

OFERTA FORMATIVA 1ESO CURSO 2026-2027

ASIGNATURAS COMUNES

Las asignaturas que cursa todo el alumnado de 1.º de ESO son:

- Valenciano: Lengua y Literatura
- Lengua Castellana y Literatura
- Lengua Extranjera: Inglés
- Geografía e historia
- Tecnología y Digitalización
- Biología y Geología
- Matemáticas
- Música
- Educación Física

El alumnado tiene que decidir si cursa la asignatura de Religión (Católica) o si cursa Atención Educativa.

OFERTA DE ASIGNATURAS OPTATIVAS 1.º de ESO

El alumnado tiene que escoger una asignatura optativa.

A pesar de que la oferta es amplia, la optativa asignada dependerá de la demanda del alumnado. Por este motivo el alumnado indica 5 optativas ordenadas por orden de preferencia. Además, en la asignación tiene prioridad alumnado con mejor expediente académico.

1. Competencia Comunicativa Oral en Inglés.

La asignatura de Competencia Comunicativa Oral en Inglés tiene como objetivo el desarrollo de las destrezas lingüísticas necesarias para que los alumnos puedan comunicarse de manera eficaz en situaciones cotidianas y académicas en lengua inglesa. Esta asignatura complementa el currículum oficial de Inglés en el 1.º curso de la ESO, enfatizando especialmente las habilidades de escucha y expresión oral, esenciales para la competencia comunicativa en un mundo globalizado.

2. Laboratorio de Artes Escénicas.

El Laboratorio de Artes Escénicas y Dramáticas se muestra como una asignatura de iniciación del alumnado hacia el mundo del teatro y la industria del cine y el doblaje. El alumnado emprende un viaje a través del autoconocimiento y control del cuerpo, de la verbalización y la recitación de textos dramáticos. Además, hace indagar en el ingenio de los estudiantes mediante la búsqueda e invención de fórmulas de imitación y de creación de efectos sonoros para la realización de doblajes de cintas y cortometrajes.

3. Laboratorio de Creación Audiovisual.

Laboratorio de Creación Audiovisual, pretende iniciar el alumnado en los contenidos relativos al lenguaje y a la producción audiovisual desde una perspectiva predominantemente procedimental, que se ampliarán en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2.º de ESO. Esta asignatura, aunque se una pincelada de toda la complejidad del mundo audiovisual, siempre se un primer paso en la creación de los propios mensajes audiovisuales.

4. Segunda lengua extranjera: Francés.

La asignatura de francés tiene como objetivo iniciar desde **cero** el alumnado para poder hacer un uso **básico** de la lengua en situaciones de comunicación más elementales y habituales, tanto en la forma hablada como escrita. Se tratará de situaciones cotidianas y de necesidad inmediata que requieren comprender y producir textos orales y escritos breves con expresiones y estructuras básicas.

De forma genérica, se llevarán a cabo una serie de estrategias, entre las que se incluyen:

- Clases expositivas • Trabajos en grupo • Trabajos individuales
- Actividades de aplicación • Simulación • Lecturas

5. Finanzas y consumo responsables

Finanzas y Consumo Responsables es una asignatura pensada para ayudarte a entender mejor como funciona la economía del día a día y a tomar decisiones sensatas con tu dinero. A través de actividades prácticas y situaciones reales, aprenderás a organizar un presupuesto, ahorrar, evitar endeudamientos innecesarios e identificar posibles engaños o abusos como consumidor.

También trabajaremos qué hay detrás de nuestras decisiones de compra, como funcionan los principales productos y servicios financieros y de qué manera podemos consumir de una forma más crítica, sostenible y responsable. El objetivo es que, al acabar el curso, tengas herramientas útiles para moverte con seguridad en el entorno económico actual y para gestionar tus recursos de una manera consciente.

Una materia práctica, actual y muy útil para tu presente y tu futuro.

6. Proyecto Interdisciplinario “Huerto Escolar”

Esta optativa pretende familiarizar el alumnado con los procesos referentes al cultivo de un huerto, tanto en cuanto al diseño, la programación y preparación del mismo, como al conocimiento de las especies vegetales y sus características, como las tareas técnicas y agrícolas relacionadas (extracción de semillas, siembra, poda, instalación y mantenimiento de la reguera, control de plagas, cosecha, etc.). Todos estos procesos se enmarcarán en el contexto de nuestra cultura y tradición locales.

7. Taller de Profundización de Informática.

Además de los contenidos típicos de la asignatura de informática (presentaciones, tratamiento de la imagen, video, sonido...), te introducirás en el mundo de la creación de videojuegos de una manera sencilla, práctica y divertida. Esta asignatura fomenta la creatividad y el pensamiento lógico.

8. Taller de Profundización de Matemáticas.

El alumnado que se matricule en este taller podrá consolidar y ampliar los conocimientos matemáticos.

Mediante una metodología basada en el planteamiento de desafíos, adquirirán nuevas destrezas y habilidades vinculadas a las matemáticas, y las aplicarán en la vida cotidiana.

Este taller también servirá como preparación para una posible participación en jornadas y pruebas como por ejemplo Canguret, Olimpiadas, y otras propuestas por el profesorado responsable.

9. Taller de Profundización “El laboratorio de mitos”

En esta materia, como si fueras Dédalo, el famoso inventor de la mitología griega, crearás y recrearás desde los aspectos más cotidianos de la vida en la antigüedad hasta los objetos más elaborados y fantasiosos que protagonizaron los mitos y las historias más conocidos de la antigüedad. Combinaremos la lectura de textos históricos y mitológicos con los numerosos proyectos prácticos para conocer los mitos y la historia de la Grecia antigua desde una perspectiva próxima, que se pueda tocar con las manos.

Esta materia está especialmente dirigida a aquellas personas que tengan interés por la mitología, la historia y la elaboración de proyectos manuales.

10. Taller de Profundización “Jugamos con la Historia”

En este taller el alumnado profundizará en los conocimientos propios de la asignatura de Geografía e historia de 1.º ESO de una manera práctica y divertida, elaborando herramientas prehistóricas, tabletas de escritura mesopotámica, papiros egipcios, mosaicos griegos, arcos de medio punto romanos, mapas en relieve de diferentes aspectos... Y otras muchas cosas que también os ayudarán a comprender de una manera amena y divertida la Prehistoria y la Historia Antigua y Geografía Física.

11. Taller de Refuerzo “Laboratorio ortográfico (RastreatORG)”

Laboratorio Ortográfico (RastreatORG) es una optativa pensada para el alumnado de la ESO que desee mejorar su competencia escrita de manera práctica, dinámica y motivadora. Concebida como un espacio de experimentación lingüística, esta materia convierte al alumnado en “detectives de la lengua”, capaces de rastrear, analizar y corregir errores ortográficos en diferentes tipos de textos.



I.E.S. J. B. PORCAR
GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria d'Educació, Cultura i Esport
Codi: 12005374
C/ Herrero 76 Tlf: 964 73 92 85 – Fax: 964 73 92 86
12005 – CASTELLÓ DE LA PLANA



UNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

A través de retos, juegos lingüísticos, análisis de producciones reales, uso de herramientas digitales y creación de materiales propios, el alumnado reforzará las normas de acentuación, puntuación, uso de grafías, mayúsculas y coherencia textual. El enfoque será activo y aplicado: se trabajará con textos próximos (redes sociales, canciones, noticias, trabajos escolares) para desarrollar una conciencia ortográfica sólida y duradera.

12. Taller de Refuerzo de Matemáticas.

Dirigido al alumnado que tiene dificultad con las Matemáticas.

Está enfocada de manera práctica, con dos horas semanales de clase donde el profesor intentará resolver las dudas de los alumnos, con el fin de facilitar la comprensión, mejorar el nivel y ayudar a superar la asignatura de Matemáticas.

El alumnado debe tener interés para trabajar para mejorar y aprovechar este recurso.