OPTATIVA DE MÚSICA DE 3º ESO (DEPARTAMENTO DE MÚSICA)

La música de 3º ESO se plantea como una ampliación de la música de 2º ESO y con una metodología, como siempre, muy práctica.

Se trabajará una ampliación de los conocimientos de Lenguaje Musical, Contaminación Acústica, de la música culta (Barroco, Clasicismo, Romanticismo y añadiremos el Nacionalismo), de la música "actual" (Elvis, Beatles, Rolling, Michael Jackson, Madonna…), Música Canaria, Música de Bandas Sonoras (Star Wars, Superman, Jurassik Park,…).

La parte fundamental de la materia será, como se explicaba anteriormente, la práctica musical. Se tocarán diversas piezas en clase, se hará percusión corporal, improvisaciones, creaciones, se prepararán villancicos por Navidad, Murgas para carnavales,...

LA JEFA DEL DEPARTAMENTO DE MÚSICA,

Fdo.: Nayra Felipe Hernández

DEPARTAMENTOS DE DIBUJO

3º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

□ Esta materia prepara al alumnado para la comprensión y análisis del entorno social, cultural, natural y artístico.

□ Su finalidad será desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico-práctico de los lenguajes visuales y audiovisuales.

□ También se refuerza su capacidad creativa, el análisis crítico de las imágenes habituales del mundo cotidiano; y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural.

□ La materia persigue, por una parte, dotar al alumnado de los recursos necesarios para poder comprender, apreciar y juzgar el hecho visual y audiovisual: saber ver; y, por otra, poder expresarse a través del lenguaje gráfico-plástico, con la finalidad de comunicarse, producir y crear: saber hacer.

□ Saber ver implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de analizar, sintetizar y evaluar, de manera objetiva, razonada y crítica, la información visual recibida.

□ Saber hacer implica que el alumnado desarrolle una actitud de investigación, experimentación, producción y creación. Ha de ser capaz de realizar trabajos gráficos que le permitan expresarse, comunicarse y desplegar su propio potencial creativo.

CULTURA CLÁSICA - 3º ESO

Conviértete en un héroe/heroína de la Mitología Clásica mientras recorres el fascinante mundo de los antiguos griegos y romanos descubriendo la relación con nuestro mundo actual. Por el camino, tendrás que resolver enigmas y enfrentarte a monstruos y a los mismísimos dioses del Olimpo (Zeus, Neptuno, Afrodita, etc.) que te impedirán avanzar en tu aventura por conocer a dos de las civilizaciones más importantes de la Humanidad.

Con tu trabajo y esfuerzo, irás progresando por los diferentes niveles del Pase de Leyenda y desbloquearás premios y bonificaciones que te convertirán en un héroe/heroína como Ulises, Aquiles o Medea.

Porque en Cultura Clásica adoptarás el rol de un personaje que ingresa en una academia para héroes y heroínas. Vivirás una metodología de gamificación basada en los juegos y construirás tu propio aprendizaje a través de retos y misiones, tanto individuales como en grupo, que te proporcionarán puntos de experiencia (XP) para subir el nivel de tu personaje y conseguir la mejor nota posible.

¡TE ESPERAMOS EN LA ACADEMIA ODISEA!

Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial

En **Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial**, el alumno va a desarrollar cualidades personales, tales como autonomía, sentido crítico, motivación, fomento de la capacidad de liderazgo e innovación, etc., así como habilidades de dirección y negociación.

Esta materia incluye aspectos teóricos y prácticos que pretenden preparar a los jóvenes para desempeñar una ciudadanía participativa y responsable así como promover el desempeño profesional por la vía del emprendimiento. De esta forma, entre los contenidos que se desarrollan se incide en el autoconocimiento y la toma de decisiones vocacional, el conocimiento del concepto de emprendedor y sus características y funciones principales, además de los pasos a seguir para crear un negocio propio o contribuir a la innovación dentro de una organización.

TECNOLOGÍA 3º ESO

¿QUÉ SE ESTUDIA EN TECNOLOGÍA DE 3º ESO?

La asignatura de tecnología en 3º de la ESO es optativa. Esta asignatura multidisciplinar pretende ampliar conocimientos adquiridos por el alumnado en cursos anteriores, mostrar algunos de los últimos avances en el desarrollo tecnológico, ofrecer sus fundamentos científicos, practicar en el uso de herramientas y útiles, y en definitiva, interesar a los alumnos/as en la aplicación de las nuevas técnicas a la resolución de algunos de los problemas humanos.

¿QUÉ APRENDEREMOS?

En 3º de la ESO se desarrollarán los siguientes contenidos:

- **Proceso tecnológico**. Donde repasaremos el método de proyectos debido a su importancia en el campo de la tecnología.
- **Representación gráfica.** Aprenderás a elaborar documentación gráfica para la realización de un proyecto tecnológico mediante la interpretación y representación de bocetos, croquis, vistas y perspectivas de objetos aplicando criterios de normalización y escala
- **Electricidad.** Analizaremos el proceso de generación de energía eléctrica, a partir de diferentes fuentes de energía y diseñaremos, simularemos y construiremos circuitos eléctricos.
- **Mecanismos.** Aprenderás a manejar y simular los operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos en máquinas y sistemas cotidianos integrados en una estructura, para comprender su funcionamiento cómo se transforma o transmite el movimiento y la relación existente entre los distintos elementos presentes en una máquina.
- **Materiales plásticos**. Podrás conocer, analizar, describir y relacionar las propiedades y características de los materiales plásticos y su utilización en los objetos tecnológicos, con el fin de reconocer su estructura interna relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir. Veremos las técnicas de conformado más utilizadas.
- **Programación**. Se trabajará el desarrollo del pensamiento computacional con programas como Scratch, Mblock para introducirnos en el siguiente curso en Arduino y Robótica.

¿QUÉ METODOLOGÍA USAREMOS?

La asignatura se explica en el Aula específica de Tecnología, en el Taller se realizarán las prácticas de electricidad, etc. y se desarrollará el proyecto tecnológico.

Cada alumno dispondrá de un ordenador para realizar las prácticas y los ejercicios con los diferentes simuladores, realizando gran cantidad de actividades o ejercicios prácticos sobre sus contenidos.

¿PARA QUÉ ME SERVIRÁ?

Esta optativa te servirá para continuar con estudios superiores como puede ser un Bachillerato de Ciencias y Tecnológico, Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior. Además de poseer una cultura técnica para poder consumir tecnología con buen criterio.