

OFERTA FORMATIVA 3ESO CURSO 2026-2027

ASIGNATURAS COMUNES

Las asignaturas que cursa todo el alumnado de 3.º de ESO son:

- Valenciano: Lengua y Literatura
- Lengua Castellana y Literatura
- Lengua Extranjera: Inglés
- Geografía e historia
- Física y Química
- Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- Matemáticas
- Educación Física
- Biología y Geología
- Tecnología y Digitalización

El alumnado tiene que decidir si cursa la asignatura de Religión (Católica) o si cursa Atención Educativa.

OFERTA DE ASIGNATURAS OPTATIVAS 3.º de ESO

El alumnado tiene que escoger una asignatura optativa.

A pesar de que la oferta es amplia, la optativa asignada dependerá de la demanda del alumnado. Per este motivo el alumnado indica las optativas ordenadas por orden de preferencia. Además, en la asignación tiene prioridad alumnado con mejor expediente académico.

1. Creatividad Musical

El Proyecto “Creatividad Musical” está diseñado como un “Laboratorio de experimentación sonora” en el cual llevar a cabo procesos creativos en conexión con otros lenguajes, analizando el entorno sonoro que nos rodea y sus posibilidades para la creación artística. Entre los proyectos que se abordan hay que destacar: Creación de “Paisajes Sonoros”. El diseño sonoro - Sonorizar un Videocuento - Sonorizar una secuencia de un videojuego Narrativas sonoras: contar historias con sonido. (tipo podcast) Audiolibros El podcasting - Podcast de audio Podcast de video Pensamiento computacional y creación musical: Muscore y Band Lab , Kdnlive.

2. Informática: Programación, Inteligencia Artificial y Robótica

Si quieres aprender a hacer apps sencillas para el móvil con el uso de la inteligencia artificial, montar robots y controlar dispositivos inteligentes, esta es tu asignatura.

3. Segunda lengua extranjera: Francés.

La asignatura de francés tiene como objetivo **preparar** el alumnado para poder hacer un uso **básico** de la lengua en situaciones de comunicación más elementales y habituales, tanto en la forma hablada como escrita. Se tratará de situaciones cotidianas y de necesidad inmediata que requieren comprender y producir textos orales y escritos breves con expresiones y estructuras básicas.

De forma genérica, se llevarán a cabo una serie de estrategias, entre las que se incluyen:

- Clases expositivas • Trabajos en grupo • Trabajos individuales
- Actividades de aplicación • Simulación • Lecturas

4. Cultura clásica

En esta asignatura haremos una introducción en el mundo antiguo: su mitología, su historia, su cultura. Si te interesa... - Aprender más sobre los héroes de la mitología griega... - Conocer qué fueron las grandes historias de las civilizaciones antiguas... - Estudiar como era la vida cotidiana de la antigua Grecia y Roma...

5. Taller de economía

Taller de Economía es una asignatura pensada para que entiendas, de una manera práctica y próxima, como funciona la economía que nos rodea. A través de actividades, juegos de simulación y casos reales, descubrirás conceptos básicos como los precios, el mercado, los recursos, las empresas o el papel de las familias en la economía.

También trabajaremos habilidades muy útiles para tu día a día: como gestionar dinero, como identificar decisiones económicas inteligentes y como entender los cambios que afectan nuestro entorno. La asignatura hace hincapié al aprender haciendo, con experimentos sencillos, debates y pequeñas investigaciones que te permitirán ver la economía de una manera más divertida y comprensible.

Una materia amena, útil y muy actual que te ayudará a entender mejor el mundo y a tomar decisiones más responsables.

6. Proyecto Interdisciplinario Huerto Escolar

Esta optativa pretende familiarizar el alumnado con los procesos referentes al cultivo de un huerto, tanto en cuanto al diseño, la programación y preparación del mismo, como al conocimiento de las especies vegetales y sus características, como las tareas técnicas y agrícolas relacionadas (extracción de semillas, siembra, poda, instalación y mantenimiento de la reguera, control de plagas, cosecha, etc.). Todos estos procesos se enmarcarán en el contexto de nuestra cultura y tradición locales.

7. Taller de Profundización de Biología-Geología.

En la materia de Taller de profundización de Laboratorio en Biología y Geología de 3.º curso se trabaja con diferentes instrumentos y material de laboratorio para adentrarnos y ver de forma práctica: células, bacterias, microorganismos... Además, para conocer cómo es nuestro cuerpo se diseccionan órganos (corazón, riñón...) de distintos animales. También se trabaja con productos químicos para ver como influye la química en nuestra naturaleza y ver efectos naturales que tienen lugar en el día a día. Finalmente se acaban haciendo prácticas relacionadas con la Geología, así como la formación de minerales... Un conjunto de prácticas donde el alumnado aprende tanto la disciplina que implica el trabajo en el laboratorio como la observación y descubrimiento de lo que se estudia en el aula y se lleva a la realidad.

8. Taller de Profundización de Física y Química.

La asignatura de Taller de profundización para 3.º de ESO es una materia de carácter práctico y experimental. El objetivo principal es que el alumnado se familiarice con el entorno al laboratorio, aprenda las normas de seguridad fundamentales y sepa utilizar instrumental básico (como por ejemplo probetas, tubos de ensayo, balanzas, material de medida de volúmenes, etc.). A lo largo del curso, los estudiantes realizarán diversas prácticas y experimentos sencillos, relacionados directamente con los conceptos teóricos estudiados en la asignatura de Física y Química de 3.º de ESO. Se busca completar la formación científica teórica con la experiencia práctica directa, haciendo que el aprendizaje de las ciencias sea más tangible, motivador y significativo para el alumnado.

9. Taller de Profundización de Matemáticas.

El alumnado que se matricule en este taller podrá consolidar y ampliar los conocimientos matemáticos adquiridos en la clase ordinaria. Mediante una metodología basada en el planteamiento de desafíos, adquirirán nuevas destrezas y habilidades vinculadas a las matemáticas, y las aplicarán en la vida cotidiana. Este taller también los servirá como preparación para una posible participación en jornadas y pruebas como por ejemplo Canguret, Olimpiadas, y otras propuestas por el profesorado responsable

10. Taller de profundización “Jugamos con la historia”

En este taller el alumnado profundizará en los conocimientos propios de la asignatura de Geografía e historia de 3.º ESO de una manera práctica y divertida, creando vuestro propio estado, vuestra propia empresa, creando y diseñando vuestros propios productos

industriales, organizando viajes con todo tipos de servicios, metiéndooos en la piel de los artistas del Renacimiento y Barroco o de los monarcas de la casa de Austrias ... y otras muchas cosas que también os ayudarán a comprender de una manera amena y divertida la Historia del Mundo Moderno y la Geografía.

11. Taller de Profundización de Tecnología “Proyectos de tecnología”

En esta optativa se desarrollara la creatividad e imaginación mediante la creación de proyectos en el taller. Aprenderán a idear y crear usando materiales tecnológicas y las herramientas del taller.

12. Taller de Refuerzo de Matemáticas.

Dirigido al alumnado que tiene dificultad con las Matemáticas.

Está enfocada de manera práctica, con dos horas semanales de clase donde el profesor intentará resolver las dudas de los alumnos, con el fin de facilitar la comprensión, mejorar el nivel y ayudar a superar la asignatura de Matemáticas.

El alumnado debe tener interés por trabajar para mejorar y aprovechar este recurso.

13. Taller de Refuerzo de “Laboratorio ortográfico (RasteratORG)”

Laboratorio Ortográfico (RastreatORG) es una optativa pensada para el alumnado de la ESO que desee mejorar su competencia escrita de manera práctica, dinámica y motivadora. Concebida como un espacio de experimentación lingüística, esta materia convierte al alumnado en “detectives de la lengua”, capaces de rastrear, analizar y corregir errores ortográficos en diferentes tipos de textos.

A través de retos, juegos lingüísticos, análisis de producciones reales, uso de herramientas digitales y creación de materiales propios, el alumnado reforzará las normas de acentuación, puntuación, uso de grafías, mayúsculas y coherencia textual. El enfoque será activo y aplicado: se trabajará con textos próximos (redes sociales, canciones, noticias, trabajos escolares) para desarrollar una conciencia ortográfica sólida y duradera.