



Gobierno de Canarias

Consejería de Educación,
Universidades y Sostenibilidad

<http://www.iessantabrigida.es/>



OPTATIVAS 3º ESO

¿Cuál es el objetivo de este tríptico?

Se trata de una herramienta para que los alumnos de 2º de ESO, conozcan las asignaturas optativas entre las que debe elegir para completar su currículum formativo en 3º de la ESO.

¿Por qué existen asignaturas optativas?

La formación obligatoria tiene como uno de sus objetivos encausar a los alumnos entre las diferentes opciones formativas que pueden ser elección de los mismos, como puede ser la formación en bachillerato, la formación profesional y dentro de estas las muy diversas ramas que existen. Es por ello que con las asignaturas optativas los alumnos pueden ir marcando su senda formativa.

¿Las asignaturas que seleccionen me limitarán mis opciones futuras?

Es cierto que la elección de una u otras materias va marcando un camino y favorece en los mismos la adquisición de unos conocimientos que les allane su andadura en futuros cursos, pero esto no quiere decir que los alumnos en este nivel tengan que, por las elecciones de sus asignaturas optativas, limitar a un campo o sistema formativo su futuro; es una forma de poder desarrollar las competencias que mas afinidad tienen cada uno de los alumnos y de esta forma que los alumnos estén más capacitados para la toma de decisiones formativas futuras.

¿Qué voy a encontrar en este tríptico?

Este documento pretende que, de forma sencilla que los alumnos y su familia conozcan la oferta de asignaturas optativas para el nivel, qué contenidos se desarrollan en cada una de ellas, y para qué sirven, identificando los caminos que con el desarrollo de las mismas se facilita su travesía.

Esta decisión debe ser tomada por el alumnos con el asesoramiento de sus docentes y el consejo y guía de sus familiares, si tienes cualquier duda en el departamento de orientación estamos para lo que necesites.

Cultura Clásica



¿Qué voy a aprender y hacer?

En esta optativa conoceremos el mundo clásico a través de un viaje al pasado. Un viaje donde tu imaginación y creatividad crecerán sin remedio para ponerte en la piel de los grandes héroes de Roma y Grecia. Perseo, Aquiles, Ulises, te harán pasar momentos de grandes aventuras junto con los grandes monstruos de la mitología grecorromana: el Minotauro, las sirenas, Pegaso, las Gorgonas, los Cíclopes, etc.

Los dioses y las diosas del Olimpo nos harán entender el temor y el respeto que los habitantes de Roma y Grecia sentían por ellos. Zeus con su rayo, Atenea con su inteligencia, Poseidón con su tridente, Vesta con su antorcha siempre encendida, Hades con su canchero custodiando las puertas del infierno, Ceres con el cuidado de la tierra, etc.

En Cultura Clásica podrás disfrutar de un verdadero banquete romano, con sus exquisiteces culinarias, sus vestidos más hermosos, sus joyas, y un sinfín de detalles que te asombrarán .

¿Para qué me servirá?

A lo largo de los siglos, el pueblo grecorromano forjó una civilización asombrosa que no se desvaneció en el transcurso de los años, sino que ha sido capaz de pervivir hasta nuestro días. Sobre sus pilares hemos construido nuestra sociedad, nutriéndonos de sus conocimientos e ideas, transformándolos y reflejándolos en nuestras manifestaciones culturales en el campo literario, artístico, filosófico, científico y lingüístico.

El objetivo de esta asignatura es acercar ese mundo a los jóvenes estudiantes, lograr que se interesen por el modo de vida, las costumbres, las creencias, la lengua, las actividades, la educación y el contexto geográfico e histórico donde se desarrolló la vida de nuestros antecesores, y hacerles ver que al estudiar nuestro pasado somos capaces de interpretar mejor el presente. De este modo fortalecemos su conciencia histórica y su capacidad crítica, a la vez que les facilitamos el acceso a muchos elementos comunes de la identidad europea.



Educación Plástica, Visual y Audiovisual

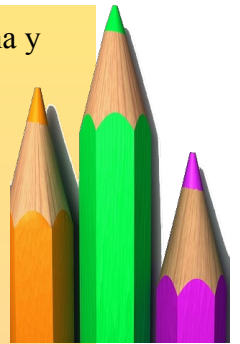
EL ARTE VISUAL ES UNA FUNCIÓN DEL CEREBRO, GRACIAS A ÉL CIENTÍFICOS Y ARTISTAS USAN REDES NEURONALES PARECIDAS A LA HORA DE TRABAJAR

La corteza cerebral de tipo visual es la más extensa del cerebro, y es unas cinco veces mayor que la corteza auditiva. Ver, manipular, moverse y explorar para saber. Esa es la idea!! Así se aprende y mucho, “mirando”, experimentando con los materiales y con el movimiento de las manos, el aprendizaje, cualquier aprendizaje y no solo el plástico, aumenta exponencialmente. El movimiento y la exploración visual aumentan la capacidad de concentración y, por tanto, la de memorización.

¿Qué voy a aprender ?

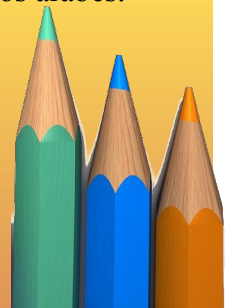
Algunos contenidos que se imparten en este curso:

- Conceptos espaciales de la representación gráfica: Representación de la forma: plana y tridimensional.
- Color: teoría, mezclas y técnicas; témperas, lápices, acuarelas, ceras etc...
- Elementos del lenguaje visual, el punto, la línea, el plano y las texturas.
- Tratamiento digital de la imagen: cine, televisión, video clip, fotografía etc.
- Técnicas artísticas para realizar y valorar obras plásticas.
- Desarrollar la creatividad estética para el diseño y la creación artísticas.
- Desarrollar el pensamiento crítico y valorar las manifestaciones culturales y artísticas.



¿Qué voy a hacer ?

- Diseñar formas geométricas, trazado y decoración. Mandalas, nudos celtas, mosaicos árabes.
- Crear un cómic combinando técnicas analógicas y digitales.
- Un video clip.
- Campañas publicitarias.
- Montar una exposición.
- Fotografía



¿Para qué me servirá?

Bachillerato Científico tecnológico : Dibujo Técnico.

Bachillerato de ciencias y humanidades : Dibujo Artístico.

Bachillerato de arte.

Enseñanzas artísticas de la Formación Profesional de grado medio y superior.

Arquitecto, Artista de videojuegos, Animación 3D, Artista digital, Comisario/a de arte, Conservador/a de arte, Dibujante, Director/a artística, Director/a de video musical, Diseño de producción, Diseño gráfico, Diseño de interiores, Diseño floral, Diseño de moda y textil, Diseño de calzado, Diseñador ceramista, Experto en 3D para restauración y arqueología, Fotógrafo/a, Galerista, Critico de arte, Gestión cultural, Ilustrador/a, Empresario/a, Pintor/a-Escultor/a, Tatuador/a, Medios de comunicación y productoras, Representante artístico, Restauración y conservación de patrimonio

Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial

¿Qué voy a aprender y hacer?

- ✓ Habilidades para emprender un negocio.
- ✓ A tomar decisiones y negociar. Autonomía personal.
- ✓ Entrenarte para una entrevista de trabajo.
- ✓ Liderazgo y trabajo en equipo. Cómo motivar
- ✓ Cómo hacer un plan de empresa: crear la empresa, financiarla, selección de trabajadores y el marketing.



¿Para qué me servirá?

- Para la realización de actos y decisiones cotidianas.
- Nociones básicas para la constitución de un negocio tanto como autónomo como persona jurídica.
- Interpretar y entender decisiones económicas y políticas en un mundo globalizado.
- Para la vida diaria y manejar la economía personal y familiar.

- Seguir estudiando.
 - ✓ Ciclos Formativos de cualquier especialidad, y específicamente para los de administración.
 - ✓ El Bachillerato en cualquiera de sus modalidades.
 - ✓ Preparación de las Pruebas de ciclo formativos superiores.

Si quieres saber mas te pasamos un video acerca de lo que puedes aprender:

<https://www.youtube.com/watch?v=nnDOv0EHFBI>

Podrás ver el currículo de la asignatura en el siguiente enlace:

http://www.gobiernodecanarias.org/cmsweb/export/sites/educacion/web/_galerias/descargas/bachillerato/curriculo/nuevo_curriculo/nuevas_julio_2015/especificas/51_iniciacion_act_empreedora_empresarial.PDF

Música

La asignatura de Música en 3º ESO supone la continuación del trabajo realizado en la asignatura de 2º ESO. Nuestras clases serán prácticas basadas en la audición, el visionado de vídeos, la interpretación musical de algunos ejemplos significativos del repertorio y la realización de pequeños trabajos de investigación y exposiciones en clase. La Música, como cultura y como lenguaje, es un elemento de gran valor en la vida de las personas, favorece el desarrollo integral de los alumnos y aporta una formación emocional e intelectual imprescindible ya que forma parte de la vida cotidiana de los jóvenes, y contribuye a desarrollar la sensibilidad, la expresión y la reflexión crítica.

¿Qué voy a aprender y hacer?

- ✓ Ampliar y mejorar tus conocimientos sobre el lenguaje musical y las partituras
- ✓ Audiciones, visionados de las obras más importantes de la historia de la música.
- ✓ Interpretar obras musicales sencillas.
- ✓ Elaborar tus propias creaciones musicales a través de apps musicales
- ✓ Desarrollar la expresión corporal a través de diferentes bailes y coreografías.
- ✓ Expresar tus gustos musicales y ampliarlos.
- ✓ Analizar la música en diferentes contextos (conciertos, películas, publicidad, videoclips...)

¿Para qué me servirá?

- ✓ Para continuar tus estudios.
- ✓ Desarrollar tus capacidades interpretativas y expresivas
- ✓ Aprender a través de la diversión, en un ambiente distendido
- ✓ Desarrollarás valores como el esfuerzo, disciplina, constancia, toma de decisiones, autonomía, compromiso, superar tus miedos.
- ✓ La práctica musical te ayudará a mejorar la memoria, la concentración, a expresar tus emociones

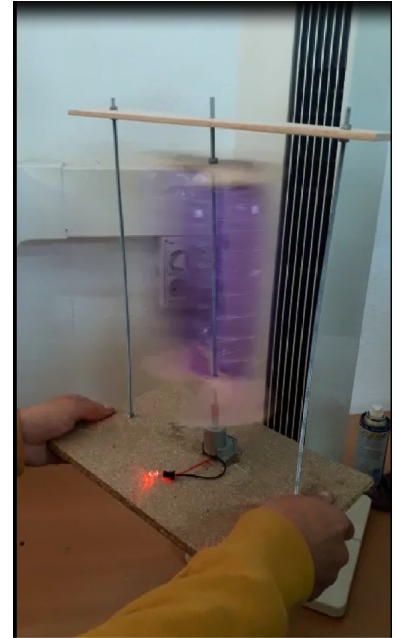


Tecnología

¿Qué voy a aprender y hacer?

Aprender:

- ✓ Diseño en 3D
- ✓ Trabajo con materiales de uso técnico: plásticos, pétreos y textiles.
- ✓ A conocer las diferentes formas formas de obtener energía eléctrica.
- ✓ A reconocer componentes analógicos y digitales.
- ✓ Manejo de programas de simulación de circuitos (TinkerCad, Crocodile,...)
- ✓ Crear una página web.



Hacer:

- ✓ Impresión de modelos diseñados en 3D.
- ✓ Fabricación de un portarretrato con diferentes tipos de plásticos.
- ✓ Fabricación de un aerogenerador para producir energía eléctrica.
- ✓ Fabricación de un semáforo controlado con lenguajes de programación (Scratch y Arduino IDE) a través de la placa Arduino.
- ✓ Crear una página web utilizando el procesador de texto Writer.



¿Para qué me servirá?

- ✓ Para realizar diferentes ciclos formativos enfocados al diseño gráfico, informática, electricidad, automoción, electrónica....
- ✓ Para realizar bachillerato científico-técnico.
- ✓ Para mejorar el grado de desarrollo y adquisición de las competencias.