



PLAN DE ESTUDIOS 2022 – 2023 3º ESO

Tercer curso ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA PROGRAMA LOMLOE		Horas	MATERIAS OBLIGATORIAS	Tercer curso ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA SECCIÓN LOMLOE		Horas	
Lengua castellana y literatura		4			Lengua castellana y literatura		4
Lengua extranjera (inglés)		5			Lengua extranjera (inglés)		5
Matemáticas		4			Matemáticas		4
Geografía e Historia		3			Geografía e Historia		3
Biología y Geología		2			Biología y Geología		2
Física y química		3			Física y química		3
Tecnología y Digitalización		2			Tecnología y Digitalización		2
Educación Física		3			Educación Física		3
Religión / Atención educativa		1			Religión / Atención educativa		1
Música		2			Música		2
Segunda lengua extranjera (francés)		2		MATERIA OPTATIVA	Segunda lengua extranjera (francés)		2
Cultura clásica					Cultura clásica		
CAIE (Comunicación audiovisual, imagen y expresión)					CAIE (Comunicación audiovisual, imagen y expresión)		
IAEE (Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial)					IAEE (Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial)		
Ampliación de matemáticas. Resolución de problemas					Ampliación de matemáticas. Resolución de problemas		
Tutoría		1			Tutoría		1
TOTAL		32		TOTAL		32	
Materias impartidas en inglés				Materias impartidas en inglés			

OPTATIVAS 2022- 2023 3 º ESO

POR FAVOR, LEA ESTE DOCUMENTO HASTA EL FINAL

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (3 horas)

Esta optativa aproxima al mundo de las aplicaciones informáticas y a la instalación y mantenimiento de sistemas informáticos y redes. Incluye fundamentos de programación y realización de proyectos de Robótica.

Puede ser cursada por alumnos de 4º de ESO de cualquier itinerario, que logrará adquirir las habilidades necesarias para conocer y manejar con soltura los medios informáticos actuales y sentar las bases para adaptarse con versatilidad a los nuevos dispositivos, aplicaciones y vías de comunicación que vayan surgiendo.

Los contenidos a trabajar en Tecnologías de la Información y la Comunicación en 4º de ESO son: Software ofimático, Multimedia, Ética y Seguridad informática, Redes, Publicación y Difusión de contenidos (páginas web), Programación, Control por ordenador de dispositivos electrónicos.

Se desarrollará en aula digital o de Informática.

CULTURA CLÁSICA

Conocimiento de las bases culturales de Europa, Grecia y Roma: su historia y geografía, sus instituciones, su vida cotidiana, la religión y la mitología, el legado, el vocabulario, historia de las lenguas y de los alfabetos, etc.