

## MATERIAS OPCIONALES 4º DE ESO

### 4ºESO: Economía y emprendimiento

La formación en economía y en emprendimiento favorece la adquisición de conocimientos económicos a través de la comprensión de los acontecimientos que están cambiando profundamente la economía y la vida de las personas en nuestro entorno canario y global y proyectar valores relacionados con la creatividad, tales como la imaginación, el pensamiento estratégico, la resolución de problemas, la reflexión crítica y constructiva y la innovación, así como la habilidad de trabajar en equipo, de comunicarse eficazmente y negociar con otras personas, para hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo como parte de la toma de decisiones informadas. En este sentido, juega un papel importante el estudio de la persona emprendedora que debe integrar, por un lado, una formación económica y financiera y, por otro, una actitud proactiva, ética y comprometida con el cuidado y la preservación de su entorno, que le impulsa a buscar oportunidades y generar ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas, diseñando proyectos viables que aporten soluciones óptimas y sostenibles en entornos cambiantes.



### Expresión Artística 4º ESO.

1º- Realizaremos diferentes composiciones artísticas con diferentes técnicas: secas (carboncillo, lápices,...), húmedas (acrílicos, acuarelas,...) y mixtas. Experimentar con distintos materiales y soportes.



Se realizarán bocetos, guión (proyectos), presentación (maqueta) y evaluación colectiva del proceso y resultado final. Se trata de desarrollar la iniciativa, creatividad e imaginación. Utilización de las tecnologías para el desarrollo del proyecto. Se trabajará de forma individual y grupal.

2º- Realizaremos proyectos donde se utilicen los trazados fundamentales de dibujo técnico: Polígonos, tangencias, sistemas de representación, perspectivas para diseños compositivos.

3º- Tocaremos los Ámbitos del Diseño como: diseño industrial, de espacios, textil, gráfico y publicitario. Con la consiguiente simplificación de la imagen: Logotipo, proceso para un proyecto, tipografía, nuevas tecnologías y aplicaciones prácticas en un proyecto.

4º- Introducción al cine y la fotografía (practicando): “storyboard”, realización de imágenes fijas y en movimiento, creación de imágenes por ordenador, proyecto audiovisual.

Hay cuatro bloques donde la experimentación, la creatividad, la iniciativa son fundamentales para conseguir que el alumnado sea resolutivo y además pueda divertirse aprendiendo. Dónde el límite se lo pone el propio alumnado siempre con respeto y saber estar en un centro educativo, además de las indicaciones del docente.