



## Orientación Académica y Profesional POAP

**INFORMACIÓN SOBRE LAS DIFERENTES MATERIAS QUE SE IMPARTEN EN 3º DE ESO:**

Documento basado en el DECRETO 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria, en la Orden 19/2023 de 29 de junio por el que se regulan los procedimientos derivados del decreto anterior y en la Resolución de 12 de julio de 2023 por la que se aprueban instrucciones para la ejecución de las sentencias.

<b>MATERIAS COMUNES DE 3º DE ESO</b>	<b>MATERIAS OPTATIVAS 3º DE ESO (a elegir una) (2h)</b>
Valencià: Llengua i literatura (3h)	<b>PROGRAMACIÓN INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ROBÓTICA II (2h)</b>
Lengua Castellana y Literatura (3h)	<b>FRANCÉS (2h)</b>
Lengua Extranjera: INGLÉS (4h)	TALLER DE PROFUNDIZACIÓN: <b>COMPETENCIA COMUNICATIVA ORAL EN INGLÉS</b>
Geografía e Historia (3h)	PROYECTO INTERDISCIPLINAR (2h): <b>ORATORIA (Diversas materias implicadas)</b>
Educación Física (2h)	TALLER DE REFUERZO ( <b>CIENCIAS</b> ) (2h)
Matemáticas (4h)	TALLER DE REFUERZO ( <b>CASTELLANO/VALENCIANO</b> ) (2h)
Música (2h )	
Biología y Geología (2h)	
Física y Química (2h)	
Tecnología y Digitalización (2h )	
Ed. Plástica, Visual y Audiovisual (2h )	
RELIGIÓN (1h)	
TUTORÍA (1h)	

-En color azul las que se ofertan para el CURSO 25-26.

(\* ) Dependiendo de los grupos y de la organización del centro, se podrán llevar a cabo o no.

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN LAS MATERIAS COMUNES:**

¿Qué se estudia en cada una de las materias?:

<b>BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA</b>
Esta materia contribuye a adquirir los conocimientos necesarios para comprender procesos tan significativos en la actualidad como el cambio climático o las diferentes crisis ambientales, así como las consecuencias para la población y el compromiso con los objetivos del Desarrollo Sostenible de la Agenda del 2030 de Naciones Unidas.
Contribuye a la adquisición del conocimiento del propio cuerpo y de sus cambios a lo largo del desarrollo, y al avance en asumir la importancia de los hábitos saludables para la mejora en el rendimiento del organismo y en la prevención de enfermedades. Se amplían los conocimientos impartidos en cursos anteriores.
<b>Bloque 1: Metodología de la ciencia.</b>
<b>Bloque 2: Cuerpo humano y hábitos saludables.</b>
<b>Bloque 3: Los seres vivos.</b>
<b>Bloque 4: La tierra.</b>
<b>Bloque 5: Sostenibilidad.</b>



### FÍSICA Y QUÍMICA

El alumnado adquirirá las competencias clave en resolver los problemas que le planteen los fenómenos del entorno físico, llevando a término una actividad científica escolar que ha de ser conceptual y práctica, y al mismo tiempo ha de tener fines humanos y sociales. Para ello es necesario que el alumnado conozca y sepa aplicar los principales modelos y procesos de las ciencias, en diferentes contextos y según diferentes demandas o finalidades.

El razonamiento, la elaboración de argumentaciones sólidas y la comunicación de estas, bases del pensamiento crítico, así como el aprendizaje y uso del lenguaje propio de la disciplina, requiere de destrezas complejas de adquirir que necesitan dedicación en el tiempo y esfuerzo.

Los bloques de saberes de la materia se han distribuido de manera asimétrica entre el segundo y tercer curso de la etapa. Se amplían los conocimientos impartidos en cursos anteriores.

**Bloque 1: Metodología de la ciencia.**

**Boque 2: El mundo material y sus cambios.**

**Bloque 3: La energía.**

**Bloque 4: Interacciones.**

### TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Conviene destacar el carácter fundamentalmente práctico de esta materia, en la que es habitual la resolución de problemas basada en el desarrollo de proyectos, el análisis de objetos, la implementación de diferentes tecnologías (electricidad, mecánica, electrónica, etc.), el diseño, la simulación, la comunicación o la difusión de ideas o soluciones. Se organizan en siete bloques para facilitar su comprensión pero no debe interpretarse en ningún caso como una propuesta para abordarlos y trabajarlos por separado.

**Bloque 1: Proceso de resolución de problema.**

**Bloque 2: Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**

**Bloque3: Pensamiento computacional, programación, control y robótica.**

**Bloque 4: Herramientas y máquinas de taller.**

**Bloque 5: Materiales, productos y soluciones tecnológicas.**

**Bloque 6: Creación, expresión y comunicación.**

**Bloque 7: Tecnología sostenible.**

### EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Engloba los saberes de diferentes lenguajes que proporcionan al alumnado la oportunidad de expresar ideas, emociones y sentimientos a través de creaciones artísticas que constituyen uno de los derechos fundamentales de la cultura y el desarrollo de la humanidad. *Se incrementa el nivel de dificultad respecto al 2º curso de la ESO.*

**Bloque 1. Percepción y análisis.**

**Bloque 2. Experimentación y creación.**

### RELIGIÓN

Forma parte de la propuesta educativa necesaria para el pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas. Con su identidad y naturaleza, la materia de Religión Católica, en línea con los fines propios de la Educación Secundaria Obligatoria, favorece el proceso educativo del alumnado, contribuyendo a su formación integral y al pleno desarrollo de su personalidad. Propone, específicamente, contribuir a la maduración del proyecto personal y profesional, con libertad y responsabilidad, en diálogo con la antropología cristiana y sus principios y valores sociales. Saberes básicos en los cursos **TERCERO y CUARTO:**

**A. Dignidad humana y proyecto personal en la visión cristiana de la vida.**

**B. Cosmovisión, identidad cristiana y expresión cultural.**

**C. Corresponsables en el cuidado de las personas y del planeta.**



## SABERES BÁSICOS DE CADA MATERIA OPTATIVA 3º DE ESO

### **INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA I Y II**

La materia Inteligencia Artificial, Programación y Robótica utiliza los fundamentos del pensamiento computacional para profundizar en el desarrollo del software, actuar sobre técnicas de inteligencia artificial, de la virtualización de la realidad y programar sistemas robóticos. Asimismo, las implicaciones de estas tecnologías para la sociedad son fruto de análisis y debate en esta materia, que contribuye al desarrollo científico, ético y social del alumnado.

**Bloque 1: Inteligencia Artificial.**

**Bloque 2: Programación.**

**Bloque 3: Robótica.**

### **TALLER DE REFUERZO (CIENCIAS)**

Los Talleres de Refuerzo son materias optativas cuyo currículum va orientado a apoyar al alumnado con dificultades en la materia o con la materia pendiente de superar de cursos anteriores. La asistencia a dichos talleres es decisión del profesorado de la etapa.

### **TALLER DE REFUERZO (CASTELLANO/VALENCIANO)**

Los Talleres de Refuerzo son materias optativas cuyo currículum va orientado a apoyar al alumnado con dificultades en la materia o con la materia pendiente de superar de cursos anteriores. La asistencia a dichos talleres es decisión del profesorado de la etapa.

### **PROYECTO INTERDISCIPLINAR: ORATORIA (Diversas materias implicadas)**

Los proyectos interdisciplinarios integran competencias, saberes, métodos o formas de comunicación de dos o más materias, para comprender un fenómeno, resolver un problema o crear un producto, a la vez que crean un vínculo entre el ámbito de conocimiento y su entorno sociocultural.

El alumnado debe seguir un proceso que incluye la investigación, la creatividad, la toma de decisiones, el uso de estrategias y la comunicación y transferencia del conocimiento en varios formatos.

### **TALLER DE PROFUNDIZACIÓN (IN ENGLISH PLEASE)**

Los Talleres de Profundización son materias optativas cuyo currículum es una decisión autónoma de cada centro. Al diseñarlos se deben tomar como referencia las competencias clave y los grandes desafíos del siglo XXI. Desarrollo de la competencia lingüística en lengua inglesa.