



3º E.S.O.

3º E S O	MATERIAS PARA TODOS	EXPLICACIÓN
	Tecnología y Digitalización (todos los alumnos 2 horas en 3º de la ESO)	Esta asignatura pretende que los alumnos observen en su entorno los objetos y los avances que les rodean y vean en ellos el resultado de un proceso que abarca la ciencia y la técnica, el pensamiento científico y las habilidades prácticas. Se amplían contenidos que se vieron en 1º de ESO y los contenidos por bloques son: 1 Procesos de resolución de problemas tecnológicos, 2 Expresión y comunicación técnica, 3 Materiales de uso técnico, 4 Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas, 5. Tecnología de la información y la comunicación
	MATERIAS PARA TODOS (ELEGIR 1)	EXPLICACIÓN (3 horas semanales)
	Educación Plástica y Visual	Tiene como finalidad desarrollar las capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales y audiovisuales para comprender la realidad. El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados: “saber ver” para comprender y “saber hacer” para expresarse. Se amplían contenidos que se vieron en 1º de ESO y los contenidos por bloques son: Expresión plástica, Comunicación audiovisual y Dibujo Técnico. Muy aconsejable para los alumnos interesados en Bachilleratos de Artes y/o de Ciencias y en carreras como Ingenierías y Arquitectura
Música	Es una materia que favorece el desarrollo integral de los individuos, interviene en su formación emocional e intelectual, a través del conocimiento del hecho musical como manifestación cultural e histórica y contribuye al afianzamiento de una postura abierta, reflexiva y crítica. Es una continuación de la materia de 2º de la ESO, tanto en cuanto a la metodología como a los criterios de evaluación y calificación. Los bloques de contenidos son: Interpretación y creación, Escucha, Contextos musicales y culturales y Música y tecnologías.	

3º ESO

MATERIAS OPTATIVAS	EXPLICACIÓN (2 horas semanales)
Segunda lengua Extranjera Alemán o Francés	Su finalidad es que el alumnado pueda desarrollar en un segundo idioma las competencias del currículo para desenvolverse en dicho idioma de una forma sencilla pero con suficiencia, en las situaciones más habituales en que puede encontrarse en los ámbitos personal, público, educativo y ocupacional. Los bloques de contenidos se centran en la comprensión y expresión oral y escrita.
Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial	Su finalidad es formar futuros ciudadanos emprendedores, fomentar el espíritu emprendedor y la cultura económica y financiera en los alumnos, preparándoles para afrontar los retos personales, profesionales y sociales en una sociedad en constante cambio, a la cual han de adaptarse permanentemente. Esta materia ayuda a la sociedad a reducir el desempleo y la exclusión social y a mejorar la competitividad y el progreso económico. Los bloques de contenidos en los que se estructura la asignatura son: Autonomía personal, liderazgo e innovación, Proyecto de empresa, Finanzas
Control y Robótica	Esta materia, engloba todos los pasos necesarios para resolver un problema tecnológico real, abarcando el diseño, la fabricación y el montaje de un robot, los cuales se complementan con la elaboración del programa informático que permite el control del mismo. Los bloques de contenidos son: Sistemas Automáticos de control, Fundamentos de robótica, Programación y control, Proyectos de robótica.
Taller de Expresión Musical	Esta asignatura puede cursarla cualquier alumno, haya escogido o no Música como asignatura específica optativa en 3º ESO. Tiene un carácter exclusivamente práctico. Se consigue una evaluación positiva de la materia con la realización de las actividades musicales <u>en el aula</u> (interpretación vocal, instrumental, movimiento, informática musical, montajes audiovisuales).

MATERIAS OPTATIVAS	EXPLICACIÓN (2 horas semanales)
Resolución de Problemas	<p>Esta materia está dirigida a aquellos alumnos que quieran profundizar en la línea de planteamiento de problemas, diseño y planificación de estrategias de resolución, flexibilidad en la obtención de las soluciones, generalización de los resultados... A lo largo del curso, el alumno debe mejorar sus destrezas en seleccionar conceptos, métodos y técnicas de aplicación en problemas de todo tipo, utilizando su competencia matemática de manera ágil y natural.</p> <p>La metodología ha de estar centrada en el desarrollo y adquisición por parte del alumnado de destrezas de resolución de problemas y las propuestas de trabajo estarán centradas en la realidad próxima al alumnado, poniendo en relación las matemáticas con otras disciplinas científicas que hacen uso de ellas para realizar sus investigaciones. Hay que destacar la importancia de desarrollar el trabajo colaborativo a la hora de resolver problemas, ya que es la forma más habitual de trabajo en la sociedad actual.</p> <p>La evaluación de estos alumnos se realizará, fundamentalmente, a partir del trabajo realizado directamente en clase y pruebas objetivas de los temas trabajados. Las pruebas objetivas representarán la mitad de la calificación total.</p>
TALLER DE ARTES PLÁSTICAS	<p>Los contenidos de Taller de Artes Plásticas se estructuran en cuatro bloques, a saber:</p> <ul style="list-style-type: none">A. El proyecto creativo. <p>Estrategias, factores, fases y secuenciación de un proyecto para poder sacarle el máximo partido a la creatividad, así como la organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none">B. Técnicas de expresión bidimensionales. <p>Abanico de técnicas de trabajo en dos dimensiones, en relación con los materiales de trabajo más adecuados, que permitan buscar diferentes soluciones plásticas al planteamiento de cada proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none">C. Técnicas de expresión tridimensionales. <p>Abanico de técnicas de trabajo en tres dimensiones, en relación con los materiales de trabajo más adecuados, que permitan buscar diferentes soluciones plásticas al planteamiento de cada proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none">D. Técnicas digitales aplicables para la expresión artística. <p>Conocimientos y familiarización con los recursos digitales de creación y tratamiento de imágenes para aplicar a proyectos de diseño y audiovisuales.</p> <p>*Se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.</p>

Departamento de Orientación

Conocimiento de Lengua

(A propuesta Equipo docente pero no obligatoria para el alumno)

Está, orientada, prioritariamente, al refuerzo de las capacidades básicas de los alumnos con dificultades en el manejo de la lengua; este objetivo plantea propuestas de trabajo sencillas cuyo fin último es la consecución de los contenidos fijados para la materia de Lengua Castellana y Literatura en 3º curso de la ESO.

El Departamento ofertará esta materia a los alumnos que no promocionan y a los alumnos que promocionan sin superar la asignatura del curso anterior.

Conocimiento de Matemáticas

(A propuesta Equipo docente pero no obligatoria para el alumno)

Algunos alumnos, durante la ESO, tienen dificultades en la materia de Matemáticas y necesitan, por tanto, reforzar gran parte de los aspectos básicos para adquirir las competencias del currículo. Esta materia está dirigida tanto a la opción de matemáticas académicas como aplicadas, con el objeto de reforzarla, intentando afianzar los conocimientos fundamentales de la materia de referencia a lo largo del curso.

Aunque tiene un currículum propio, su secuenciación y la temporalización será la misma que en la asignatura de Matemáticas. La evaluación de estos alumnos se realizará, fundamentalmente, a partir del trabajo realizado directamente en clase y pruebas objetivas de los temas trabajados. Las pruebas objetivas representarán la mitad de la calificación total.

El Departamento ofertará esta materia a los alumnos que no promocionan y a los alumnos que promocionan sin superar la asignatura del curso anterior.

En 3º de ESO, se debe fomentar que el alumno adquiera más agilidad y autonomía en el uso del lenguaje matemático y en el proceso de resolución de problemas, de forma que afiance la capacidad de abstracción necesaria para alcanzar los objetivos curriculares de la materia. Se pretenderá facilitar la superación de la materia de matemáticas de este nivel o de cursos anteriores.