



Asignatura: Computación Y Robótica Nivel:3º ESO

Breve descripción sobre qué trata la asignatura

Se pretende, dentro de un entorno práctico, iniciar al alumnado en el mundo de la programación con el objeto de aplicar, a lo largo de la secundaria, los conocimientos adquiridos en el diseño, desarrollo y programación de un robot Arduino.

Va dirigida a un alumnado con un **perfil técnico** muy definido y una clara vocación orientada a las ciencias en general y la ingeniería en particular.

Los contenidos que se van a tratar

-Lenguaje de programación Visualino: Partiendo de todos los conocimientos adquiridos en 1º y 2º de Scratch, se pretende profundizar en la programación de los robots mBot, a través del lenguaje de programación mBlock (similar a Scratch).

-Introducción al diseño en 3D: Se pretende que el alumnado se familiarice con las técnicas de diseño de elementos en 3D, que le permitan desarrollar y crear objetos sencillos con las impresoras 3D que dispone el centro.

La metodología que se va a emplear

Cada alumno dispondrá de un ordenador, con el que podrá ir adquiriendo poco a poco los conocimientos necesarios para ir desarrollando y programando los ejercicios propuestos, a lo largo de pequeñas prácticas, hasta una práctica final.

Y cómo se va a evaluar.

Se valorará el trabajo diario, mediante el desarrollo de los distintos ejercicios propuestos, las prácticas finales, y a través de exámenes prácticos donde se evaluarán todos los conocimientos adquiridos.



Asignatura: Música Nivel: 3º ESO

Breve descripción sobre qué trata la asignatura

El desarrollo de las habilidades implicadas en la práctica musical favorece la potenciación de destrezas y actitudes que contribuyen al aprendizaje global del alumno. El ejercicio de la memoria auditiva, la concentración, el trabajo de habilidades motoras, el desarrollo de las capacidades de percepción y de expresión musical, la utilización de formas de pensamiento y de un lenguaje no verbal, la potenciación de la consideración personal como resultado de recompensas inmediatas al trabajo de interpretación musical, etcétera, suponen, de hecho, una aportación sustancial muy importante al desarrollo cognitivo del alumno.

El **Taller de música** responde a este planteamiento poniendo como eje de la materia el hacer música en grupo. Su finalidad no es estudiar o ampliar conceptos musicales básicos, sino la adquisición progresiva de destrezas y recursos para hacer música, vivida como experiencia enriquecedora individual y colectivamente.

Los contenidos que se van a tratar

Los contenidos del Taller se articulan en tres bloques que corresponden a los tres ámbitos presentes en cualquier práctica musical:

- La interpretación, es decir, el hacer música en el aula para poder expresarse con la voz, los instrumentos y el movimiento y la danza, lo cual implica el aprendizaje y desarrollo de unas determinadas habilidades técnicas.
- La creación, que se refiere a la adquisición de recursos de exploración y construcción musical para el desarrollo de la expresión musical tanto individual como colectiva.
- La práctica musical, entendida aquí como el conjunto de actitudes básicas necesarias para que las experiencias musicales puedan ser llevadas a cabo en el aula.

La metodología que se va a emplear

Desde el punto de vista metodológico, en sintonía con lo ya expuesto, el eje central de la actividad en el aula debe ser un proceso de enseñanza-aprendizaje activo, partiendo de la imitación como elemento primordial de los procesos de interpretación, hasta el aprendizaje por descubrimiento en los procesos de improvisación y creación. El juego (juegos musicales) tiene que ser un punto de partida fundamental en la actividad del aula, como reflejo de las características de la experiencia musical: Participación, asunción de reglas, metas claras, intercambio de roles y desarrollo creativo.

Y cómo se va a evaluar.

Interpretación y creación: Prueba vocal e instrumental.

Escucha: Ejercicios de audiciones en el cuaderno. Cuestionarios.

Contextos musicales y culturales: Cuaderno. Prueba teórica. Vocabulario musical en el cuaderno.

Música y tecnologías: Trabajo monográfico



Asignatura: Francés Segundo Idioma Nivel:3º ESO

Breve descripción sobre qué trata la asignatura

La comunicación en lenguas extranjeras tiene una importancia capital a nivel social y de enseñanza. El hecho de que formemos parte de la UE ha dado lugar a nuevas necesidades de formación en idiomas con el objetivo de asegurar las relaciones entre los países. El objetivo que se persigue es que nuestro alumnado aprenda a comunicarse en francés, desarrollando la competencia comunicativa. La lengua francesa ocupa un puesto importante entre los idiomas utilizados en España, para las relaciones internacionales y, sobre todo, los estudios de francés en nuestro país ocupan un lugar privilegiado, no sólo por ser Francia puente obligado para Europa, sino por ser país fronterizo. La enseñanza de francés es, pues, una faceta importante en la formación de nuestro alumnado. Una lengua extranjera no es sólo un sistema de signos y convenciones de diversos tipos (fonéticos, morfosintácticos y semánticos) sino también la manera de entender la realidad y codificarla, la expresión de una cultura y la manera de organizar las relaciones interpersonales. Ese bagaje cultural que lleva implícito el aprendizaje de una lengua permitirá al alumnado acercarse a otras formas de vida, a otras manifestaciones culturales, a otras costumbres y tradiciones, con las que el alumnado enriquecerá su campo de conocimientos, ampliará su visión de la realidad y le enseñará a ser receptivo y tolerante con lo diferente a lo propio.

Los contenidos que se van a tratar

Los contenidos, establecidos por ley, están agrupados en cuatro bloques, cada uno referido a una serie de habilidades lingüísticas a desarrollar para alcanzar las competencias por parte del alumnado:

1. Comprensión de textos orales en francés.
2. Producción de textos orales (expresión e interacción) en francés.
3. Comprensión de textos escritos en francés.
4. Producción de textos escritos (expresión e interacción) en francés.

La metodología que se va a emplear

Para impartir esta asignatura, se utilizarán los recursos necesarios para servir de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, por lo que se proporcionará todo el material que se pueda necesitar (libro de texto, fotocopias, Plataforma Moodle y otras plataformas educativas, juegos didácticos, recursos TIC, etc) Dichos recursos y actividades, deberán ser diseñadas para favorecer el dominio de la competencia lingüística a través de la realización de ejercicios variados. Asimismo, las actividades propuestas deben activar la curiosidad y el interés por el contenido que se va a tratar o la tarea que se va a realizar. Las actividades pues, deben ser motivadoras y responder a los intereses del alumnado y a la conexión con su entorno social y cultural. Siempre se usará una metodología activa, favorecedora de la interacción entre el alumnado y el profesorado.

Y cómo se va a evaluar.

Para la evaluación del alumnado matriculado en esta asignatura, se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación:

- Realización de pruebas objetivas para valorar el progreso del alumnado.
- Trabajo diario en clase: realización de tareas/actividades de clase.
- Cuaderno del alumnado, que deberá reflejar la realización de las tareas propuestas y su corrección, así como el seguimiento de las explicaciones del profesor/a.
- Observación directa del trabajo realizado por el alumnado. Se tendrá en cuenta la participación activa, el interés y el esfuerzo demostrados.



Asignatura: Oratoria y Debate Nivel: 3º ESO

Breve descripción sobre qué trata la asignatura

- ¿Te gusta opinar sobre temas actuales?
- ¿Te gusta expresarte y contar tus cosas a los demás?
- ¿Sientes que no te hacen caso y quieres que te escuchen?

Esta es tu asignatura.

Aprenderemos a expresarnos, a contar nuestras experiencias, a dar nuestra opinión sobre temas de actualidad y, en definitiva, a convencer.

Los contenidos que se van a tratar

Expresión y comprensión oral

La metodología que se va a emplear

Trabajaremos de forma activa en clase a través de proyectos colaborativos con el objetivo final de participar en torneos de debate tanto en clase, como en el centro o fuera del centro.

Y cómo se va a evaluar

La participación en clase es la base de la evaluación de la asignatura.
El desarrollo de los proyectos propuestos en clase y la presentación de estos proyectos será tenida en cuenta en la evaluación.



Asignatura: Cultura Clásica Nivel: 3º ESO

Breve descripción sobre qué trata la asignatura

¿Te gustan los mitos? ¿Quieres conocer el origen de nuestra cultura y nuestra lengua?

Esta es tu asignatura. Si quieres conocerte mejor, conoce tus raíces.

Conoceremos los mitos y los dioses de Grecia y Roma, las leyendas y las historias que son la base de nuestra cultura y nos acercaremos al origen de nuestra lengua.

Los contenidos que se van a tratar

- Conocer la mitología de Grecia y Roma
- Conocer sus grandes personajes (Alejandro Magno, César...)
- Conocer grandes ciudades (Atenas, Roma, Esparta, Pompeya...)
- Conocer sus construcciones (Templos, acueductos, termas...)
- Conocer su arte y literatura (Homero, Virgilio, Sófocles, Plauto...)
- Conocer sus costumbres (Educación, escritura...)

La metodología que se va a emplear

Trabajaremos de forma activa en clase a través de proyectos colaborativos con el objetivo final de conocer nuestras raíces para conocernos mejor.

Y cómo se va a evaluar

La participación en clase es la base de la evaluación de la asignatura.

El desarrollo de los proyectos propuestos en clase y la presentación de estos proyectos será tenida en cuenta en la evaluación.



Asignatura: Proyecto Interdisciplinar: Matemáticas TIC Nivel: 3º ESO

Breve descripción sobre qué trata la asignatura

El propósito de esta materia es presentar contenidos matemáticos de forma más visual e interactiva, relacionando **las Matemáticas con otros aspectos de la vida** para que resulten más accesibles y añadiendo un componente lúdico que las haga mucho más atractivas.

Los contenidos que se van a tratar

Con una herramienta como **Geogebra** podemos enseñar Matemáticas con las TICs incluyendo propuestas para **geometría, álgebra, funciones y gráficas o estadística y probabilidad**, así como otras propuestas transversales, interactivas y multimedia que ayudaran en el aula..

Se pretende que este programa y su potencial didáctico sean conocidos por el alumnado con el objetivo de ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje. De esta forma se pueden crear nuevos entornos de aprendizajes que permitan al alumnado no solo el desarrollo de su **competencia** matemática basada en ciencia y tecnología, sino también lingüística, digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor o conciencia y expresiones culturales

La metodología que se va a emplear

Proponemos el uso de Geogebra como herramienta para trabajar de una forma más dinámica y cercana. En líneas generales pretendemos llevar a cabo **prácticas** donde investigaremos como el alumnado trabaja las Matemáticas a partir de experiencias que llevaremos al aula utilizando Geogebra como material didáctico-tecnológico que nos permita ver y enseñar las Matemáticas con otros entornos alternativos y las posibilidades que nos ofrecen las Tics. Además se fomentará la representación y justificación de construcciones realizadas por el alumnado con el programa, de forma que nos sirvan de información acerca de posibles errores o dificultades Matemáticas.

Y cómo se va a evaluar

Se utilizarán diferentes **rúbricas** para evaluar las **prácticas** que se van a realizar durante el curso, evaluando la capacidad para argumentar de forma lógica así como el trabajo en equipo durante las horas de clase.