

MATERIAS OPTATIVAS 3º ESO

PROYECTO DISEÑO DE INTERIORES

Se enfoca en desarrollar proyectos de diseño para crear propuestas innovadoras en diferentes espacios del instituto. Desarrolla habilidades de diseño gráfico, fomenta el trabajo en equipo y la creatividad y pretende involucrar al alumnado en el espacio que habita.

TEATRO

La asignatura de teatro para 3º de ESO es una iniciativa pedagógica que busca crear un espacio de aprendizaje vivencial, donde los jóvenes puedan explorar su mundo interior, expresarse libremente y fortalecer habilidades sociales y comunicativas a través del arte escénico. El proyecto se orienta al desarrollo integral de los estudiantes, combinando lo emocional, lo creativo y lo colectivo. Entre los objetivos de la asignatura, se destaca el impulso a la expresión individual y grupal, la mejora de la dicción y el lenguaje corporal, el desarrollo de la imaginación, y la construcción de vínculos sanos mediante el trabajo colaborativo. Además, se busca generar un sentido de pertenencia y fomentar el respeto por las diferencias. Los contenidos del taller incluyen juegos teatrales, ejercicios de concentración y escucha activa, técnicas de actuación, narración oral, creación de personajes, ensayos de escenas y montaje final de una obra teatral. Se trabajará en la exploración del espacio, el ritmo, la improvisación y el uso de la voz y el cuerpo como herramientas expresivas. La asignatura se ha ido desarrollando en los cursos de 1º y 2º de ESO, y esta optativa de 3º puede servir para arraigar y fortalecer conocimientos y técnicas desarrolladas, así como para descubrir nuevas vías expresivas. También puede resultar estimulante para el alumnado que nunca la ha cursado, puesto que puede suponer una primera experiencia enriquecedora. Las áreas curriculares relacionadas abarcan Lengua y Literatura (lectura, escritura y oralidad), Plástica (creación escénica, diseño de decorados y caracterización), Música (desarrollo de ambientes sonoros, diseño de coreografías), Educación Física (control corporal y movimiento) y Ciudadanía (valores, inclusión y trabajo en equipo). Esta experiencia no solo enriquece el aprendizaje académico, sino que también promueve el desarrollo emocional, creativo y social de los adolescentes.

TALLER DE RADIO

El proyecto es una propuesta de radio escolar orientada a adolescentes, concebida como un espacio creativo y participativo donde los estudiantes puedan comunicar sus ideas, inquietudes y visiones del mundo. La radio se convierte aquí en una herramienta educativa que estimula el pensamiento crítico, la autonomía y la interacción entre pares, promoviendo un rol activo dentro de la comunidad escolar. Los objetivos de este proyecto son: fortalecer las habilidades de expresión oral y escrita, incentivar la producción de contenidos propios, generar espacios de diálogo sobre temas que afectan e interesan a los jóvenes, y fomentar el trabajo colaborativo en un entorno tecnológico y comunicativo. Además, se apunta a

integrar la educación en medios y la alfabetización digital. Los contenidos del taller incluirán: introducción al lenguaje y buena dicción, redacción de guiones, locución, entrevistas, edición de audio, programación y producción técnica. Los estudiantes explorarán distintos formatos (informativo, musical, cultural, de opinión) y aprenderán a utilizar herramientas digitales para grabar y difundir sus programas en línea, en vivo o a través de podcast. El taller pone en práctica objetivos de otras asignaturas como Lengua y Literatura (lectura, escritura y oratoria), Tecnología (edición digital y manejo de equipos), Formación Ética y Ciudadana (temas de actualidad, participación democrática), Música (digitalización sonora, diseño creativo), así como Ciencias Sociales, biología, geología, matemáticas o física, abarcables en las distintas secciones de los programas. La propuesta busca estimular a los adolescentes como comunicadores, dándoles voz dentro del ámbito escolar y promoviendo valores como la inclusión, el respeto, la responsabilidad y la construcción colectiva del conocimiento desde una mirada juvenil.

MÚSICA

La asignatura optativa de música en 3º de ESO está diseñada como una propuesta integral destinada a adolescentes, cuya finalidad es ofrecer una experiencia educativa activa y significativa, donde los estudiantes puedan explorar el lenguaje musical desde una perspectiva expresiva, creativa y colaborativa. Entre los objetivos principales, se busca desarrollar la sensibilidad artística, mejorar la percepción auditiva, fomentar la creatividad a través de la composición e improvisación, y promover el trabajo en grupo mediante la práctica instrumental y vocal. También se pretende que los alumnos reconozcan la música como parte de su identidad cultural y como medio de comunicación y reflexión. Los contenidos incluyen: elementos básicos del lenguaje musical (ritmo, melodía, armonía), lectura y escritura de partituras sencillas, análisis de distintos géneros y estilos musicales, práctica con instrumentos convencionales y no convencionales, uso de tecnologías aplicadas a la música (software de edición y producción), y creación de proyectos musicales grupales. También se incorporará el estudio del contexto histórico y social de determinadas obras musicales. La optativa contribuye al desarrollo de objetivos de materias afines como Educación Artística (expresión estética y creatividad), Historia (contextualización cultural de la música), Tecnología (uso de herramientas digitales para producir y editar sonido), y Formación Ética y Ciudadana (valores, diversidad cultural, trabajo cooperativo). Este proyecto busca que los adolescentes vivan la música no solo como un contenido académico, sino como una forma de expresión personal y colectiva que fortalezca sus habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

CULTURA DEL FLAMENCO

La asignatura "Cultura del flamenco", impartida como optativa en 3º de ESO, tiene como objetivo principal acercar al alumnado al conocimiento y valoración del flamenco como una expresión artística profundamente arraigada en la identidad cultural andaluza. A través de esta materia, se busca fomentar el respeto por el

patrimonio cultural inmaterial, desarrollar la sensibilidad estética y promover el pensamiento crítico en torno a las manifestaciones musicales y sociales del flamenco. Entre sus contenidos destacan la historia del flamenco, sus orígenes y evolución, los principales estilos o palos, los instrumentos característicos (como la guitarra, el cajón o el cante), y la figura de los grandes artistas que han marcado su desarrollo. Asimismo, se analizan aspectos socioculturales relacionados con el flamenco, como su papel en la construcción de identidades, la influencia de las distintas culturas que han convivido en Andalucía y su reconocimiento como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO. La asignatura mantiene una conexión transversal con otras materias del currículo, como Música, al profundizar en la teoría y práctica musical del flamenco; Historia, al contextualizar su desarrollo en distintos periodos; Lengua y Literatura, al analizar letras, poemas y coplas flamencas; y Educación Plástica o Artes Escénicas, mediante la expresión corporal y visual asociada al flamenco. En definitiva, "Cultura del flamenco" contribuye al desarrollo integral del alumnado, afianzando su identidad cultural, promoviendo la creatividad y fortaleciendo el sentido de pertenencia a una tradición viva y universal.

COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA

Computación y Robótica es una materia optativa que permite al alumnado profundizar en el uso creativo, práctico y responsable de la tecnología, abordando el diseño, desarrollo y programación de sistemas computacionales y robóticos. Se trata de una asignatura orientada a la resolución de problemas reales, mediante el desarrollo del pensamiento computacional, la lógica y el trabajo colaborativo.

Puede cursarse sin haberla elegido en 1.º o 2.º de ESO, ya que se adapta progresivamente al nivel del alumnado. No se requieren conocimientos previos específicos, aunque sí interés por la tecnología y el trabajo por proyectos.

A lo largo del curso, se utilizarán herramientas como Arduino, Tinkercad, lenguajes de programación visual o textual, diseño asistido por ordenador e impresión digital. Las actividades se plantean de forma individual y en equipo, promoviendo tanto la autonomía como la cooperación.

En un mundo cada vez más digitalizado, esta materia fomenta competencias clave para la sociedad del futuro, combinando formación tecnológica con compromiso social, sostenibilidad y creatividad.

SEGUNDA LENGUA EXTRANJERA FRANCÉS

La asignatura de Francés como segunda lengua extranjera ofrece al alumnado la oportunidad de iniciarse o reforzar sus conocimientos en este idioma, siguiendo el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) y las directrices de la Unión Europea. No se requieren conocimientos previos, ya que se repasan

contenidos básicos y se avanza progresivamente en las cuatro competencias lingüísticas: comprensión y expresión oral y escrita, junto con gramática, vocabulario, pronunciación y aspectos culturales del mundo francófono.

El francés es el quinto idioma más hablado del mundo y lengua oficial en más de 30 países, lo que lo convierte en una herramienta muy útil tanto en el ámbito académico como profesional. Estudiarlo abre la puerta a intercambios, programas Erasmus+, inmersiones lingüísticas y viajes culturales, enriqueciendo la experiencia del alumnado. Esta materia prepara además en el curso de 2º de Bachillerato al examen oficial DELF B1. En un entorno como el nuestro, donde el turismo tiene un papel fundamental, el dominio del francés supone una ventaja profesional importante. En un contexto donde el inglés ya es común, añadir el francés permite diferenciarse y acceder a nuevas oportunidades en múltiples sectores.