

INFORMACIÓN SOBRE MATERIAS OPTATIVAS PROPIAS DE LA COMUNIDAD ANDALUZA PARA 3º DE ESO CURSO 2025/2026

1. COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA:

Computación y Robótica es una materia del bloque de asignaturas optativas que se oferta en los cursos primero, segundo y tercero de Educación Secundaria Obligatoria. Su finalidad es permitir que los alumnos y las alumnas aprendan a idear, planificar, diseñar y crear sistemas de computación y robóticos, como herramientas que permitan cambiar el mundo, desarrollando una serie de capacidades cognitivas integradas en el denominado Pensamiento Computacional. Desde nuestra comunidad autónoma, y en virtud de la consecución de los objetivos planteados para el desarrollo sostenible de la Agenda 2030, así como especialmente para la adquisición de la competencia digital del Perfil de salida a la finalización de la etapa básica, dicha materia se antoja fundamental en un entorno cada vez más específicamente tecnificado. Esta forma de pensar promueve el razonamiento relacionado con sistemas y problemas, mediante un conjunto de técnicas y prácticas bien definidas. Se trata de un proceso basado en la creatividad, la capacidad de abstracción y el pensamiento lógico y crítico que permite, formular problemas, analizar información, modelar y automatizar soluciones, evaluarlas y generalizarlas. Además, el aprendizaje de esta materia debe fomentar una actitud de creación de prototipos y productos que ofrezcan soluciones a problemas reales identificados en la vida diaria del alumnado y en el entorno del centro docente. El objetivo, por tanto, de Computación y Robótica es unir el aprendizaje con el compromiso social.

2. CULTURA CLÁSICA

La materia optativa de Cultura Clásica tiene como finalidad facilitar al alumnado un primer acercamiento general al estudio de las civilizaciones griega y latina en los ámbitos literario, artístico, filosófico, científico y lingüístico, con objeto de que, a partir de su estudio, pueda tomar conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de muchos de estos aspectos en la cultura occidental. Esta materia presenta una visión del mundo clásico con un recorrido que va desde aspectos generales sobre historia y geografía, vida cotidiana, política, artes, creencias religiosas y mitos hasta un primer acercamiento a las lenguas clásicas. Es una oportunidad para transmitir conciencia de lo que somos, desde la comprensión de formas artísticas, literarias, arquitectónicas y escultóricas que nos rodean y de la lengua que usamos.

3. ORATORIA Y DEBATE

La materia Oratoria y Debate pretende que el alumnado adquiera un conocimiento de los mecanismos que son imprescindibles para una buena comunicación y capacidad de abstracción para poder generar discursos adecuados a las necesidades del momento. Mediante la Oratoria, el alumnado debe ser capaz de hablar en público, a través de la exposición de ideas y el debate de opiniones, demostrando así rasgos de madurez propios de las sociedades democráticas avanzadas. Actualmente, existen múltiples situaciones en las que cualquier persona debe actuar como oradora. Además, los mensajes de tipo argumentativo y persuasivo están presentes en la vida cotidiana, llegando, en muchos casos, a una audiencia masiva. El uso de la palabra ante el público puede considerarse como una habilidad necesaria para la participación democrática activa, el desarrollo personal, el éxito académico o el ejercicio de cualquier profesión.

4. SEGUNDA LENGUA EXTRANJERA: FRANCÉS

La materia de Francés, como segunda lengua extranjera, permitirá al alumnado conocer y manejar en sus aspectos básicos e introductorios una segunda lengua extranjera, según las instrucciones de la Unión Europea y las exigencias laborales de nuestra sociedad. Los alumnos que cursen esta asignatura estarán más preparados para participar en el intercambio anual con Francia, una inolvidable experiencia tanto en lo académico como en lo personal.

5. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR.

El proyecto interdisciplinar Diseño Asistido por Ordenador relaciona aspectos afines de las materias de Tecnología, Matemáticas y Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Abarca dos grandes ramas del diseño dentro del mundo de la Tecnología y se divide en dos grandes bloques.

El primer bloque estaría relacionado con el aprendizaje de dibujos técnicos en dos dimensiones, es decir, relacionado con la representación gráfica de objetos técnicos y tecnológicos con software específico para ello. Dentro de este bloque se trabajan: uso de programas de dibujo para la realización de dibujos básicos, conceptos de QCAD (Nivel básico), comandos de edición, comandos de dibujo, preparación del formato de dibujo, comandos para adecuar y simplificar los dibujos técnicos, acotación, uso de capas, creación y cambios de atributos, relleno y sombreado de figuras planas.

En el segundo bloque se trabajan aplicaciones como Sweet home o similares, aplicaciones libres, con las cuales iniciamos al alumnado en la creación y diseño de interiores a nivel básico.

6. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: AJEDREZ DIDÁCTICO III.

Hace ya más de diez años que nuestro centro empezó a apostar por el ajedrez educativo, desarrollando programas propios, participando en Programas de Innovación como AulaDejaque y Proyectos de Investigación sobre Ajedrez Inclusivo y para el Éxito Escolar.

En esta línea, nuestra materia optativa de Ajedrez Didáctico, cuenta con un currículo propio y de continuidad en 1º, 2º y 3º de la ESO dentro de la oferta de materias optativas. Todas ellas con un enfoque interdisciplinar, incorporando competencias de las materias de Matemáticas, Tecnología y Digitalización, y Lengua Castellana y Literatura.

La optativa de Ajedrez Didáctico se centra en tres ejes transversales que vienen a desarrollar las siguientes capacidades:

- Inteligencia cognitiva: memoria, concentración, razonamiento lógico-matemático, táctica y estrategias, resolución de problemas, visión espacial y pensamiento creativo.
- Inteligencia emocional: iniciativa, toma de decisiones, atención y reflexión, aceptación ante el error, gestión del impulso, autoestima y sentido de logro.
- Educación en valores: la empatía y el trabajo en equipo, la responsabilidad y el compromiso, así como capacidad crítica y autocrítica.

El Ajedrez Didáctico II en 2ºESO, está pensada tanto para el alumnado que no sabe jugar al ajedrez como para el que ya cuenta con conocimientos y destrezas en este juego-ciencia. Avanzar juntos hasta alcanzar un nivel intermedio con una metodología inclusiva que se adapte a las características del alumno/a y su nivel madurativo, favoreciendo su crecimiento personal, el control de sus impulsos, su autoestima, la aceptación de las normas y la asunción de responsabilidades frente a sus decisiones.

Contamos además con un **Club de Ajedrez** durante el recreo, donde nuestro alumnado a la vez que juega de forma amistosa, socializa y comparte sus motivaciones y experiencias con compañeros y compañeras de otros cursos.

7. CULTURA DEL FLAMENCO.

El Flamenco es, sin lugar a duda, una de las manifestaciones más representativas de la cultura española en general y de la andaluza en particular, de ahí la importancia de su introducción en el sistema educativo como fuente de conocimiento y reflexión tanto sobre nuestro pasado como sobre el presente. Su reconocimiento internacional se consolidó cuando fue declarado por la UNESCO Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad, poniéndose así de relieve la gran importancia de esta manifestación artística, resultado de la fusión de la música vocal, el arte de la danza y el acompañamiento instrumental. El patrimonio cultural y artístico de Andalucía es fruto de la inteligencia, la creatividad y la actuación humanas, que han tenido un reflejo propio en las diversas sociedades y culturas que a lo largo del tiempo han dejado y dejan huella en nuestra comunidad, y su conocimiento aportará al alumnado herramientas necesarias para conocer sus bases sociales, culturales, artísticas e históricas. Con esta materia se contribuye a desarrollar entre el alumnado el respeto, la solidaridad, la no discriminación, la participación, la ayuda y la autoestima a través de prácticas eficaces de planificación, trabajo colaborativo, apertura, flexibilidad, creatividad, esfuerzo y rigor en el trabajo