

EXPLICACIÓN ASIGNATURAS 3º ESO

OPTATIVAS 3º ESO	<p style="text-align: center;">EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL</p> <p>La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales y audiovisuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales.</p>
	<p style="text-align: center;">TECNOLOGÍA</p> <p>La asignatura de Tecnología 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. Además las tecnologías de la información y la comunicación van a estar presentes en todo momento. No solamente a la hora del aprendizaje del manejo básico de las aplicaciones sino en la utilización práctica de software específico, simuladores, creación de documentación técnica de proyectos, búsqueda de información en Internet, presentaciones de contenidos y otras tareas en las que el uso del ordenador sea necesario.</p> <p><i>Más información en :</i> http://iesfranciscoginerdelosrios.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Tecnologia__3_LOMCE.pdf</p>
	<p style="text-align: center;">MÚSICA</p> <p>Estudio teórico de la historia de la música. Parte práctica: interpretación musical con los instrumentos del aula. Ritmos, melodías, conjuntos instrumentales, trabajo en grupo.</p>

CONTROL Y ROBÓTICA

Esta materia engloba todos los pasos necesarios para resolver un problema tecnológico real, abarcando el conjunto de actividades dirigidas al diseño, la fabricación y montaje de un robot, las cuales se complementan con la elaboración del programa informático que permita el control del mismo

Más información en :

http://iesfranciscoginerdelosrios.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Control_y_robotica.pdf

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

Esta materia tiene como finalidad aumentar y completar la formación artística y cultural del alumnado, contribuyendo a la expresión de su sensibilidad artística y a encauzar sus emociones a través de la obra plástica.

Los bloques de contenidos contemplan la papiroflexia, técnica pictórica seca y húmeda, técnicas escultórica, fotografía y el uso de ordenador, reciclaje y estampación, murales y grafitis, y diseño gráfico.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

La capacidad de afrontar con eficacia la resolución de problemas constituye una actividad fundamental en la formación académica de nuestro alumnado. Se trabaja en una línea consistente en experimentar, planificar, ejecutar el plan, seguir el dictado de la intuición, elaborar estrategias, ser perseverante pero también flexible, superar los bloqueos, desarrollar actitudes positivas y de autoconfianza, aprender del error, generalizar los resultados...

Los bloques de contenidos engloban: Matemáticas en la vida cotidiana, lógica y estrategia, modelos matemáticos.

INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL

Esta materia ayuda al conocimiento de quienes son los emprendedores, qué hacen y qué necesitan, pero también a aprender a responsabilizarse de su propia carrera y su camino personal de formación y, en suma, de sus decisiones clave en la vida.

Su finalidad es formar futuros ciudadanos emprendedores, fomentar el espíritu emprendedor y la cultura económica y financiera en los alumnos.

Los contenidos se estructuran en tres bloques temáticos:

- 1.- Autonomía personal, liderazgo e innovación
- 2.- Proyecto de empresa
- 3.- Finanzas

Para poner estos contenidos en práctica se realizará un proyecto empresarial por grupos que tendrá un peso muy importante a la hora de evaluar al alumno.

