

## DISTRIBUCIÓN DE MATERIAS de 3º ESO (LOMLOE)

MATERIAS		HORAS
<b>TRONCALES</b>	Geografía e Historia	3
	Lengua castellana y literatura	4
	Matemáticas	4
	Biología y Geología	3
	Física y Química	2
	Tecnología y Digitalización	2
	Primera Lengua Extranjera: Inglés	4
	Educación Física	2
	Música	2
	Religión / Atención Educativa	1
<b>OPTATIVAS</b>	Comunicación Audiovisual	2
	Cultura Clásica	
	Digitalización Creativa	
	Artes Escénicas y Danza	
	Emprendimiento Personal y Social	
	Segunda Lengua Extranjera: Francés	
	Tutoría	1
<b>TOTAL HORAS</b>		<b>30</b>

\* Aquellos alumnos que, a propuesta del equipo docente y con la conformidad de sus padres, presenten dificultades en la adquisición de la competencia lingüística en castellano que les impidan seguir con aprovechamiento sus aprendizajes, podrán cursar la materia de libre configuración autonómica de REFUERZO DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA en lugar de Segunda lengua Extranjera.

## INFORMACIÓN DE MATERIAS OPTATIVAS

### COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

La materia supone un complemento, una continuidad y una ampliación de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, como un espacio para reflexionar sobre la experimentación cinematográfica a través del uso y la manipulación de recursos audiovisuales y multimedia.

Los saberes básicos de la materia se estructuran en los siguientes bloques de saberes:

- El mundo audiovisual. Origen y elementos configuradores. En este bloque se realiza una aproximación a los orígenes del mundo audiovisual y se estudia cada uno de los elementos que conforman este proceso comunicativo, entendiéndose como elementos los propios aspectos técnicos, como los medios humanos necesarios para llevar a cabo dicho proyecto.
- El proceso creativo. En este bloque de saberes, se estudia y se lleva a cabo cada una de las fases propias de la producción audiovisual, centrándose en la preproducción (guion y storyboard), rodaje y postproducción.
- Análisis y crítica cinematográfica. Al margen de la producción propia, el alumnado debe aprender aspectos fundamentales de la materia a través del visionado y análisis de obras representativas del mundo del cine y de la realización de figuras icónicas en la realización de dichas obras.
- Los recursos multimedia. En este bloque se estudian los diversos recursos y plataformas multimedia e interactivas donde el alumno puede alojar los productos audiovisuales.

El objetivo último de esta materia es facilitar al alumnado un encuentro con la creación audiovisual, impulsando en él el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos específicamente audiovisuales, implicándolo emocional e intelectualmente en el lenguaje que define nuestra época.

### CULTURA CLÁSICA

La materia de Cultura Clásica facilita al alumnado un primer acercamiento al estudio de las civilizaciones griega y latina en los ámbitos literario, artístico, filosófico, científico, técnico y lingüístico.

Los saberes básicos se han estructurado en cuatro bloques:

- Geografía e historia: con estos saberes básicos se pretende identificar y describir el marco geográfico y el eje histórico-cronológico en el que se desarrollaron las culturas de Grecia y Roma.
- Mitología y religión: con estos saberes básicos se pretende identificar los dioses y héroes grecorromanos y conocer todos los rituales religiosos y cómo se representaban en el arte y literatura clásicas, así como sus ecos en literatura, psicología y ciencia.
- Arte: con estos saberes básicos se pretende conocer las características fundamentales del arte clásico y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos básicos.
- Sociedad, vida cotidiana y léxico: con los saberes básicos de sociedad y vida cotidiana se pretende identificar y conocer los elementos básicos de la sociedad clásica, y de cómo era un día en la vida en aquella época, para compararlos con la sociedad y el transcurrir de un día en la actualidad. Con los saberes básicos referidos al léxico, se pretende identificar el origen grecolatino del léxico de las lenguas de España y de otras lenguas romances, así como constatar el influjo de las lenguas clásicas en lenguas no derivadas de ellas.

<p><b>DIGITALIZACIÓN CREATIVA</b></p>	<p>El objeto de la materia de Digitalización Creativa es el desarrollo de la innovación y experimentación, el desarrollo y prototipado de ideas y el aprendizaje a través de nuevas estrategias digitales para enfrentarse a situaciones desconocidas, novedosas e inesperadas. La materia Digitalización Creativa pretende fomentar el aprendizaje permanente, contribuyendo a generar una ciudadanía digital crítica, informada y responsable y favoreciendo el desarrollo de la creatividad, autonomía, la igualdad y la inclusión, con la creación y difusión de nuevos conocimientos para hacer frente a las causas de la brecha digital.</p> <p>La materia se organiza en cuatro bloques de saberes básicos interrelacionados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El primer bloque, Retos tecnológicos creativos, aborda la resolución de retos digitales relacionados con la vida real y el aprendizaje-servicio, a través del desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.</li> <li>• El segundo bloque, Digitalización del entorno personal de aprendizaje, engloba la alfabetización mediática y el tratamiento de la información y datos, la comunicación y colaboración digital, la creación de contenidos digitales, la aplicación de herramientas digitales en situaciones de aprendizaje creadas a partir de nuevos espacios educativos y el uso responsable, saludable y bienestar digital.</li> <li>• El tercer bloque, Programación, Ciencia de datos e Inteligencia artificial, trata conocimientos sobre diseño e impresión 3D, programación creativa y ciencia de datos que involucran métodos científicos para entender los datos en sus diferentes formas y su aplicación de modo creativo, además del desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas e inteligencia artificial.</li> <li>• El último bloque, Ciudadanía, seguridad y bienestar digital, aborda desde las gestiones administrativas, el uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales, hasta la seguridad en la red y garantía de los derechos digitales.</li> </ul> <p>El desarrollo de la materia permite conectar con la realidad del alumnado, partiendo de sus dudas y problemas cotidianos, en relación con el uso de la tecnología, con los impactos derivados en el ámbito social, académico y laboral, dando respuesta con ello a una nueva era digital de pensamiento y creatividad.</p>
<p><b>ARTES ESCÉNICAS Y DANZA</b></p>	<p>La materia Artes Escénicas y Danza pretende dotar al alumnado de unos conocimientos y destrezas básicas que le permitan ser sujeto activo y protagonista de su propio proceso educativo, gracias a la puesta en marcha de actividades y proyectos escénicos donde se ponen en juego sus conocimientos musicales, tanto vocales como instrumentales, corporales, de danza, lingüísticos, organizativos y de gestión y tecnológicos, entre otros. Supone una experiencia altamente motivadora para el alumnado, ya que le ofrece la posibilidad de expresarse mediante el proceso escénico, creando, interpretando y comunicando sus emociones adoptando diferentes roles.</p> <p>Los saberes básicos de la materia se distribuyen en tres bloques de contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El primero de ellos denominado Lenguajes escénicos que acercará al alumnado a cada una de las artes escénicas, música, danza, teatro, circo y performance y a las etapas del proceso de creación y producción, los agentes y también los recursos necesarios para el mismo.</li> <li>• En segundo lugar, el bloque denominado Expresión escénica producirá un acercamiento a las técnicas interpretativas y expresivas propias de cada una de las artes escénicas abordadas, así como las herramientas comunicativas necesarias para las mismas.</li> <li>• En un tercer bloque denominado Habilidades y actitudes escénicas el alumnado desarrollará de manera práctica los</li> </ul>

	<p>contenidos aprendidos con especial interés por el aprendizaje de técnicas de ensayo, memorización, comunicación y expresión de emociones.</p>
<p><b>EMPRENDIMIENTO PERSONAL Y SOCIAL</b></p>	<p>En este sentido, la materia de Emprendimiento Personal y Social contribuirá, por un lado, a dotar a cualquier alumno que la curse de habilidades para emprender cualquier proyecto futuro de su vida, sea empresarial o no, y, por otro lado, concienciará y sensibilizará al alumnado respecto a la necesidad del enfoque social del emprendimiento para lograr un mundo mucho más sostenible de acuerdo a unos valores de desarrollo económico comprometidos con los ODS.</p> <p>La estructura de la materia de Emprendimiento Personal y Social queda establecida en tres bloques.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un primer bloque destinado a conocer el perfil y el papel del emprendedor, desarrollando en el alumnado habilidades duras y blandas que le dote de recursos para afrontar cualquier proceso de emprendimiento que acometa en el futuro. Estos saberes contribuirán a que nuestros jóvenes se conozcan más a sí mismos, y que, a partir de un autodiagnóstico, desarrollen su capacidad de liderazgo y de autonomía, sus aptitudes del trabajo en equipo, su capacidad de comunicación, su empatía, la toma de decisiones en la resolución de problemas y otras habilidades que mejorarán sus capacidades emprendedoras.</li> <li>• Por su parte, el segundo bloque de saberes básicos va enfocado al desarrollo del concepto de economía social desde el punto de vista del concepto de ciudadanía global, cuyo objetivo se encuentra esencialmente en un fin social, compartido con el respeto a los valores democráticos, de igualdad y al medio ambiente. Es muy importante tener en cuenta que un proceso de emprendimiento no debe atender solo al beneficio privado, sino que ha de considerar, al menos, no comprometer la situación social de las personas que viven en su entorno y, siempre que se pueda, contribuir a su mejora.</li> <li>• Por último, el tercer bloque de saberes está dedicado a la economía circular y los nuevos modelos de producción y consumo, basados en procesos productivos que internalizan las nuevas formas de entender el mundo empresarial. Conceptos como reciclaje y rediseño de productos son elementos que ya forman parte de las formas de producción, a los que la sociedad da un valor añadido. En este proceso de diseño de productos intervienen la creatividad, la imaginación y la innovación. Los jóvenes son recursos con unos excelentes potenciales en esos factores y se debe trabajar en el marco de entornos de aprendizaje facilitadores de esas potencialidades. El desarrollo de nuevos productos, la experimentación y el trabajo cooperativo, son determinantes para conseguir una transformación del modelo social y empresarial.</li> </ul>
<p><b>FRANCÉS IDIOMA</b>      <b>2º</b></p>	<p>La Segunda Lengua Extranjera contribuye de manera fundamental al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, enriqueciendo y aportando nuevas estrategias de comprensión y expresión para desarrollar la capacidad comunicativa general. La comunicación en lenguas extranjeras se basa en capacidades esenciales para comprender, expresar e interpretar conceptos, pensamientos, hechos y opiniones tanto de forma oral como escrita en diferentes contextos sociales. Debido a las características de esta materia, la lengua tiene una función vehicular que permite acceder a distintos tipos de conocimientos y contextos sociales y culturales, contribuyendo al desarrollo del resto de competencias, especialmente a las competencias sociales y cívicas, conciencia y expresiones culturales y aprender a aprender.</p> <p>Por su parte, los saberes básicos añan los conocimientos (saber), las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarios</p>

para la adquisición de las competencias específicas de la materia y favorecen la evaluación de los aprendizajes a través de los criterios.

Se estructuran en tres bloques:

- El bloque Comunicación abarca los saberes que es necesario activar para el desarrollo de las actividades comunicativas de comprensión, producción, interacción y mediación, incluidos los relacionados con la búsqueda de fuentes de información y la gestión de las fuentes consultadas.
- El bloque Plurilingüismo integra los saberes relacionados con la capacidad de reflexionar sobre el funcionamiento de las lenguas, con el fin de contribuir al aprendizaje de la lengua extranjera y a la mejora de las lenguas que conforman el repertorio lingüístico del alumnado.
- En el bloque de Interculturalidad se agrupan los saberes acerca de las culturas vehiculadas a través de la lengua extranjera, y su valoración como oportunidad de enriquecimiento y de relación con los demás. Se incluyen también en este bloque los saberes orientados al desarrollo de actitudes de interés por entender y apreciar otras lenguas, variedades lingüísticas y culturas.