

## DISTRIBUCIÓN DE MATERIAS de 2º ESO (LOMCE)

ASIGNATURAS		HORAS
<b>Asignaturas troncales</b>	Lengua castellana y literatura	4
	Geografía e historia	3
	Matemáticas	4
	Física y Química	3
	Primera lengua extranjera: Inglés	4
<b>Asignaturas específicas</b>	Educación física	2
	Religión / Valores éticos	2
	Música	2
	Educación plástica, visual y audiovisual	2
<b>Asignaturas de libre configuración autonómica (a elegir una)</b>	Robótica	3
	Iniciación a la investigación	
	Segunda lengua Extranjera: Francés	
	Mitología clásica: Dioses y héroes	
	Tutoría	1
<b>Nº períodos totales</b>		<b>30</b>

\* Aquellos alumnos que, a propuesta del equipo docente y con la conformidad de sus padres, presenten dificultades en la adquisición de la competencia lingüística en castellano que les impidan seguir con aprovechamiento sus aprendizajes, podrán cursar la materia de libre configuración autonómica de REFUERZO DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.

## DESCRIPCIÓN DE MATERIAS OPTATIVAS DE 2º ESO

A elegir una entre:

<b>ROBÓTICA</b>	<p>La materia de <b>Robótica</b> permite desarrollar el razonamiento lógico-abstracto junto a la capacidad del alumno para afrontar un reto tecnológico, favoreciendo su auto aprendizaje. Este tendrá que resolver un problema concreto, y lo hará programando. A la vez, aprenderá el funcionamiento de sensores, sistemas de control y mecanismos de transmisión del movimiento, que le permitirán construir y programar un dispositivo robotizado. De esta manera, fomentaremos tanto su creatividad como su capacidad de investigación y de búsqueda de información, cualidades altamente demandadas en la sociedad actual y en el mundo laboral.</p> <p>La materia de Robótica contribuye principalmente a la adquisición de la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, así como a la competencia digital, inherentes al propio proceso de diseño, planificación, construcción, programación y difusión de un dispositivo tecnológico.</p> <p>Los <b>contenidos</b> se estructuran en tres grandes bloques:          Bloque 1, Introducción a la programación          Bloque 2, Construcción y programación de robots          Bloque 3, Automática aplicada</p>
<b>INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN</b>	<p>La materia de <b>Iniciación a la Investigación</b> pretende introducir al alumno en el proceso de investigación, contribuyendo al desarrollo de conocimientos de base conceptual, procedimental y actitudinal orientados al método científico, así como a la exposición de resultados, discusiones, debates y difusión de los trabajos de investigación.</p> <p>Se trabajará con el alumno el aprendizaje de los métodos de búsqueda bibliográfica, documental, de campo, así como el correcto uso y búsqueda de información en la Web, diseñando distintas estrategias que permitan la defensa pública y oral de la tarea resultante.</p> <p>La materia se fundamenta en la utilización de metodologías activas, en donde los alumnos serán los verdaderos protagonistas del proceso, favoreciendo la estimulación de la indagación y búsqueda.</p> <p>Los <b>contenidos</b> se estructuran en torno a tres bloques:          Bloque 1, Fundamentos de la investigación          Bloque 2, Tratamiento de la información          Bloque 3, Difusión de la investigación</p>
<b>FRANCÉS 2º IDIOMA</b>	<p>La <b>Segunda Lengua Extranjera</b> contribuye de manera fundamental al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, enriqueciendo y aportando nuevas estrategias de comprensión y expresión para desarrollar la capacidad comunicativa general. La comunicación en lenguas extranjeras se basa en capacidades esenciales para comprender, expresar e interpretar conceptos, pensamientos, hechos y opiniones tanto de forma oral como escrita en diferentes contextos sociales.</p> <p>Debido a las características de esta materia, la lengua tiene una función vehicular que permite acceder a distintos tipos de conocimientos y contextos sociales y culturales, contribuyendo al desarrollo del resto de competencias, especialmente a las competencias sociales y cívicas, conciencia y expresiones culturales y aprender a aprender.</p> <p>Los <b>contenidos</b> se estructuran en cuatro grandes bloques:          Bloque 1, Comprensión de textos orales          Bloque 2, Producción de textos orales          Bloque 3, Comprensión de textos escritos          Bloque 4, Producción de textos escritos</p>
<b>MITOLOGÍA CLÁSICA: DIOSES Y HÉROES</b>	<p>El estudio de la mitología clásica pretende poner en contacto al alumnado con aquellos rasgos históricos, sociales y culturales que, procedentes de la Antigüedad y unidos al mito, han perdurado en la actualidad a través de una continuada evolución.</p> <p>Esta materia pretende fomentar el interés por recuperar aquellos valores humanísticos y científicos nacidos en la Antigüedad que, a pesar de su vigencia y valor actual, en muchas ocasiones, se han visto relegados a un segundo plano; además, contribuye al desarrollo de las competencias del currículo.</p> <p>Los <b>contenidos</b> se estructuran en tres grandes bloques:          Bloque 1. El origen del mundo y los dioses de la primera generación olímpica.          Bloque 2. Los dioses de la segunda generación olímpica.</p>

