



OFERTA EDUCATIVA 1º ESO 17/18

GRUPOS NO PLURILINGÜES

MATERIAS GENERALES TRONCALES:

- ✓ Lengua castellana y literatura (4 horas).
- ✓ Lengua extranjera: Inglés (4 horas)
- ✓ Geografía e Historia (3 horas).
- ✓ Matemáticas (4 horas).
- ✓ Biología y Geología (3 horas)

MATERIAS ESPECÍFICAS OBLIGATORIAS:

- ✓ Educación física (2 horas).
- ✓ Religión o Valores éticos (1 hora).
- ✓ Educ. plástica, visual y audiov. (2 horas).
- ✓ Música (2 horas)
- ✓ Tutoría (1 hora)

OPTATIVAS DE LIBRE CONFIG. AUTONÓM:

(Se elige sólo una) (2 horas)

- ✓ 2º Idioma Francés
- ✓ Cambios sociales y género
- ✓ Tecnología aplicada

LIBRE DISPOSICIÓN:

(Se elige sólo una) (2 horas)

- ✓ Juegos lingüísticos. (LCC)
 - ✓ Taller fabricación juegos. (LCC)
 - ✓ Laboratorio de ciencias naturales (LCC)
 - ✓ Refuerzo instrumentales (Mat + Leng)
- (El refuerzo no lo escogen los alumnos, se adjudicará cuando así lo recomiende el equipo educativo)*



IES BLAS INFANTE
CÓRDOBA

OFERTA EDUCATIVA 1º ESO 17/18

GRUPOS PLURILINGÜES

MATERIAS COMUNES EN CASTELLANO:

- ✓ Lengua castellana y literatura (4 horas).
- ✓ Educación plástica y visual (2 horas).
- ✓ Música (2 horas)
- ✓ Tutoría (1 hora)
- ✓ Religión o Valores Éticos (1 hora).

IDIOMAS:

- ✓ 1º Idioma Francés (4 horas).
 - ✓ 2º Idioma Inglés (4 horas).
- Opt.(2h) + Libre Disp. (2h)

MATERIAS COMUNES EN INGLÉS (50%):

- ✓ Matemáticas (4 horas)
- ✓ Biología y Geología (3 horas).

MATERIAS COMUNES EN FRANCÉS (50%):

- ✓ Geografía e Historia (3 horas)
- ✓ Educación Física (2 horas).

GRUPOS NO PLURILINGÜES

OPTATIVAS



IES BLAS INFANTE
CÓRDOBA

TECNOLOGÍA. 1º ESO

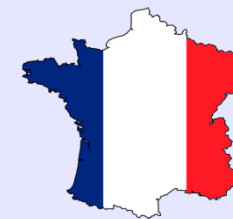
BREVE DESCRIPCIÓN:

En esta materia desarrollarás un **proyecto tecnológico** completo. Es decir, diseñarás un objeto y planificarás todos los aspectos necesarios para su construcción en el taller: dibujos y planos, materiales y herramientas necesarios, reparto del trabajo, etc.

Todo el trabajo se realizará en el **aula taller**, dentro de un grupo de trabajo, empleando los **materiales** y las **herramientas adecuadas**.

La Tecnología sirve para mejorar nuestra calidad de vida y resolver problemas, y tú puedes empezar a hacerlo el próximo curso.





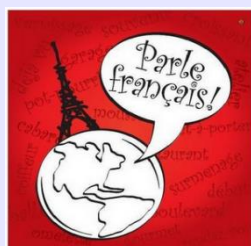
ES RECOMENDABLE PARA:

Aprender a comunicarse en situaciones habituales en intercambios, en viajes, en futuras estancias ERASMUS o en futuros trabajos

Tener base para 1º de BACHILLERATO, donde esta materia es OBLIGATORIA.

Comunicarse en 2 Lenguas extranjeras, como exige EUROPA y necesita la Juventud.

J'aime le français



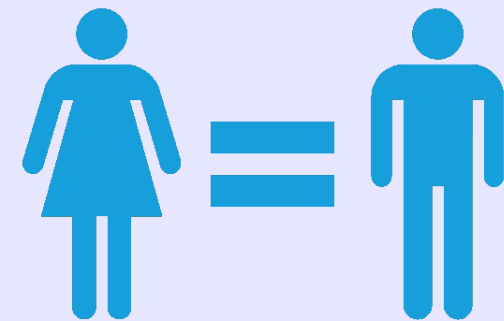
CAMBIOS SOCIALES Y GÉNERO. 1º y 2º ESO

BREVE DESCRIPCIÓN:

Objetivos:

- Conocer lo importante que son la igualdad, la libertad y la justicia para convivir en sociedad.
- Estudiar en qué consisten las diferencias culturales y sociales.
- Reconocer la distinción entre hombres y mujeres y promover la igualdad entre sexos (en derechos y deberes). A esto lo llamamos “Coeducación”.

Metodología: los alumnos trabajarán activamente en clase en talleres sobre distintas cuestiones propuestas.



JUEGOS LINGÜÍSTICOS.

1º ESO

BREVE DESCRIPCIÓN:

El objetivo de la asignatura es familiarizar al alumno con la lectura.

Fundamentalmente se realizan actividades de todo tipo para que la lectura se convierta en un hábito placentero para el alumnado.





IES BLAS INFANTE
CÓRDOBA

Laboratorio Ciencias Naturales. 1ºESO

Es una asignatura eminentemente práctica.
Nuestra aula será el laboratorio.
Realizaremos muchas experiencias de
Biología y Geología relacionadas con las
Ciencias de la Naturaleza:

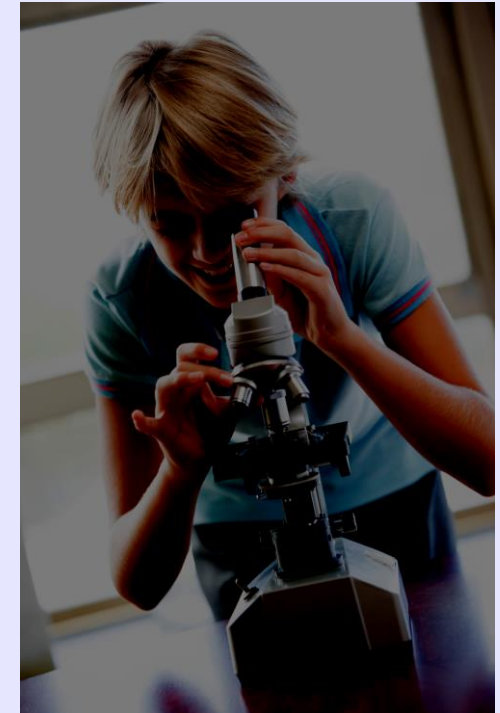
Manejo del Microscopio.

Manejo de Lupa Binocular.

Reconocimiento Minerales y Rocas.

Cultivo de diferentes plantas.

Etc.



FABRICACIÓN DE JUEGOS.

1º ESO

BREVE DESCRIPCIÓN:

El juego en sí es una herramienta que permite desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

Fabricación de Juegos Didácticos es una asignatura que oferta el IES Blas Infante para el alumnado de 1º de la ESO, utilizándola como vehículo que contribuye a desarrollar las competencias básicas: lingüística, matemática, digital, social y ciudadana, artística, etc.

Se desarrolla en el aula-taller de tecnología, donde el alumnado construye sus propios juegos, pretendiendo alcanzar los siguientes objetivos:

- ✓ Promover el juego como medio de aprendizaje.
- ✓ Promover la convivencia y las buenas relaciones entre el alumnado.
- ✓ Fomentar hábitos que posibiliten el aprovechamiento del tiempo libre.
- ✓ Ayudar al alumnado en el proceso de formación, desarrollando sus capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

