

## MATERIAS A ELEGIR EN 3º DE ESO:

### **1 MATERIA** (3h) a elegir entre:

- Música.
- Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

### **1 MATERIA OPTATIVA** (2h) a elegir entre:

- Conocimiento del Lenguaje. (A propuesta del centro).
- Conocimiento de Matemáticas. (A propuesta del centro).
- Control y Robótica.
- Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial.
- Resolución de Problemas.
- Segunda Lengua Extranjera (Francés).
- Taller de Artes Plásticas.
- Taller de Expresión Musical.

### INFORMACIÓN SOBRE ALGUNAS DE LAS MATERIAS A ELEGIR:

DEPARTAMENTO	MÚSICA
Materia y curso	MÚSICA 3º ESO
Información relevante	<p>Si disfrutas con cualquier tipo de música, si quieres saber lo que significa cada melodía que escuchas, si te interesa el origen la música que escuchas hoy en día...esta es tu asignatura.</p> <p>¿QUÉ SE ESTUDIA? El contenido principal de esta materia, es la h<sup>a</sup> de la música, desde la Edad Media hasta nuestros días. El objetivo es entender cómo la música ha ido cambiando a lo largo del tiempo según los gustos y necesidades del público de cada momento.</p> <p>¿CÓMO SE TRABAJA? Siempre se relacionará la música de las diferentes etapas con la música y artistas actuales, mediante interpretaciones instrumentales, proyectos de investigación y visionados de videos ilustrativos.</p> <p>¿QUÉ TE APORTARÁ? Esta asignatura te aportará los conocimientos básicos que te serán útiles si realizas cualquier estudio relacionado con la música, pero también si estudias, periodismo, marketing y publicidad, producción de proyectos audiovisuales, event planning,..</p> <p>Además de todos los beneficios que se extraen de la escucha y práctica de la música: emocionales, intelectuales y de refuerzo de la autoestima.</p>

DEPARTAMENTO	DIBUJO
Materia y curso	Educación Plástica Visual y Audiovisual
Información relevante	<p>¿Alguna vez te has parado a pensar que todo lo que nos rodea está detrás de un creativo o diseñador? En esta materia se tratará de dar respuesta a las necesidades sociales desde un punto de vista de práctico y estético.</p> <p>¿QUÉ SE ESTUDIA? El temario se divide en cuatro bloques de contenidos: Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>¿CÓMO SE TRABAJA? Se trabaja de forma práctica a partir de la elaboración de proyectos que se <b>desarrollarán</b> después de una explicación teórica de los contenidos.</p>

	<p><b>¿QUÉ TE APORTARÁ?</b></p> <p>Esta asignatura te aportará <b>conocimientos sobre el mundo</b> creativo (artístico y audiovisual), presente en todo lo que nos rodea de nuestra sociedad. Tendrás una base para acceder con ciertos conocimientos a:</p> <p>Ciclos formativos relacionados con la imagen, diseño, estética, <b>fabricación mecánica</b>, desarrollos técnicos, etc.</p> <p>Bachillerato en la modalidad de Ciencias y Tecnología</p> <p>Carreras universitarias del ámbito Técnico (arquitectura) e ingenierías, marketing y diseño, Bellas artes, etc.</p>
--	---

<b>DEPARTAMENTO</b>	<b>TECNOLOGÍA</b>
<b>Materia y curso</b>	<b>3º ESO CONTROL Y ROBÓTICA</b>
<b>Información relevante</b>	<p><b>¿QUÉ SE ESTUDIA?</b></p> <p>El temario se divide en varias situaciones de aprendizaje (SA):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SA 1: Sistemas automáticos de control. Tipos de sistemas de control.</li> <li>• SA 2: Origen y evolución de la robótica. Arquitectura de un robot.</li> <li>• SA 3: Tipos de sensores. Actuadores.</li> <li>• SA 4: Características técnicas y funcionamiento. Circuitos típicos para actuadores.</li> <li>• SA 5: Características de la unidad de control compatible con hardware y software libres.</li> <li>• SA 6: Tipos de entradas y salidas (analógicas y digitales). Comunicación con el ordenador y otros dispositivos digitales.</li> <li>• SA 7: Concepto de programa. Lenguajes de programación.</li> <li>• SA 8: Software de control a través de programación visual con bloques.</li> <li>• SA 9: Software libre de control a través de lenguaje textual de programación por código.</li> <li>• SA 10: Proceso de subida del programa de software a la unidad de control.</li> </ul> <p><b>¿CÓMO SE TRABAJA?</b></p> <p>Se trabaja mediante prácticas con Scratch y Arduino, las cuales se desarrollan después de una pequeña introducción teórica. En las prácticas se desarrollan juegos mediante programación por bloques.</p> <p><b>¿QUÉ TE APORTARÁ?</b></p> <p>Esta asignatura te aportará conocimientos sobre el funcionamiento de multitud de sistemas automáticos que son cada vez más frecuentes en nuestra sociedad. Tendrás una base para acceder con ciertos conocimientos a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciclos formativos relacionados con la electricidad, electrónica, fabricación mecánica, mantenimiento industrial, etc.</li> <li>• Bachillerato en la modalidad de Ciencias y Tecnología</li> <li>• Carreras universitarias del ámbito científico e ingenierías.</li> </ul>

<b>DEPARTAMENTO</b>	<b>ECONOMÍA</b>
<b>Materia y curso</b>	<b>IAEE 3º ESO</b>
<b>Información relevante</b>	<p>¿Alguna vez te has parado a pensar que todo lo que consumes tiene detrás un negocio creado para cubrir las necesidades que tiene la sociedad? ¿Qué surgió antes, la necesidad o el producto? En esta materia veremos cómo nace el emprendimiento y las cualidades y habilidades que tienen aquellos que lo llevan a cabo, los emprendedores. Desde la creatividad hasta la resiliencia y el trabajo en equipo, aprenderás cómo estas habilidades pueden guiarte no solo en el ámbito empresarial, sino en cualquier aspecto de tu vida.</p>

No podemos conocer el mundo empresarial sin hablar de cómo se relacionan las empresas con los consumidores y el sector público, nos adentraremos en el mundo del dinero como base de los intercambios, explorando productos financieros y descubriendo la importancia de elaborar un presupuesto empresarial y personal.

Por último, veremos la responsabilidad que tanto consumidores como empresas tienen hacia la sociedad y el medio ambiente. Aprenderás a tomar decisiones de consumo conscientes y descubrirás cómo las empresas pueden tener un impacto positivo en la sociedad a través de prácticas sostenibles y socialmente responsables.

**¡Descubre todo lo que puede esconder el mundo empresarial y económico en nuestra asignatura de Iniciativa a la Actividad Económica y Empresarial!**

<b>DEPARTAMENTO</b>	<b>FRANCÉS</b>
<b>Materia y curso</b>	ESO Y BACHILLERATO
<b>Información relevante</b>	La metodología es la misma en todos los cursos. Se utiliza tanto el libro como el cuaderno digital para aprender los contenidos marcados en el currículo oficial. Además de esto, se intenta acercar al alumnado a la cultura francófona a través del visionado de películas, asistencia a alguna obra de teatro, algún concurso, taller de crêpes, viaje a Francia etc. Se intenta que el aprendizaje de un nuevo idioma sea provechoso para ellos a la vez que divertido.