Si antes de elegir quieres saber de qué tratan algunas de las asignaturas que se ofrecen como optativas u opcionales aquí tienes información organizada por niveles.

Si aun así tienes dudas; no consulta la página de cada departamento que aparece en la web del IES Joaquín Turina.

1º DE ESO

- CAMBIOS SOCIALES Y GÉNERO.

Sus objetivos se centran en hacer realidad una sociedad más igual, libre y justa para hombres y mujeres, mediante la adquisición de mayores niveles de autonomía personal y un replanteamiento en las relaciones de género.

-COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA.

La metodología es eminentemente práctica y se centra en el uso de software y hardware libre para el desarrollo de video juegos y del diseño de robots, como un medio fácil y motivador para introducir a los alumnos/as en el pensamiento computacional, aprendizaje de la programación y en la electrónica orientada a la robótica.

Contenidos de la asignatura

1. PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH
2. ROBÓTICA
   Diseño y construcción de un robot programable
3. CREACIÓN DE APLICACIONES PARA MÓVILES con App Inventora.

La imparte el Departamento de Tecnología.

-CULTURA CLÁSICA.

La imparte el Departamento de Cultura Clásica.

- INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL.

El objetivo es profundizar e n actitudes tan básicas y necesarias en el mundo actual como es el emprendimiento. Asumir riesgos, ser innovador, tener dotes de persuasión, negociación y pensamiento estratégico también se incluyen dentro de las competencias que deben ser movilizadas en l a juventud para contribuir a formar ciudadanos dotados de capacidad para el emprendimiento. Departamento de Administración.

La imparte el Departamento de Administración.

-ORATORIA Y DEBATE.

La materia Oratoria y Debate pretende dotar a los estudiantes de un conocimiento de los mecanismos que articulan una buena comunicación y capacidad de abstracción en cuanto a la posibilidad de generar discursos adecuados a las necesidades de cada momento.

La imparte el Departamento de Lengua.

- TECNOLOGÍA APLICADA.

- Estudiaremos el proceso que se sigue en el diseño y construcción de objetos.
- En el taller, construiremos proyectos de cartón y madera.
- También estudiaremos algunos materiales de construcción que se pueden reciclar y/o reutilizar, sobre todo la madera.
- Al final del curso, nos introduciremos en la programación y la robótica.

Proyecto 1: Proyector holográfico.
Proyecto 2: Silla de papel.
Proyecto 3: Lapicero de cartón decorado.
Proyecto 4: Lámpara – Faro.
Tema 4: Fabricación con madera.
Proyecto 5: Silla de playa para teléfono móvil.
Proyecto 6: Cofre de palillos de polo.
Proyecto 7: Caja de madera
Tema 5: Introducción a la programación de VIDEOJUEGOS.
Tema 6: Robótica básica: CONSTRUCCIÓN DE UN ROBOT.

La imparte el Departamento de Tecnología.

2º DE ESO

- CAMBIOS SOCIALES Y GÉNERO.

Sus objetivos se centran en hacer realidad una sociedad más igual, libre y justa para hombres y mujeres, mediante la adquisición de mayores niveles de autonomía personal y un replanteamiento en las relaciones de género.

-COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA.

La metodología es eminentemente práctica y se centra en el uso de software y hardware libre para el desarrollo de video juegos y del diseño de robots, como un medio fácil y motivador para introducir a los alumnos/as en el pensamiento computacional, aprendizaje de la programación y en la electrónica orientada a la robótica.

Contenidos de la asignatura
1. PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH
2. ROBÓTICA
Diseño y construcción de un robot programable
3. CREACIÓN DE APLICACIONES PARA MÓVILES con App Inventora.

-CULTURA CLÁSICA.

La materia Cultura Clásica presenta una visión del mundo clásico con un recorrido que va desde aspectos generales sobre vida cotidiana, política, artes, creencias religiosas y mitos a un primer acercamiento a las lenguas clásicas. Es una oportunidad para transmitir conciencia de lo que somos, desde la comprensión de formas artísticas, literarias, arquitectónicas y escultóricas que nos rodean y de la lengua que usamos.

-INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL.

El objetivo es profundizar e n actitudes tan básicas y necesarias en el mundo actual como es el emprendimiento. Asumir riesgos, ser innovador, tener dotes de persuasión, negociación y pensamiento estratégico también se incluyen dentro de las competencias que deben ser movilizadas en l a juventud para contribuir a formar ciudadanos dotados de capacidad para el emprendimiento. Departamento de Administración.

-ORATORIA Y DEBATE.

La materia Oratoria y Debate pretende dotar a los estudiantes de un conocimiento de los mecanismos que articulan una buena comunicación y capacidad de abstracción en cuanto a la posibilidad de generar discursos adecuados a las necesidades de cada momento.

La imparte el Departamento de Lengua.

3º DE ESO

- MATEMÁTICAS ORIENTADAS A LAS ENSEÑANZAS ACADÉMICAS.

Matemáticas Orientadas a las Enseñanzas Académicas es una materia troncal general que se imparte en tercero y cuarto de Educación Secundaria Obligatoria y tiene un marcado carácter propedéutico para el alumnado que tiene intención de acceder al Bachillerato.

- MATEMÁTICAS ORIENTADAS A LAS ENSEÑANZAS APLICADAS.

Con ella se pretende afianzar los conocimientos, destrezas y pensamiento matemático adquiridos en los distintos cursos y etapas de la vida escolar, a través de un enfoque metodológico práctico y con aplicaciones constantes a problemas extraídos de la vida real, que preparen al alumnado para la iniciación a la Formación Profesional.

- CAMBIOS SOCIALES Y GÉNERO.

Sus objetivos se centran en hacer realidad una sociedad más igual, libre y justa para hombres y mujeres, mediante la adquisición de mayores niveles de autonomía personal y un replanteamiento en las relaciones de género.

-COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA.

La metodología es eminentemente práctica y se centra en el uso de software y hardware libre para el desarrollo de video juegos y del diseño de robots, como un medio fácil y motivador para introducir a los alumnos/as en el pensamiento computacional, aprendizaje de la programación y en la electrónica orientada a la robótica.

Contenidos de la asignatura

1. PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH
2. ROBÓTICA
   Diseño y construcción de un robot programable
3. CREACIÓN DE APLICACIONES PARA MÓVILES con App Inventora.

- CULTURA CLÁSICA,

La materia Cultura Clásica presenta una visión del mundo clásico con un recorrido que va desde aspectos generales sobre vida cotidiana, política, artes, creencias religiosas y mitos a un primer acercamiento a las lenguas clásicas. Es una oportunidad para transmitir conciencia de lo que somos, desde la comprensión de formas artísticas, literarias, arquitectónicas y escultóricas que nos rodean y de la lengua que usamos.

-INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL.

El objetivo es profundizar e n actitudes tan básicas y necesarias en el mundo actual como es el emprendimiento. Asumir riesgos, ser innovador, tener dotes de persuasión, negociación y pensamiento estratégico también se incluyen dentro de las competencias que deben ser movilizadas en l a juventud para contribuir a formar ciudadanos dotados de capacidad para el emprendimiento. Departamento de Administración.

-ORATORIA Y DEBATE.

La materia Oratoria y Debate pretende dotar a los estudiantes de un conocimiento de los mecanismos que articulan una buena comunicación y capacidad de abstracción en cuanto a la posibilidad de generar discursos adecuados a las necesidades de cada momento.

La imparte el Departamento de Lengua.

4º DE ESO: Itinerario de Enseñanzas Académicas para la Iniciación al Bachillerato.

- MATEMÁTICAS ORIENTADAS A LAS ENSEÑANZAS ACADÉMICAS.

Matemáticas Orientadas a las Enseñanzas Académicas es una materia troncal general que se imparte en tercero y cuarto de Educación Secundaria Obligatoria y tiene un marcado carácter propedéutico para el alumnado que tiene intención de acceder al Bachillerato.

- ECONOMÍA.

Sus finalidades principales son proporcionar al alumnado instrumentos para mejorar su comprensión de mecanismos sociales de gran relevancia, así como fundamentar sus procesos de toma de decisiones económicas personales y su formación académica en las etapas postobligatorias. Además, le permitirá profundizar en el conocimiento de la realidad económica andaluza, así como en las relaciones entre la actividad económica de los agentes privados y públicos y el bienestar social en su entorno más cercano.

-ARTES ESCÉNICAS Y DANZA.

Teatro.

-CULTURA CLÁSICA.

La materia Cultura Clásica presenta una visión del mundo clásico con un recorrido que va desde aspectos generales sobre vida cotidiana, política, artes, creencias religiosas y mitos a un primer acercamiento a las lenguas clásicas. Es una oportunidad para transmitir conciencia de lo que somos, desde la comprensión de formas artísticas, literarias, arquitectónicas y escultóricas que nos rodean y de la lengua que usamos.

-CULTURA CIENTÍFICA.

La cultura científica contribuye a que las personas comprendan el presente en el que viven, su salud, su entorno tecnológico, sus ventajas y sus peligros, por lo que la ciencia debe formar parte del acervo cultural de las personas.

- TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

Tecnologías de la Información y Comunicación es un término amplio que enfatiza la integración de la informática y las telecomunicaciones, y de sus componentes hardware y software, con el objetivo de garantizar a los usuarios el acceso, almacenamiento, transmisión y manipulación de información.

-FIOLOSOFÍA.

FILOSOFÍA es una materia optativa de 4º de la E.S.O. que sirve de introducción preparatoria para las asignaturas de Filosofía, de 1º de Bachillerato, y de Historia de la Filosofía, de 2º de Bachillerato.

Su objetivo principal es el desarrollo de un pensar crítico y reflexivo (según los principios y criterios de una racionalidad libre) respecto a las preguntas más originarias y fundamentales acerca del mundo y de los seres humanos.

4º DE ESO: Itinerario Enseñanzas Aplicadas para la Iniciación Profesional.

- MATEMÁTICAS ORIENTADAS A LAS ENSEÑANZAS APLICADAS.

Con ella se pretende afianzar los conocimientos, destrezas y pensamiento matemático adquiridos en los distintos cursos y etapas de la vida escolar, a través de un enfoque metodológico práctico y con aplicaciones constantes a problemas extraídos de la vida real, que preparen al alumnado para la iniciación a la Formación Profesional.

- CIENCIAS APLICADAS A LA ACTIVIDAD PROFESIONAL.

El conocimiento científico capacita a las personas para que puedan aumentar el control sobre su salud y mejorarla. Les permite comprender y valorar el papel de la ciencia y sus procedimientos en el bienestar social, de aquí la importancia de esta materia, ya que ofrece al alumnado la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en Química, Biología o Geología a cuestiones cotidianas y cercanas. Departamento de Física y Química.

- TECNOLOGÍA.

Tema 3: Electrónica analógica
Tema 4: Electrónica digital
Proyecto nº 1: Proyecto de construcción de un telégrafo
Tema 8: Control y robótica
Proyecto nº 2: Proyecto de un puente levadizo
Proyecto nº 3: Spirograph motorizado
Prácticas con Arduino
Tema 6: Instalaciones en las viviendas
Proyecto nº 4: Excavadora neumática

-ARTES ESCÉNICAS Y DANZA.

Teatro.

-CULTURA CLÁSICA.

La materia Cultura Clásica presenta una visión del mundo clásico con un recorrido que va desde aspectos generales sobre vida cotidiana, política, artes, creencias religiosas y mitos a un primer acercamiento a las lenguas clásicas. Es una oportunidad para transmitir conciencia de lo que somos, desde la comprensión de formas artísticas, literarias, arquitectónicas y escultóricas que nos rodean y de la lengua que usamos.

-CULTURA CIENTÍFICA.

La cultura científica contribuye a que las personas comprendan el presente en el que viven, su salud, su entorno tecnológico, sus ventajas y sus peligros, por lo que la ciencia debe formar parte del acervo cultural de las personas.

- TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

Tecnologías de la Información y Comunicación es un término amplio que enfatiza la integración de la informática y las telecomunicaciones, y de sus componentes hardware y software, con el objetivo de garantizar a los usuarios el acceso, almacenamiento, transmisión y manipulación de información.

-FILOSOFÍA.

FILOSOFÍA es una materia optativa de 4º de la E.S.O. que sirve de introducción preparatoria para las asignaturas de Filosofía, de 1º de Bachillerato, y de Historia de la Filosofía, de 2º de Bachillerato.

Su objetivo principal es el desarrollo de un pensar crítico y reflexivo (según los principios y criterios de una racionalidad libre) respecto a las preguntas más originarias y fundamentales acerca del mundo y de los seres humanos.

1º BACHILLERATO DE CIENCIAS

- TECNOLOGÍA INDUSTRIAL I.

Tema 3: Electrónica analógica
Tema 4: Electrónica digital
Proyecto nº 1: Proyecto de construcción de un telégrafo
Tema 8: Control y robótica
Proyecto nº 2: Proyecto de un puente levadizo
Proyecto nº 3: Spirograph motorizado
Prácticas con Arduino
Tema 6: Instalaciones en las viviendas
Proyecto nº 4: Excavadora neumática

- ANATOMÍA APLICADA.

Anatomía Aplicada es una materia de opción del bloque de asignaturas específicas para los alumnos y alumnas de primer curso de Bachillerato y pretende aportar los conocimientos científicos que permitan comprender el cuerpo humano y su motricidad en relación con las manifestaciones físico-deportivas, artísticas y con la salud. Departamento de Ciencias.

- LA IMAGEN:EDUCACIÓN Y ESTÉTICA.

La Cultura Visual te ayuda a interpretar las imágenes que te rodean y a ser capaz de crear otras nuevas usando diferentes herramientas.

Trabajamos con el cine y la TV, la moda, la publicidad, el arte y las redes sociales.

Se trata de una materia de iniciación pensada para el alumnado, que necesita comprender los mecanismos de la estética para poder aplicarlos a sus estudios o a su vida cotidiana, ayudándole a formarse una imagen del mundo que le rodea y de sí mismo. Departamento de Sociales.

-RESOLUCIÓN DE PROBLEMÁS MATEMÁTICOS.

La propuesta de ofrecer esta materia de diseño propio se justifica en base a los siguientes aspectos:

- La materia de Matemáticas, tanto en 1º como en 2º de bachillerato, presenta gran extensión de contenidos en sus currículos, así como cierta dificultad conceptual en la comprensión de los mismos y en la resolución de problemas. Este hecho, hace que no se puedan tratar en las clases de estas materias la totalidad de la cantidad, variedad y profundidad de problemas que sería recomendable para estas materias.
- Las Matemáticas son la base para todas las demás materias de ciencias, por lo que un déficit en ellas implica dificultad y falta de base para abordar y comprender otras áreas del ámbito científico y para abordar con éxito en estudios posteriores.
- Las materia de Matemáticas II forma parte de las pruebas de acceso a la Universidad,

por lo que trabajar en profundidad la resolución de problemas desde primero de bachillerato puede mejorar sensiblemente los resultados del alumnado en las mismas.
- Esta optativa puede ayudar a afianzar y a recuperar los contenidos no adquiridos en cursos anteriores.
- A través de esta materia se puede profundizar en la atención individualizada y a la diversidad tanto en los aspectos de ampliación como de refuerzo.
- La situación de pandemia vivida desde 2020 ha acentuado más las dificultades que el alumnado encuentra al estudiar esta asignatura, por lo que su impartición se hace incluso más necesaria.

- CREACIÓN DIGITAL Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.

Hoy en día existen muchas profesiones relacionadas con la informática que tienen buenas salidas laborales.
como base de tu futuro profesional puedes plantearte dos opciones:
- la carrera de informática
- También hay muchos Ciclos de informática que podéis estudiar tras terminar 4º de ESO Y 2ºBACHILLERATO.

En estas optativas vamos a estudiar:
- Ordenadores y sistemas operativos
- APLICACIONES de OFIMÁTICA: El procesador de textos, Las presentaciones, La hoja de cálculo y la base de datos
- Redes informáticas y su seguridad
- Internet y redes sociales, Publicación de contenidos en la red
- Edición de Sonido, imagen y Vídeo, Diseño digital
- Programación de VIDEOJUEGOS
- Creación de APLICACIONES PARA MÓVILES

- TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I.

Hoy en día existen muchas profesiones relacionadas con la informática que tienen buenas salidas laborales.
como base de tu futuro profesional puedes plantearte dos opciones:
- la carrera de informática
- También hay muchos Ciclos de informática que podéis estudiar tras terminar 4º de ESO Y 2ºBACHILLERATO.

En estas optativas vamos a estudiar:
- Ordenadores y sistemas operativos
- APLICACIONES de OFIMÁTICA: El procesador de textos, Las presentaciones, La hoja de cálculo y la base de datos
- Redes informáticas y su seguridad
- Internet y redes sociales, Publicación de contenidos en la red
- Edición de Sonido, imagen y Vídeo, Diseño digital
- Programación de VIDEOJUEGOS
- Creación de APLICACIONES PARA MÓVILES

- CULTURA CIENTÍFICA.

La cultura científica contribuye a que las personas comprendan el presente en el que viven, su salud, su entorno tecnológico, sus ventajas y sus peligros, por lo que la ciencia debe formar parte del acervo cultural de las personas.

1º BACHILLERATO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

-ECONOMÍA.

Esta asignatura nos ayuda a ampliar nuestra cultura general, a entender lo que cada día pasa a nuestro alrededor, oímos en la radio o vemos en la tele y nos suena a chino. Todo eso de lo que hablan los políticos y nos lo creemos porque no sabemos lo que nos dicen.

¿Cómo vamos a conseguirlo? Muy fácil, comenzaremos conociendo qué es la economía y como nos afecta en todo lo que hacemos a diario; si los gobiernos deben o no influir en lo que las familias o empresas deciden; cómo producen las empresas y los efectos que esto tiene en las familias y el medioambiente y conoceremos cómo puede evitarse.

También abordaremos otros temas como el dinero, el funcionamiento económico de un país, qué consecuencias tiene ese crecimiento en el medioambiente o en paises subdesarrollados. y por último estudiaremos conceptos como oferta y demanda, la inflación, el IPC, el PIB y otros para que no puedan engañarnos tan fácilmente.

-LITERATURA UNIVERSAL.

1. Trabajos de investigación sobre las relaciones entre la literatura europea con la demás artes: la música, el cine, la pintura, etc... El alumnado propone sus investigaciones bajo la supervisión del profesorado.
2. Lectura y análisis de textos de los periodos estudiados: práctica de análisis de textos de la historia de la literatura europea con la finalidad ejercitar el comentario de texto siguiendo las directrices de las Pruebas de Selectividad.

Departamento de Lengua.

-CULTURA EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL.

El espíritu emprendedor forma parte del talante de las personas. No obstante, existen ciertas características que de finen el comportamiento empresarial, entre las que se incluyen una predisposición a asumir riesgos y una atracción por la independencia y la realización personal. Este espíritu puede localizarse en cualquier sector y tipo de negocio.

Lo poseen las personas trabajadoras por cuenta ajena y las empresas de cualquier tamaño en las diferentes fases de su ciclo de vida, desde su creación a la fase de crecimiento, traspaso o cierre y nueva puesta en marcha.

-PATRIMONIO CULTURAL Y ARTÍSTICO DE ANDALUCÍA.

En esta asignatura se estudia el Patrimonio Artístico y Natural. Es una asignatura eminentemente práctica y se lleva a cabo mediante la realización de estudios de campo (visitas) y se evalúa a través de trabajos.

LA IMAGEN; EDUCACIÓN Y ESTÉTICA.

La Cultura Visual te ayuda a interpretar las imágenes que te rodean y a ser capaz de crear otras nuevas usando diferentes herramientas.

Trabajamos con el cine y la TV, la moda, la publicidad, el arte y las redes sociales.

Se trata de una materia de iniciación pensada para el alumnado, que necesita comprender los mecanismos de la estética para poder aplicarlos a sus estudios o a su vida cotidiana, ayudándole a formarse una imagen del mundo que le rodea y de sí mismo.
Departamento de Sociales.

-CREACIÓN DIGITAL Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.

Hoy en día existen muchas profesiones relacionadas con la informática que tienen buenas salidas laborales.

como base de tu futuro profesional puedes plantearte dos opciones:

- la carrera de informática
- También hay muchos Ciclos de informática que podéis estudiar tras terminar 4º de ESO Y 2ºBACHILLERATO.

En estas optativas vamos a estudiar:

- Ordenadores y sistemas operativos
- APLICACIONES de OFIMÁTICA: El procesador de textos, Las presentaciones, La hoja de cálculo y la base de datos
- Redes informáticas y su seguridad
- Internet y redes sociales, Publicación de contenidos en la red
- Edición de Sonido, imagen y Vídeo, Diseño digital
- Programación de VIDEOJUEGOS
- Creación de APLICACIONES PARA MÓVILES

-CULTURA CIENTÍFICA.

La cultura científica contribuye a que las personas comprendan el presente en el que viven, su salud, su entorno tecnológico, sus ventajas y sus peligros, por lo que la ciencia debe formar parte del acervo cultural de las personas.

-TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I.

Hoy en día existen muchas profesiones relacionadas con la informática que tienen buenas salidas laborales.

Como base de tu futuro profesional puedes plantearte dos opciones:

- la carrera de informática
- También hay muchos Ciclos de informática que podéis estudiar tras terminar 4º de ESO Y 2ºBACHILLERATO.

En estas optativas vamos a estudiar:

- Ordenadores y sistemas operativos
- APLICACIONES de OFIMÁTICA: El procesador de textos, Las presentaciones, La hoja de cálculo y la base de datos
- Redes informáticas y su seguridad
- Internet y redes sociales, Publicación de contenidos en la red
- Edición de Sonido, imagen y Vídeo, Diseño digital
- Programación de VIDEOJUEGOS
- Creación de APLICACIONES PARA MÓVILES

2º BACHILLERATO DE CIENCIAS.

- **ELECTROTECNIA.**

La Electrotecnia es la disciplina tecnológica que estudia las aplicaciones profesionales de la electricidad, sobre todo:

- Diseño y construcción de dispositivos eléctricos característicos —ya sean circuitos, máquinas o sistemas complejos
- Las técnicas de cálculo y medida de magnitudes en ellos.

Sirve como formación de base para quienes decidan orientar su vida profesional hacia:

- las titulaciones técnicas (Ingenierías)

- o hacia los ciclos formativos de esta especialidad.

- **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FÍSICA Y/O QUÍMICA.**

  Esta materia se ofrece como complemento, apoyo y ampliación de las materias troncales de Física y de Química de segundo de bachillerato y cuyos objetivos se enumeran a continuación:

  1. Aumentar, ampliar y desarrollar problemas teóricos y prácticos de Física y/o Química, ayudando así a la mejora de la comprensión y los resultados de estas materias en segundo de bachillerato.

  2. Realizar problemas experimentales y prácticas de laboratorio.

  3. Ayudar a la recuperación de aprendizajes de Física y Química de 1º bachillerato.

  4. Atender a la diversidad del alumnado de forma individualizada tanto en problemas de refuerzo como en ampliación.

  5. Desarrollar estrategias y práctica para mejorar los resultados en las pruebas de acceso a la Universidad.

  6. Aumentar la realización de problemas y ejercicios científicos por el alumnado.

  7. Trabajar específica y con mayor profundidad en aquellos problemas que presenten especial dificultad para el alumnado.

- **COMENTARIO DE TEXTO.**

  Dado que para superar las Pruebas de Evaluación de Bachillerato de Acceso a la Universidad es obligatoria la prueba de Lengua Castellana y Literatura, consideramos que la práctica de su apartado de comentario es fundamental para la realización con éxito de la misma.

  Los objetivos principales son:

  1. Identificar las ideas del texto
  2. Exponer de modo esquemático su organización
  3. Explicar la intención comunicativa del autor
  4. Comentar mecanismos de cohesión que refuercen la coherencia textual
  5. Elaborar un discurso argumentativo eligiendo el tipo de estructura que se considere adecuado.

- **ESTADÍSTICA.**

  - El conocimiento de la materia permite juzgar críticamente resultados engañosos basados en el mal uso de la estadística, sobre todo en los medios de comunicación.
  - En muchos grados, en los primeros cursos, aparece la Estadística (o Bioestadística) como materia en sí o integrada en otras materias, como Psicología, Medicina, Biología, Ciencias del Mar, Física, cualquier Ingeniería, Química, Sociología, Enfermería, Fisioterapia, Gestión y Administración pública, Relaciones Laborales, Documentación, Economía o Farmacia entre otros. Este punto es

importante sobre todo para los alumnos de ciencias, que no han visto nada de Estadística desde 4º de ESO en el mejor de los casos.
- Para los alumnos del bachillerato científico, les puede servir para mejorar la nota en la EvAU, eligiendo en la fase específica las Matemáticas Aplicadas a las CCSS, para la que solo deben prepararse los bloques de probabilidad e inferencia, incluidos en el currículo de esta optativa.
- Para los alumnos del bachillerato de ciencias sociales, les servirá para reforzar parte de los conocimientos necesarios en la materia Matemáticas Aplicadas a las CCSS II. Además verán campos de la estadística inferencial no incluidos en el currículo de las Matemáticas Aplicadas, que luego les servirán en su vida académica, como por ejemplo las técnicas de recuento o los contrastes de hipótesis.

- **PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN.**

Hoy en día existen muchas profesiones relacionadas con la informática que tienen buenas salidas laborales.
como base de tu futuro profesional puedes plantearte dos opciones:
- la carrera de informática
- También hay muchos módulos de informática que podéis estudiar tras terminar 4º de ESO Y 2ºBACHILLERATO

En estas optativas vamos a estudiar:
- Ordenadores y sistemas operativos
- APLICACIONES de OFIMÁTICA: El procesador de textos, Las presentaciones, La hoja de cálculo y la base de datos
- Redes informáticas y su seguridad
- Internet y redes sociales, Publicación de contenidos en la red
- Edición de Sonido, imagen y Vídeo, Diseño digital
- Programación de VIDEOJUEGOS
- Creación de APLICACIONES PARA MÓVILES

- **PSICOLOGÍA.**

Se imparten los siguientes contenidos:
[1] La psicología como ciencia. [2] Fundamentos neurológicos de la conducta. [3] Fundamentos genéticos de la conducta. / [4] Procesos cognitivos básicos-1: la percepción y la atención. [5] Procesos cognitivos básicos-2: la memoria. [6] Procesos cognitivos superiores-1: el aprendizaje. [7] Procesos cognitivos superiores-2: el pensamiento y la inteligencia. [8] Construcción del ser humano: la motivación y la emoción [9] Construcción del ser humano: la personalidad. [10] Introducción a la psicopatología. [11] Psicología social. [12] Psicología de los grupos y de las organizaciones.

- **TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II.**

Hoy en día existen muchas profesiones relacionadas con la informática que tienen buenas salidas laborales.
como base de tu futuro profesional puedes plantearte dos opciones:
- la carrera de informática
- También hay muchos Ciclos de informática que podéis estudiar tras terminar 4º de ESO Y 2ºBACHILLERATO.

En estas optativas vamos a estudiar:
- Ordenadores y sistemas operativos
- APLICACIONES de OFIMÁTICA: El procesador de textos, Las presentaciones, La hoja de cálculo y la base de datos

- Redes informáticas y su seguridad
- Internet y redes sociales, Publicación de contenidos en la red
- Edición de Sonido, imagen y Vídeo, Diseño digital
- Programación de VIDEOJUEGOS
- Creación de APLICACIONES PARA MÓVILES

- **TECNOLOGÍA INDUSTRIAL.**
  Tema 3: Electrónica analógica
  Tema 4: Electrónica digital
  Proyecto nº 1: Proyecto de construcción de un telégrafo
  Tema 8: Control y robótica
  Proyecto nº 2: Proyecto de un puente levadizo
  Proyecto nº 3: Spirograph motorizado
  Prácticas con Arduino
  Tema 6: Instalaciones en las viviendas
  Proyecto nº 4: Excavadora neumática

- **HISTORIA DE LA MÚSICA Y DE LA DANZA.**
  Se trata de comprender cómo y por qué la música de hoy ha llegado a sonar como lo hace y los procesos económicos y sociales que hay detrás. Por ejemplo cómo Lizt fue el primer ídolo de adolescentes que se conoce o cómo la represión sexual del XIX genera todo el Romanticismo.

2º BACHILLERATO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

- ECONOMÍA DE LA EMPRESA.

Si la Economía de 1º nos da una visión general de cómo funciona la economía en todas sus vertientes, en esta asignatura nos centraremos en cómo funciona una empresa.

Empezaremos viendo qué es una empresa, cómo funciona, cómo se relaciona con el entorno, los distintos tipos que existen, cómo se regulan y qué pueden hacer para crecer y ser competitivas dentro y fuera de su país.

También estudiaremos el área económico-financiera donde conoceremos qué es el patrimonio de una empresa, cómo se estructura y cómo se calcula el beneficio o pérdida que pueda tener. A través del análisis de estos elementos podremos conocer en qué situación se encuentra la empresa desde el punto de vista económico y financiero y qué medidas se deben tomar en caso de no ir bien. Igualmente conoceremos de dónde procede el dinero que tiene una empresa, dónde lo invierte y cómo podemos realizar la mejor selección tanto de las fuentes de financiación como de inversiones de la empresa.

- HISTORIA DEL ARTE.

Se trabaja en la comprensión y disfrute de las representaciones artísticas de la Historia de la Humanidad. El Arte, no sólo como materia que apoya a la Historia, sino como forma de conocer y comprender la estética y como recurso terapéutico en el mundo que nos ha tocado vivir. Se procurará conocerlas de primera mano y es por ello por lo que las visitas, excursiones y viajes resultan imprescindibles en esta materia.

- COMENTARIO DE TEXTO.

Dado que para superar las Pruebas de Evaluación de Bachillerato de Acceso a la Universidad es obligatoria la prueba de Lengua Castellana y Literatura, consideramos que la práctica de su apartado de comentario es fundamental para la realización con éxito de la misma.

Los objetivos principales son:

1. Identificar las ideas del texto
2. Exponer de modo esquemático su organización
3. Explicar la intención comunicativa del autor
4. Comentar mecanismos de cohesión que refuercen la coherencia textual
5. Elaborar un discurso argumentativo eligiendo el tipo de estructura que se considere adecuado.

-ESTADÍSTICA.

- El conocimiento de la materia permite juzgar críticamente resultados engañosos basados en el mal uso de la estadística, sobre todo en los medios de comunicación.
- En muchos grados, en los primeros cursos, aparece la Estadística (o Bioestadística) como materia en sí o integrada en otras materias, como Psicología, Medicina, Biología, Ciencias del Mar, Física, cualquier Ingeniería, Química, Sociología, Enfermería, Fisioterapia, Gestión y Administración pública, Relaciones Laborales, Documentación, Economía o Farmacia entre otros. Este punto es importante sobre todo para los alumnos de ciencias, que no han visto nada de Estadística desde 4º de ESO en el mejor de los casos.
- Para los alumnos del bachillerato científico, les puede servir para mejorar la nota en la EvAU, eligiendo en la fase específica las Matemáticas Aplicadas a las CCSS, para la que solo deben prepararse los bloques de probabilidad e inferencia, incluidos en el currículo de esta optativa.
- Para los alumnos del bachillerato de ciencias sociales, les servirá para reforzar parte de los conocimientos necesarios en la materia Matemáticas Aplicadas a las CCSS II. Además verán campos de la estadística inferencial no incluidos en el currículo de las Matemáticas Aplicadas, que luego les servirán en su vida académica, como por ejemplo las técnicas de recuento o los contrastes de hipótesis.

-**PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN.**

Hoy en día existen muchas profesiones relacionadas con la informática que tienen buenas salidas laborales.

como base de tu futuro profesional puedes plantearte dos opciones:

- la carrera de informática
- También hay muchos módulos de informática que podéis estudiar tras terminar 4º de ESO Y 2ºBACHILLERATO

En estas optativas vamos a estudiar:

- Ordenadores y sistemas operativos
- APLICACIONES de OFIMÁtica: El procesador de textos, Las presentaciones, La hoja de cálculo y la base de datos
- Redes informáticas y su seguridad
- Internet y redes sociales, Publicación de contenidos en la red
- Edición de Sonido, imagen y Vídeo, Diseño digital
- Programación de VIDEOJUEGOS

Creación de APLICACIONES PARA MÓVILES

-FUNDAMENTOS DE ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN.

Se trata de una materia eminentemente práctica, vertebrada en torno a la concepción de la empresa como una unidad técnico-económica, en la que se lleva a cabo una función de generación de valor. Se pretende estimular las destrezas y habilidades del alumnado para poder transformar sus ideas en proyectos viables y al mismo tiempo contribuir al conocimiento de la realidad empresarial, mediante la utilización de los principales instrumentos técnico-económicos que facilitan la toma de decisiones empresariales.

-PSICOLOGÍA.

Tiene como objetivos básicos el autoconocimiento y la comprensión de la propia individualidad, así como de las conductas e interrelaciones entre los individuos, conocimientos que ayudarán al alumnado de 2.º de Bachillerato a madurar como ser humano, a entender la conducta de aquellos con quienes convive y a desarrollar estrategias para resolver las cuestiones que pueden aparecer en su vida personal y laboral. Departamento de Filosofía.

-TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II.

Hoy en día existen muchas profesiones relacionadas con la informática que tienen buenas salidas laborales.

como base de tu futuro profesional puedes plantearte dos opciones:

- la carrera de informática
- También hay muchos Ciclos de informática que podéis estudiar tras terminar 4º de ESO Y 2ºBACHILLERATO.

En estas optativas vamos a estudiar:

- Ordenadores y sistemas operativos
- APLICACIONES de OFIMÁTICA: El procesador de textos, Las presentaciones, La hoja de cálculo y la base de datos
- Redes informáticas y su seguridad
- Internet y redes sociales, Publicación de contenidos en la red
- Edición de Sonido, imagen y Vídeo, Diseño digital
- Programación de VIDEOJUEGOS
- Creación de APLICACIONES PARA MÓVILES

- **TECNOLOGÍA INDUSTRIAL II.**

  Tema 3: Electrónica analógica
  Tema 4: Electrónica digital
  Proyecto nº 1: Proyecto de construcción de un telégrafo
  Tema 8: Control y robótica
  Proyecto nº 2: Proyecto de un puente levadizo
  Proyecto nº 3: Spirograph motorizado
  Prácticas con Arduino
  Tema 6: Instalaciones en las viviendas
  Proyecto nº 4: Excavadora neumática

- **HISTORIA DE LA MÚSICA Y DE LA DANZA.**

  se trata de comprender cómo y por qué la música de hoy ha llegado a sonar como lo hace y los procesos económicos y sociales que hay detrás. Por ejemplo cómo Lizt fue el primer ídolo de adolescentes que se conoce o cómo la represión sexual del XIX genera todo el Romanticismo.