



# ORIENTACIÓN ACADÉMICA 2º ESO

---

EL PASO A 3º

IES GALILEO CURSO 2021-2022

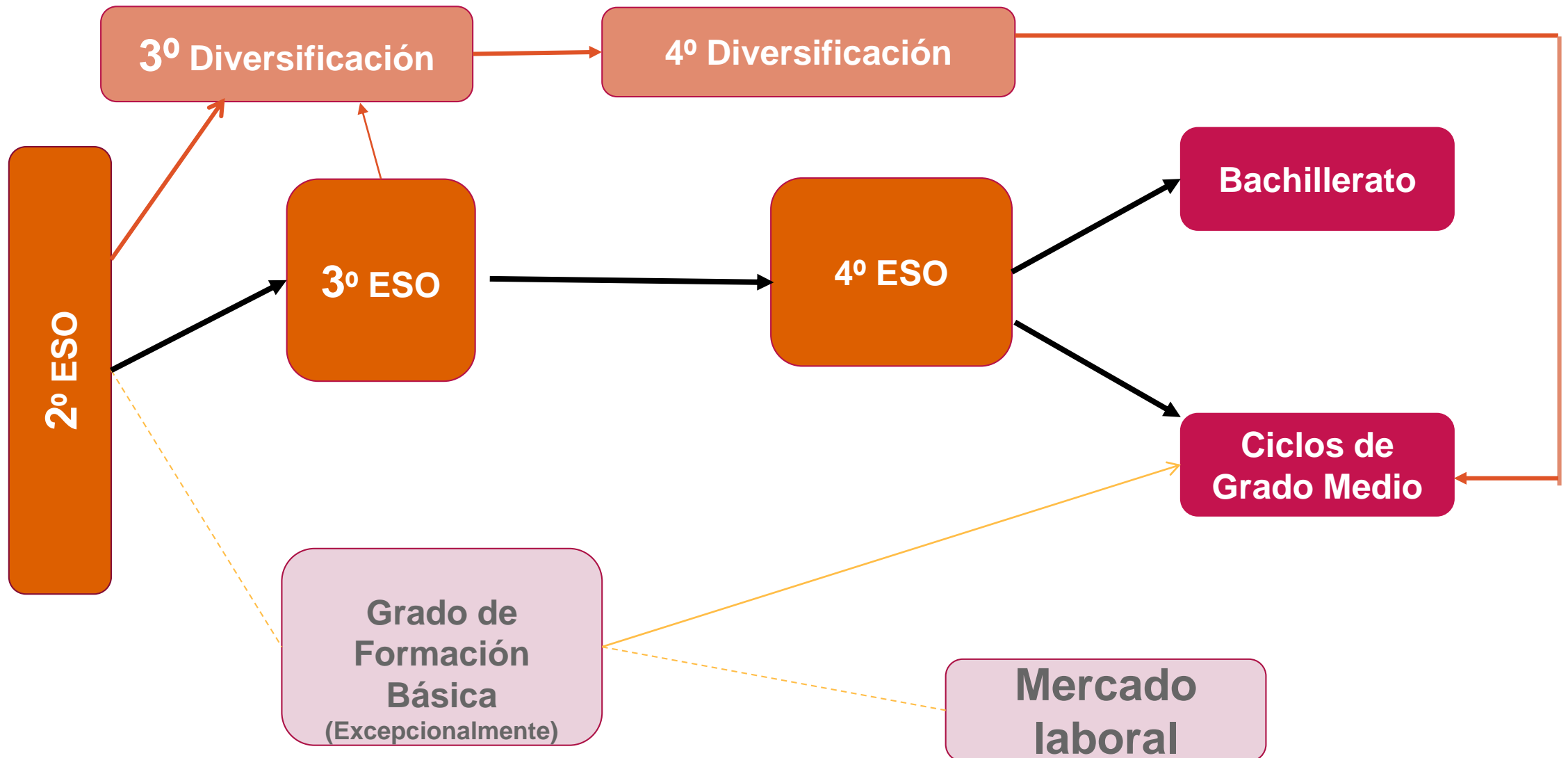
# LOMLOE: Nueva Ley Educativa

- ❖ La nueva Ley introduce cambios en la configuración académica de los diferentes cursos.
- ❖ En el curso 22-23 se implantarán los cambios que afectarán a 1º y 3º de ESO y 1º de Bachillerato.
- ❖ En el curso 23-24 se implantarán los cambios que afectarán a 2º y 4º de ESO y 2º de Bachillerato

A los alumn@s que cursan 2º de ESO este curso, les afectará de la siguiente manera:



# Opciones al término de 2º ESO



# PROMOCIÓN A 3º ESO

Con carácter general:

Se promocionará de curso cuando el equipo docente considere que las materias que, en su caso, no se hubieran superado, no supongan un impedimento para seguir con éxito el curso siguiente y se estime que tienen expectativas favorables de recuperación y que dicha promoción beneficiará la evolución académica del alumno.

También se podrán tener en cuenta aspectos recogidos en las programaciones didácticas como la inasistencia continuada y no justificada, el esfuerzo y dedicación del alumnado, la realización de todas las actividades, trabajos y pruebas propuestas por el docente, incluidas las pruebas finales.”

En todo caso:

**Se promocionará de curso con todas las materias aprobadas o con 1 o 2 materias suspensas.**

Las materias con evaluación negativa quedan pendientes de recuperación para el siguiente curso.

A tener en cuenta:

A la hora de promocionar las materias pendientes de cursos anteriores se contabilizan igual que las del curso actual.

Únicamente se podrá repetir una vez por curso y dos veces como máximo a lo largo de la enseñanza obligatoria (EP + ESO). **NUEVO**



**¿QUÉ SE ESTUDIA EN 3º?**

# OFERTA EDUCATIVA 3º: MATERIAS COMUNES

Todos los alumnos en 3º cursarán las siguientes materias:

**LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA (4 horas)**

**FÍSICA Y QUÍMICA (2 horas)**

**MATEMÁTICAS (4 horas)**

**TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN (2 horas)**

**GEOGRAFÍA E HISTORIA (3 horas)**

**EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS  
(1 hora)**

**INGLÉS (3 horas + 2 British/Secc Bilingüe)**

**RELIGIÓN CATÓLICA / RELIGIÓN EVANGÉLICA/  
ALTERNATIVA A LA RELIGIÓN (1 hora)**

**BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA (2 horas)**

**TUTORÍA (1 hora)**

**EDUCACIÓN FÍSICA (2 horas)**

**\*Las materias bilingües serán biología y geografía e Historia**

# OFERTA EDUCATIVA 3º: MATERIAS DE ELECCIÓN

Los alumnos deben elegir 2 materias

Elegir 1 :

MÚSICA

3 H

E. PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOV.

3 H

Elegir 1:

FRANCÉS

2 H

CONTROL Y ROBÓTICA

2 H

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

2 H

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

2 H

TALLER DE EXPRESIÓN MUSICAL

2 H

INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA

2 H

## MATERIAS A ELEGIR 1

<https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/sistema-educativo/educacion-secundaria-obligatoria/educacion-secundaria-obligatoria-borrador-curriculo/anexo-iii-materias-educacion-secundaria-obligatoria>

### MÚSICA

Las competencias propias de esta materia se organizan en cuatro ejes que se relacionan entre sí y que giran en torno al análisis, la expresión, la interpretación y la creación.

Se aprenderá a analizar obras musicales y de danza dentro de su contexto histórico; a explorar las posibilidades expresivas a través de la improvisación y a interpretar tanto de forma vocal, corporal o instrumental.

Por último se crearán de forma individual o en grupo propuestas musicales, utilizando, además, medios digitales para la difusión de producciones creativas.

### EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOV.

Las competencias propias de esta materia se organizan en 8 ejes: Se aprenderá a identificar y situar en el tiempo las propuestas artísticas y analizarlas.

Se analizará y explicarán las diferentes producciones plásticas, tanto de manera individual como colectiva, teniendo en cuenta el progreso de estas desde la intención hasta la realización.

Se desarrollarán destrezas para utilizar materiales y útiles propios de la plástica en función de su intencionalidad.

Se desarrollará la capacidad de enriquecerse de las referencias culturales y artísticas de su propio entorno aplicándolas a sus propias creaciones.

Se aprenderá a aplicar distintas técnicas y recursos integrando diversas tecnologías para la realización de un proceso artístico.

Y se crearán obras artísticas individual o colectivamente fomentando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales.



## INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA

Se aprenderá a comprender el análisis y la puesta en práctica de habilidades emprendedoras.

Se aprenderá a dar respuesta a las necesidades humanas, gestionando la economía mediante un presupuesto limitado.

Se presentarán los grandes retos de la ciudadanía global y cómo contribuir, desde el emprendimiento personal y/o empresarial, a dar respuesta a los mismos.

## CONTROL Y ROBÓTICA

Los contenidos de Control y Robótica se estructuran en tres bloques, a saber: fundamentos de los sistemas automáticos de control, fundamentos de electrónica aplicados a la robótica y programación asociada a Control y Robótica.

El primer bloque ofrece una visión de los sistemas automáticos de control, introduciendo conceptos de lazo abierto y cerrado, así como la descripción de sistemas y componentes característicos, captadores, comparadores, controladores y actuadores. Se tratan también los sistemas automáticos de control.

En el segundo bloque se estudian los diferentes tipos de sensores, analógicos y digitales de las distintas variables, temperatura, luz, distancia, posición. Se plantean sus características y técnicas de funcionamiento, así como los circuitos típicos. En cuanto a actuadores, entre otros, se abordan los zumbadores, relés, leds, motores y pantallas. Se define la arquitectura de los robots, sensores, actuadores, microprocesador, memoria y elementos mecánicos.

El último bloque, se centra en la realización de programas y en cómo se ejecutan. Es conveniente iniciar a los alumnos en los diagramas de flujo y el control visual. Se inicia la estructura secuencial y el control por bucles de los programas.

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Los contenidos de Resolución de Problemas se estructuran en tres bloques:

El primer bloque, el proceso de resolución de problemas, tiene que ver con la gestión del proceso y las estrategias de resolución.

El segundo bloque, lógica y estrategia, vincula la resolución de problemas al estudio de estrategias ganadoras en los juegos y al razonamiento lógico.

El tercer y último bloque, modelos matemáticos, está pensado para llevar a cabo investigaciones y proyectos en los que se utilizan las matemáticas para resolver problemas reales o de otras disciplinas.

## TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

En el caso del Taller de Artes Plásticas, las competencias específicas se desarrollan en cinco ejes conectados entre sí:

Se introduce diferentes técnicas artísticas contextualizadas en momentos de la evolución de las artes para comprender cómo han ido cambiando y han contribuido a esa transformación.

Se desarrollarán procesos creativos que permitirán al alumnado valorar tanto el propio proceso como los resultados que consigan, por la importancia que se le dará a la búsqueda de soluciones.

Se aprenderá a relacionar esa búsqueda de soluciones con la comunicación propia, llevando las técnicas hacia la expresión de sentimientos, ideas y emociones para personalizar las producciones que realicen.

Se desarrollará la capacidad de experimentar y la gestión de los resultados que se vayan obteniendo, teniendo en cuenta la sostenibilidad de los materiales utilizados.

Se conectará los recursos creativos con el mundo digital, completando las posibilidades creativas que se ponen al alcance del alumnado.

## TALLER DE EXPRESIÓN MUSICAL

Para el Taller de Expresión Musical se exponen cuatro competencias específicas que presentan la conexión adecuada para desarrollar la materia.

Se pretende con la primera de las competencias potenciar la práctica musical colectiva y sus implicaciones en el desarrollo social y afectivo del alumnado.

Con la segunda, al manifestar sentimientos y emociones a través de producciones musicales, el alumnado puede mejorar su autoestima.

La tercera permite que la creación musical convierta las ideas en una producción.

La cuarta competencia se centra en utilizar instrumentos, cuerpo y voz a través de herramientas digitales conociendo.

## ALTERNATIVA A LA RELIGIÓN

El alumnado que no reciba enseñanzas de religión, cursará una materia que se basará en la realización de proyectos significativos vinculados a los aspectos más transversales del currículo, que de forma contextualizada recoja los valores, tradiciones y cultura de Castilla y León, en los términos que los centros educativos determinen en su propuesta curricular.

# TODA LA INFORMACIÓN EN...

- ▶ Acceso al ORIENTALINE y a webs de orientación académica y profesional
- ▶ Acceso a cuestionarios de autoconocimiento y orientación
- ▶ Toda la información acerca de la FP y Universidad (enlaces a webs institucionales, oferta educativa, acceso y admisión, artículos y documentos de interés..)
- ▶ Convocatorias
- ▶ ...

## BLOG DE ORIENTACIÓN



**ACCESIBLE DESDE LA WEB DEL INSTITUTO**

MUCHAS GRACIAS POR  
VUESTRA ATENCIÓN