

### 3r ESO

<b>DADES PERSONALS</b>		Curs Acadèmic: 20__ 20__	
1r COGNOM	2n COGNOM	NOM	S.I.P. o nº AFILIACIÓ
D.N.I.	SEXE <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> F	DATA NAIXEMENT	NACIONALITAT
PAÍS NAIXEMENT	PROVÍNCIA NAIXEMENT	LOCALITAT NAIXEMENT	
COGNOMS I NOM DE LA MARE	D.N.I.	TELÈFON	
e-MAIL DE LA MARE (ESCRIBRE EN MAJÚSCULA)			
COGNOMS I NOM DEL PARE	D.N.I.	TELÈFON	
e-MAIL DE PARE (ESCRIBRE EN MAJÚSCULA)			
ADREÇA MARE i PARE (Si conviuen junts)	LOCALITAT	CODI POSTAL	
NO CONVIVÈNCIA PER MOTIUS DE SEPARACIÓ, DIVORCI O SITUACIÓ ANÀLOGA <input type="checkbox"/> En cas de marcar aquesta casella, cal emplenar el quadre de baix (*). Cal portar documentació acreditativa, cas de no estar ja al centre.			
HI HA LIMITACIÓ DE LA PÀTRIA POTESTAT D'ALGUNS DEL PROGENITORS: SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> En cas afirmatiu cal portar documentació acreditativa.			
REPETEIX SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	SOL-LICITA TRANSPORT ESCOLAR <input type="checkbox"/> KM _____		
QUOTA APA SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> GERMÀ <input type="checkbox"/>			

(*) ADREÇA MARE	LOCALITAT	CODI POSTAL
REBRE INFORMACIÓ ACADÈMICA I DISCIPLINÀRIA DEL MEU FILL/FILLA? SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> SIGNATURA:		
ADREÇA PARE	LOCALITAT	CODI POSTAL
REBRE INFORMACIÓ ACADÈMICA I DISCIPLINÀRIA DEL MEU FILL/FILLA? SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> SIGNATURA:		

**Estimats pares / mares:** Segons la legislació vigent, cal l'autorització paterna perquè les fotos dels menors d'edat siguen utilitzades públicament. Els demanem, per tant, l'autorització per tal que la imatge del seu fill/a pugua aparèixer tant a la revista de l'institut, com a futurs documents o suports, com suros de l'institut o pàgina web.

Autoritze SÍ  NO  Signatura pare/mare/tutor/a:

**WEB FAMÍLIA:** El nostre centre utilitza el programa Web Família per tal de comunicar-nos amb les famílies i enviar informació acadèmica, actitudinal i de faltes d'assistència, en temps real. Les famílies que ja estan fent ús d'aquest programa en aquest centre no han de tornar a donar-se d'alta (utilitzaran la mateixa contrasenya). Cal emplenar un full que trobareu a secretaria per a aquelles famílies que encara no hi són al programa.



## 3r ESO

### DADES ACADÈMIQUES DE L'ÚLTIM CURS

**CURS I GRUP:**

**NOM I COGNOMS:**

### MATÈRIES COMUNES (ES CURSEN TOTES)

**Valencià (3h)                      Castellà (3h)                      Geografia i Història (3h)**  
**Física i Química (2h)      Biologia i Geologia (2h)      Educació Física (2h)**  
**Tecnologia i Digitalització (2h)**  
**Educació Plàstica, Visual i Audiovisual (2h)**  
**Matemàtiques (4h)                      Tutoria (1h)**  
**Projecte interdisciplinari (2h)**

**Llengua Estrangera (4h):**     **Anglès**                       **Francès**

L'alumnat que vulga canviar el 1r idioma que estava cursant haurà de sol·licitar-ho a la matrícula.

**Religió (1h)**                       **Atenció educativa (1h)**

### OPTATIVES (2 hores) –SOLS SE'N CURSA UNA–

- Creativitat Musical
- Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica I – INFORMÀTICA
- Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica I – TECNOLOGIA
- Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica II – TECNOLOGIA
- Francès - Segon Idioma:     Nivell 0                       Coneixements previs
- Taller d'Economia
- Taller de Reforç: VALENCIÀ
- Taller d'Aprofundiment:
  - BIOLOGIA
  - FÍSICA I QUÍMICA
  - CASTELLÀ (ORATORIA Y DEBATE)

- Caldrà numerar de l'1 al 3 per ordre de preferència.
- Els alumnes de FRANCÉS de 1r idioma no poden triar FRANCÉS Segon idioma com a OPTATIVA.

Sueca a \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_

Signatura de pare / mare / tutor/a



## Departament de Francés

### 1. QUINES SÓN LES NOSTRES ASSIGNATURES?

- FRANCÉS PRIMERA LENGUA ESTRANGERA (PLE)
- FRANCÉS SEGONA LENGUA ESTRANGERA (SLE)
- COMPETÈNCIA DE COMUNICACIÓ ORAL
- FRANCÉS MATÈRIA DE MODALITAT

Sempre es té en compte el nivell i les necessitats de tots i cadascun dels alumnes i se'n fan les adaptacions pertinents!!!!

### 2. PER QUÈ ELEGIR EL FRANCÉS?

- Perquè obtindràs el certificat A2 de l'EOI
- Perquè t'obri la porta a Europa (treball, formació a l'estranger, programes Erasmus, viatjar...)
- Perquè quantes més llengües estrangeres més oportunitats
- Perquè pondera en les proves PAU
- Perquè hi ha estudis universitaris que inclouen la llengua francesa
- Perquè és divertit, fàcil i enriquidor

### 3. A QUI VA DIRIGIDA?



### 4. QUÈ APRENDREM?

- Aprenem a **parlar** i **escriure** francès en situacions comunicatives reals
- Adquirim coneixements sobre la **cultura francesa** i els seus costums, però no sols de França sinó també dels **països francòfons**
- Desenvoluparem noves **estratègies d'aprenentatge**
- Aprenem a treballar de manera **autònoma** i en grup



## 5.COM TREBALLAREM?

Per aconseguir-ho, a més de les activitats previstes al llibre de text o al quadern d'exercicis, en fem d'altres complementàries com:

- Posada en escena de **situacions comunicatives quotidianes**.
- Lectures** graduades adequades al nivell de l'alumne.
- Pòsters **murals** de consolidació i ampliació lèxica.
- Jocs**: bingo, dominó d'activitats quotidianes, puzles, "¿Quién es quién?",etc
- Visionat de **pel·lícules** en V.O. subtitul·lades.
- Participació en **tallers**.
- Preparació **proves A2**
- Creació de **contingut audiovisual** (videos, podcasts, presentacions...)
- Exposicions orals**
- Diverses **excursions** i eixides:



## 6.NECESSITEM UN MATERIAL ESPECIAL?

**NO**, necessitem que l'alumne aporte motivació i mostre interès.

## 7.COM S'AVALARÀ?

Es farà una **avaluació continua** i es valorarà no sols la qualificació obtinguda als exàmens i treballs, sinó també l'**actitud**, l'**esforç**, la **participació** i, en general, l'**interès** que pose l'alumne en el seu aprenentatge.

**APPRENDRE FRANÇAIS... C'EST FACILE!! C'EST UN PLUS!!**



## **OPTATIVA CULTURA CLÀSSICA**

### QUÈ ÉS?

Les cultures de Grècia i de Roma antigues són la base del món que ens envolta, de les llengües, de l'art, de les tradicions, de les institucions, dels mites i del món de ficció. És important no només perquè ens explica el passat, també perquè ens ajuda a explicar la realitat actual.

Els temes clàssics continuen subministrant matèria creativa a la literatura, les arts, el cinema... continua creant vocabulari mèdic, científic, filosòfic, jurídic, continua molt present en les referències de publicitat, dels jocs digitals, dels llibres que lliges de les pel·lícules que veus...

### QUÈ VEUREM?

- **Mitologia:** els cicles mítics dels déus, dels herois, dels humans i les seues passions.
- **La història:** els fets i els personatges que van fer història: Pèricles, Sòcrates, Alexandre el Gran, Cèsar, Cleòpatra...
- **La vida quotidiana:** els models de vida a les ciutats, els teatres, els espectacles, les termes; l'educació, la societat, les institucions polítiques que ajuden a entendre el món actual.
- **L'art i literatura:** la llarga tradició de models clàssics, de temes i estils.
- **Les paraules:** la procedència i el significat correcte de paraules

### QUÈ POT APORTAR-TE? et facilitarà:

- Coneixements culturals necessaris per al teu futur escolar i personal.
- Desenvolupament de la teua sensibilitat artística i literària.
- Millora de la comprensió i expressió escrita i oral
- Major capacitat crítica i d'anàlisi de fets i de situacions.

*«El coneixement clàssic fertilitza ment, cor i llenguatge:  
les seues que ens conformen com a éssers humans»*

## **OPTATIVA TALLER D'ECONOMIA**

L'estudi d'esta matèria potencia les competències clau, i proporciona eines per a desenvolupar una visió crítica de nostra la societat tan present en els objectius de l'etapa secundària obligatòria i en els reptes del segle XXI.

Els continguts d'aquesta matèria faciliten la comprensió dels conceptes habituals de l'àmbit econòmic, com ara la desocupació, la inflació, la producció sostenible, el consum responsable, l'esgotament dels recursos naturals, la distribució de la renda, l'economia circular o les conseqüències socials de la globalització,

Per tant, el seu enfocament competencial permet que l'alumnat de tercer de l'ESO conega els problemes econòmics diaris que afecten a totes les persones, tant individual com col·lectivament des d'una perspectiva social que impregnen els Objectius de Desenvolupament Sostenible.

BLOC 1 L'ECONOMIA I EINES EMPRENEDORES

BLOC 2 ELS AGENTS ECONÒMICS: Famílies, empreses i estat

BLOC 3 VARIABLES ECONÒMIQUES I SOCIALS: l'entorn laboral, l'estabilitat de preus, el sistema tributari i creixement sostenible.

BLOC 4 LA NOVA ECONOMIA: l'Economia del Bé Comú i l'Economia Circular.



## **OPTATIVA CREATIVITAT MUSICAL**

La matèria Creativitat Musical desenvolupa la percepció i l'expressió musical mitjançant l'exploració i l'experimentació sonora, en estreta relació amb altres llenguatges artístics. Al mateix temps, possibilita a l'alumnat connectar els seus coneixements, imaginació i sensibilitat amb les possibilitats creatives del so.



### **Improvisació**

Els alumnes podran experimentar amb la improvisació a nivell instrumental, vocal i amb percussió corporal i moviment.

### **Creació**

Composició de bases musicals i cançons, incloent-hi l'ús de les tecnologies i aplicacions online per a la seva pràctica.

### **TIC**

L'alumnat tindrà l'oportunitat de realitzar projectes d'allò més creatius utilitzant aplicacions informàtiques de tot tipus.

### **Taller de construcció d'instruments**

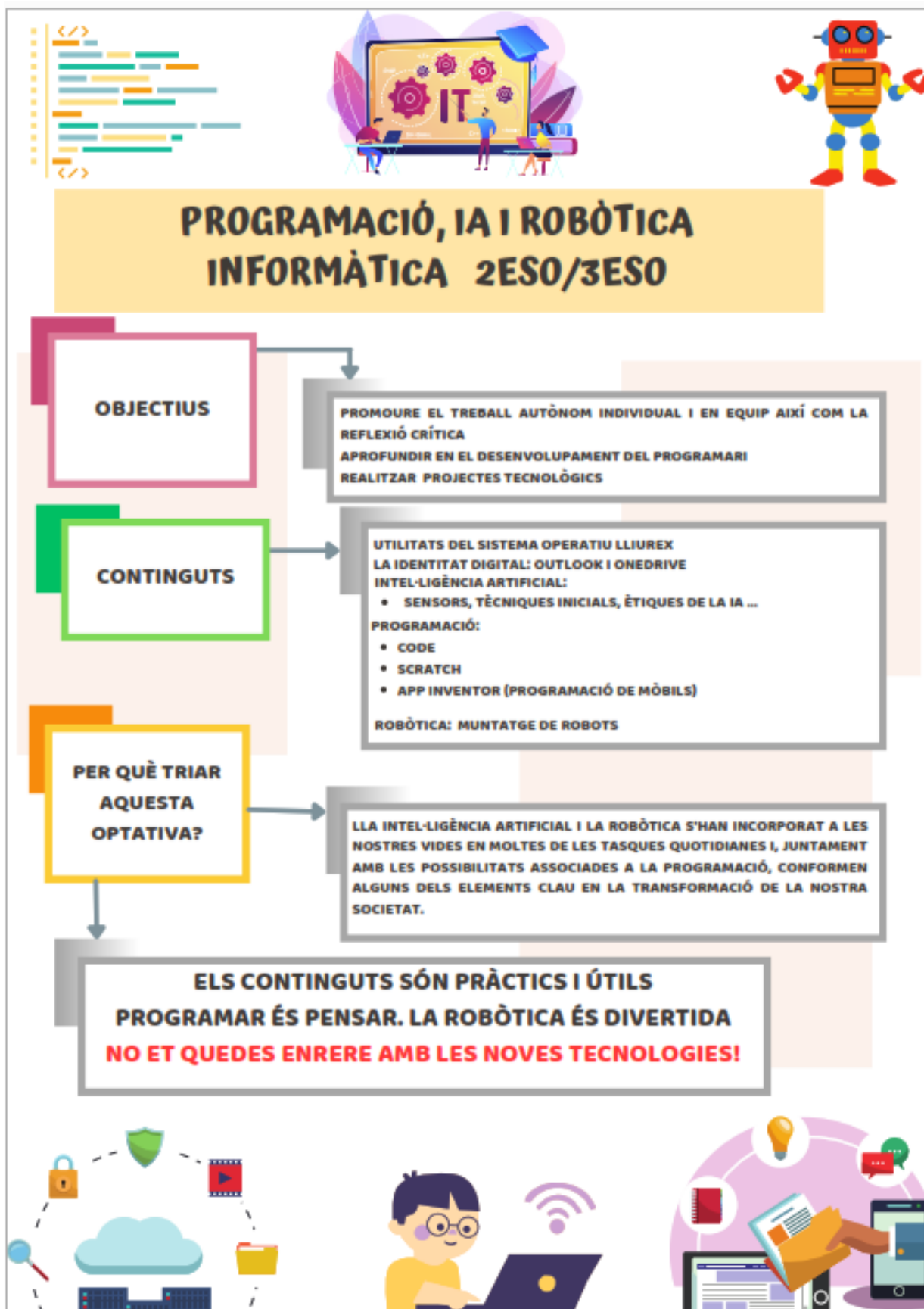
L'alumnat se submergirà en la construcció d'instruments de diferents famílies, utilitzant tant procediments artesanals com d'altres.

### **Projectes**

1. Creació d'un paisatge sonor
2. Improvisació instrumental col·lectiva
3. Construcció d'instruments
4. Composició grupal d'una cançó
5. Creació d'un karaoke
6. Creació i publicació d'un podcast de ràdio
7. Creació d'un video d'animació
8. Creació d'un videoclip (planificació, gravació, edició d'àudio i vídeo, etc.).



**OPTATIVA PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA I i II  
INFORMÀTICA**



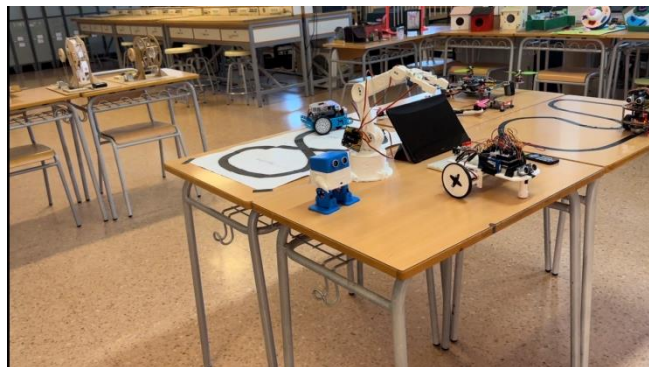
## OPTATIVA: PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA I - TECNOLOGIA

A l'optativa **Programació Intel·ligència Artificial i Robòtica 1 de TECNOLOGIA** aprenem a programar robots i, sobretot, a construir-los. En aquesta optativa aprendràs a:

- Conèixer què és un robot, quines parts el formen i per a què es pot utilitzar
- Programar un robot ja muntat anomenat mBot amb el llenguatge Scratch (llenguatge de programació per a xiquets basat en blocs de colors) per tal que es desplaça evitant obstacles, que seguisca un circuit fet amb una línia negra, que balle una coreografia, que reproduïska una melodia, que es comuniqui amb altres robots i un llarg etc
- Redissenyar les peces del popular robot OTTO (robot bipedestre que pot caminar) amb el programa de Disseny 3D TinkerCAD
- Imprimir les peces del robot amb una impressora 3D
- Muntar el robot amb les peces dissenyades i l'electrònica necessària
- Programar el robot OTTO amb Scratch
- Controlar el robot OTTO amb el Bluetooth d'un dispositiu mòbil Android (Mòbil, tablet, etc.)
- Explorar i conèixer què és la Intel·ligència Artificial amb simuladors IA
- Introduir-te en el món dels Drones

Visita la nostra pàgina per poder veure fotos i vídeos del que fem a l'optativa:

[portal.edu.gva.es/joanfuster/organitzacio-2/departaments-2/tecnologia/](http://portal.edu.gva.es/joanfuster/organitzacio-2/departaments-2/tecnologia/)





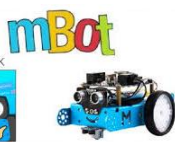
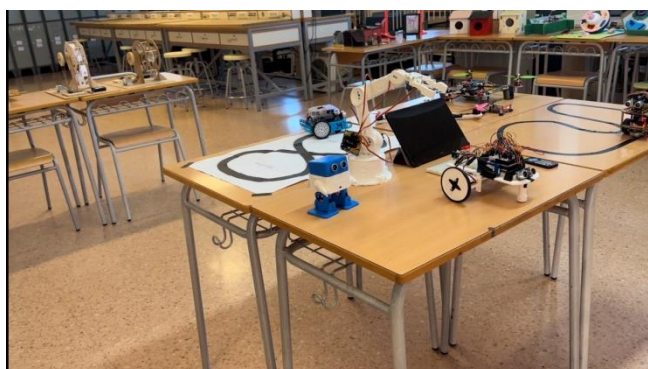
## **OPTATIVA: PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA II - TECNOLOGIA**

A l'optativa **Programació Intel·ligència Artificial i Robòtica 2 de TECNOLOGIA** aprenem a programar robots i, sobretot, a construir-los. S'imparteixen continguts més avançats que en Programació Intel·ligència Artificial i Robòtica 1 de Tecnologia. En aquesta optativa aprendràs a:

- Conèixer què és un robot, quines parts el formen i per a què es pot utilitzar
- Programar un robot ja muntat anomenat mBot amb el llenguatge Scratch (llenguatge de programació per a xiquets basat en blocs de colors) per tal que es desplace evitant obstacles, que seguisca un circuit fet amb una línia negra, que balle una coreografia, que reproduïska una melodia, que es comuniqui amb altres robots i un llarg etc
- Conèixer i programar la placa Arduino amb el llenguatge C o Arduino Blocks.
- Dissenyar peces per a fabricar peces de Robots o Sistemes Robotitzats amb el programa de Disseny 3D TinkerCAD
- Imprimir les peces anteriors amb una impressora 3D
- Muntar el robot amb les peces dissenyades i l'electrònica necessària
- Explorar i conèixer què és la Intel·ligència Artificial amb simuladors IA
- Saber què són els Drones i quines parts els formen
- Dissenyar, imprimir, muntar i volar un Drone

Visita la nostra pàgina per poder veure fotos i vídeos del que fem a l'optativa:

[portal.edu.gva.es/joanfuster/organitzacio-2/departaments-2/tecnologia/](https://portal.edu.gva.es/joanfuster/organitzacio-2/departaments-2/tecnologia/)



AUTODESK®  
TINKERCAD®



## OPTATIVA TALLERS D'APROFUNDIMENT

### • **CASTELLÀ: ORATORIA Y DEBATE**

La optativa de ampliació de Oratoria y Debate se ofereix en 3º de la ESO con dos horas semanales. Es una assignatura que se basa en la pràctica y en la expressió oral.

La primera parte del curso consisteix en fer una sèrie de dinàmiques para fomentar la participació, estructurar les idees y, sobre tot, perdre la vergüenza a parlar en públic.

La segona parte serveix para adentrarnos en el mundo del debate: la contraposició de idees, la argumentació y la refutació. Y a expressarlo tot correctament.

Es una assignatura fundamental, muy orientada al nuevo mundo laboral, en que el treball en equip y la exposició ante grupos de treball està a la orden del día.

La proposta deliberativa invita al alumnado a reflexionar sobre hechos y situaciones concretas que requieren de una acció que las reoriente. Por su parte, el profesorado promueve la deliberació y asume que los conocimientos de la assignatura son recursos para reflexionar y analizar la realidad o situació propuesta.

Además de contribuir a desarrollar el pensamiento científico y crítico, la pedagogía deliberativa tiene muy presente la necesidad de treballar otra área formativa clave: la ética, agente regulador de la interacción humana. La tolerancia, el respeto a la diversidad, a uno mismo y a la naturaleza, son claves para una sana convivencia.



- **ANGLÉS: COMPETÈNCIA COMUNICATIVA I ORAL PLE**

L'aprenentatge de llengües estrangeres s'ha convertit en una necessitat en la nostra societat actual. En el cas de l'anglès, es tracta d'una llengua utilitzada internacionalment en multitud d'àmbits i ens permet accedir a llocs de treball, comunicar-nos i establir contactes a nivell internacional, accedir a informació compartida en aquest idioma i, a més a més, accedir a la cultura d'aquells països on es parla aquesta llengua.

El principal objectiu d'aquesta assignatura és reforçar la competència lingüística oral del nostre alumnat i el foment de la interculturalitat a través de treballs col·laboratius i individuals usant les eines de la comunicació i la tecnologia i gaudint de la participació de l'ajudant de conversa (natiu).

A classe treballarem de manera motivadora i entretinguda mitjançant l'ús de jocs, \*role-plays, debats, vídeos, música, presentacions, entrevistes, projectes, eixides extraescolars, etc. per a fer un ús real de l'anglès.

Ampliaràs les teues destreses orals (LISTENING and SPEAKING) mitjançant l'ús de cançons, pel·lícules, debats, projectes, etc.

També es treballaran continguts culturals i coneixerem millor les tradicions i la forma de vida als països de parla anglesa.



- **BIOLOGIA-GEOLOGIA:**

Aquesta assignatura està orientada per ampliar els continguts del currículum de l'assignatura de Biologia-Geologia que es donen de forma més general i estudiar uns altres que els seran d'utilitat per a estudis posteriors. En qualsevol dels casos, aquesta matèria enriquirà tant als alumnes que finalitzen els seus estudis en aquesta etapa, com a aquells que els continuaran en la secundària postobligatòria. La idea que la Biologia i la Geologia, com totes les ciències, té implicacions amb la tecnologia i la societat ha de posar-se de manifest en la metodologia, plantejant qüestions teòriques i pràctiques mitjançant les quals l'alumne comprega que un dels objectius de la ciència és determinar les lleis que regeixen la naturalesa. El procés d'adquisició d'una cultura científica, a més del coneixement i la comprensió dels conceptes, implica l'aprenentatge de procediments i el desenvolupament d'actituds i valors propis del treball científic. La realització d'activitats pràctiques i el desenvolupament d'algunes fases del mètode científic permetran aconseguir habilitats que serviran de motivació per a aconseguir nous coneixements i posar en pràctica mètodes del treball experimental.

L'assignatura està adreçada a alumnes interessats en Biologia i Geologia, amb bona disposició per treballar i investigar sobre el cos humà i la geologia. Proposem que siga un grup no nombrós (un màxim de 15 alumnes) ja que no disposem de més microscopis ni lupes i tampoc es pot treballar amb seguretat al laboratori amb molts alumnes.

L'assignatura es donarà principalment al laboratori.

Les pràctiques s'agruparan de la següent manera:

**BIOLOGIA**

1. Pràctiques de bioquímica dedicades a identificar nutrients als aliments.
2. Pràctiques de citologia, on s'observaran al microscopi òptic diferents cèl·lules del cos humà.
3. Pràctiques d'histologia, on s'observaran al microscopi òptic diferents teixits del cos humà.
4. Pràctiques de disseccions d'òrgans.

**GEOLOGIA**

1. Realitzar un calendari de la història de la Terra.
2. Realització de maquetes dels principals modelatges del relleu.
3. Realització de mapes topogràfics.
4. Estudi dels principals riscos geològics interns i externs i la influència de l'ésser humà en l'agreujament de les seues conseqüències.
5. Estudi dels principals problemes mediambientals i possibles solucions.



• **EDUCACIÓ PLÀSTICA I VISUAL:**

3r d'ESO. TALLER D'APROFUNDIMENT D'EDUCACIÓ PLÀSTICA I VISUAL:  
TALLER DE CINEMA D'ANIMACIÓ EN 2 DIMENSIONS I STOP-MOTION

T'agradaria saber com es realitzen pel·lícules com "L'ovella Shaun", "Kubo i les dos cordes màgiques", "Els mons de Coraline", "Malson abans de Nadal", "Wallace i Gromit", "Paranorman" i tantes altres? T'agradaria fer els teus propis vídeos d'animació?



**Al llarg del curs aprendràs:**

- La història i les bases del cinema d'animació en 2D i en 3D.



- Tècniques d'animació tradicionals utilitzant dibuixos, pintures, papers, titelles, plastilina o inclús objectes quotidians com realitza el famós youtuber PES.



- Utilitzar apps especialitzades (Stop-motion studio) que podràs descarregar al teu propi mòbil.
- A realitzar vídeos de "trucs de màgia audiovisual".



- A realitzar la teua pròpia titella i decorats que després podràs animar per a crear un curt d'animació.

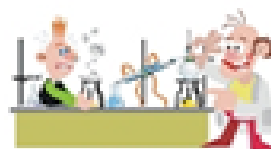
- Crear el guió d'una història i gravar un curt conjunt amb els personatges realitzats.
- Pujar els teus vídeos a plataformes com Youtube per a que els teus amics la gent de qualsevol lloc del món pugua veure el teu treball, subscriure's i donar-li al "like"



• **FÍSICA I QUÍMICA**

**TÈCNiques DE LABORATORI**  
**FÍSICA I QUÍMICA 3r ESO**

M'ho van explicar i ho vaig oblidar  
ho vaig veure i ho vaig comprendre  
ho vaig fer i ho vaig aprendre  
(Confucio, segle V a. C.)



En la matèria de Física i Química de 3r de l'ESO tenim:

- Poc temps (dues hores setmanals).
- Un temari molt extens.

Per aquestes raons els alumnes a penes aneu al laboratori, però hem trobat la SOLUCIÓ:

Us proposem una assignatura optativa dedicada exclusivament al **TREBALL EXPERIMENTAL**.

Dues hores setmanals per a gaudir aprenent de la millor forma possible.....

**DE QUÈ VA L'ASSIGNATURA?**

Es tracta d'una assignatura de caràcter fonamentalment pràctic (laboratori) en la qual es realitzaran experiències atractives que permeten a l'alumne adquirir les destreses pròpies del treball de laboratori (mesures, tècniques generals de laboratori i d'anàlisi, maneig d'instruments, elaboració i presentació de resultats, ordre i neteja, seguretat...).

**QUÈ FAREM?** Treballarem els següents mòduls

**MÒDUL A: OPERACIONS BÀSIQUES DE LABORATORI**

- ~~S'apren~~ el maneig correcte d'instruments de mesura (calibre, balances, dinamòmetre, pipeta, proveta...)

**MÒDUL B: QUÍMICA**

- Es determinen algunes propietats de les substàncies pures (densitat, temperatures de fusió i ebullició) i es realitzen separacions d'alguns components com a "Separació de l'alcohol d'un vi, cristallització de l'àcid acetilsalicílic de l'aspirina, experiències que serviran per a revisar conceptes de substàncies pures i mescles, propietats d'ambdues, tècniques de separació de components d'una mescla...
- Preparació de dissolucions



- Estudi de reaccions químiques mitjançant reaccions "curioses" (reaccions que unflen un globus, que produeixen fred o calor, que fan lluir una bombeta, que poden platejar una moneda, que dissolen metalls, que produeixen sorprenents canvis de color, etc.

### MÒDUL C: FÍSICA

- ~~S'apren~~ a calcular les magnituds involucrades en la llei de ~~Hook~~. Fent mesures, càlcul d'errors, gràfics, etc... tot això mentre aprenem a fer muntatges, treballar amb molls, utilitzar bàscules electròniques, llegir dinamòmetres, i moltes més coses apassionants que ens ofereix la física.



**NO T'HO  
POTS  
PERDRE!!!**



## • INFORMÀTICA

L'objectiu d'aquest taller es ensenyar a utilitzar les aplicacions imprescindibles d'ofimàtica de manera correcta, en concret el processador de text, fulla de càlcul, presentacions.



També utilitzar eines de retoc fotogràfic, d'edició gràfica i de treball col·laboratiu. En el tercer trimestre treballarem una introducció a la programació i reflexionarem al voltant de la bretxa i les addiccions digitals així com la seguretat i els drets dels continguts d'internet.



Tots els continguts es treballaran de manera pràctica. Al principi es farà un repàs de conceptes bàsics com funcions dels components de l'ordinador, sistemes operatius, xarxes i noves tecnologies.

Aquest apartat també el veurem de manera pràctica comparant preus d'ordinadors i veient la diferència per exemple entre les diferents generacions d'un mateix processador.

