

2º ESO



2º ESO				
MATERIAS COMUNES	Lengua Castellana y Literatura		4h	26h
	Matemáticas		4h	
	Lengua Extranjera		4h	
	Geografía e Historia		3h	
	Educación Física		2h	
	Física y Química		3h	
	Música		2h	
	Educación Plástica, Visual y Audiovisual		2h	
	Educación en Valores Cívicos y Éticos		2h	
		Religión	1h	1h
MATERIAS OPTATIVAS	Una a elegir	-Francés -Cultura Clásica - Desarrollo digital	2h	2h
TUTORÍA			1h	1h
				30h

MATERIAS

OPTATIVAS UNA A ELEGIR

FRANCÉS

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

Son clases en las que los alumnos aprenderán la lengua francesa y la cultura francófona a través de actividades dinámicas y variadas que integran:

- el **uso de las tecnologías** por parte de los alumnos
- la realización de **inmersiones lingüísticas** en francés
- la **correspondencia con alumnos francófonos** de su edad
- la degustación de la **gastronomía francesa**.

Los saberes que se trabajarán en clase serán los recogidos en el currículo de francés partiendo de un nivel A.1.1 y avanzando hacia el A1.2, que es el nivel al que se pretende que los alumnos tengan al finalizar la ESO, tanto de forma escrita como oral.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Todos los alumnos que:

- no tengan dificultades especiales con los idiomas
- tengan curiosidad por conocer otras culturas y a otros alumnos de su edad
- viajar
- crean que el aprendizaje de una segunda lengua extranjera es un valor añadido en los estudios y el futuro laboral.
- aquellos alumnos que quieran rentabilizar sus esfuerzos y deseen presentarse a las pruebas de **Certificación correspondientes al A2** según marca el MCER al finalizar la etapa.

Es una materia optativa que se oferta en el centro durante cada curso de la ESO y Bachillerato.

CULTURA CLÁSICA

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

Haremos UN VIAJE AL PASADO para conocer la **cultura y civilización grecorromana**, lejanas en el tiempo pero cercanas a nosotros por la gran influencia que tienen en nuestra sociedad, pues somos sus descendientes directos, y **estudiaremos su historia, mitología, religión, lengua y literatura y aspectos de la vida cotidiana** (la familia, la ciudad, la educación, la casa, el ocio, las fiestas, la moda, juegos deportivos), **la guerra y la paz, el**

arte, la política

Al tiempo veremos su **pervivencia en la actualidad**, porque la mitología y la historia clásica están presentes en muchos aspectos de nuestra vida cotidiana: en los signos del zodiaco, en la publicidad, en la música, en la lengua ... hasta en el fútbol.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Esta materia pone en contacto a los alumnos con las fuentes y origen del mundo occidental y les proporciona una amplia perspectiva de lo que ha significado el mundo grecolatino en el mundo occidental, por tanto está **ENCAMINADA A TODOS LOS ALUMNOS, INDEPENDIEMENTE DE LA OPCIÓN QUE VAYAN A ELEGIR Y DE SUS ESTUDIOS POSTERIORES.**

DESARROLLO DIGITAL

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital.

La materia se organiza en seis bloques de saberes básicos que se deben plantear a través de proyectos o situaciones de aprendizaje de carácter práctico.

El bloque «Dispositivos digitales y sistemas operativos», aborda los métodos de instalación y gestión de los dispositivos del entorno personal de trabajo, indagando tanto en la parte física del ordenador(hardware) como en el sistema operativo que sirve de base para la ejecución de aplicaciones. También se hace referencia a los dispositivos conectados (IoT) que permiten la interacción con el entorno doméstico de forma remota.

El bloque «Sistemas interconectados», hace referencia a los fundamentos de internet y las redes de dispositivos en particular. Se aporta una visión global del flujo de datos entre dispositivos electrónicos. conociendo distintas topologías y formas de conexión entre equipos, tanto en el ámbito del ordenador personal como con dispositivos móviles y conectados (IoT).

El bloque «Producción digital de contenidos», tiene como finalidad el desarrollo de productos digitales, bien para el intercambio de información a través de documentos, elementos gráficos y datos, bien para la expresión de ideas mediante la realización de productos visuales y multimedia.

El bloque «Programación de dispositivos», introduce al alumnado en la creación de programas informáticos, mediante lenguajes de programación que permitan resolver tareas o algoritmos sencillos y evaluar el proceso de desarrollo de una aplicación informática.

El bloque «Seguridad digital», plantea las medidas de protección de los dispositivos informáticos frente a amenazas y ataques de software malicioso. Asimismo, se abordan

temas sobre el mantenimiento de la privacidad de los datos, violencia en la red, así como riesgos físicos y mentales del mal uso de la tecnología.

El bloque «Ciudadanía digital», plantea sistemas para la gestión online de los trámites administrativos y comerciales y, además, aporta una visión transversal en el uso de la tecnología relacionada con la ética de la información disponible en la red: análisis crítico, sesgos, uso de contenidos digitales respetando los tipos de licencias, así como los fundamentos de la inteligencia artificial y sus repercusiones sociales.

Al tener la materia un componente práctico, la evaluación estará centrada en la realización de actividades, situaciones de aprendizaje y prácticas y por tanto, el peso de las pruebas de evaluación tipo exámenes será muy bajo.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

La materia de digitalización es una excelente opción para los estudiantes que desean desarrollar habilidades útiles y relevantes para el mundo actual. Aprenderán a utilizar herramientas digitales de manera efectiva, desarrollarán habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, se prepararán para el mundo real y tendrán la oportunidad de explorar temas interesantes y divertidos.

Cursar esta materia es imprescindible para poder afrontar con garantías los trabajos de presentaciones y búsqueda de información que se realicen en otras materias del currículo.

RELIGIÓN

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

Trabajaremos los contenidos en el aula virtual que contiene actividades muy lúdicas de tipo pasapalabra, crucigramas, asociación de parejas, etc.

Visionaremos una película por tema, para posteriormente realizar un cinefórum.

Completaremos la unidad con canciones y videos de Internet.

PINCHA EN EL ENLACE

[ME APUNTO A RELI](#)

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Todo aquel alumno que quiera recibir una completa formación en valores, ya que la religión ofrece valores positivos y humanizadores que potencian la dignidad de la persona, la libertad, la vida, el respeto, la tolerancia, el compromiso, etc.

ALTERNATIVA A LA RELIGIÓN

¿QUÉ HAREMOS EN CLASE?

Según la ley en vigor, “Los alumnos y las alumnas cuyos padres, madres, tutores o tutoras hayan optado por que no cursen enseñanzas de Religión deben recibir la debida atención educativa. Dicha atención se planificará y programará por los centros de modo que se dirijan al desarrollo de los elementos transversales de las competencias a través de la realización de proyectos significativos y relevantes y de la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

En todo caso las actividades propuestas irán dirigidas a reforzar los aspectos más transversales del currículo, favoreciendo la interdisciplinariedad y la conexión entre los diferentes saberes”.

¿QUIÉN DEBERÍA ESCOGER ESTA MATERIA?

Los alumnos y las alumnas que hayan optado por **no** cursar Religión.