

OPTATIVAS 2º ESO CURSO 26-27

1	<p>Narrativa visual. Cuenta tus historias con imágenes</p>	<p>Trabajaríamos la comprensión y la producción de mensajes visuales. Por una parte, fomento de la lectura y descubrimiento de manifestaciones culturales con perspectiva de género. Y, por otra parte, fomento de la creatividad, el trabajo cooperativo y el pensamiento visual y crítico con el diseño de carteles y creación de cómics y <i>storyboards</i>.</p>
2	<p>Actividad física y deportiva</p>	<p>El objetivo de la materia es ampliar el contenido de Educación Física ofreciendo un enfoque más práctico y recreativo que la materia obligatoria. Se tratará la iniciación deportiva de los deportes convencionales, nuevas tendencias deportivas, entrenamiento de la condición física, deportes del mundo....</p>
3	<p>El Arte a través de la mitología y la religión</p>	<p>Análisis de las mitologías egipcia, griega, romana, celta, escandinava, ibérica, china, japonesa y precolombina, así como de las religiones judía, cristiana, musulmana y budista, a través de diferentes lecturas y, sobre todo, de imágenes de obras de arte. Así se entenderá la cosmogonía que las produjeron, fomentando el conocimiento multicultural mediante un acercamiento al arte propio de cada cultura.</p>
4	<p>Taller experimental de Física y Química. Proyecto interdisciplinar.</p>	<p>Iniciación en experiencias de laboratorio de forma didáctica y divertida.</p>
5	<p>Programación, Inteligencia Artificial y Robótica I (PIAR I)</p>	<p>La asignatura Programación, Inteligencia Artificial y Robótica I en 2º de ESO introduce a los alumnos en el mundo de la tecnología y la creación digital.</p> <p>De forma sencilla, aprenden a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear programas básicos (dar instrucciones a un ordenador). • Entender qué es la inteligencia artificial y cómo se usa en la vida diaria. • Construir y programar robots sencillos. • Desarrollar el pensamiento lógico y la resolución de problemas. <p>En resumen, la materia enseña a los estudiantes a pasar de usar la tecnología a crearla, fomentando la creatividad y el razonamiento.</p>
6	<p>Taller de Ofimática I</p>	<p>La asignatura Ofimática I en 2º de ESO enseña a los alumnos a utilizar herramientas digitales básicas para trabajar y estudiar.</p>

		<p>Aprenden a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear y editar documentos de texto de forma avanzada • Hacer presentaciones digitales con Canva • Manejar archivos y trabajar de forma ordenada en el ordenador. <p>En resumen, ayuda a los estudiantes a usar el ordenador de forma práctica y eficiente para tareas escolares y del día a día.</p>
7	Scrabble: juguem al valencià.	En valencià, per poder després participar en el concurs.
8	Taller de profundización: Juegos de lógica y competiciones matemáticas.	Reforzaremos las destrezas lógico-matemáticas a través de juegos y problemas. A la vez se pondrán en práctica actividades similares a las planteadas en algunas de las competiciones matemáticas en las que participa el centro.