

OPTATIVIDAD CURSO 2025-2026

3º ESO	
Creatividad Musical	Competencia Comunicativa Oral en primera lengua extranjera
Cultura Clásica	Taller de Economía
Proyectos interdisciplinares: Máquinas y mecanismos	Taller de refuerzo: Castellano
Proyectos interdisciplinares: Reutilizar, reducir y reciclar	Taller de refuerzo: Matemáticas
Programación, Inteligencia Artificial y Robótica I (TEC)	Taller de refuerzo: Valenciano
Programación, Inteligencia Artificial y Robótica I (INF)	
Programación, Inteligencia Artificial y Robótica II (INF)	Laboratorio de Biología y Geología
Segunda Lengua Extranjera	Juegos matemáticos y desafíos

DESCRIPCIÓN DE ASIGNATURAS OPTATIVAS DE OFERTA PARA CURSO 2025-2026

3º ESO	BREVE DESCRIPCIÓN	DEPARTAMENTO RESPONSABLE
Creatividad Musical	Con esta asignatura desarrollaremos una de las habilidades con más futuro: la creatividad. Exploraremos nuevas formas de hacer música (muchas de ellas sin partitura), tendrás la posibilidad de aprender a tocar el ukelele, mejorarás tu técnica de instrumentos que hay en el aula y crearemos canciones mediante dispositivos electrónicos.	MÚSICA
Cultura Clásica	En Cultura Clásica conocerás: - la mitología	LATÍN/GRIEGO

	- los dioses griegos y romanos, - los héroes: Hércules, Jasón - cómo vivían los griegos y los romanos - qué hemos heredado de Grecia y Roma - la Odisea: las sirenas, el cíclope Polifemo, Circe (que transformaba a los hombres en animales) - la Ilíada: Aquiles Muchas cosas que descubrirás a través de vídeos, películas, pequeñas actividades, talleres...	
Programación, Inteligencia Artificial y Robótica I (TEC)	¿Recuerdas cuando veías robots en las películas? Bien, pues han pasado de las salas de cine a la vida cotidiana. Cada vez son más las tareas diarias de las que se encargan, ayudándonos a hacer más ligera la rutina. Ahora ha llegado el momento en el que, además de en casa o en el trabajo, los puedes encontrar en el aula. ¿Cómo es la asignatura? Hay dos partes básicas que conseguirás: - construir un robot para que pueda hacer lo que tú quieras - programar un robot para que lo haga Para ello, nos basaremos en 3 unidades de aprendizaje: Competición interna. En la primera evaluación, adquirirás los conocimientos necesarios para empezar a programar un robot y conocerás las piezas de las que dispones para construirlo. Al final de la evaluación, serás capaz de competir con tus compañeros y sacar a los demás robots del terreno de juego. Competición externa. En la medida de lo posible, esta evaluación se dedica a preparar y participar en la First Lego League, que se suele realizar en la UA. Construirás y programarás el robot, para que cumpla unas misiones en el menor tiempo posible. En este caso, si tu equipo es elegido, competirás con alumnos de otros institutos, pudiendo pasar a siguientes fases en el caso de resultar ganadores	TECNOLOGÍA

	Afianzamos conocimientos En la tercera evaluación se propondrán actividades destinadas a afianzar y ampliar los conocimientos anteriormente adquiridos. Por ejemplo, realizando un baile de robots o recreando actividades de un parque temático.	
Programación, Inteligencia Artificial y Robótica I (INF)	La inteligencia artificial y la robótica se han incorporado a nuestras vidas en muchas de las tareas cotidianas y, junto con las posibilidades asociadas a la programación, conforman alguno de los elementos clave en la transformación de nuestra sociedad. Mediante esta asignatura aprenderás los fundamentos de estas disciplinas; aprenderás a crear programas que incorporen inteligencia artificial y a programar dispositivos o robots con diferentes lenguajes (bloques, Python, etc.) que te permitirán crear juegos, animaciones y controlar su hardware para aplicaciones más enfocadas a la domótica.	INFORMÁTICA
Programación, Inteligencia Artificial y Robótica II	La inteligencia artificial y la robótica se han incorporado a nuestras vidas en muchas de las tareas cotidianas y, junto con las posibilidades asociadas a la programación, conforman alguno de los elementos clave en la transformación de nuestra sociedad. Mediante esta asignatura seguirás aprendiendo los fundamentos de estas disciplinas; a crear programas que incorporen inteligencia artificial y a programar dispositivos o robots con diferentes lenguajes (bloques, Python, etc.) que te permitirán crear juegos, animaciones y controlar su hardware para aplicaciones más enfocadas a la domótica. Con mayor profundidad que en el primer nivel.	INFORMÁTICA
<u>Proyectos interdisciplinares</u>		
Máquinas y mecanismos		TECNOLOGÍA
Reutilizar, reducir y reciclar		FÍSICA Y QUÍMICA
Segunda Lengua Extranjera	El IES San Vicente te ofrece la posibilidad de estudiar francés a lo largo de toda la ESO e incluso hasta final de Bachillerato, con una profesora nativa.	FRANCÉS

	Estudiarás francés: en grupos reducidos, con actividades lúdicas, juegos, simulaciones, y un enfoque comunicativo. El aprendizaje del francés te será más fácil al ser una lengua próxima al castellano y al valenciano. Con posibilidad de presentarte a una prueba de homologación y obtener el nivel A2. Podrás viajar a Francia y participar en proyectos Erasmus + totalmente financiados por Europa. Ventajas de estudiar francés: en tu propio centro educativo, sin necesidad de desplazarte, ocupar tu tiempo libre o realizar gastos innecesarios. ¡No juegues con desventaja! Estudia dos lenguas extranjeras. ¡No te conformes con una! ¡Aprende francés!	
Taller de Economía	Con esta materia se pretende ayudar al alumnado para que conozca y comprenda mejor el funcionamiento y los problemas básicos de la economía, así como el valor de su aportación como ciudadano consumidor y emprendedor. Con este fin la asignatura se articula en los siguientes saberes: 1) Conocimientos básicos de Economía y herramientas básicas para emprender un negocio desde una perspectiva social y sostenible. 2) Papel de las familias, las empresas y el sector público en el funcionamiento de la economía. 3) Principales mediciones acerca de la situación económica para comprender los retos y problemas actuales. 4) Tendencias más relevantes en relación a la economía circular, desarrollo sostenible, economía del bien común, etc., para poder diseñar un proyecto de colaboración con la comunidad del entorno más cercano.	ECONOMÍA
<u>Talleres de Profundización</u>		

Competencia Comunicativa Oral en Primera Lengua Extranjera	La asignatura de Competencia Comunicativa Oral en Lengua Extranjera (INGLÉS) es la opción ideal para tener en el instituto un aprendizaje completo del inglés ya que esta optativa complementa todo lo que estás estudiando en la asignatura de Inglés pero a un nivel totalmente PRÁCTICO. Pondremos en práctica todos los conocimientos de inglés del curso en el que estás: 1. Usaremos el vocabulario y las estructuras gramaticales que estás aprendiendo en situaciones reales y de la vida cotidiana. 2. Trabajaremos las destrezas comunicativas para que aprendas a utilizar el inglés para comunicarte de verdad: - PRODUCCIÓN ORAL (SPEAKING): con actividades y proyectos variados serás capaz de comunicarte en inglés en infinidad de situaciones, por ejemplo, para poder preguntar dudas, pedir información, entender al que te habla y que te entiendan a ti, ayudar/mediar con las personas que lo necesiten, comprar en un supermercado, comprar las entradas para un cine, concierto..., desenvolverte cuando vayas de viaje (en un aeropuerto, en un hotel, etc) - COMPRENSIÓN ORAL (LISTENING): podrás escuchar a personas que hablan en inglés y comprender lo que dicen a través de vídeos, películas, canciones, entrevistas, concursos, tutoriales, etc. Como ya sabes, dominar el inglés hoy en día es imprescindible. ¡A por él!	INGLÉS
Laboratorio de Biología y Geología	¡Explora el fascinante mundo de la ciencia en nuestro laboratorio de biología y geología! ¿Te interesa saber cómo funcionan los seres vivos, desde la célula hasta los organismos completos? ¿Hacer disecciones de órganos? ¿Te gustaría aprender sobre la historia y la formación de nuestro planeta, así como sobre los fenómenos naturales que lo moldean? ¿Sabes cómo se producen los terremotos? Mediante esta asignatura optativa, tendrás la oportunidad de sumergirte en el estudio de la vida y de la tierra. En el laboratorio de Biología y Geología, podrás realizar experimentos prácticos y observaciones directas que te permitirán entender mejor los conceptos teóricos y	BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA

	aplicarlos a situaciones reales. Además, podrás trabajar en equipo y desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. ¡Únete a nosotros en esta emocionante aventura científica y descubre todo lo que la Biología y la Geología tienen para ofrecerte!	
Juegos matemáticos y desafíos: Un taller para mentes curiosas	Planteamos este taller como un tiempo para pensar, jugar y aprender trabajando en equipo: Usarás la lógica y la estrategia en diferentes juegos de mesa, participarás en concursos matemáticos como las prueba Cangur o las Olimpiadas, de relatos matemáticos o fotografía, aprenderás a crear tu propio Escape Room matemático, Cine y Mates, Geogebra y mucho más.... Hasta podrás descubrir las matemáticas que hay en las nubes o en el brócoli (¡que sí, y se llama Fractal!) Para poder matricularte es imprescindible tener una mente curiosa y Matemáticas aprobada en los cursos anteriores.	MATEMÁTICAS
<u>Talleres de Refuerzo</u>		
Castellano	Refuerzo y apoyo de los saberes básicos y de las competencias lingüísticas dirigido al alumnado que presente dificultades de aprendizaje en Lengua castellana y Literatura o que no haya aprobado la materia del curso anterior.	CASTELLANO
Matemáticas	Refuerzo y apoyo de los saberes básicos y competencias matemáticas, dirigido a alumnos con Matemáticas pendientes de cursos anteriores.	MATEMÁTICAS
Valenciano	Reforç dels continguts i de les competències lingüístiques d'acord amb la Programació	VALENCIANO