

OPTATIVES 2n BATXILLERAT

OPTATIVAS 2º BACHILLERATO

FRANCÉS



¿POR QUÉ ESTUDIAR FRANCÉS ?

- Porque es un **idioma importante** hablado por más de **300 millones** de personas (Suiza, Bélgica, Quebec, Magreb, África...) muy útil a la hora de **viajar, reactionaries y conocer otras culturas.**
- Porque es lengua oficial en los **Organismos Internacionales** como la Unión Europea, ONU, UNESCO...
- Porque a la hora de buscar **empleo** tendrás las mismas oportunidades que los demás jóvenes de la Unión Europea, que llevan **muchos años estudiando dos idiomas extranjeros obligatorios.**
- Porque Francia es nuestro **país vecino** pero también es **el primer socio comercial.** Es el país que más empresas tiene en España: Carrefour, Decathlon, Boulanger, Alcampo, Leroy Merlin... y estas multinacionales valoran el conocimiento del francés.
- Porque es el **principal cliente** de la Comunidad Valenciana.
- Porque la Comunidad Valenciana tiene en el sector del **turismo** una fuente muy importante de ingresos y el francés es el idioma más hablado por los visitantes de nuestro país.
- Porque Francia es el país que más **convenios** tiene con nuestras universidades, de este modo puedes optar más fácilmente a programas universitarios tipo **Erasmus...**
- Para poder **mejorar tu curriculum**, tu formación.
- Para poder pasar la **prueba de certificación A2** en el instituto sin tener que ir a la Escuela Oficial de Idiomas. Y si lo sigues hasta 2º de Bachillerato, podrás alcanzar un **nivel B1/B2**
- Para poder aprender de **forma lúdica...** El programa es bastante flexible. El temario se adapta al nivel de los alumnos. Se ven películas en versión original, se hacen jornadas temáticas : les crêpes..., se hace una salida al teatro, se organiza una jornada de convivencia con alumnos franceses...

AHORA TIENES LA OPORTUNIDAD DE RECIBIR CLASES DE FRANCÉS EN TU INSTITUTO ¡NO TE LO PIERDAS! PIENSA EN TU FUTURO.

ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTIVA



Esta asignatura optativa está orientada a mejorar el bienestar del alumnado en su día a día, promoviendo hábitos de vida saludables a través de la actividad física. Mediante una participación activa se busca que los estudiantes tomen conciencia de la importancia del ejercicio, no solo para el cuerpo, sino también para la salud mental y el equilibrio personal. Además, se fomenta la autonomía, el respeto, la inclusión y la igualdad, preparando al alumnado para llevar una vida activa dentro y fuera del centro educativo.

Para lograr estos objetivos, se trabajan contenidos prácticos y variados que permiten una formación integral:

- **Condición física y salud:** evaluación y mejora de capacidades como la resistencia, la fuerza o la flexibilidad.
- **Prevención de lesiones y ergonomía:** cuidado del cuerpo tanto en la práctica deportiva como en las actividades cotidianas.
- **Deportes individuales y colectivos:** práctica y conocimiento de diferentes modalidades deportivas, fomentando la participación, el respeto y el trabajo en equipo.
- **Actividades individuales y en grupo:** entrenamiento funcional, juegos cooperativos, circuitos saludables, entre otros.
- **Gestión del tiempo libre:** propuestas de ocio activo y saludable, incluyendo salidas a la piscina (en función de la disponibilidad), rutas en bicicleta u otras actividades al aire libre.
- **Educación en valores:** fomento de la igualdad de género, la inclusión, el trabajo en equipo y el respeto a la diversidad.

GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO



01 QUÉ ES Y PARA QUIÉN



Es una materia optativa de oferta obligatoria para todo el alumnado de Bachillerato, que tiene la finalidad de aportar, de manera práctica, una visión global del mundo de la empresa para todo el alumnado que continúe sus estudios en materias económicas y empresariales, o en otros ámbitos en los que sean necesarias nociones para afrontar cualquier iniciativa en su futuro laboral y profesional.



QUÉ VAS A APRENDER 02

Los saberes básicos de la materia se dividen en cinco bloques:

- BLOQUE 1: Innovación e idea de negocio. El proceso emprendedor.
- BLOQUE 2: Decisiones para iniciar el proyecto emprendedor.
- BLOQUE 3: Organización interna de la empresa.
- BLOQUE 4: El impacto social y medioambiental de la empresa.
- BLOQUE 5: Exposición del proyecto de emprendimiento.

03 CÓMO VAMOS A TRABAJAR

Materia totalmente práctica, donde trabajaremos:

- LA CREATIVIDAD Y LA IDEACIÓN.
- EL TRABAJO EN EQUIPO
- LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS.
- PROYECTOS DE EMPRESA.



PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO 04

El alumnado desarrollará un proyecto de emprendimiento propio, enfocándose especialmente en la contribución del emprendimiento al desarrollo económico local, en armonía con las necesidades de progreso social y la sostenibilidad del sistema.



EN RESUMEN...

- Es una materia totalmente práctica y competencial.
- Permite poner al alumnado ante desafíos vitales y profesionales como pueden ser el autoconocimiento, el desarrollo de las habilidades como la empatía, asertividad, el trabajo en equipo, el liderazgo, entre otras.
- Aproxima al alumnado al mundo empresarial simulado mediante el desarrollo de un proyecto emprendedor que tenga impacto en su entorno y en la economía local.

PROGRAMACIÓN, REDES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS II



El desarrollo de los avances tecnológicos y digitales está marcando la evolución de la sociedad del S. XXI. Es notorio cómo afectan a la vida cotidiana estos cambios y el ritmo con los que se producen, lo que justifica la necesidad de dotar al alumnado capacidad de adaptación satisfactoria. En esta línea, la materia Programación, Redes y Sistemas Informáticos aborda el pensamiento computacional, los sistemas informáticos, las redes y los servicios en red. Conjuga la movilización de saberes científico-tecnológicos con el despliegue de actitudes necesarias para el desarrollo vital, el trabajo en equipo y el ejercicio de una ciudadanía digital enriquecedora.

El alumnado interactúa con entornos digitales durante las etapas obligatorias anteriores a Bachillerato. En la etapa previa de Educación Secundaria Obligatoria, concretamente en la materia Taller de Relaciones Digitales Responsables, el alumnado se inicia en la utilización crítica, responsable, segura y saludable de Internet. Por otro lado, en la materia Tecnología y Digitalización comienza a abordar retos tecnológicos sencillos mediante el análisis de soluciones tecnológicas, el uso de dispositivos, la búsqueda de información con sentido crítico o las diferentes formas de expresión del conocimiento. Paralelamente, la materia Inteligencia Artificial, Programación y Robótica sienta las bases de competencias que se desarrollan con mayor profundidad en Bachillerato. Y en la materia Digitalización, además de ampliar y profundizar en estas cuestiones, se da el salto al diseño de equipos y redes, y al desarrollo de una ciudadanía digital crítica comprometida con el bienestar, la igualdad y la sostenibilidad.

En el Bachillerato se abordan desafíos más complejos, aplicados al ámbito educativo y profesional, ampliando los conocimientos, habilidades y aptitudes desarrollados en la Educación Secundaria Obligatoria. Los desafíos plantean problemas que conectan con situaciones reales o cercanas a la realidad del alumnado y necesitan soluciones científico- técnicas creativas o basadas en propuestas compartidas en medios digitales bajo la protección de derechos de autoría.

TECNOLOGÍA E INGENIERÍA II



La importancia de la tecnología y la ingeniería en las sociedades actuales, así como su impacto en la innovación y el desarrollo tecnológico, es clave para entender el crecimiento de las economías mundiales y la mejora del bienestar humano.

En esta asignatura aprenderemos los conceptos necesarios para que el alumno pueda dominar esta rama de la ciencia mediante los siguientes contenidos:

Proyectos de investigación y desarrollo

Se centra en la metodología de proyectos, dirigida al diseño y creación de productos y su ciclo de vida.

Materiales y fabricación.

Aborda los criterios de selección de materiales y las técnicas más apropiadas para su transformación y la elaboración de soluciones tecnológicas sostenibles.

Sistemas mecánicos.

Hacen referencia a los siguientes elementos que puedan servir de base para la realización de proyectos o diseño de soluciones técnicas: estructuras, mecanismos, neumática e hidráulica.

Sistemas eléctricos y electrónicos.

Hacen referencia a los siguientes elementos que puedan servir de base para la realización de proyectos o diseño de soluciones técnicas: electricidad, electrónica analógica y electrónica digital.

Sistemas informáticos

Presenta saberes relacionados con la informática, como la programación textual y las tecnologías emergentes para su aplicación a proyectos técnicos.

Automatización

Aborda la actualización de sistemas técnicos para su control automático, contemplando las potencialidades que ofrecen las tecnologías emergentes y la robótica.

Tecnología sostenible

Aporta al alumnado una visión de la materia alineada con algunas metas de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.