

CONOCIMIENTO DE MATEMÁTICAS:

Está dirigida a alumnos que presentan dificultades de aprendizaje: consecuentemente es considerada como una materia de refuerzo. Se actúa en coordinación con el profesor que imparte la materia de Matemáticas y se determina conjuntamente el refuerzo más conveniente en cada periodo de la evaluación y a cada contenido curricular que se imparta.

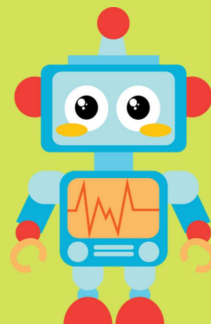
No es una optativa de libre elección, es decir, la cursarán los alumnos con necesidades de refuerzo en la materia a consideración del equipo directivo, el equipo docente y orientación.

La asignatura constará de 2 horas semanales y será evaluada trimestralmente mediante la valoración del trabajo diario del alumno en las tareas que se planteen a lo largo del desarrollo de la asignatura.

3º ESO DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

CONTROL Y ROBOTICA

Con esta materia nos planteamos los pasos necesarios para resolver un problema tecnológico: diseño, fabricación y montaje de un robot, que finalmente será controlado mediante un programa informático

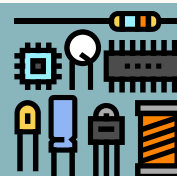


CONTENIDOS

1 SISTEMAS AUTOMÁTICOS DE CONTROL

A partir de principios básicos de electrónica, comprender los tipos de sistemas de control y los componentes que lo forman

2 ROBÓTICA



Conocer los componentes electrónicos que utilizan los sensores y actuadores del robot para realizar sus funciones, así como, el funcionamiento de la unidad de control.

3 PROGRAMACIÓN Y CONTROL

aprender a programar por diagramas de bloques, y también por código de lenguaje de alto nivel, para poder gobernar el comportamiento de un robot



4 PROYECTO DE ROBÓTICA

Utilizar el Método de Proyectos para diseñar y construir un robot en equipo



EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

3º ESO

¿POR QUÉ ELEGIRLA?

- Se aprende a apreciar y a disfrutar de las diversas manifestaciones culturales y artísticas.
- Se desarrolla la creatividad indagando en el proceso creativo.
- Proporciona las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los acontecimientos del entorno más próximo.

SE ORGANIZA EN CUATRO BLOQUES

A) Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

B) La expresión gráfica. Elementos formales de la imagen.

C) Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

D) Imagen y comunicación visual y audiovisual.

¿CÓMO LO CONSEGUIREMOS?

- Estudiando las diferentes manifestaciones artísticas.
- Aprendiendo a desarrollar un proyecto artístico (individual o en grupo).
- Practicando y experimentando con diferentes materiales y técnicas.

¿Por qué aprender francés?



1. **Una lengua hablada en los cinco continentes.** Más de 200 millones de personas hablan francés en los cinco continentes.

2. **La lengua de la cultura.** El francés es la lengua internacional de la cocina, la moda, el teatro y la arquitectura. También te permite acceder, en versión original, a los grandes textos de la literatura francesa.

3. **Una lengua para entrar en el mercado laboral internacional.** Hablar un segundo idioma nos abre la puerta a muchas oportunidades personales y profesionales y nos da la posibilidad de vivir, estudiar o trabajar en el extranjero (Intercambios, proyectos Erasmus, E-Twinning)

4. **Una lengua para viajar.** Francia es uno de los países más visitados del mundo.



5. **Lengua de las relaciones internacionales.** El francés es la lengua de las tres ciudades sede de las instituciones europeas: Estrasburgo, Bruselas y Luxemburgo.

6. **Una lengua para abrirse al mundo.** Conocer otro idioma te ayudará a deshacerte de prejuicios y estereotipos. Comprender el francés contribuye al enriquecimiento personal y al desarrollo de la competencia comunicativa intercultural. La sensación de logro al comunicarnos en otro idioma mejora nuestra autoestima.

INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL 3º DE LA ESO

Seguro que con frecuencia escuchas términos tales como:

“equipo de trabajo”, “emprendedor”, “rol”, “entrevista”, “líder”, “habilidades sociales”, “encuesta”, “intereses”, “ahorro” ...

PERO... ¿Sabrías decir qué son?

En esta asignatura, aprenderás esto y mucho más...

¡ADELANTE!

La finalidad de esta materia 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

Esta materia ayuda a la sociedad a reducir el desempleo y la exclusión social y a mejorar la competitividad y el progreso económico.



MÚSICA 3º ESO

¿POR QUÉ ESTUDIAR MÚSICA?

🎵 ¡Porque la música está en todas partes! En el cine, los videojuegos, las redes sociales y hasta en tu día a día. Aprender música te ayuda a:

- ✓ Desarrollar la creatividad y la expresión.
- ✓ Trabajar en equipo y ganar confianza en ti mismo.
- ✓ Mejorar la concentración y la memoria.
- ✓ Disfrutar mientras aprendes algo nuevo.



¿QUÉ ESTUDIAREMOS Y COMO LO ESTUDIAREMOS?:

Estudiaremos la evolución de la música desde los orígenes hasta nuestros días, de una manera amena y didáctica. Tocaremos instrumentos, editaremos y modificaremos partituras según la creatividad e imaginación de cada uno, grabaremos stop motion, cortometrajes y crearemos nuestra propia música con editores de partituras. Analizaremos las canciones y haremos podcast para trabajar en la radio de nuestro instituto.

Interpretación:

Tocar instrumentos como ukelele, flauta, teclado, percusión.....

Canto y ritmo:

Aprender canciones, improvisar y jugar con la voz

Tecnología musical:

Crear bases y editar música con apps y programas.

Música y medios:

Analizar la música en el cine, videojuegos y publicidad.

Musicales:

Creación de musicales: Todo lo relacionado con la puesta en escena

ES RECOMENDABLE CURSAR ESTA MATERIA PARA CONTINUAR EN EL SIGUIENTE ITINERARIO ACADÉMICO:

- 4º ESO Humanidades y Ciencias Sociales
- Bachillerato de artes
- FP de Imagen y sonido
- Estudios profesionales de música en el conservatorio
- Grado en Historia y Ciencias de la música

- Grado en magisterio musical

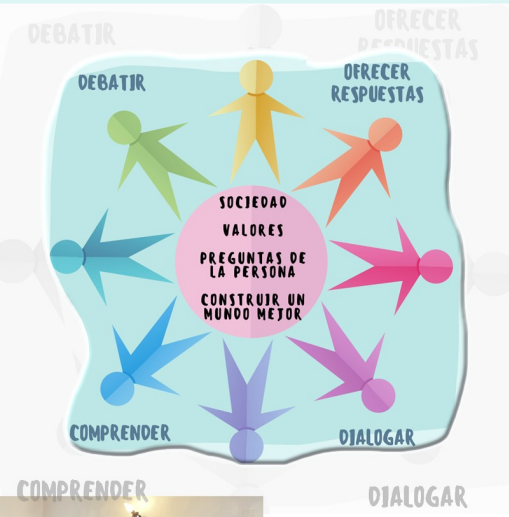
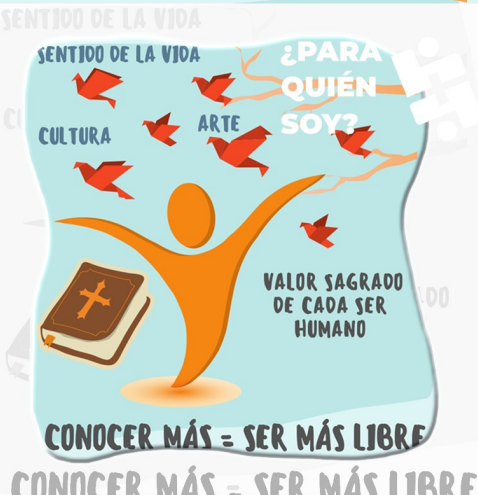
#ReliEsMás

@ninesdit

ES TU LIBERTAD PARA ELEGIR

UNA VISIÓN PLURAL DE LA SOCIEDAD

NO MIDE TU FE, SINO TU CONOCIMIENTO



Caritas

FOMENTA EL RESPETO Y LA TOLERANCIA

APORTA VALORES HUMANOS ESENCIALES

AYUDA A COMPRENDER EL MUNDO EN EL QUE VIVIMOS



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS 3º ESO:

Esta asignatura va dirigida a aquellos alumnos que muestran especial interés en las matemáticas, que les gusta “pensar”, muestran curiosidad por desafíos matemáticos, etc... aquí trataremos de dar respuesta a ese interés, estimularlo y potenciarlo presentando actividades y herramientas que les ayudarán a descubrir tanto su potencia como su belleza (unos estarán más relacionados con la geometría, otros con las gráficas, con la probabilidad, los juegos de estrategia...).

No está destinada para aquellos alumnos que presentan dificultades de aprendizaje en Matemáticas, (para ello contamos con la asignatura Conocimiento de Matemáticas)

Se trata de profundizar en las cuestiones matemáticas ya estudiadas en clase, centrándose, más que en la repetición de conceptos y aplicación de fórmulas, en la resolución de problemas. Esta materia no supone una ampliación de los contenidos de Matemáticas estudiados en tercero, sino la profundización de conocimientos adquiridos.

Se trata de plantear a los alumnos situaciones interesantes que les obliguen a movilizar los recursos que ya poseen, los contenidos que no saben utilizar; algo que precisa más tiempo del que se dispone para una clase ordinaria.

La asignatura constará de 2 horas semanales y será evaluada trimestralmente mediante la valoración del trabajo diario del alumno en las tareas que se planteen a lo largo del desarrollo de la asignatura.

TALLER DE ARTE

OBJETIVO

- Emocionar
- Crear
- Expresar
- Comunicar

01

Aumentar y complementar la formación artística y cultural del alumno para facilitar la expresión de sus emociones y de su sensibilidad mediante el uso de los lenguajes artísticos.

02

¿CÓMO LO CONSEGUIMOS?

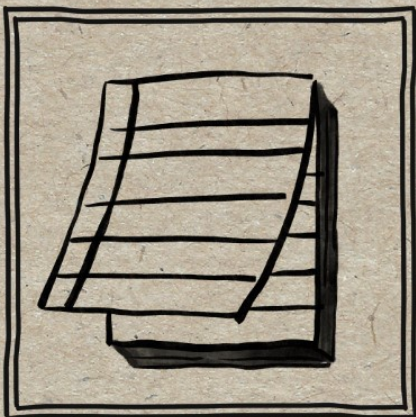
- Aprendiendo a desarrollar un proyecto artístico (individual o en grupo).
- Practicando y experimentando con diferentes materiales y técnicas bidimensionales y tridimensionales.
- Utilizando técnicas digitales aplicables a la expresión artística.



03

¿CON QUÉ CONTENIDOS?

1. El proyecto creativo: fases del proceso creativo.
2. Técnicas de expresión bidimensionales.
 - a) Soportes, materiales y papeles.
 - b) Técnicas pictóricas secas, húmedas y técnicas mixtas. El mural y el grafiti.
 - c) Técnicas de grabado y estampación.
 - d) El diseño, áreas de aplicación del diseño y diseño gráfico.
3. Técnicas de expresión tridimensionales. Soportes, herramientas y utensilios. Técnicas escultóricas. Técnicas aditivas y sustractivas. Maquetas. Corrientes artísticas: Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación.
4. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.



TALLER EXPRESIÓN MUSICAL 3º ESO

¿POR QUÉ ELEGIR ESTE TALLER?

En esta asignatura sin libro de texto y sin exámenes teóricos, trataremos la Música en el cine, los musicales, la música y su interpretación, la literatura, la informática musical y crearemos nuestra propia compañía de espectáculos.



¿A QUIÉN VA DIRIGIDA?

Válida para cualquier tipo de alumno. No se necesitan conocimientos avanzados de música.

Aumentar tus estudios musicales. Prepararte para el Bachillerato de Artes y FP de Imagen y Sonido. Tener un mayor criterio histórico y artístico para mejorar en otras materias (Historia, Literatura, Filosofía, Ed. Física). Comenzar a usar las TIC con programas informáticos aplicados a la música. Aprender a expresarte en público (hablando, cantando, recitando, actuando).

¿QUÉ HAREMOS?

Interpretación

Elige qué instrumento quieres aprender: ukelele, guitarra, flauta, teclado, percusión.....

Canto y ritmo:

Aprender canciones, improvisar y jugar con la voz. Interpreta a tu personaje favorito

Tecnología musical:

Crear bases y editar música con apps y programas. Utilización de equipos de sonido y Dj. Poner música a una obra

Música y medios:

La música al servicio de otros lenguajes: corporal, teatral, cinematográfico, radiofónico, publicitario. Análisis de la música utilizada en diferentes tipos de espectáculos y producciones audiovisuales. Utilización equipo de radio.

Musicales:

Creación de musicales: Todo lo relacionado con la puesta en escena

ES RECOMENDABLE CURSAR ESTA MATERIA PARA CONTINUAR EN EL SIGUIENTE ITINERARIO ACADÉMICO:

- 4º ESO Humanidades y Ciencias Sociales
- Bachillerato de artes
- FP de Imagen y sonido
- Estudios profesionales de música en el conservatorio
- Grado en Historia y Ciencias de la música
- Grado en magisterio musical