



ETAPA: ESO

CURSO: 1º, 2º y 3º

OPTATIVA : Computación y Robótica

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: TECNOLOGÍA

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):

Competencias clave:

- **Programación:** Diseño de algoritmos y desarrollo de software.
- **Robótica e IoT:** Automatización de sistemas físicos con sensores y actuadores.
- **Datos e IA:** Análisis de información masiva y comprensión del aprendizaje automático.
- **Ciberseguridad:** Protección de la identidad digital y navegación ética.

Actividades prácticas destacadas:

- Programación de videojuegos y animaciones con lenguajes de bloques como *Scratch*.
- Ensamblaje y control de motores en "robots siguelíneas".
- Diseño de apps móviles y webs básicas (HTML/CSS).
- Programación de placas controladoras (*Arduino, Micro:bit*) para automatizar luces o sonidos.
- Entrenamiento de modelos básicos de IA para que la webcam reconozca gestos.
- Talleres para la detección de *phishing* y creación de contraseñas robustas.

ACTIVIDADES:

Se trabaja con diferentes aplicaciones Web como TinkerCAD, Scratch, Tinker, etc. donde se trabaja el desarrollo desde cero de la programación por bloques, el diseño en 3D, aplicaciones web, etc.



ETAPA: ESO

CURSO: 4º

OPTATIVA (nombre de la asignatura): CULTURA CIENTÍFICA

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):

Competencias más representativas:

- Analizar e interpretar información científica.
- Aplicar el pensamiento crítico y el método científico.
- Valorar el impacto de la ciencia y la tecnología en la sociedad.
- Comunicar ideas científicas de forma clara.
- Buscar y seleccionar información fiable en medios digitales.

Actividades más representativas:

- Análisis de noticias y actualidad científica.
- Debates sobre temas científicos y tecnológicos.
- Proyectos de investigación sencillos.
- Interpretación de gráficos y datos.
- Exposiciones orales y presentaciones.
- Elaboración de infografías, vídeos o pósters de divulgación científica.



ETAPA: 1º CICLO DE ESO

CURSO: 1º Y 2º ESO

OPTATIVA (nombre de la asignatura): CULTURA CLÁSICA

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: CULTURA CLÁSICA

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):

En la asignatura de Cultura Clásica de 1.º y 2.º ESO se pretende que el alumnado conozca y valore el legado de las civilizaciones griega y romana, comprendiendo su influencia en la sociedad actual. Para ello, se trabajan competencias relacionadas con la comprensión de la mitología, el reconocimiento de la herencia cultural clásica, la identificación de raíces griegas y latinas en el vocabulario, la interpretación de manifestaciones artísticas y el desarrollo de habilidades de investigación y comunicación. Estas competencias se desarrollan mediante actividades como:

- La elaboración de líneas del tiempo sobre la Antigüedad,
- La creación de cómics y representaciones teatrales de mitos,
- Juegos de etimologías y latinismos,
- Análisis de esculturas, templos y mosaicos,
- Realización de infografías y podcasts sobre la vida cotidiana en Grecia y Roma,
- Debates sobre la democracia antigua y actual,

Como producto final, el alumnado puede diseñar mapas interactivos, exposiciones digitales, maquetas de ciudades romanas o vídeos sobre la presencia del mundo clásico en la actualidad, favoreciendo un aprendizaje activo, creativo y significativo.



ETAPA: 2º CICLO DE ESO

CURSO: 3º Y 4º ESO

OPTATIVA (nombre de la asignatura): CULTURA CLÁSICA

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: CULTURA CLÁSICA

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES (las más características):

En la asignatura de Cultura Clásica de 3.º y 4.º ESO se pretende que el alumnado profundice en el conocimiento de las civilizaciones griega y romana, analizando de forma crítica su influencia en la cultura, la política, el arte, la literatura y las lenguas actuales. Se trabajan competencias relacionadas con la interpretación de textos y mitos clásicos, la comprensión de las instituciones políticas antiguas, el reconocimiento del patrimonio cultural, el análisis de la pervivencia del mundo clásico y el desarrollo de habilidades de investigación, argumentación y comunicación. Estas competencias pueden desarrollarse mediante actividades como

- El análisis y comentario de fuentes históricas.
- La investigación sobre la influencia clásica en el cine, la literatura o los medios de comunicación.
- La elaboración de presentaciones e infografías.
- La creación de podcasts o vídeos divulgativos.
- Debates sobre cuestiones éticas y políticas de la Antigüedad comparadas con la actualidad.
- Estudios de monumentos y restos arqueológicos.
- Proyectos colaborativos sobre la vida cotidiana en Grecia y Roma y exposiciones orales.
- Actividades sobre el Panteón Romano: Júpiter, Mercurio, Marte, Venus, etc



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: E.S.O.

CURSO: 4º eso

OPTATIVA (nombre de la asignatura): Dibujo Técnico

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: Dibujo

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:

Es el lenguaje usado para ingenierías, arquitectura y diseños.

Fomenta valores fundamentales, el análisis y el trabajo metódico como el orden.la exactitud.

Contenidos.

Geometría y trazados básicos

Sistemas de representación

Geometría Descriptiva.etc



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: SECUNDARIA

CURSO: 4º ESO

OPTATIVA: DIGITALIZACIÓN

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:

¡Prepárate para una **asignatura 100% práctica** donde el único límite es tu imaginación!

Aquí aprenderás a **proteger tus datos dominando la ciberseguridad**, descubrirás **cómo viaja la información por las redes** de internet de **forma súper divertida** y **destriparás ordenadores en clase para tocar y conocer su hardware real**, ¡**olvidándote por completo de la teoría aburrida!**

Trabajaremos con el **Aprendizaje Basado en Proyectos**, lo que significa que tú eliges tu propio camino: podrás **diseñar una página web impactante**, **programar tu propio videojuego** o **dar vida a un proyecto robótico** espectacular.

En esta materia damos cabida a tus gustos e intereses, potenciando tu creatividad y el trabajo en equipo.

Además, **todo se hace y se evalúa en clase**, ¡así que no tendrás que estudiar ni llevarte tareas a casa! El gran broche de oro final será un emocionante **Escape Room grupal**, donde tendréis que usar los conocimientos de todo el curso para resolver los retos y escapar a tiempo. **¡Apúntate a la asignatura más participativa, dinámica y divertida del año!**



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y
FORMACIÓN PROFESIONAL
IES DOÑANA



Página 1 de 1

ETAPA: Secundaria

CURSO: 4º

OPTATIVA (nombre de la asignatura): Formación y orientación personal y profesional

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.

Después de 4º de ESO, los caminos de los alumnos toman distintos rumbos en función de los intereses de cada uno. Los caminos son diversos, y los subcaminos más diversos aun, y conocer bien lo que ofrecen las distintas alternativas es muy útil para tomar las mejores decisiones que nos encaminen hacia nuestro futuro laboral y profesional.

Para tomar mejor estas decisiones, el alumnado analizará las habilidades personales en las que más destaca (perseverancia, organización, responsabilidad...), y también las habilidades sociales que mejor se le dan y aquellas en las que podría mejorar (empatía, trabajo en equipo, comunicación...). También se abordarán cuestiones como la importancia de la cultura en la personalidad o los efectos de las drogas en el cuerpo humano



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.



ETAPA: SECUNDARIA

CURSO: 1º ESO

OPTATIVA: Proyecto de Gamificación de Inglés

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: INGLÉS

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:

Esta asignatura se desarrolla íntegramente en inglés y está basada en metodologías de gamificación. El alumnado participa en retos, misiones y dinámicas de juego para aprender de forma activa y motivadora.

El inglés se utiliza como lengua vehicular en todas las actividades, interacciones y proyectos. Las tareas simulan situaciones reales y fomentan la expresión oral, la comprensión, la creatividad y el trabajo en equipo.

Su finalidad es desarrollar competencias transversales utilizando el inglés como herramienta de comunicación.

No tiene carácter de refuerzo ni de recuperación de la materia de inglés.



ETAPA: Secundaria

CURSO: 1ºESO y 2ºESO

OPTATIVA : Proyecto de Gamificación

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: Matemáticas

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:

El objetivo fundamental es transformar el aprendizaje abstracto en una experiencia práctica y motivadora. A través del juego, se busca reducir la ansiedad matemática, atender a la diversidad del aula y potenciar la reflexión sobre el propio aprendizaje.

Competencias

Potenciación del pensamiento estratégico, la modelización matemática y la resolución de problemas.

Fomento del trabajo cooperativo, la negociación, el respeto a las normas y el diálogo.

Actividades y recursos didácticos: La asignatura se articulará en torno a dinámicas lúdicas multinivel que conectan los bloques curriculares de conteo y sentido socioafectivo. Para ello, se realizarán talleres prácticos utilizando juegos estratégicos y tradicionales como el Ajedrez, Rummykub, Dominó, Monopoly, Virus, El "1" y Tangram, los cuales permitirán aplicar de forma inmediata conceptos de divisibilidad, álgebra básica y probabilidad.



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y
FORMACIÓN PROFESIONAL
IES DOÑANA



Página 1 de 1

ETAPA: Secundaria

CURSO: 3º

OPTATIVA (nombre de la asignatura): Iniciación a la actividad 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, primer contacto académico con la economía y el mundo de la empresa, se desarrollan proyectos prácticos para conocer las empresas que nos rodean. Entre otros temas, se analizan las distintas áreas en las que se suelen subdividir las empresas, los sectores con mayor peso en la economía andaluza o los tipos de empresas que se pueden crear, en función de las necesidades de los empresarios.

Para conocerlos, 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.



ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria.

CURSO: 1º, 2º y 3º de E.S.O.

OPTATIVA: Oratoria y Debate.

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: Lengua Castellana y Literatura.

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:

- **Competencias:** Desarrolla prioritariamente la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) mediante la expresión y producción oral, la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) para la participación constructiva en la vida social, la Competencia Ciudadana (CC) vinculada al pensamiento crítico y el respeto en el diálogo, y la Competencia Emprendedora (CE).
- **Actividades:** A través de una metodología eminentemente práctica adaptada a los centros de interés del alumnado, se realizan actividades guiadas centradas en el uso ético del lenguaje verbal y no verbal. Las dinámicas fundamentales incluyen el aprendizaje de técnicas de retórica y persuasión para hablar en público, la elaboración y defensa oral de discursos estructurados, la investigación activa con verificación de fuentes de información y, de forma muy destacada, la participación sistemática en debates y asambleas en el aula.



ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

CURSO: 1º ESO

OPTATIVA: Proyecto Interdisciplinar de Gamificación

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: Lengua Castellana y Literatura

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:

- **Competencias:** Desarrolla la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) mediante la comprensión oral y la producción escrita, la Competencia Digital (CD) a través del uso de plataformas virtuales, la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) orientada a la resolución de conflictos, y las Competencias Ciudadana (CC) y Emprendedora (CE).
- **Actividades:** Se trabaja bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) a través de tres grandes bloques: el análisis de las reglas y la estructura de diversos juegos de mesa, rol y lógica ("A jugar"); la planificación y organización de recreos lúdicos en la biblioteca del centro como servicio social ("Aprendizaje Servicio"); y el diseño integral de la narrativa y los retos de un "Escape Room" como producto final de la materia.



CONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y
FORMACIÓN PROFESIONAL
IES DOÑANA



Página 1 de 1

ETAPA: SECUNDARIA

CURSO: 4 ESO

OPTATIVA : PSICOLOGÍA

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: FILOSOFÍA

COMPETENCIAS:

Si te apasiona cuestionar la realidad, buscas respuestas más allá de lo obvio y disfrutas del debate riguroso, esta asignatura es tu espacio. La Filosofía no es una lista de datos para memorizar, sino el ejercicio del pensamiento y una herramienta de resistencia contra la manipulación. En este curso aprenderás a argumentar con solidez, a analizar críticamente dilemas éticos, a cuestionarte preguntas sobre el ser humano, la realidad, el conocimiento, el impacto de la inteligencia artificial, y otras muchas cuestiones. Con la Filosofía aprenderás a dudar con método y a construir una visión del mundo con exigencia intelectual, aspectos muy importantes para comprender el mundo que nos rodea.



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: Educación Secundaria Obligatoria.

CURSO: 1º, 2º y 3º de E.S.O.

OPTATIVA: Proyecto Interdisciplinar: Teatro y Expresión Escénica.

DEPARTAMENTO RESPONSABLE: Lengua Castellana y Literatura.

COMPETENCIAS y ACTIVIDADES:

- **Competencias:** Desarrolla de forma prioritaria la Competencia en Comunicación Lingüística (expresión oral y escrita, comprensión lectora), la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (creatividad y expresión artística) y la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (trabajo cooperativo, autoestima y gestión emocional).
- **Actividades:** El proyecto utiliza el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) de manera progresiva (desde la pérdida del miedo escénico en 1º hasta la creación de guiones complejos en 4º). Las actividades principales incluyen la lectura e interpretación de textos dramáticos, improvisaciones y dramatizaciones, ejercicios de expresión corporal y vocal, diseño cooperativo de escenografía y vestuario, y la representación final de una obra teatral ante la comunidad educativa.