico-deportivas en el medio natural que tengan bajo impacto ambiental, contribuyendo a su conservación.
- Conocer y realizar actividades deportivas y recreativas individuales, colectivas y de adversario, aplicando fundamentos reglamentarios técnicos y tácticos en situaciones de juego, con progresiva autonomía en su ejecución.
- Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo, en equipo y deportividad en la participación de actividades, juegos y deportes, independientemente de diferencias culturales, sociales y de habilidad.

- Practicar actividades expresivas con base musical.

Informática

2º ESO

UNIDAD 1: SISTEMAS OPERATIVOS

- Adquirir una visión general de los conceptos, características, terminología y elementos de un sistema operativo.
- Recordar las posibilidades y forma de uso del Explorador de Windows.
- Describir y poner en práctica las distintas posibilidades de configuración y personalización que ofrece el sistema operativo.
- Conocer y hacer uso de las utilidades del sistema operativo.
- Realizar copias de seguridad de archivos y directorios.
- Instalar, desinstalar y configurar periféricos.
- Instalar y desinstalar programas.
- Justificar la necesidad de proteger el sistema mediante prácticas como la instalación y actualización de antivirus.
- Resaltar la necesidad de atender a la seguridad e higiene, las precauciones necesarias y los riesgos que supone el uso de un sistema informático.

UNIDAD 2: LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

- Exponer una breve historia de la informática. Analizar y valorar la evolución histórica de la informática.
- Ponderar la Sociedad de la Información. Incidir en aspectos como el acceso universal a la información, facilidades de acceso para los ciudadanos, brecha digital, alfabetización digital.
- Valorar las posibilidades, aportaciones y riesgos de la sociedad de la información.
- Desarrollar capacidades de búsqueda, interpretación, discriminación y valoración de la información obtenida a través de Internet.
- Utilizar distintas estrategias para mejorar la eficacia de una búsqueda: uso de marcadores, búsquedas avanzadas, empleo de distintos buscadores, etc.

- Relacionarse con, o integrarse en, grupos de trabajo y/o grupos de interés a través de las nuevas tecnologías.
- Acceder a los medios de comunicación que ofrece Internet: prensa, radio y televisión.
- Hacer del ordenador una herramienta habitual en el quehacer diario: generación de imágenes, generación de textos, cálculo y búsqueda de información.

UNIDAD 3: COMUNICACIONES A TRAVÉS DE INTERNET

- Emplear el ordenador como instrumento para buscar información en Internet y comunicarse por medio del correo electrónico
- Conocer las posibilidades y aprender el uso básico de un programa gestor de correo electrónico.
- Enviar y recibir mensajes empleando un programa de correo electrónico.
- Conocer y utilizar algunas de las posibilidades avanzadas del gestor de correo: : libreta de direcciones, grupos de correo, filtros, reglas de correo.

UNIDAD 4: OFIMÁTICA. PROCESO DE TEXTOS

- Crear, almacenar, modificar, recuperar e imprimir documentos con un procesador de textos.
- Utilizar algunas de las posibilidades avanzadas que ofrece el procesador de textos: tablas, herramientas de dibujo, objetos gráficos, correctores, diccionario, etc.
- Crear documentos que contienen marcadores e hiperenlaces.
- Combinar las diferentes herramientas aprendidas para generar documentos e informes, insertando o vinculando fuentes de información.

UNIDAD 5: HOJA DE CÁLCULO

- Conocer y utilizar las operaciones básicas de una hoja de cálculo: introducir datos y fórmulas, modificar el contenido de las celdas, insertar filas y columnas, etc.
- Crear y utilizar hojas de cálculo que permitan resolver problemas sencillos: media de un conjunto de datos, interés de un préstamo, etc.

UNIDAD 6: TRATAMIENTO DE IMÁGENES Y SONIDOS

- Retocar imágenes con un editor gráfico
- Adquirir algunos conceptos básicos relacionados con la digitalización del sonido: información digital y analógica, muestreo, tarjeta de sonido, tipos de archivos de sonido, etc.
- Conocer y utilizar distintos reproductores multimedia.

3º ESO

UNIDAD 1: SISTEMAS OPERATIVOS

- Conocimiento de HW y SW.
- Manejo del sistema operativo Windows.
- Administración de carpetas y ficheros en Windows.
- Estructuras de almacenamiento.
- Conocimiento de HW y SW.

UNIDAD 2: INTERNET, HERRAMIENTAS Y SERVICIOS

- Localización, descarga y almacenamiento de archivos obtenidos en la web.
- Conocer los distintos servicios que ofrece Internet y hacer uso de algunos de ellos.
- Transfiere archivos mediante un cliente de FTP
- Utiliza los servicios de noticias “news” a través página web y de cliente de correo para buscar información.
- Utilizar los servicios de noticias “news” a través página web y de cliente de correo para buscar información.
- Utilizar bibliotecas virtuales.

UNIDAD 3: DIBUJO VECTORIAL

- Conocer los distintos formatos de almacenamiento y sabe cuáles de ellos son los adecuados para cada caso.
- Saber convertir entre los distintos formatos.
- Crea objetos sencillos (polígonos, curvas, etc.) y composiciones de dichos objetos empleando un programa de dibujo vectorial (OpenOffice, Corel Draw).

UNIDAD 4: PRESENTACIONES DIGITALES

- Diseño de diapositivas que contienen objetos multimedia: sonido, vídeo... mediante OpenOffice Impress
- Aplicación de efectos de animación y transición de diapositivas.
- Integración de las presentaciones digitales con elementos que proceden de otras aplicaciones ofimáticas.
- Modificación de presentaciones ya creadas: eliminar diapositivas, crear nuevas diapositivas, modificar objetos, etc.

UNIDAD 5: GESTIÓN DE BASES DE DATOS CON ACCESS

- Diseña la estructura de una base de datos sencilla.
- Identifica los distintos modos de presentación de la información de una base de datos.
- Realiza operaciones sencillas con los registros de una base de datos: introducción de nuevos registros, modificación o eliminación de datos, etc.
- Realiza consultas, con una o varias condiciones, en una base de datos ya creada.
- Busca información, mediante filtros, procedimientos de ordenación, y mantenimiento de datos.
- Define y genera formularios.
- Crea e imprime informes a partir de la información que contiene una base de datos.

4º ESO

UNIDAD 1: EL SISTEMA OPERATIVO

- Conocimiento de HW y SW.
- Reconoce los componentes internos de un ordenador personal.
- Conocer qué es un sistema operativo y sus principales características.
- Conocer diversos sistemas operativos utilizados actualmente.
- Distinguir entre sistemas operativos de tipo propietario y de código abierto.
- Conocer cómo se estructura un disco duro tanto física como lógicamente.
- Conocer las órdenes usadas más habitualmente en el Intérprete de comandos.
- Conocer la diferencia entre carpetas y archivos.
- Conocer diversos tipos de ficheros.
- Realizar tareas como crear, copiar, pegar, borrar y renombrar archivos.
- Utilización tanto del entorno gráfico como de la línea de comandos para administrar la información almacenada en un disco duro.
- Creación de un árbol de carpetas. Copiar, pegar y borrar una carpeta. Crear, copiar, pegar y borrar un fichero. Ver las propiedades de carpetas y ficheros. Utilizar los comandos más habituales para estas tareas.

UNIDAD 2: REDES DE ORDENADORES

- Conocer y utilizar las posibilidades que ofrece una red local.
- Identificar los elementos y componentes necesarios para el montaje de una red de ordenadores.
- Instalar y configurar los equipos y dispositivos que forman parte de una red informática.

UNIDAD 3: PROTECCIÓN DEL ORDENADOR

- Conoce y explica el significado de los términos relacionados con el tema: malware, virus, hoax, firewall, etc.
- Utilizar antivirus y otras herramientas de detección de infecciones.
- Hacer uso del correo electrónico.
- Conoce los diferentes servicios, mecanismos y tipos de ataque relacionados con la seguridad informática.

UNIDAD 4: TRATAMIENTO DE IMÁGENES FIJAS

- Crea imágenes utilizando algún programa de diseño gráfico (GIMP).
- Manipula imágenes digitales modificando su tamaño, ajustando su resolución o convirtiendo su formato.
- Retoca imágenes modificando la luminosidad y el color.
- Modifica imágenes trabajando con selecciones, máscaras y capas.
- Hace composiciones a partir de dos o más imágenes.
- Incorpora textos en las imágenes.

UNIDAD 5: EDICIÓN DE VÍDEO Y AUDIO

- Edita y monta vídeo a partir de secuencias e imágenes estáticas. Integra sonido.
- Crea y edita archivos de sonido y de vídeo empleando distintas aplicaciones (Audacity).
- Aplica efectos y transiciones a un clip de vídeo (WMM).
- Graba producciones multimedia.

UNIDAD 6: CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

- Reconoce un documento escrito en lenguaje HTML, y es capaz de comparar la visualización del documento en el navegador con su código correspondiente.
- Crea páginas Web sencillas, con la ayuda de programas específicos.
- Crea páginas Web que contienen tablas, imágenes, hipervínculos y mapas imagen.
- Diseño y creación de los documentos de hipertexto que componen Internet, usando los diferentes elementos que pueden aparecer, ya sean básicos (textos, imágenes, tablas, sonidos, animaciones) u otros más complejos, como los marcos.
- Definición de enlaces o hipervínculos a otras páginas Web del mismo Sitio Web o de Internet en general o a una dirección de correo electrónico.
- Inserción de marquesinas y de líneas horizontales.

TECNOLOGÍA

1º ESO

OBJETIVOS

CONTENIDOS

- Materiales de dibujo trazado	{	- El lápiz y el papel
- Representación		- Herramientas de dibujo y herramientas de
- Boceto y Croquis		- Escalas y vistas y aplicación al trabajo
- Tipos de esfuerzos	{	- Cargas y esfuerzos (ejemplos)
- Estructuras artificiales		- Masivas y abovedadas
		- Entramadas y elementos
		- Otros tipos y elementos
- Mecanismos y sus tipos del trabajo		- Mecanismos de transmisión y transformación de movimiento. Conceptos y aplicación a práctico
- Mecanismos transmisión lineal	{	- Palanca, tipos y ejemplos y ley de la palanca
		- Poleas: fija y móvil (polipasto)
- Código Binario en Informática		- bit, byte y múltiplos y código ASCII
- Dispositivos de gestión de información	{	- CPU
		- Memorias RAM y ROM
- Dispositivos de almacenamiento	{	- Óptico
		- Magnético
		- En estado Sólido
- Periféricos	{	- Entrada
		- Salida
		- Entrada/Salida
- Tipos de Software de		- Sistema Operativo, programas multimedia y aplicación y lenguajes
- Redes de ordenadores		- Características y elementos
- Elementos de Internet localización		- Navegador, Dominios Genéricos y de documentos
		- Portales y Buscadores
- Servicios de Internet	{	- Páginas web
		- blogs y wiki
		- Foros y news
		- Conferencias y mensajería
		- Transferencia de archivos y Redes P2P

- Telefonía IP
- Correos y tipos
- Materiales
 - Tipos de Materiales
 - Proceso: Materia prima, material y producto tecnológico con ejemplos
- Propiedades de los materiales ópticas)
 - Físicas (eléctricas, mecánicas, térmicas,
 - Químicas
 - Ecológicas
- Obtención de la madera obtención
 - Corte transversal del tronco, proceso de
- Tipos de Maderas
 - Maderas duras y blandas
- Derivados de la madera celulósicos
 - Maderas prefabricadas y productos
- Metalurgia
 - Metalurgia y Siderurgia
- Tipos de Metales
 - Metales Ferrosos y no ferrosos características
- Aleaciones
 - Definición y Aleaciones de metales ferrosos
 - no ferrosos

3º ESO

OBJETIVOS

CONTENIDOS

- Problemas de circuitos
- Montaje de circuitos paralelo
- Conceptos de electricidad
 - Corriente continua y alterna
 - Magnitudes ley de Ohm y Culombios
- Electrónica
 - Resistores, termistores, LDRs, condensadores, diodos y transistores
- Fuentes de energía
 - Sus tipos, y fundamentos de cada una
 - Transporte
 - Criterios ambientales, económicos,
 - y continuidad y capacidad energética
- disponibilidad
- Mecanismos
 - Trabajo con ellos clasificación e índices de transmisión
- Los plásticos
 - Clasificación y técnicas de conformación

- Otros materiales
- Codificación en Informática
 - Fibras textiles y cerámicos
 - Código Binario, ASCII
 - Unidades de medida de información
- Elementos de hardware de un ordenador
 - CPU, placa base, tarjeta gráfica
 - Memorias y unidades de almacenamiento y tipos
- Software operativos
 - tipos de software y tipos de sistemas
- Servicios de Internet
 - Páginas web (navegadores)
 - Correos y listas de distribución
 - chats
 - Grupos de noticias, Foros, Blogs y páginas
- Wiki
 - Conferencias y Mensajería instantánea
 - Transferencia de archivos (FTP y P2P)
 - Creación, alojamiento y diseño
 - protegido, libre y comercial
- Páginas Web
- Software en Internet
- Señales eléctricas
 - Analógica y Digital
 - Alámbrica e inalámbrica, ondas y ondas electromagnéticas
- Espectros
 - Radioeléctrico y electromagnético
- Satélites artificiales
 - Elementos
 - Según la órbita
 - Según la función
- Radio
 - Modulación
 - Recepción

TECNOLOGÍA

4º ESO

UD 1: DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR.

- Reconocer el tipo de aplicación informática utilizado en distintos productos.
- Elegir el programa adecuado según las necesidades de cada fase del proceso tecnológico.
- Elaborar planos técnicos utilizando una aplicación informática de dibujo vectorial.
- Acotar un objeto técnico con un programa de dibujo vectorial.
- Elaborar circuitos sencillos con una aplicación informática.
- Dibujar planos en escala absoluta y configurar las opciones de impresión para imprimir a distintas escalas.

UD 2: ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

- Describir el funcionamiento, aplicación y componentes elementales de un sistema electrónico.
- Diseñar, simular y montar circuitos electrónicos sencillos.
- Conocer y utilizar adecuadamente la simbología electrónica.
- Identificar los bloques de entrada, salida y proceso en un sistema electrónico, y montar circuitos a partir de los mismos.
- Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole.
- Relacionar planteamientos lógicos con procesos técnicos y resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.
- Trabajar con orden y respetar las normas de seguridad e higiene, por los riesgos que implica la manipulación de aparatos eléctricos.

UD 3: TECNOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN E INTERNET

- Representar un sistema de telefonía alámbrica con los distintos elementos que intervienen (terminal telefónico, diferentes medios de transmisión y centrales de conmutación) utilizando algunos conceptos asociados, como ancho de banda y formas de transmisión.

- Ser capaz de interpretar textos sobre el espectro radioeléctrico como recurso limitado, la necesidad de repartir las frecuencias para su uso y las características generales de propagación.
- Describir un sistema de radio, reconocer la necesidad de la modulación y amplificación en el emisor e indicar los distintos bloques del receptor y su función.
- Analizar cómo se forman las imágenes en la televisión y conocer las imperfecciones que nuestro cerebro aprovecha para captarlas.
- Realizar un esquema del proceso: desde la grabación de una secuencia hasta que llega a nuestros receptores.
- Conocer los efectos de las radiaciones electromagnéticas, qué aparatos emiten radiaciones, qué unidades se utilizan para medir estas radiaciones y qué medidas preventivas pueden tomarse.
- Construir un dispositivo, a partir de un esquema determinado, capaz de emitir o recibir ondas electromagnéticas.
- Conocer y comprender diversos conceptos básicos de Internet: proveedor, dirección IP, dominio, servidor, protocolo, etcétera.
- Describir básicamente el funcionamiento de Internet desde las funcionalidades del protocolo TCP/IP.
- Conocer los pasos que se deben seguir para conectar un ordenador a Internet.

UD 4: CONTROL Y ROBÓTICA

- Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes y montar automatismos sencillos.
- Utilizar sensores en sistemas automáticos para adquirir información del entorno. Describir y clasificar distintos tipos de sensores.
- Diseñar y construir un robot o sistema automático que sea capaz de mantener su funcionamiento en función de la información que recibe del entorno.
- Analizar y desarrollar programas informáticos para controlar sistemas automáticos.
- Utilizar simuladores informáticos para verificar y comprobar el funcionamiento de los sistemas automáticos, robots y programas de control diseñados.

- Utilizar el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos.

UD 5: NEUMÁTICA E HIDRÁULICA

- Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías neumática e hidráulica.
- Resolver problemas relacionados con los principios físicos básicos del comportamiento de los fluidos neumáticos e hidráulicos.
- Conocer los elementos fundamentales que constituyen estos sistemas y describir las características y funcionamiento básico.
- Identificar los diferentes elementos componentes de los sistemas neumáticos e hidráulicos y explicar su funcionamiento y función en el conjunto analizando aplicaciones habituales.
- Utilizar la simbología y nomenclatura necesaria para representar circuitos con la finalidad de diseñar y construir sistemas neumáticos e hidráulicos sencillos capaces de resolver problemas cotidianos.

UD 6: LAS INSTALACIONES EN LA VIVIENDA

- Conocer el lenguaje técnico y simbólico de los elementos que forman parte de las instalaciones de la vivienda.
- Realizar distintos planos de instalaciones indicando los elementos más importantes.
- Identificar las instalaciones eléctricas interiores de un edificio y de una vivienda.
- Identificar los componentes básicos de las instalaciones de fontanería y saneamiento de una vivienda.
- Identificar los componentes básicos de las instalaciones de calefacción de una vivienda.
- Identificar los componentes básicos de las instalaciones de gas interiores de un edificio y de una vivienda.
- Conocer las normas básicas de seguridad y mantenimiento de las distintas instalaciones.
- Conocer las características de la arquitectura bioclimática y domótica de la vivienda.

ÁMBITO PRÁCTICO

4º ESO

1. Realizar un proyecto técnico, analizando el contexto, proponiendo soluciones alternativas y desarrollando la más adecuada.
2. Elaborar los documentos necesarios para redactar un proyecto técnico, mediante el lenguaje escrito y gráfico apropiado.
3. Realizar las operaciones previstas en el proyecto técnico incorporando criterios de economía, sostenibilidad y seguridad.
4. Elaborar planificaciones previas e informes finales y ejecutar trabajos prácticos, de experimentación, demostración, etc., de diversas disciplinas.
5. Emplear herramientas de diseño asistido por ordenador para elaborar vistas en dos dimensiones de objetos sencillos.
6. Hacer un uso adecuado y racional de las tecnologías de la información y la comunicación.
7. Localizar información técnica, laboral y profesional en Internet, y utilizarla adecuadamente
8. Conocer los hitos fundamentales del desarrollo tecnológico y analizar la evolución de algunos objetos técnicos relevantes del entorno.
9. Describir, comprender y valorar las oportunidades profesionales y laborales que ofrece el entorno tecnológico y productivo del área de influencia del centro educativo.
10. Conocer, aplicar y valorar las normas de seguridad y prevención de riesgos laborales, las medidas de protección y la ergonomía en la actividad laboral y en el aula-taller; valorar las condiciones del entorno de trabajo.

MÚSICA

2º ESO

CONCEPTOS

- Conocer las cualidades del sonido: altura, duración, intensidad y timbre.
- Conocer las características de diferentes estilos musicales (música en el cine, rock and roll, hip hop, funk, música tradicional africana, música pop, música rock y pop en España)
- Comprender e interiorizar los conceptos de pulso, tempo, compás y ritmo.
- Appreciar la necesidad de mantener un pulso constante en las interpretaciones en grupo.
- Relacionar la melodía con la altura y la duración de los sonidos.
- Comprender los conceptos de frase musical, escala, intervalo y acorde.
- Conocer las alteraciones musicales y su función.
- Discriminar entre consonancia y disonancia.
- Conocer los diferentes tipos de voces y su clasificación.
- Identificar las agrupaciones vocales más características.
- Conocer la clasificación de los instrumentos musicales, en familias, según el modo de producir el sonido.
- Conocer las principales características de los instrumentos que componen cada una de las secciones de la orquesta sinfónica.
- Descubrir la textura en la música.
- Comprender el concepto de forma musical.
- Conocer algunas formas musicales básicas.
- Realizar un recorrido por las principales tendencias musicales de la historia de la música rock y pop.
- Conocer las principales características de la danza en su doble vertiente como manifestación social y en forma de espectáculo.

- Analizar y diferenciar los géneros musicales ópera y zarzuela.
- Comprender el concepto de folclore.
- Conocer las principales características de la música tradicional.
- Descubrir y apreciar el rico y variado folclore musical español: sus instrumentos, sus canciones y sus bailes.

AUDICIÓN

- Diferenciar el sonido del ruido y el silencio.
- Distinguir, por medio de la audición los parámetros del sonido.
- Diferenciar entre melodía y armonía e identificarlas auditiva y gráficamente.
- Distinguir auditivamente las diferentes familias instrumentales.
- Diferenciar auditiva y visualmente distintos instrumentos de una misma familia instrumental.
- Identificar diferentes texturas musicales en audiciones y partituras.
- Diferenciar auditiva y visualmente las principales formas musicales estudiadas.
- Identificar los estilos musicales distintos, a través de la audición.

INTERPRETACIÓN

- Profundizar en el conocimiento y práctica de los instrumentos escolares.
- Trabajar la expresión y la lectura musical a través de ejercicios de ritmo, voz y flauta y la interpretación de composiciones musicales.
- Identificar, leer y escribir ritmos en los compases de 2/4, 3/4, 4/4.
- Interpretar correctamente piezas musicales con la flauta o el instrumental Orff de forma colectiva e individual.

CREACIÓN

- Creación, representación gráfica e interpretación de ritmos propios de forma guiada.

- Creación de un fragmento sonoro a partir de grafías musicales no convencionales (musicograma)
- Respeto y valoración positiva hacia la improvisación y la creación individual y colectiva.
- Participar de forma activa en la práctica musical en grupo.

3º ESO

CONCEPTES

- Conèixer les principals característiques i gèneres de la música medieval.
- Conèixer les principals característiques i gèneres de la música Renaixentista.
- Conèixer les principals característiques i gèneres de la música del Barroc.
- Conèixer les principals característiques i gèneres del Classicisme musical.
- Conèixer les principals característiques i gèneres del Romanticisme musical.
- Conèixer alguns dels principals moviments de la música culta del segle xx.
- Conèixer el concepte d'acord i arpegi i la seua funció en la música.
- Conèixer el funcionament elemental d'un editor de partitures.
- Conèixer el concepte d'escala i la seua tipologia.
- Conèixer el concepte d'alteracions musicals.
- Aprofundir en el concepte escala.
- Conèixer el concepte de transport en música.
- Conèixer el concepte de tonalitat.
- Conèixer el funcionament elemental d'un editor d'àudio.
- Conèixer les principals indicacions musicals d'expressió i articulació.
- Comprendre i valorar la funció de la música en el cinema.

- Prendre consciència de la influència dels mitjans de comunicació en els nostres gustos musicals.
- Valorar la importància dels avanços tecnològics per a la música.
- Conèixer la història de la gravació i reproducció del so.
- Conèixer els sistemes més innovadors de reproducció d'àudio.
- Valorar les possibilitats de la informàtica musical per a la creació i aprenentatge musical.
- Reflexionar sobre les possibilitats d'Internet per a la distribució musical.

AUDICIÓ

- Escoltar i reconèixer peces del estil de la música medieval.
- Escoltar i reconèixer peces del estil de la música Re-naixentista.
- Escoltar i reconèixer peces del estil de la música Barroca.
- Escoltar i reconèixer peces del Classicisme musical.
- Escoltar i reconèixer peces del Romanticisme musical.
- Escoltar i reconèixer peces del estil de la música culta del segle XX.

INTERPRETACIÓ

- Treballar l'expressió i la lectura musical a través d'exercicis de ritme, moviment, veu i flauta, així com la interpretació de composicions musicals.
- Profunditzar en el coneixement i pràctica dels instruments escolars.
- Interpretar correctament peces musicals amb la flauta o el instrumental Orff de forma colectiva i individual al aula de música.

CREACIÓ

- Experimentar la improvisació i creació musical a partir de la utilització de diverses escales pentatòniques.
- Aprendre a crear un acompanyament harmònic senzill.
- Creació, representació gràfica i interpretació de ritmes propis de manera guiada.
- Respecte i valoració positiva cap a la improvisació i la creació individual y colectiva.
- Participar de manera activa en la pràctica musical en grup.

ED. PLÁSTICA

1º ESO

1. TRAZADOS GEOMÉTRICOS.

- Conocer los instrumentos de dibujo geométrico y hacer un uso adecuado de los mismos.
- Comprender las relaciones que se establecen entre los elementos geométricos fundamentales y realizar trazados sencillos.

2. FORMAS POLIGONALES

- Conocer y manejar las formas poligonales que estructuran las composiciones plásticas.
- Ser capaces de construir polígonos de cualquier número de lados.

3. FORMAS SIMÉTRICAS

- Utilizar de forma expresiva las construcciones de trazados de figuras simétricas.

4. LENGUAJE VISUAL. ELEMENTOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Valorar y reconocer la capacidad estética y expresiva de los elementos básicos de la expresión plástica.

5. EL COLOR

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones para realizar combinaciones cromáticas determinadas.

6. LAS FORMAS

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.

3º ESO

1. DIBUJO GEOMÉTRICO

- Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica

2. PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES

- Comprender las relaciones de proporción que se establecen entre las partes de una misma figura y entre varias figuras entre sí.
- Comprender las estructuras básicas de los diseños de repetición modular y realizar composiciones modulares creativas.

3. LA COMPOSICIÓN

- Valorar la importancia que tiene una adecuada organización de los elementos gráficos o espaciales que componen una escena.

4. PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual
- Diferenciar las clases de lenguajes visuales utilizados y su finalidad comunicativa.

5. ELEMENTOS DE EXPRESIÓN

- Conocer los principales elementos plásticos que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.

6. EL COLOR

- Conocer las cualidades del color y ser capaces de realizar mezclas y gradaciones tonales con diversas técnicas y materiales.

4º ESO

1. FORMAS DE LA NATURALEZA

- Expresarse haciendo uso de formas naturales en composiciones artísticas y de diseño, aplicando capacidad de análisis y recursos estilísticos y compositivos.

2. ASPECTOS PLÁSTICOS DE LA FIGURA HUMANA

- Interpretar figuras humanas por medio de la esquematización, la deformación y la estilización en diseños personales.

3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

- Expresarse con propiedad en los campos del diseño más cercanos manifestando su nivel de comprensión, destreza y conocimientos.

4. DISEÑO GRÁFICO

- Comprender y asimilar las características y finalidades del diseño gráfico.
- Experimentar con los elementos del diseño gráfico y expresarse con propiedad en diseños gráficos personales.

5. DISEÑO PUBLICITARIO

- Utilizar los elementos que intervienen en los mensajes publicitarios en composiciones propias.
- Analizar y diferenciar los distintos estilos y modalidades de diseños publicitarios.

6. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Comprender los fundamentos del dibujo de proyecciones y analizar los trazados geométricos de diseños en el espacio.