



**ETAPA:** BACHILLERATO

**CURSO:** 2º

**OPTATIVA:** ACTIVIDAD FÍSICA, SALUD Y SOCIEDAD (2 horas por semana)

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE:** EDUCACIÓN FÍSICA

**COMPETENCIAS Y ACTIVIDADES.**

Se trata de una asignatura muy práctica sirve para aprender a cuidar nuestra salud a través del movimiento. Pero no se trata solo de hacer actividad física y deporte, sino de aprender a organizar proyectos individuales y colectivos, así como eventos y jornadas que ofrezcan servicio a la comunidad.

En clase, haremos actividades muy variadas y divertidas:

- Salud: Aprenderemos a crear nuestras propias rutinas de entrenamiento.
- Proyectos reales: Los alumnos organizarán una Carrera Solidaria y juegos para niños pequeños de colegios de primaria.
- Deportes nuevos: Aprenderemos reglamento y experimentaremos deportes alternativos, tales como pickleball, ultimate (frisbee), rope skipping (comba), balonkorf o pínfuvote.
- Expresión y manifestaciones culturales: Aprenderemos pasos de salsa, sevillanas, juegos del mundo y un teatro mágico con luces que brillan en la oscuridad (Luz Negra).
- Naturaleza: Viajaremos para aprender a esquiar en Sierra Nevada. También tendremos experiencias de orientación en el medio natural.

Es una materia ideal para aprender a trabajar en equipo, para desconectar, para convivir y relacionarse.



**ETAPA:** BACHILLERATO

**CURSO:** 2ºBACH

**OPTATIVA :** Ampliación de Matemáticas

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE:** Matemáticas

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:**

Se presentan a continuación los saberes básicos y las competencias que se trabajarán en esta asignatura. La idea es proporcionar al alumnado de 2ºBAC sobre todo los que cursen Matemáticas II los contenidos que se imparten en las Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales II con la finalidad de que puedan presentarse en la PAU a las dos Matemáticas; también sirve como refuerzo para el alumnado que curse Matemáticas aplicadas a las ciencias sociales II.

- Muestreo: tipos, representatividad. Distribución de la media muestral y la proporción
- Intervalos de confianza: media y proporción. Nivel de confianza, margen de error
- Uso de matrices para modelizar situaciones en las que aparezcan sistemas de ecuaciones o grafos. Uso de las matrices para representar datos estructurados.
- Determinación de la gráfica de la región factible y cálculo de valores que optimicen una determinada función con restricciones lineales.

Con estos saberes se pretende modelizar situaciones reales bien mediante la inferencia estadística para extraer conclusiones, bien buscando soluciones que optimicen funciones bajo ciertas condiciones lineales.

---



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
IES DOÑANA



GOBIERNO  
DE ESPAÑA  
MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



UNIÓN EUROPEA  
Fondo Social Europeo  
El FSE invierte en tu futuro

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y  
cofinanciado por el Fondo Social Europeo

Página 1 de 1

**ETAPA: BACHILLERATO**

**CURSO: 2º BACHILLERATO**

**OPTATIVA (nombre de la asignatura): MITOLOGÍA**

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE: CULTURA CLÁSICA**

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):**

En la asignatura de Mitología de 2.º de Bachillerato se pretende que el alumnado conozca y analice de manera crítica los principales mitos grecolatinos, comprendiendo su significado simbólico y su influencia en la literatura, el arte, la filosofía y la cultura occidental. Se trabajan competencias relacionadas con la interpretación de relatos mitológicos, el análisis de fuentes clásicas, la reflexión sobre valores y arquetipos universales, el reconocimiento de referencias mitológicas en manifestaciones culturales actuales y el desarrollo de habilidades de investigación, argumentación y comunicación. Estas competencias pueden desarrollarse mediante actividades como:

-La genealogía de los dioses Olímpicos: Zeus, Hera, Ares, Afrodita, etc.

-La lectura y comentario de textos clásicos.

-El análisis de obras artísticas tanto en pintura como escultura.

-La comparación entre versiones antiguas y modernas de un mismo relato.

-La realización de exposiciones orales.

-Debates sobre la vigencia de los mitos en la sociedad actual.

- Investigaciones sobre personajes y ciclos mitológicos y proyectos colaborativos sobre su presencia en el cine, la literatura o la publicidad.

Como producto final, el alumnado puede diseñar un trabajo de investigación, una revista digital, un documental, una exposición temática o un proyecto multimedia que relacione la mitología clásica con la cultura contemporánea, favoreciendo el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la autonomía en el aprendizaje.



**ETAPA: BACHILLERATO**

**CURSO: 1º**

**OPTATIVA (nombre de la asignatura): ANATOMÍA APLICADA**

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE: BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA**

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):**

Competencias más representativas:

- Comprender la estructura y el funcionamiento del cuerpo humano.
- Analizar la relación entre anatomía, movimiento y salud.
- Interpretar y comunicar información científica con rigor.
- Promover hábitos de vida saludables basados en evidencias.
- Aplicar el método científico para investigar problemas relacionados con el cuerpo humano.

Actividades más representativas:

- Observación y análisis de modelos anatómicos y tejidos.
- Prácticas de laboratorio: uso del microscopio, disección de riñón, corazón, etc.
- Estudios sobre nutrición, ejercicio físico y salud.
- Proyectos de investigación y elaboración de informes científicos.
- Análisis de datos fisiológicos (pulso, respiración, etc.).
- Exposiciones, debates, presentaciones sobre hábitos saludables, campañas de concienciación contra el consumo de tabaco y vaper.



**ETAPA: BACHILLERATO**

**CURSO: 2º**

**OPTATIVA (nombre de la asignatura): CIENCIAS DE LA TIERRA Y DEL MEDIO AMBIENTE**

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE: BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA**

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):**

**Competencias más representativas:**

- Comprender los sistemas terrestres y sus interacciones.
- Analizar problemas ambientales desde una perspectiva científica.
- Interpretar datos, gráficos e información ambiental.
- Valorar la sostenibilidad y la gestión responsable de los recursos naturales.
- Comunicar conclusiones científicas con rigor y pensamiento crítico.

**Actividades más representativas:**

- Análisis de problemas ambientales actuales.
- Interpretación de mapas, gráficas y datos ambientales.
- Estudios de impacto ambiental y propuestas de mejora.
- Proyectos de investigación sobre sostenibilidad y cambio climático.
- Salidas de campo y observación del entorno.
- Exposiciones, debates sobre la gestión de los recursos naturales y campañas de concienciación sobre la conservación del entorno que nos rodea.



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
IES DOÑANA



Página 1 de 1

**ETAPA:** Bachillerato

**CURSO:** 1º

**OPTATIVA (nombre de la asignatura):** Cultura emprendedora

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE:** Geografía e Historia

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):**

Competencia emprendedora

Competencia personal y social y de aprender a aprender

Competencia digital

---

**EXTENSIÓN MÁXIMA.- 15 Líneas. Se envía en formato PDF y WORD a Bea la vicedirectora.**

Las empresas son la base de la economía de un país, y sólo en España más del 10% de la población trabajadora (3,3 millones) dirigen una empresa, siendo principalmente autónomos. Aparte, otra gran parte de la población trabajadora, lo hace en empresas.

En la asignatura de Iniciación a la actividad emprendedora, se desarrollan proyectos prácticos para poner en marcha una empresa: qué documentación es necesaria, de dónde obtener la financiación para crear una empresa, cómo organizar a los trabajadores de la empresa o cómo diseñar las herramientas de marketing y las campañas de publicidad para ganar el máximo beneficio posible.

Para ello, se hacen actividades de investigación y de análisis del sector productivo, complementado con visitas a empresas para entender de manera práctica cómo lo estudiado en clase se lleva a cabo en el mundo real.



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
**IES DOÑANA**



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



UNIÓN EUROPEA  
Fondo Social Europeo  
El FSE invierte en tu futuro

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y  
cofinanciado por el Fondo Social Europeo

Página 1 de 1

**ETAPA:** BACHILLERATO

**CURSO:** 1º BACHILLERATO

**OPTATIVA:** DESARROLLO LÓGICO DE VIDEOJUEGOS

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE:** INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:**

**¡Dale vida a tus proyectos y olvídate de la teoría y de clases aburridas: aquí aprenderás programando mediante retos reales y basado en proyectos, usando herramientas de IA como Google Studio y entornos como Godot. Competencias y actividades principales :**

1. **¡El Latido del Juego!** : Aprenderás a crear el "corazón" de tu videojuego: el motor invisible que controla el tiempo y hace que el juego vaya fluido y sin tirones.
2. **Tus Reglas, tus Mecánicas** : ¿Qué sería de un héroe sin su barra de vida o su mochila? Programarás marcadores de puntuación, barras de salud que bajan con los golpes y un sistema de inventario para guardar objetos.
3. **Físicas de Película** : Programarás saltos espectaculares, el efecto de la gravedad, carreras a toda velocidad y rebotes divertidos que se sientan reales y adictivos al jugar, y todo ello sin usar matemáticas.

**Todo en un entorno de aprendizaje basado en proyectos donde realizaréis vuestros desarrollos en equipo y podréis jugar vuestro propio videojuego. Resultado : ¡Pura diversión !**



**ETAPA: BACHILLERATO**

**CURSO: 2º**

**OPTATIVA (nombre de la asignatura): ELECTROTECNIA**

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE: TECNOLOGÍA**

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):**

**Competencias y saberes clave:**

- **Circuitos:** Resolución matemática de sistemas en Corriente Continua y Alterna.
- **Electromagnetismo y Máquinas:** Estudio del funcionamiento de motores, generadores y transformadores.
- **Medición:** Diagnóstico de sistemas usando instrumentación técnica y simuladores.
- **Instalaciones y Seguridad:** Diseño de redes eléctricas respetando el Reglamento de Baja Tensión (REBT).

**Actividades prácticas destacadas:**

- Montaje y comprobación de circuitos mixtos en placas de pruebas (*protoboards*).
  - Construcción en el taller de electroimanes o motores sencillos.
  - Ensayos reales de rendimiento en pequeños transformadores.
  - Diseño, cálculo (sección de cables, protecciones) y simulación virtual del plano eléctrico de una vivienda.
-



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
IES DOÑANA



Página 1 de 1

**ETAPA:** Bachillerato

**CURSO:** 2º

**OPTATIVA (nombre de la asignatura):** Finanzas y economía

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE:** Geografía e Historia

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):**

Competencia emprendedora

Competencia personal y social y de aprender a aprender

Competencia digital

---

**EXTENSIÓN MÁXIMA.- 15 Líneas. Se envía en formato PDF y WORD a Bea la vicedirectora.**

La economía y las finanzas forman parte de muchas de las decisiones que tomaremos a lo largo de nuestra vida: ¿conviene una hipoteca fija o variable?, ¿qué debo tener en cuenta antes de pedir un préstamo para comprar un coche?, ¿cómo puedo invertir en bolsa con criterio o planificar mis ahorros para el futuro?

En Economía y Finanzas el alumnado aprende, mediante casos y situaciones reales, a interpretar contratos bancarios, comparar productos financieros, elaborar presupuestos, analizar inversiones, comprender el funcionamiento de la bolsa y los mercados financieros y tomar decisiones económicas fundamentadas. Una formación práctica que proporciona herramientas útiles para la vida personal y profesional.



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
IES DOÑANA



GOBIERNO DE ESPAÑA  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



UNIÓN EUROPEA  
Fondo Social Europeo  
El FSE invierte en tu futuro

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y cofinanciado por el Fondo Social Europeo

Página 1 de 1

**ETAPA: ESO y Bachillerato**

**CURSO: 1º, 2º, y 3º de ESO - 1º Bachillerato**

**OPTATIVA: Francés**

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE: Departamento de Francés**

### **COMPETENCIAS DE LA MATERIA**

- 💡 1. Comprensión: Aprenderás a expresar y captar el sentido de todo lo que te rodea en lengua francesa.
- 🗣️ 2. Expresión: Aprenderás a comunicar tus propias ideas, proyectos y sentimientos con claridad, fluidez y una pronunciación excelente.
- 💬 3. Interacción: El francés es una lengua viva. Esta competencia te enseña a conversar, debatir y trabajar en equipo en situaciones reales del día a día.
- 👉 4. Mediación: Aprenderás a actuar como "intérprete" y facilitador cuando personas de distintas lenguas no se entiendan, simplificando mensajes o explicando conceptos culturales.
- 🧠 5. Plurilingüismo: Tus conocimientos de español (y de inglés) te ayudarán a dominar el francés. Al comparar los idiomas, tu cerebro se volverá más ágil y flexible.
- 🌍 6. Interculturalidad: El francés se habla en los 5 continentes. Esta competencia te sumerge en la increíble riqueza cultural, artística e histórica del mundo francófono.

### **ACTIVIDADES DE LA MATERIA**

En la clase de francés, el aprendizaje es 100% práctico y divertido a través de actividades reales. Vivirás tradiciones deliciosas como hacer *crêpes* en *La Chandeleur* o competir en un concurso de cocina típica, y viajarás por el mundo celebrando el Mes de la Francofonía. Además, aprenderás a comprender textos y audios sencillos y simularás situaciones de la vida real mediante juegos de rol.



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
**IES DOÑANA**



Página 1 de 1

**ETAPA:** Bachillerato

**CURSO:** 2º

**OPTATIVA (nombre de la asignatura):** Fundamentos de Administración y Gestión

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE:** Geografía e Historia

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):**

Competencia emprendedora

Competencia personal y social y de aprender a aprender

Competencia digital

---

**EXTENSIÓN MÁXIMA.- 15 Líneas. Se envía en formato PDF y WORD a Bea la vicedirectora.**

Las empresas forman parte de nuestra vida cotidiana: generan empleo, innovan y son uno de los principales motores de la economía. Comprender cómo se crean, organizan y gestionan es una herramienta muy valiosa para cualquier estudiante, independientemente de su futuro profesional.

En Fundamentos de Administración y Gestión el alumnado aprende, de forma práctica, cómo funciona una empresa desde dentro: planificación, financiación, contabilidad, recursos humanos, marketing y toma de decisiones. Todo ello mediante el desarrollo de proyectos, el análisis de empresas reales y visitas a organizaciones, acercando el aula al mundo empresarial y preparando al alumnado para afrontar con éxito estudios superiores y su futura vida profesional.



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
IES DOÑANA



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



UNIÓN EUROPEA  
Fondo Social Europeo  
El FSE invierte en tu futuro

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y  
cofinanciado por el Fondo Social Europeo

Página 1 de 1

**ETAPA:** Bachillerato.

**CURSO:** 2º de Bachillerato (Todas las modalidades).

**OPTATIVA:** Kit de supervivencia a la prueba de Lengua en la PAU.

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE:** Lengua Castellana y Literatura.

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:**

- **Competencias:** Desarrolla prioritariamente la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) mediante la argumentación y la expresión escrita formal, y la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) a través de la autorregulación, la revisión de textos y la preparación estratégica para la prueba de acceso.
- **Actividades:** Con una metodología práctica basada en el modelado y la corrección compartida, el alumnado realiza comentarios guiados de textos periodísticos, literarios y ensayísticos. Las dinámicas clave incluyen la redacción argumentativa, la identificación de estructuras textuales, la resolución de análisis sintácticos complejos (oraciones compuestas) y, de forma muy característica, la realización sistemática de simulacros y modelos de examen reales tipo PAU/PEvAU.



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
**IES DOÑANA**



UNIÓN EUROPEA  
Fondo Social Europeo  
El FSE invierte en tu futuro

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y  
cofinanciado por el Fondo Social Europeo

Página 1 de 1

**ETAPA: BACHILLERATO**

**CURSO: PRIMERO**

**OPTATIVA: PATRIMONIO CULTURAL Y ARTÍSTICO DE ANDALUCÍA**

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE: GEOGRAFÍA E HISTORIA**

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:** En esta materia profundizamos en el concepto de patrimonio y todas sus variantes, aplicando su estudio a nuestra comunidad autónoma y a nuestra localidad. Relacionado con los diferentes tipos de patrimonio se plantean situaciones de aprendizaje activas y motivadoras que permitan al alumnado conocer la identidad de su comunidad autónoma. Ejemplos de SdA han sido: elaboración de blogs de patrimonio, revistas online, campañas de concienciación, videos de Tik tok sobre diferentes tipos de patrimonio, rutas turísticas por la ciudad con visitas guiadas, etc. Todo ello a través de un aprendizaje guiado en el aula y con la realización de diferentes actividades complementarias a lo largo del curso que ayudan al alumnado a poner en práctica lo aprendido en el aula.

El objetivo es aprender de forma activa y aplicar esos conocimientos a los diferentes proyectos propuestos.

---



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
**IES DOÑANA**



UNIÓN EUROPEA  
Fondo Social Europeo  
El FSE invierte en tu futuro

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y  
cofinanciado por el Fondo Social Europeo

Página 1 de 1

**ETAPA:** BACHILLERATO

**CURSO:** 2º BACHILLERATO

**OPTATIVA:** PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE:** INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

**COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:**

Bienvenidos a **Programación y Computación** de Bachillerato! En esta asignatura **no necesitas ningún conocimiento previo** y el **100% de las tareas se realizan y se evalúan en clase con fechas de entrega asequibles**.

Aquí vienes a **crear, experimentar y divertirte a través de retos prácticos, tanto de forma individual como en dinámicos equipos de desarrollo**. ¡El aula será tu propio estudio tecnológico! y todo eso **usando la Inteligencia Artificial de forma ética**.

A través de **entornos de trabajo súper amigables e intuitivos**, estas son las misiones principales que llevarás a cabo a lo largo del curso:

1. **Programación en Python** en entorno Google Colab.
2. **Tu propia Web:** Crea páginas espectaculares con HTML y CSS que se adapten a cualquier dispositivo.
3. **Cerebros digitales:** Diseña bases de datos y descubre el poder oculto del *Big Data*
4. **Robótica real:** Conecta sensores, activa motores y crea tus propios proyectos robóticos.



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
**IES DOÑANA**



Página 1 de 1

**ETAPA: BACHILLERATO**

**CURSO: 2º**

**OPTATIVA :PSICOLOGÍA**

**DEPARTAMENTO RESPONSABLE: FILOSOFÍA**

**COMPETENCIAS:**

¿Te apasiona entender por qué actuamos, sentimos y pensamos como lo hacemos? La asignatura de Psicología en 2º de Bachillerato va mucho más allá de la teoría; es un viaje fascinante por el comportamiento humano. En ella explorarás las bases de nuestra conducta, desde cómo funciona nuestro cerebro y los procesos mentales, hasta el desarrollo evolutivo, la personalidad, las emociones y los trastornos mentales. Es una materia que te ayudará a entender los mecanismos que rigen la mente y desarrollar un pensamiento crítico que te servirá tanto para tu crecimiento personal como para futuras carreras universitarias vinculadas a las ciencias sociales, de la salud o la educación. Se dirige a los alumnos que tengan interés por la investigación y la comprensión de la conducta humana y los procesos mentales.