

ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD

ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD

La presencia de la actividad física en el currículo de esta etapa educativa encuentra una evidente justificación en el proceso de consolidación de hábitos de vida saludable como factor de prevención, individual y colectiva, de actitudes perjudiciales para el individuo y como mejora de su calidad de vida. En ese sentido, la materia de Actividad Física y Salud se orienta a la adquisición y puesta en práctica de una base de conocimientos y experiencias que permitan al alumnado desarrollar y gestionar prácticas saludables relacionadas con la actividad física de forma segura y sostenible.

Las líneas de trabajo que se deben seguir plantean, en primer lugar, que el alumnado diseñe y desarrolle un proyecto de mejora de su salud, eminentemente práctico, para compensar el aumento de actitudes sedentarias características de la población juvenil en la actualidad. En este sentido es fundamental, tras el análisis de su contexto, la realización por parte del alumnado de un programa de actividad física que mejore todos los componentes de la salud, consolidando un estilo de vida activo dentro de las posibilidades de su entorno.

Por otra parte, la evolución que ha experimentado el número de profesiones, así como la oferta de estudios superiores relacionados con la actividad física y la salud, tanto individual como comunitaria, y con el uso adecuado del tiempo libre, amplían las posibilidades de cualificación, ya sea en el ámbito universitario, en la formación profesional o en las enseñanzas deportivas, o bien en la preparación para las profesiones en las que la capacidad física se convierte en un aspecto imprescindible para su acceso y desarrollo. Dado el carácter propedéutico del Bachillerato, la materia, completando todo el trabajo realizado en materias cursadas previamente, presenta distintas alternativas que sirven al alumnado para adoptar criterios de valoración objetivos con vistas a su futuro académico y laboral.

El conocimiento tanto del entorno próximo, natural o urbano, como de las diferentes ofertas físico-deportivas que ofrece, será otro de los caminos que se recorrerán. La elaboración de un catálogo de toda la oferta que rodea al alumnado se hace necesaria en pro de una toma de decisiones coherente. Así, gimnasios, pistas, clubes, asociaciones, eventos, etc., formarán parte de ese catálogo que, junto a la gestión, organización, horarios, costes, recursos humanos y materiales, infraestructura, normas de uso y funcionamiento, servirán al alumnado para tomar decisiones adaptadas a sus intereses.

En consonancia con este análisis, otro de los objetivos de esta materia es conocer y consolidar los pasos necesarios para la creación de un marco organizativo y asociativo donde puedan desarrollar su práctica física y deportiva en sociedad. Los clubes deportivos escolares y cualquier otra entidad deportiva o de carácter asociativo juvenil en el marco del fomento de la actividad física, deportiva o artístico-

expresiva orientada a la salud, son algunas de las alternativas que se pueden diseñar, desarrollar y poner en práctica para ser parte activa de la comunidad potenciando sus actuaciones e iniciativas.

La última línea de trabajo de la materia pretende que el alumnado adquiera las habilidades imprescindibles para poder diseñar, poner en práctica y evaluar proyectos o producciones, aplicables en el entorno escolar o social y relacionados con la actividad física, el deporte o las manifestaciones artístico-expresivas, atendiendo, en cada uno de los casos, a las necesidades y características propias de cada manifestación. En esta línea se atiende no solo al desarrollo y puesta en práctica, sino también a la difusión, promoción y fomento de la salud a través de las mismas, para ser un factor activo en la sociedad.

EMOCIONES Y TEATRO

4º ESO .- EMOCIONES Y TEATRO

El teatro, además de un arte milenario, es la herramienta pedagógica más poderosa que existe. De acuerdo con este principio se posicionan cientos de profesores de Educación Secundaria en todo el territorio nacional y en otros países, en la convicción de que el teatro beneficia a los jóvenes en múltiples facetas de su personalidad y es fundamental para su formación.

- En lo académico, el teatro mejora la dicción, anima a la lectura, la hace más fluida y comprensiva y ayuda a ampliar el vocabulario.
- En lo personal: favorece la autoestima de los adolescentes y ayuda a perfilar los rasgos de su identidad.
- En el plano cultural y artístico: mejora sus conocimientos y cultiva su sensibilidad.
- En lo social: ofrece valores como el respeto, la solidaridad, favorece los vínculos y ayuda a trabajar en grupo. En definitiva, el teatro crea ciudadanos críticos y comprometidos.

Sobre la relación entre el teatro y el trabajo con las emociones, existe diversa y muy amplia bibliografía, como el artículo “Trabajar las emociones desde la dramatización y el teatro” aparecido en la revista *Educación 3.0 Teatro y emociones: trabajar las emociones a través de la dramatización* (educaciontrespuntocero.com) .

El teatro es el gimnasio de las emociones. Por eso, pretende ir un paso más allá del texto, implicando el cuerpo, la gestualidad y el control del espacio y las relaciones con los demás. El alumno o alumna que interpreta un texto teatral aprende a ponerse en la piel de otras personas, a ser empáticos, pero para ello, primero ha de conocerse a sí mismo y saber que la Ira, el Odio, el Miedo y la Alegría son emociones que nos afectan a todos y todas. Aprenderemos a diferenciar emociones y sentimientos. A trabajar diferentes niveles de energía en la expresión emocional.

La metodología es totalmente práctica, activa, participativa y cooperativa. No se realizan exámenes ni pruebas escritas.

PRESENTACIÓN DE EMPRESA Y DISEÑO
DE
MODELOS DE NEGOCIO

¿Por qué estudiar EMPRESA Y DISEÑO DE MODELOS DE NEGOCIO en 2º de Bachillerato?



a) Porque **te interesa el mundo de la empresa**, el mundo de los negocios, la Economía, el Derecho, las relaciones laborales.

b) Porque **te gustaría en un futuro trabajar para la administración** del Estado o en alguna gestoría privada, porque te haría ilusión tener algún día un negocio propio o trabajar en el negocio familiar innovándolo.

c) Porque **te sorprenderá saber que esta materia te será muy útil para acceder y estudiar grados universitarios** tan diversos como:
Ingenierías Industriales, Ingeniería Eléctrica y Electrónica (rama industrial), Ingeniería Mecánica Industrial, Ingeniería Química Industrial, Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Psicología, Periodismo, Comunicación Audiovisual, Historia, Turismo...y, por supuesto, en Administración y Dirección de Empresas, Finanzas, Contabilidad, Economía, Derecho y muchas más.



d) Porque, **tras el Bachillerato, estás pensando en realizar algún Ciclo Formativo de Grado Superior** y, en el segundo curso del mismo, te será muy útil haber estudiado esta materia pues te facilitará la realización de tu proyecto final de ciclo.

¿Qué se estudia , qué se trabaja, qué se aprende en esta materia?

La materia de Empresa y Diseño de Modelos de Negocio tiene como finalidad que el alumnado estudie y analice las respuestas a los problemas que se plantean en las empresas y conozca sus nuevas formas de administración y gestión, con un enfoque actualizado y, sobre todo, adaptado a la realidad, considerando que **la innovación es un factor clave** de su actividad y que, en muchos casos, determinará su supervivencia.

Esta materia persigue dos objetivos: **aproximar al alumnado al conocimiento de la empresa como catalizador del desarrollo económico**, destacando la innovación como un aspecto fundamental de la actividad empresarial e integrando los valores propios de la **responsabilidad social corporativa**; **y fomentar una cultura emprendedora** que potencie la **creatividad** y el **espíritu de innovación**, la **reflexión crítica** y la **toma de decisiones** fundamentadas para **diseñar un modelo de negocio y analizar su posible viabilidad**.

¿Cómo se organiza esta materia?

LA MATERIA GIRA ALREDEDOR DE LA ELABORACIÓN DE UN PLAN DE EMPRESA POR PARTE DEL ALUMNADO.

Este objetivo se logra, pasando por cuatro fases:

La primera, se centra en conocer el origen de un proyecto empresarial:

la persona que arriesga y lleva a cabo la actividad, dentro de un contexto de responsabilidad social, de igualdad e inclusión, teniendo en cuenta el entorno, y siendo consciente de las tendencias cambiantes y de la importancia de poner el foco en la innovación como factor clave.

La segunda orientada al análisis de las diferentes áreas funcionales de la empresa, enmarcadas en el concepto de modelo de negocio, que comprenden los ejes fundamentales que sustentan cualquier empresa, desde posturas más tradicionales a otras más innovadoras.

La tercera incluye, por un lado, el estudio de patrones de modelos de negocio y se dirige a ofrecer al alumnado ejemplos vigentes que pueden servir como fuente inspiradora para otras propuestas que generen valor y se adapten a nuevos contextos; y por otro, presenta aquellos recursos y herramientas que ofrecen mayores posibilidades creativas y de innovación y que pueden ser aplicados en las diferentes fases del proceso.

Por último, en la cuarta fase, se aplican herramientas de análisis empresarial para determinar la viabilidad del proyecto. Incluye el análisis de las cuentas anuales con la finalidad de redactar un plan de empresa básico dentro de un contexto determinado.

De esta forma, tras una investigación sobre los ejes que sustentan el modelo de negocio de una empresa, y el debate de cuestiones relativas a la responsabilidad social corporativa, la inclusión o el papel de la mujer a la hora de emprender, se podrá diseñar un modelo de negocio aplicado a una situación concreta, utilizando las diferentes herramientas recogidas en los saberes de esta materia. A partir de ahí, se valida el modelo de negocio, valorando su viabilidad y se proponen soluciones a los desequilibrios encontrados.



De este modo, el alumnado se convierte en el protagonista del proceso de toma de decisiones y dispondrá de la información necesaria para redactar y comunicar un plan de empresa básico.