



3º ESO SI NO

***SECCIÓN BILINGÜE: Cursarán 2 materias bilingües: Educación Plástica Visual y Audiovisual y Educación Física**

MATERIAS QUE CURSARÁ TODO EL ALUMNADO

Lengua Castellana y Literatura (4h)	Física y Química (2h)
Biología y Geología (2h)	Geografía e Historia (3h)
Matemáticas (4h)	Tecnología y Digitalización (2h)
Educación Física (2 h)	Educación en Valores Cívicos y Éticos (1 h)
Primera Lengua Extranjera (3h) INGLÉS X FRANCÉS <input type="checkbox"/>	

Elegir 1 (1h)

Religión Católica <input type="checkbox"/>	Religión Evangélica <input type="checkbox"/>	Alternativa <input type="checkbox"/>
--	--	--------------------------------------

Elegir 1 (3h)

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (3 h) <input type="checkbox"/>	Música (3 h) <input type="checkbox"/>
---	---------------------------------------

Elegir 1 (2h)

Numerar del 1 al 7 por orden de preferencia

SI NO ESTÁN NUMERADAS, SE ASIGNARÁN AQUELLAS QUE EL CENTRO CONSIDERE

En el caso que en alguna materia se supere el número máximo de alumnos, se aplicará el criterio aprobado por los órganos de gobierno del centro.

Segunda lengua extranjera FRANCÉS <input type="checkbox"/>	Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial <input type="checkbox"/>
Taller de Artes Plásticas <input type="checkbox"/>	Taller de Expresión Musical <input type="checkbox"/>
Conocimiento del lenguaje <input type="checkbox"/>	Control y Robótica (máx.20alumnos) <input type="checkbox"/>
Conocimiento de las matemáticas <input type="checkbox"/>	

OPTATIVAS DEL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO

La materia Tecnología y Digitalización en 3º ESO, es esencialmente práctica: resolución de problemas, construcción de prototipos tecnológicos (eléctricos, mecánicos, neumáticos, robóticos, etc.), uso de aplicaciones digitales para el diseño, la simulación, el dimensionado, la comunicación o la difusión de ideas.

CONTROL Y ROBÓTICA 3º ESO

Esta materia engloba todos los pasos necesarios para diseñar, la fabricar (impresión 3D) montar, programar en código Arduino un robot.

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 4º ESO

La materia de Tecnología y Digitalización en 4º ESO es una continuidad de la de 3º ESO, centrándose más en electrónica (analógica y digital) y en los distintos tipos de instalaciones.

PROGRAMACIÓN 4º ESO

La materia de Programación en 4º ESO se centra en el aprendizaje:

- Entornos de programación gráfica mediante bloques (Scratch, mBlock, appInventor).
- Lenguajes de programación mediante código (Arduino, Processing, OpenSCAD)

TIC 4º ESO

En la materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación de 4º ESO se trabajan distintos bloques:

- Hardware, Sistemas Operativos y Redes Informáticas.
- Seguridad y ética en la red. Redes sociales.
- Software básico: paquete ofimática (Word, Excel, Access, PowerPoint), tratamiento de imagen, audio y video.
- Creación y difusión de contenido online: presentaciones interactivas (Genially), sitios web (Google sites) y formularios.