

INFORMACIÓN SOBRE MATERIAS DE 3º DE ESO

<https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/sistema-educativo/educacion-secundaria-obligatoria/educacion-secundaria-obligatoria-borrador-curriculo/anexo-iii-materias-educacion-secundaria-obligatoria>

La materia de Tecnología y digitalización pretende desarrollar una capacitación tecnológica que le permita entender los objetos técnicos que la rodean, su utilización y la resolución de problemas con espíritu innovador, así como el impacto de sus acciones en términos de sostenibilidad dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 2030). La materia complementa transversalmente a otras disciplinas, apoyando escenarios digitales de aprendizaje y analizando el conocimiento científico desde la simulación y construcción de prototipos tridimensionales. La resolución de problemas, la configuración y mantenimiento de equipos informáticos, la comunicación y difusión de ideas mediante herramientas digitales y una aproximación al pensamiento computacional, vertebran la materia, siempre bajo estrategias sostenibles, éticas e igualitarias, buscando la continuidad y ampliación de conocimientos en cursos sucesivos.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

Contenidos:

- A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis
- B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
- C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.
- D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

La materia de música persigue el fomento de la sensibilidad artística y la creatividad, contribuyendo al desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor del alumnado, transmitiéndole, a su vez, valores como el esfuerzo, la constancia, la disciplina, la autonomía, el espíritu crítico e innovador, favoreciendo su desarrollo integral como persona. Finalmente, la música colabora activamente en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, ofreciendo oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida, en consonancia con el Objetivo de Desarrollo Sostenible nº 4, adoptado por Naciones Unidas.

Contenidos:

- A Escucha y percepción
- B Interpretación, improvisación y creación escénica
- C Contextos y culturas

La finalidad del Conocimiento de las Matemáticas es dotar a los alumnos que tienen dificultades para gestionar su aprendizaje en la materia Matemáticas de las herramientas necesarias para superar con éxito dicha materia, adquiriendo las competencias específicas para poder resolver tareas, problemas e interpretar datos que les permitan desenvolverse en distintos contextos personales, académicos, laborales, culturales y sociales. Su importancia en el currículo reside fundamentalmente en que no todo el alumnado aprende al mismo ritmo, ni de la misma manera, atendiendo a la diversidad para que todos adquirieran las competencias clave de la etapa.

La finalidad de conocimiento de lenguaje es contribuir a mejorar el proceso de comprensión y expresión, tanto oral como escrito, de textos de diferente naturaleza y profundizar progresivamente en las dimensiones formales, funcionales y éticas de la lengua

La materia de Control y Robótica constituye la base para fomentar en el alumnado el pensamiento computacional, la programación de sistemas, la implementación de dichos programas en sistemas de control y, en definitiva, la robotización. Con esta materia, se pretende que el alumnado tome contacto con los sistemas de control y robótica de una forma sencilla y que conozca cómo los mismos se están imponiendo en todas las áreas de nuestra vida cotidiana. La materia contribuye a la formación para los retos del siglo XXI. Así, se abordan aspectos de automatización y robotización, partiendo de la programación de dichos sistemas, ampliando la interoperabilidad de los sistemas robotizados, haciendo de la interconectividad su hilo conductor.

Contenidos:

- A. Fundamentos de los sistemas automáticos de control.
- B. Fundamentos de electrónica aplicados a la robótica.
- C. Programación asociada a Control y Robótica.

La materia de **Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial** está planteada para cursar en tercer curso de educación secundaria obligatoria, procurando los siguientes resultados: en primer lugar, que el alumnado ponga en práctica habilidades emprendedoras para resolver retos sociales con impacto local, apostando por soluciones de consumo y producción responsable, siendo parte activa del paradigma de economía circular, promoviendo actos individuales que se asocien a la sostenibilidad. En segundo lugar, que el alumnado cuente con una educación financiera básica, que le proporcione un andamiaje sólido sobre el que construir sus experiencias financieras futuras, impulsando la toma racional de decisiones dentro de la realidad de este colectivo de ciudadanos mediante el desarrollo de un proyecto emprendedor vinculado con la economía local que tenga en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030.

Contenidos:

- A. Habilidades emprendedoras básicas.
- B. Finanzas básicas.
- C. Retos sociales a los que se enfrenta la ciudadanía global.

Los contenidos de Resolución de Problemas se estructuran en tres bloques, a saber:

El primer bloque, el proceso de resolución de problemas, tiene que ver con la gestión del proceso y las estrategias de resolución.

El segundo bloque, lógica y estrategia, vincula la resolución de problemas al estudio de estrategias ganadoras en los juegos y al razonamiento lógico.

El tercer y último bloque, modelos matemáticos, está pensado para llevar a cabo investigaciones y proyectos en los que se utilizan las matemáticas para resolver problemas reales o de otras disciplina.

El Taller de Artes Plásticas no pretende crear artistas, pero es el campo de cultivo ideal de la creatividad de nuestro alumnado, creatividad que debe cuidarse y asentarse como una de las competencias básicas que el resto de las áreas pueden utilizar para reforzar sus propios conocimientos, y que será imprescindible para desarrollar una sociedad que tendrá la capacidad de evolucionar y no se estancará en su progreso. La finalidad principal es desarrollar habilidades expresivas y comunicativas que permitan implementar el aprendizaje a través de la experiencia, mediante la aplicación de diversas técnicas gráfico-plásticas, usando los materiales cumpliendo los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Contenidos:

- A. El proyecto creativo.
- B. Técnicas de Expresión Bidimensionales.
- C. Técnicas de Expresión Tridimensionales.
- D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.

La enseñanza de Taller de Expresión Musical se concibe desde una perspectiva práctica, con el fin de procurar la adquisición progresiva de destrezas y recursos del alumnado para “hacer música” a partir de la creación y la interpretación de forma individual y en grupo. Esto posibilita el desarrollo de la personalidad del alumnado estimulando la socialización, la colaboración y el trabajo en equipo.

Contenidos:

- A. Técnica vocal, instrumental y de expresión corporal.
- B. Creación musical.
- C. Actitudes para la práctica e interpretación musical