

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
ANATOMÍA APLICADA	
Departamento que la imparte	
BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA	
Curso	Horas Semanales
1º BACHILLERATO	4
Perfil de Alumnado	
Alumnado orientado a estudios Biosanitarios, Artísticos, Grados , Ciclos (Fisioterapia, Actividades deportivas, Enfermería, Medicina...)	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> -Consolidar la suficiente madurez personal como para desarrollar un espíritu crítico ante diversas situaciones que potencien su autonomía y desarrollo personal. -Analizar las desigualdades que han ocurrido en el estudio y desarrollo de avances médicos por parte de las mujeres científicas debido a las dificultades de acceso a la educación o al estudio de disciplinas científicas. -Permitir el desarrollo de hábitos y disciplinas de estudio, así como la comunicación oral y escrita de contenidos relacionados con la Anatomía en las disciplinas relacionadas con ella, considerando el uso de otras lenguas en las que se explique y aplique el conocimiento relacionado con el cuerpo humano. -Facilita la comprensión y desarrollo de la investigación y los métodos científicos, así como su aplicación en la vida cotidiana -Comprender la interrelación del cuerpo humano con la actividad física, favoreciendo la adherencia al ejercicio, contribuyendo al desarrollo personal y consolidando actitudes respetuosas en el marco de la movilidad saludable. 	
Breve descripción de Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> -Organización básica del cuerpo humano. -Metabolismo aeróbico y anaeróbico. Rendimientos energéticos. - Vías metabólicas según la intensidad y duración de la actividad física. -Nutrición, alimentación e hidratación. Valoración del estado nutricional y variaciones respecto a la actividad física. -Sistema cardiopulmonar -Sistemas de recepción, coordinación y regulación -Sistema locomotor -Aparatos reproductores -Características del movimiento, expresión y comunicación corporal -Experimentos sencillos sobre las funciones del cuerpo humano, la salud y la motricidad. 	
Metodología	
Se favorecerá la utilización de espacios y agrupamientos flexibles que permitan el trabajo científico en equipo y de forma cooperativa, así como el trabajo individual. Siempre que se pueda, se dará preferencia a desarrollar la materia en el laboratorio de Ciencias para favorecer la aplicación práctica de los contenidos trabajados	

Evaluación

Se asegurará el uso de herramientas variadas, realistas, útiles y contextualizadas, que reflejen las condiciones en las que el alumnado debe aplicar sus conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes en la vida real.

Competencias principales que se adquieren

- Localizar y utilizar fuentes fiables de información relacionada con la Anatomía Aplicada, evaluándola críticamente, a través del pensamiento científico
- Interpretar y transmitir información y datos a partir de trabajos científicos relacionados con la Anatomía Aplicada y argumentar sobre estos con precisión
- Diseñar, desarrollar y promover pruebas, experimentos, iniciativas y proyectos de investigación, siguiendo los pasos del método científico y cooperando, cuando sea necesario
- Comprender cómo se desarrollan y evolucionan las funciones vitales estudiando la relación entre los diferentes sistemas y aparatos del cuerpo humano
- Plantear y resolver problemas motrices y expresivos, buscando y utilizando las estrategias más adecuadas
- Analizar críticamente determinadas acciones, hábitos y actitudes relacionados con la salud, basándose en los fundamentos de la anatomía y fisiología humana

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Fisioterapia, Actividades deportivas, Enfermería, Medicina...

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
CULTURA CIENTÍFICA	
Departamento que la imparte	
BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA	
Curso	Horas Semanales
1º BACHILLERATO	2
Perfil de Alumnado	
TODOS	
Objetivos	
<p>La finalidad de esta materia es generar una base de conocimiento científico actual y práctico en el alumnado.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> -Búsqueda y selección crítica de fuentes científicas de información frente a bulos y fake news. Redes sociales en la investigación científica: ResearchGate y Mendeley. -Divulgación científica. Implicaciones de la ciencia en la sociedad. Descubrimientos significativos que han contribuido al progreso de la ciencia a lo largo de la historia. -Origen de la medicina y su evolución. La ética clínica. -Investigación médica. Fases de desarrollo de medicamentos y vacunas. La Agencia Española de Medicamentos y Productos Sanitarios. -Antecedentes históricos de la Genética. - Biotecnología. Técnicas principales y aplicaciones. -Tercera revolución industrial: Internet. La historia de los lenguajes de programación y su relevancia en el desarrollo de la tecnología. Big Data: el tratamiento de gran cantidad de datos y su uso en la ciencia. La Inteligencia Artificial como método de reconocimiento de patrones y producción de soluciones en diversos sectores de la ciencia -Historia y evolución del universo. - Estructura y composición del universo. - Estrellas como fuente de energía y origen de los elementos químicos. - Agujeros negros 	
Metodología	
<p>Se favorecerá la utilización de espacios y agrupamientos flexibles que permitan el trabajo científico en equipo y de forma cooperativa, así como el trabajo individual. Siempre que se pueda, se dará preferencia a desarrollar la materia en el laboratorio de Ciencias para favorecer la aplicación práctica de los contenidos trabajados</p>	
Evaluación	
<p>Se asegurará el uso de herramientas variadas, realistas, útiles y contextualizadas, que reflejen las condiciones en las que el alumnado debe aplicar sus conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes en la vida real</p>	
Competencias principales que se adquieren	

- Identificar fuentes fiables en las que consultar información relacionada con noticias científico-tecnológicas actuales
- Interpretar y transmitir información veraz relacionada con ciencia y tecnología, utilizando diferentes formatos y empleando una terminología y vocabulario adecuados
- Planificar, diseñar y colaborar en proyectos de investigación de una forma asertiva y respetuosa
- Interpretar desde un punto de vista crítico la relación entre tecnología y medio ambiente,
- Conocer los principales hallazgos desde la Revolución científica, valorando el papel desempeñado por la ciencia en la mejora de las condiciones de vida de nuestra sociedad y en su progreso

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

PARA TODOS LOS ESTUDIOS. LA CULTURA SIEMPRE ESTÁ EN ALZA, PROMUEVE LA APERTURA MENTAL.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA**Asignatura**

ECONOMÍA. 1ºBACHILLERATO.

Departamento que la imparte

ECONOMÍA.

Curso

1º Bachillerato

Horas Semanales

4 horas.

Perfil de Alumnado

La asignatura está planteada para poder cursarse por cualquier alumno que estudie primero de Bachillerato. No requiere conocimientos previos.

Objetivos

La materia Economía persigue un objetivo principal: proporcionar al alumnado conocimientos económicos necesarios para entender el contexto en el que vive, despertar su interés y tomar sus propias decisiones con repercusión económica y financiera de manera razonada y responsable.

Breve descripción de Contenidos

Los contenidos que contribuyen a adquirir las competencias específicas de esta materia se organizan en cinco bloques, profundizar en los mismos corresponderá a estudios posteriores, siendo objetivo de esta materia que el alumnado tome un primer contacto con los contenidos de economía, los comprendan y los relacionen, adquiriendo una visión global e integradora.

El primero de estos bloques, denominado “Las decisiones económicas”, tiene como fin presentar el objeto de estudio de la economía y el proceso de toma de decisiones a partir del análisis de la realidad y sus métodos. Veremos la escasez como razón de ser de la ciencia económica, descubriremos Economía una ciencia social que utiliza el método científico para generar su conocimiento, veremos que los economistas utilizan modelos para intentar explicar el funcionamiento de la economía e incluso, a veces, predecirlo; veremos los primeros modelos económicos que aprende un estudiante de Economía (el llamado flujo circular de la renta y la denominada “frontera de posibilidades de producción”), estudiaremos la economía de mercado, la economía planificada y la economía mixta... y, sobre todo, aprenderemos como la Economía nos puede ayudar a hacer algo tan difícil como tomar decisiones.

El segundo y el tercero, “La realidad económica. Herramientas para entender el mundo con una visión microeconómica y macroeconómica”, se vinculan al conocimiento y uso de herramientas que permitan entender al alumnado los aspectos más generales de la economía. Con estos bloques profundizaremos en el estudio de la ciencia económica, abordando uno de los pilares que sustentan la mayor parte de las economías, el mercado, descubriendo cosas tan básicas como el concepto que se esconde tras la oferta y la

demanda, y aprenderemos indicadores que continuamente nos muestran los medios de comunicación (PIB, IPC, tasa de paro...) y que, aunque tal vez no lo sabéis, os influyen y mucho.

El cuarto, "Las políticas económicas", pretende analizar la importancia de la intervención del Estado y las características de los instrumentos con los que cuenta para dar respuestas a los problemas que se presentan en el entorno económico. Ahí descubriréis el significado de conceptos tan importantes como tipo de interés, deuda pública, déficit público, entenderéis la importancia de pagar impuestos y la consecuencia de no pagarlos...

Y, finalmente, en el quinto y último bloque, "Los retos de la economía española en un contexto globalizado", nos centraremos en los retos de la economía actual y en identificar las fortalezas y debilidades de la economía española.

Muchas cosas como veis, y muy interesantes...

Metodología

Se utilizará una metodología que utilizará como punto de partida lo que el alumno sabe con el objeto de presentar los contenidos que se van a trabajar y desterrar sus conocimientos previos erróneos. Se explicará la materia relacionándola con el mundo real, contextualizándola en situaciones o problemas concretos y cercanos, y utilizando materiales motivadores que faciliten la comprensión de la materia. Y una vez adquiridos los contenidos, se instigará al alumnado a poner en práctica lo aprendido a través de actividades, casos o simulaciones sencillas con las que puedan ver la utilidad de los aprendizajes adquiridos.

Evaluación

La evaluación se llevará a cabo en base a los criterios de evaluación dispuestos en la normativa vigente. Recurriremos a la observación del trabajo del alumno como instrumento de evaluación para hacer un primer diagnóstico de su aprendizaje, y, al mismo tiempo, nos permita detectar en el aula sus carencias para proceder a su mejora. Y, por supuesto, emplearemos técnicas variadas que nos permitan hacer un análisis del desempeño del alumnado: los alumnos tendrán que dar respuesta a algunas preguntas de corte más teórico, otras en las que tendrán que emplear los conocimientos aprendidos para solucionar situaciones hipotéticas o casos simulados sencillos, ejercicios tipo test, preguntas de verdadero/falso que exigirán razonamiento por parte del alumnado para demostrar que realmente han comprendido los conceptos, comentarios de texto con los que demuestren que son capaces de entender la información económica que continuamente suministran los medios de comunicación, presentaciones orales o proyectos de naturaleza audiovisual.

Competencias principales que se adquieren

Competencia en comunicación lingüística: dada la necesidad de ejercitarse en la lectura, la escucha, la exposición y la argumentación, la competencia en comunicación lingüística se fomenta a través de todo el desarrollo curricular. El empleo recurrente de fuentes de información como la prensa o de obras audiovisuales para reforzar los conocimientos ayudará al alumnado a interpretar, analizar y elaborar desde la reflexión crítica los textos, las imágenes y los mensajes.

Competencia plurilingüe: cada vez es más habitual el uso de términos y nuevos conceptos en otros idiomas, así como el empleo de textos científicos, lo que permitirá al alumnado ampliar esta competencia.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: se contribuye a esta competencia mediante el análisis de magnitudes macroeconómicas y microeconómicas, eficiencia, resultados empresariales o los estudios estadísticos, tablas y gráficos como instrumentos básicos para interpretar la realidad económica.

Competencia digital: se procederá al tratamiento de la información a través de las tecnologías de la información y la comunicación, y se recurrirá al empleo de herramientas digitales para la elaboración de informaciones económicas y su divulgación, o de aplicaciones audiovisuales para diseñar documentos creativos estimula la competencia digital.

Competencia personal, social y aprender a aprender: la materia permite una visión más amplia y detallada de la sociedad actual que fomentará la competencia personal, social y de aprender a aprender, al facilitar al alumnado la comprensión de como la escasez, la inflación, el desempleo, el agotamiento de los recursos naturales, el subdesarrollo, el consumismo, la distribución de la renta o las consecuencias de la globalización. Juega además un papel central en la configuración de valores y actitudes, de forma especial aquellos relacionados con la solidaridad, la conservación del medio natural, o el papel de la Unión Europea en el progreso económico y social.

Competencia ciudadana: la comprensión de los conceptos y estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como el conocimiento de los grandes problemas económicos a los que se enfrenta la sociedad actual, contribuirán al ejercicio de una ciudadanía responsable, crítica y activa, fomentando un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030. La valoración de la actividad de la Unión Europea en el progreso económico y social local, nacional y global, impulsará entre los jóvenes el sentido de la ciudadanía europea.

Competencia emprendedora: el alumnado debe ser el actor principal del proceso de enseñanza-aprendizaje, cosa que implica el desarrollo de su iniciativa, la responsabilidad, la autonomía, la perseverancia, la capacidad de aprender a aprender, así como la necesaria observación, comprensión e interiorización del entorno social y de la problemática ciudadana a la que se contribuirá desde la materia.

Competencia en conciencia y expresión culturales: a través de la creatividad en producciones escritas, orales o audiovisuales, se puede hacer una aportación interesante a esta competencia.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

La materia servirá de base no solo a aquellos alumnos que estudien Empresa y Diseño de Modelos de Negocio en segundo de Bachillerato, sino también a quienes orienten su itinerario académico en otra dirección y deseen adquirir una cultura económica general necesaria para ser ciudadanos activos, formados e informados en este ámbito.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
FUNDAMENTOS DE ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN	
Departamento que la imparte	
ECONOMÍA	
Curso	Horas Semanales
2º BACHILLERATO	CUATRO.
Perfil de Alumnado	
<ul style="list-style-type: none"> - Todo tipo de alumnado. No necesita formación previa. - Sus contenidos son útiles para todo tipo de Grados universitarios. - Dará respuesta educativa a quienes deseen seguir estudiando, tanto grados universitarios como ciclos formativos, ya que contribuirá a la consecución de los objetivos de etapa. También les capacitará para determinar y localizar las oportunidades de negocio, que les permitan desarrollar una idea emprendedora, diseñar un proyecto empresarial y ponerlo en marcha creando empleo y contribuyendo al bienestar social desde el respeto a la ética empresarial y al entorno. 	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la empresa desde dentro. - Darle carácter práctico a determinadas cuestiones relacionadas con la Empresa y el mundo del mercado laboral. <p>La formación que esta materia aporta animará al alumnado a buscar oportunidades e ideas innovadoras, que contribuyan a satisfacer las necesidades que detecten en el entorno, y al desarrollo de proyectos emprendedores que mejoren el bienestar de la sociedad. Fundamentos de Administración y Gestión es una materia optativa, totalmente práctica y competencial.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Se analizan las áreas funcionales de una empresa: Producción, marketing, finanzas y recursos humanos pero desde un lado práctico. P.ej. Se aprenden a realizar curriculum vitae, entrevistas de trabajo, comunicación no verbal, etc.</p> <p>Se realiza un plan de empresa por parte de cada grupo de alumnos a partir de una idea propuesta por ellos mismos.</p>	
Metodología	
<p>Se compaginan las exposiciones teóricas con la realización y exposición de trabajos individuales y en grupo. Se realiza un proyecto empresarial de una empresa creada por cada grupo de alumnos.</p> <p>Esta asignatura plantea un currículo esencialmente práctico, utilizando una metodología que conecta los contenidos estudiados a la realización de un proyecto de empresa y al análisis de casos e investigaciones sobre la realidad empresarial, usando para ello métodos y procedimientos rigurosos de observación e investigación.</p>	

Evaluación

A través de pruebas teóricas y prácticas (60% de la calificación) y de trabajos individuales, grupales y dinámicas de grupo (40% de la calificación).

Competencias principales que se adquieren

La materia Fundamentos de Administración y Gestión contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave de bachillerato en la siguiente medida:

- Competencia en comunicación lingüística: La comunicación y presentación del proyecto emprendedor potenciarán la consecución de la competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería El estudio y el diseño de las principales áreas funcionales de la empresa, y la puesta en práctica de los contenidos relacionados con ellas, contribuirán a desarrollar la competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital El uso de diferentes herramientas administrativas y contables, realizando ejercicios prácticos relacionados con la empresa, el diseño de un plan de comunicación en redes sociales como medio de comunicación empresarial con el mercado y la aplicación de herramientas de presentación y defensa del proyecto empresarial facilitarán la adquisición de la competencia digital.
- Competencia personal, social y aprender a aprender La propuesta de soluciones emprendedoras innovadoras a problemas y retos propios del entorno más cercano con una visión interdisciplinar, todo ello dentro de un proyecto emprendedor vinculado con la economía local contribuirá a la adquisición de la competencia personal, social y aprender a aprender. Competencia ciudadana A través del acercamiento a la responsabilidad social de las empresas, la economía circular y la educación cívico-tributaria se desarrollará la competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora La realización del proyecto emprendedor vinculado con la economía local desarrollará en los alumnos la competencia emprendedora. Esta se complementa aportando elementos que permiten comprender el funcionamiento de las empresas y el perfil de la persona emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales Realizar presentaciones efectivas de una idea de negocio con creatividad y espíritu crítico.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

- Todo lo relacionado con el mundo de la Economía y de la Empresa que hoy está presente en un gran número de Facultades más allá de la Facultad de Economía y Empresa.
- Para el mundo laboral en general, una vez finalizados los estudios de cualquier Grado.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
GRIEGO I, II	
Departamento que la imparte	
DEPARTAMENTO DE LATÍN	
Curso	Horas Semanales
1º Y 2º BACHILLERATO	4 HORAS SEMANALES.
Perfil de Alumnado	
Objetivos	
<ol style="list-style-type: none">1. CONOCER LOS MECANISMOS DE FUNCIONAMIENTO DE LA LENGUA GRIEGA ANTIGUA.2. RECONOCER EN EL ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS (LENGUAS EUROPEAS EN GENERAL) EL ENORME CAUDAL DE PALABRAS PROVENIENTES DEL GRIEGO ANTIGUO.3. CONOCER LAS MANIFESTACIONES FUNDAMENTALES DE LA CULTURA GRIEGA ANTIGUA (LITERATURA, ARTE, DEPORTES, MÚSICA, MITOLOGÍA, PENSAMIENTO...) Y SU INFLUENCIA EN TODAS LAS ÉPOCAS, INCLUIDO EL SIGLO XXI.	
Breve descripción de Contenidos	
<ol style="list-style-type: none">1. EN EL APARTADO PURAMENTE LINGÜÍSTICO SE ESTUDIAN LOS RUDIMENTOS ESENCIALES PARA PODER TRADUCIR TEXTOS EN LA LENGUA ORIGINAL.2. EN CUANTO AL LÉXICO SE APRENDE AQUEL VOCABULARIO BÁSICO PARA PODER ENTENDER DESDE EL PRINCIPIO TEXTOS EN LA LENGUA ORIGINAL ADEMÁS DE SUS DERIVADOS EN LAS DIVERSAS LENGUAS EUROPEAS.3. EN CUANTO A LA LITERATURA, SE LEEN Y SE ESTUDIAN LOS TEXTOS DE LOS AUTORES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA LENGUA GRIEGA (HOMERO, SAFO, EURÍPIDES, SÓFOCLES, PLATÓN, PÍNDARO, HERÓDOTO...).4. POR LO QUE SE REFIERE AL APARTADO CULTURAL, SE ESTUDIAN, SIEMPRE A TRAVÉS DE LA LECTURA EN ESPAÑOL DE LOS TEXTOS ANTIGUOS, ASPECTOS RELACIONADOS CON: FILOSOFÍA, HISTORIA, MITOLOGÍA, RELIGIÓN, SOCIEDAD, ARTE...	
Metodología	
<ol style="list-style-type: none">1. EL OBJETIVO FUNDAMENTAL DE LA ASIGNATURA ES QUE EL ALUMNO SE PONGA CUANTO ANTES EN CONTACTO Y ENTIENDA Y TRADUZCA TEXTOS EN GRIEGO ANTIGUO. PARA ELLO AL PRINCIPIO SE UTILIZAN TEXTOS ADAPTADOS, AUNQUE YA EN PRIMERO DE BACHILLERATO SE TRADUCEN TEXTOS CUIDADOSAMENTE SELECCIONADOS POR EL PROFESOR DE AUTORES TAN VARIADOS COMO SÓFOCLES, ARISTÓTELES, PLATÓN, EURÍPIDES, PÍNDARO, MENANDRO, ARISTÓFANES...2. PARA LOGRAR ESTO SE UTILIZA UN MÉTODO TOTALMENTE INMERSIVO. DESDE EL PRIMER DÍA DE CLASE HASTA EL ÚTIMO SE UTILIZAN MASIVAMENTE TEXTOS EN LA LENGUA ORIGINAL A PARTIR DE LOS CUALES SE EXPLICAN TODAS LAS CUESTIONES LINGÜÍSTICAS QUE SEAN NECESARIAS PARA ENTENDERLOS, NINGUNA MÁS, NINGUNA MENOS.3. EN CUANTO A LOS ASPECTOS CULTURALES, LA LECTURA DE PASAJES DE AUTORES ANTIGUOS SOBRE LOS DIVERSOS TEMAS (FILOSOFÍA, HISTORIA, LITERATURA, MITOLOGÍA...) ES LA BASE SIEMPRE DE LAS EXPLICACIONES. PARTIMOS AQUÍ TAMBIÉN DE	

LOS TEXTOS PARA EXPLICAR LA TEORÍA.

4. POR ÚLTIMO, EL DEPARTAMENTO PARTICIPA DE FORMA ACTIVA EN TODO TIPO DE CONCURSOS RELACIONADOS CON EL MUNDO ANTIGUO, EXCURSIÓN ANUAL A MÉRIDA PARA ASISTIR A LA REPRESENTACIÓN DE LAS OBRAS TEATRALES LEÍDAS EN CLASE Y TODO TIPO DE VIAJES QUE FAVOREZCAN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA. EN ESTE SENTIDO DESPUÉS DE LOS AÑOS DE PANDEMIA QUISIÉRAMOS RETOMAR LA ACTIVIDAD DE UN VIAJE CULTURAL BIANUAL A GRECIA PARA EL QUE TENDRÍAN PREFERENCIA LOS ALUMNOS DE GRIEGO Y LATÍN EN ESTE ORDEN.

Evaluación

LA EVALUACIÓN ES LA TRADICIONAL: PRUEBAS ESCRITAS, PRESENTACIONES ORALES Y LA COMPROBACIÓN DIARIA DEL TRABAJO REALIZADO. AL TRATARSE DE UNA ASIGNATURA DE TIPO ACUMULATIVO, NO EXISTEN EXÁMENES DE RECUPERACIÓN YA QUE SE ENTIENDE QUE APROBANDO UN EXAMEN SE APRUEBAN TODOS LOS ANTERIORES.

Competencias principales que se adquieren

1. EL ALUMNO DE GRIEGO ADQUIERE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS QUE NO SÓLO LE SIRVEN PARA LA ASIGNATURA DE GRIEGO, SINO PARA EL APRENDIZAJE DE CUALQUIER LENGUA. LA RAZÓN ES SENCILLA: LA ESTRUCTURA DE LA LENGUA GRIEGA ES LA MISMA QUE LA DE CUALQUIERA DE LAS LENGUAS INDOEUROPEAS (ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN...) DE MODO QUE, CUANDO UN ALUMNO REFLEXIONA SOBRE EL GRIEGO, LO ESTÁ HACIENDO IMPLÍCITAMENTE SOBRE CUALQUIER LENGUA QUE ESTÉ ESTUDIANDO. ES UN HECHO CONSTATADO AÑO TRAS AÑO QUE LOS ALUMNOS DE GRIEGO ADQUIEREN DESTREZAS LINGÜÍSTICAS QUE DESPUÉS APLICAN A TODAS LAS LENGUAS QUE APRENDEN.

2. EN CUANTO A LOS ASPECTOS CULTURALES DE LA ASIGNATURA, ES OBVIO QUE, DADA SU INFLUENCIA EN NUESTRA CULTURA, LE SIRVEN AL ALUMNO PARA ENTENDER MUCHO MEJOR ASPECTOS QUE SE TRATAN EN OTRAS ASIGNATURAS: LITERATURA UNIVERSAL, FILOSOFÍA, HISTORIA DEL ARTE, POR EJEMPLO.

3. EN RESUMEN, LAS DESTREZAS QUE SE APRENDEN EN LA ASIGNATURA SON APLICABLES A CAMPOS TAN DIVERSOS COMO: LENGUAS MODERNAS, LENGUA ESPAÑOLA, LITERATURA EN GENERAL, FILOSOFÍA E HISTORIA DEL ARTE.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

EL ESTUDIO DEL GRIEGO ESTÁ INDICADO (DE HECHO TIENE LA MÁXIMA VALORACIÓN A LA HORA DE REALIZAR LA SELECTIVIDAD) EN LOS SIGUIENTES ESTUDIOS UNIVERSITARIOS: CUALQUIER FILOLOGÍA, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN, HISTORIA, ESTUDIOS DE HUMANIDADES, FILOSOFÍA. TAMBIÉN ES MUY ALTO EL NÚMERO DE ALUMNOS QUE ELIGEN LA ASIGNATURA Y DESPUÉS CURSAN ESTUDIOS DE DERECHO.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA**Asignatura**

LATÍN

Departamento que la imparte

DEPARTAMENTO DE LATÍN

Curso

4 ° ESO ,1° Y 2° BACHILLERATO. Aunque la asignatura de Latín es obligatoria para el Bachillerato de Humanidades, se oferta como optativa en el de Ciencias Sociales y en 4º de la ESO.

Horas Semanales

4 HORAS SEMANALES

Perfil de Alumnado**Objetivos**

1. CONOCER LOS MECANISMOS DE FUNCIONAMIENTO DE LA LENGUA LATINA.
2. RECONOCER EN EL ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS (LENGUAS EUROPEAS EN GENERAL) EL ENORME CAUDAL DE PALABRAS PROVENIENTES DEL LATÍN.
3. CONOCER LAS MANIFESTACIONES FUNDAMENTALES DE LA CULTURA ROMANA (LITERATURA, ARTE, DEPORTES, MÚSICA, MITOLOGÍA, PENSAMIENTO...) Y SU INFLUENCIA EN TODAS LAS ÉPOCAS, INCLUIDO EL SIGLO XXI.

Breve descripción de Contenidos

1. EN EL APARTADO PURAMENTE LINGÜÍSTICO SE ESTUDIAN LOS RUDIMENTOS ESENCIALES PARA PODER TRADUCIR TEXTOS EN LA LENGUA ORIGINAL.
2. EN CUANTO AL LÉXICO, SE APRENDE AQUEL VOCABULARIO BÁSICO PARA PODER ENTENDER DESDE EL PRINCIPIO TEXTOS EN LA LENGUA ORIGINAL ADEMÁS DE SUS DERIVADOS EN LAS DIVERSAS LENGUAS EUROPEAS, SOBRE TODO EL FRANCÉS Y EL ESPAÑOL QUE SON LENGUAS ROMANCES DERIVADAS DIRECTAMENTE DEL LATÍN.
3. EN CUANTO A LA LITERATURA, SE LEEN Y SE ESTUDIAN LOS TEXTOS DE LOS AUTORES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA LENGUA LATINA (VIRGILIO, HORACIO, CATULO, CÉSAR, CICERÓN, PLAUTO, TERCENIO, TITO LIVIO...).
4. POR LO QUE SE REFIERE AL APARTADO CULTURAL, SE ESTUDIAN, SIEMPRE A TRAVÉS DE LA LECTURA EN ESPAÑOL DE LOS TEXTOS ANTIGUOS, ASPECTOS RELACIONADOS CON: FILOSOFÍA, HISTORIA, MITOLOGÍA, RELIGIÓN.

Metodología

1. EL OBJETIVO FUNDAMENTAL DE LA ASIGNATURA ES QUE EL ALUMNO SE PONGA CUANTO ANTES EN CONTACTO Y ENTIENDA Y TRADUZCA TEXTOS EN LATÍN.
2. PARA LOGRAR ESTO SE UTILIZA UN MÉTODO TOTALMENTE INMERSIVO Y ACTIVO. DESDE EL PRIMER DÍA DE CLASE HASTA EL ÚTIMO SE LEEN MASIVAMENTE TEXTOS EN LA LENGUA ORIGINAL A PARTIR DE LOS CUALES SE EXPLICAN TODAS LAS CUESTIONES LINGÜÍSTICAS QUE SEAN NECESARIAS PARA ENTENDERLOS, NINGUNA MÁS, NINGUNA MENOS. SE UTILIZA LA LENGUA LATINA LO MÁS POSIBLE: SE REPRESENTAN PEQUEÑAS OBRAS TEATRALES A LO LARGO DEL CURSO EN LATÍN, YA DESDE 4º DE LA ESO QUE SIRVEN COMO EXÁMENES ORALES, SE HACEN EJERCICIOS DE GRAMÁTICA EN LATÍN, SE HACEN

PEQUEÑAS REDACCIONES EN LATÍN. EN DEFINITIVA, SE INTENTA APLICAR EL MISMO MÉTODO QUE SE EMPLEARÍA EN EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA MODERNA, LO CUAL FACILITA MUCHÍSIMO LA TAREA A LOS ALUMNOS QUE YA ESTÁN ACOSTUMBRADOS A ESTE TIPO DE MÉTODO Y SE LOGRAN MAGNÍFICOS RESULTADOS AÑO TRAS AÑO.

3. EN CUANTO A LOS ASPECTOS CULTURALES, ES A PARTIR DE LOS TEXTOS TRADUCIDOS EN CLASE COMO SE EXPLICAN TODOS ELLOS, HACIENDO SIEMPRE REFERENCIA A LA INFLUENCIA ACTUAL DE LA CULTURA LATINA.

4. POR ÚLTIMO, EL DEPARTAMENTO PARTICIPA DE FORMA ACTIVA EN TODO TIPO DE CONCURSOS RELACIONADOS CON EL MUNDO ANTIGUO, EXCURSIÓN ANUAL A MÉRIDA PARA ASISTIR A LA REPRESENTACIÓN DE LAS OBRAS TEATRALES LEÍDAS EN CLASE Y TODO TIPO DE VIAJES QUE FAVOREZCAN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA. EN ESTE SENTIDO DESPUÉS DE LOS AÑOS DE PANDEMIA QUISIÉRAMOS RETOMAR LA ACTIVIDAD DE UN VIAJE CULTURAL DE CARÁCTER BIANUAL A ROMA PARA EL QUE TENDRÍAN PREFERENCIA LOS ALUMNOS DE LATÍN Y GRIEGO EN ESTE ORDEN.

Evaluación

LA EVALUACIÓN ES LA TRADICIONAL: PRUEBAS ESCRITAS, REPRESENTACIONES DE TEATRO EN LATÍN, PRESENTACIONES ORALES SOBRE DIVERSOS TEMAS DE CULTURA Y LA COMPROBACIÓN DIARIA DEL TRABAJO REALIZADO. AL TRATARSE DE UNA ASIGNATURA DE TIPO ACUMULATIVO, NO EXISTEN EXÁMENES DE RECUPERACIÓN YA QUE SE ENTIENDE QUE APROBANDO UN EXAMEN SE APRUEBAN TODOS LOS ANTERIORES.

Competencias principales que se adquieren

1. EL ALUMNO DE LATÍN ADQUIERE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS QUE NO SÓLO LE SIRVEN PARA LA ASIGNATURA DE LATÍN, SINO PARA EL APRENDIZAJE DE CUALQUIER LENGUA. LA RAZÓN ES SENCILLA: LA ESTRUCTURA DE LA LENGUA LATINA ES LA MISMA QUE LA DE CUALQUIERA DE LAS LENGUAS INDOEUROPEAS (ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN...) DE MODO QUE, CUANDO UN ALUMNO REFLEXIONA SOBRE EL LATÍN, LO ESTÁ HACIENDO IMPLÍCITAMENTE SOBRE CUALQUIER LENGUA QUE ESTÉ ESTUDIANDO, SOBRE TODO SI SE TRATA DE LENGUAS ROMANCES COMO EL FRANCÉS Y EL ESPAÑOL QUE DERIVAN DIRECTAMENTE DEL LATÍN. ES UN HECHO CONSTATADO AÑO TRAS AÑO QUE LOS ALUMNOS DE LATÍN ADQUIEREN DESTREZAS LINGÜÍSTICAS QUE DESPUÉS APLICAN A TODAS LAS LENGUAS QUE APRENDEN, EL GRIEGO INCLUIDO.

2. EN CUANTO A LOS ASPECTOS CULTURALES DE LA ASIGNATURA, ES OBVIO QUE, DADA SU INFLUENCIA EN NUESTRA CULTURA, LE SIRVEN AL ALUMNO PARA ENTENDER MUCHO MEJOR ASPECTOS QUE SE TRATAN EN OTRAS ASIGNATURAS: LITERATURA UNIVERSAL, FILOSOFÍA, HISTORIA DEL ARTE.

3. EN RESUMEN, LAS DESTREZAS QUE SE APRENDEN EN LA ASIGNATURA SON APLICABLES A CAMPOS TAN DIVERSOS COMO: LENGUAS MODERNAS, LENGUA ESPAÑOLA, LITERATURA EN GENERAL, FILOSOFÍA E HISTORIA DEL ARTE.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

EL ESTUDIO DEL LATÍN ESTÁ INDICADO (DE HECHO TIENE LA MÁXIMA VALORACIÓN A LA HORA DE REALIZAR LA SELECTIVIDAD) EN LOS SIGUIENTES ESTUDIOS UNIVERSITARIOS: CUALQUIER FILOLOGÍA, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN, HISTORIA, ESTUDIOS DE HUMANIDADES, FILOSOFÍA. ADEMÁS, EN ESTUDIOS COMO DERECHO EL LATÍN DESEMPEÑA UN PAPEL FUNDAMENTAL EN EL ESTUDIO DEL DERECHO ROMANO, CUYOS TEXTOS APARECEN TODO ESCRITOS EN LATÍN Y QUE ES LA BASE DEL DERECHO EN OCCIDENTE. MUCHOS ALUMNOS QUE ESTUDIAN DERECHO ELIGEN EL LATÍN COMO ASIGNATURA EN EL BACHILLERATO.

Observaciones

INSTITUTO

EDUCACIÓN SECUNDARIA

MARTÍNEZ URIBARRI

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
Literatura universal	
Departamento que la imparte	
Lengua castellana y Literatura	
Curso	Horas Semanales
1º Bachillerato 4º de ESO	4 horas semanales
Perfil de Alumnado	
Alumnos con interés en las disciplinas humanísticas y en las ciencias sociales.	
Objetivos	
<p>Conocer y disfrutar las manifestaciones literarias desde los orígenes de la civilización occidental hasta nuestros días.</p> <p>Entender el mundo actual a través de la literatura y relacionar todas las artes con la palabra, herramienta básica para comunicarnos y relacionarnos.</p> <p>Lograr que el alumno encuentre en la lectura una fuente de placer y de conocimiento.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Hacemos un recorrido cronológico por la historia de la Literatura universal.</p> <p>Durante la 1ª evaluación, estudiamos a los clásicos grecolatinos y nos acercamos a la narrativa medieval con las novelas de caballería.</p> <p>En la 2ª evaluación, abordamos el Renacimiento italiano (poesía petrarquista) y el teatro inglés (Shakespeare) y francés (Molière).</p> <p>Los siglos XIX y XX son estudiados durante la 3ª evaluación.</p>	
Metodología	
<p>Las clases se imparten de un modo dinámico. Cada tema se inicia con una explicación teórica que se completa con una presentación oral que trimestralmente debe hacer cada alumno. Además, se ve una película relacionada con el tema estudiado, a partir de la cual el alumno debe realizar una ficha explicativa.</p> <p>La lectura de textos es piedra angular de esta materia.</p>	
Evaluación	
<p>La evaluación de la materia se ajusta a la normativa de la LOMLOE ya que se evaluarán múltiples aspectos: presentaciones orales, lecturas voluntarias y obligatorias, fichas de las películas vistas en clase, pruebas teóricas, compromiso con la materia...etc.</p>	
Competencias principales que se adquieren	
<p>Competencia cívica y ciudadana, competencia lingüística, competencia digital y competencia del aprendizaje como crecimiento personal.</p>	
Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara	
<p>Amplía los conocimientos generales sobre todo para estudios universitarios de cualquier grado de humanidades y ciencias sociales, si bien es cierto que cualquier alumno puede estar interesado por el conocimiento y las manifestaciones artísticas como esencia del ser humano.</p>	
Observaciones	

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
PSICOLOGÍA	
Departamento que la imparte	
DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA	
Curso	Horas Semanales
SEGUNDO DE BACHILLERATO 2º Bachillerato.	4 horas.
Perfil de Alumnado	
<p>Alumnos/as con interés especial en la comprensión de la conducta y el comportamiento humano.</p> <p>Alumnos/as interesados en un futuro profesional dedicado a la psicología o a las ciencias de la salud tanto física como mental.</p> <p>Alumnos/as interesados en el funcionamiento de la mente humana.</p> <p>Alumnos/as con un interés especial en la comprensión de sí mismos y de los seres que nos rodean y con los que convivimos.</p> <p>Alumnos/as interesados en un futuro desarrollo profesional dedicado a la educación.</p>	
Objetivos	
<p>Fomentar habilidades y competencias que permitan la gestión de las emociones propias y de los demás.</p> <p>Desarrollar competencias que ayuden a la formación de la personalidad y a la gestión de trastornos relacionados con problemas de salud mental.</p> <p>Fomentar habilidades que mejoren la convivencia y la sociabilidad.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Se estudiarán los fundamentos biológicos de la conducta humana y las enfermedades y trastornos relacionada con ella.</p> <p>A su vez se abordarán los procesos cognitivos básicos como la percepción, la memoria y la inteligencia.</p> <p>También la estructura y funcionamiento de los procesos cognitivos superiores como son el aprendizaje, la inteligencia y el pensamiento.</p> <p>Y por último se abordarán contenidos relacionados con la vida emocional, afectividad y personalidad del ser humano, así como nos ocuparemos de la psicología social y de las organizaciones y de la relación del ser humano con el entorno.</p>	
Metodología	
<p>Procedimientos que partan de situaciones de aprendizaje concretas, así como análisis de experimentos y casos clínicos acompañados de documentos gráficos y charlas externas impartidas por personal especializados en la práctica psicológica diaria.</p>	
Evaluación	
<p>Los criterios de evaluación medirán los productos finales como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración teniendo en cuenta el contexto de cada alumno-a.</p>	

Competencias principales que se adquieren

TODAS LAS COMPETENCIAS VINCULADAS A LA ETAPA

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

La asignatura de Psicología te prepara especialmente para los siguientes estudios:

CRIMINOLOGÍA

PSICOLOGÍA

FILOSOFÍA

MEDICINA

ENFERMERÍA

MAESTRO EN TODAS LAS ESPECIALIDADES

PEDAGOGÍA

FISIOTERAPIA

TERAPIA OCUPACIONAL

ECONOMÍA

TRABAJO SOCIAL

RELACIONES LABORALES

ANTROPOLOGÍA

HUMANIDADES

HISTORIA

EDUCACIÓN SOCIAL

COMUNICACIÓN Y PERIODISMO.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN I	
Departamento que la imparte	
Tecnología	
Curso	Horas Semanales
1º BACHILLERATO	2
Perfil de Alumnado	
<p>Todo el alumnado. Una de las razones más claras para estudiar informática es que ya forma parte de todo lo que hacemos. Nuestra vida está asociada a la informática. Cualquier ámbito imaginable, desde el profesional al del ocio y tiempo libre, pasando por el académico, se ve afectado por el auge de las TIC.</p>	
Objetivos	
<p>Las destrezas adquiridas en esta materia te ayudarán a mejorar el rendimiento en posteriores etapas educativas, como la universitaria o la vinculada a la Formación Profesional. Las funciones que tendrás que desempeñar en el futuro te dediques a lo que te dediques necesitarán una formación importante en el campo digital.</p> <p>La materia Tecnología de la Información pretende dar respuesta a esta necesidad, formándote no solo en la adquisición de los conocimientos sino en la utilización de los medios informáticos de una manera ética, responsable, segura y crítica.</p> <p>Tu generación está acostumbrada al manejo de dispositivos digitales de todo tipo desde edades tempranas y se le puede considerar "nativa digital" pero esto no garantiza que aproveche todo el potencial de estos dispositivos ni que lo haga correctamente. Desde esta asignatura aprenderás a hacerlo.</p> <p>La materia tiene como objetivo que aprendas a hacer un uso eficaz y eficiente de la Web haciéndote responsable del manejo de la información, cuidando su uso en y desde la red y aprendas a elaborar y diseñar contenido digital multimedia con alto potencial de difusión, con el fin de compartir o transmitir información a diferentes públicos y por diferentes medios. Se pretende además que adquieras la capacidad de diseñar y desarrollar programas y aplicaciones informáticas para todo tipo de dispositivos digitales, que respondan con eficacia a propósitos concretos y definidos.</p> <p>Te preparas así para el futuro desarrollando la alfabetización digital, el pensamiento computacional y el uso creativo de la tecnología, habilidades y conocimientos fundamentales para tener éxito en un entorno de trabajo moderno.</p> <p>Por último esta asignatura te entrena para un entorno tecnológico en constante cambio y pretende dotarte de las herramientas digitales básicas para adaptarte a los continuos avances en las nuevas tecnologías desde el autoaprendizaje.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Aprenderás a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Editar webs multimedia que comuniquen eficazmente una idea. • Crear presentaciones multimedia que difundan eficazmente una idea, haciendo uso de herramientas en la nube (Cloud Computing). • Maquetar documentos tales como folletos, tarjetas de visita o infografías, entre otros, 	

que comuniquen de modo visualmente eficaz una idea, empleando herramientas en la nube (Cloud Computing).

- Crear y publicar archivos de audio y vídeo digitales que comuniquen eficazmente una idea, trabajando con editores de escritorio y en la nube, y alojando contenidos en plataformas de almacenamiento web de audio y vídeo.
- Diseñar logotipos que constituyan la identidad digital o marca de una idea emprendedora, utilizando software adecuado para la edición de imágenes vectoriales en dos dimensiones.
- Diseñar espacios y equipamientos adecuados para la puesta en marcha de una idea emprendedora. (Diseño 3D, Realidad virtual, aumentada y mixta).
- A programar un videojuego o una aplicación para móvil.

Para ver lo que se hace en la asignatura puedes explorar en los blogs de algunos profesores del departamento:

[Tecnología Información y Comunicación. \(ticuribbarri.blogspot.com\)](http://ticuribbarri.blogspot.com)

[1 Bachillerato. Tecnología de la información y la comunicación \(tic1bmiguel.blogspot.com\)](http://tic1bmiguel.blogspot.com)

[PRESENTACIÓN | ticror \(alvaromartin6.wixsite.com\)](http://alvaromartin6.wixsite.com/ticror)

Metodología

En la asignatura prima el trabajo con el ordenador y se fomenta el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje.

Se utiliza una metodología activa basada en el aprendizaje basado en proyectos.

Se parte de prácticas guiadas que te permitirán adquirir unos conocimientos básicos, te plantean prácticas abiertas que debes resolver de un modo más independiente y terminarás realizando un trabajo o un proyecto globalizador vertebrando todos los conocimientos adquiridos.

El profesor será, por tanto, el supervisor que oriente las actividades para que tú adquieras las competencias específicas partiendo de tu iniciativa y te guiará en tu autoaprendizaje.

Evaluación

Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y de análisis del desempeño, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación se realiza preferentemente en base a:

- Observación del trabajo diario de los alumnos y alumnas, valorando sus intervenciones y su participación en los trabajos de equipo.
- Pruebas prácticas.
- Prácticas realizadas de las distintas aplicaciones.
- Proyectos realizados.

Competencias principales que se adquieren

La competencia digital se trabaja en todas sus dimensiones, pero también se trabajan el resto de las competencias:

La producción de contenido digital, el acceso crítico a la información de Internet y el uso de plataformas virtuales, son desempeños propios de la materia que contribuirán al desarrollo de la competencia digital del alumnado.

El autoaprendizaje requerido por la velocidad de aparición de nuevos contenidos y herramientas, y el trabajo cooperativo, desarrollan la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender, una de las más trabajadas en esta materia.

El desarrollo de proyectos TIC y la transmisión de sus resultados con eficacia comunicativa desarrollan la consecución de la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería STEM, también una de las más representadas por esta materia.

El trabajo colaborativo, el compromiso de construir productos ligados a la experiencia de usuario y la superación de retos para alcanzar soluciones a problemas planteados,

constituyen contribuyen al desarrollo de la Competencia Emprendedora, relevante en el presente y en el futuro del alumnado. A ello, también contribuye la generación de elementos multimedia orientados a la difusión y marketing de ideas destinadas a solucionar problemas. Esas cuatro competencias son las más trabajadas en la materia pero también se trabajan el resto:

La Competencia en Comunicación Lingüística se desarrolla por la capacidad que adquiere el alumnado para localizar y evaluar críticamente información digital (identificación de noticias falsas, por ejemplo), así como para interactuar de modo cooperativo a través del uso de herramientas de colaboración en la nube (cloud computing).

La participación en comunidades digitales y el manejo de documentación específica, en muchos casos haciendo uso de lenguas extranjeras, favorecen la consecución de la Competencia Plurilingüe, que propiciará la valoración y el respeto a la diversidad de lenguas por parte del alumnado.

La contribución de la economía digital a la sostenibilidad general es un indicador de consecución de la Competencia Ciudadana, ya sea por la optimización en el uso de transportes, por la oportunidad de evitar desplazamientos debido al incremento del trabajo remoto, o por la reducción en el consumo innecesario de papel, entre otros.

La producción de contenidos audiovisuales en los que se respeta el derecho de autoría y se conocen las implicaciones de cada uno de los tipos de licencia, contribuye a la adquisición de la Competencia en Conciencia y en Expresión Cultural.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Para todos, como ya hemos comentado al principio, te dediques a lo que te dediques tendrás que usar dispositivos digitales y desarrollar contenido digital.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

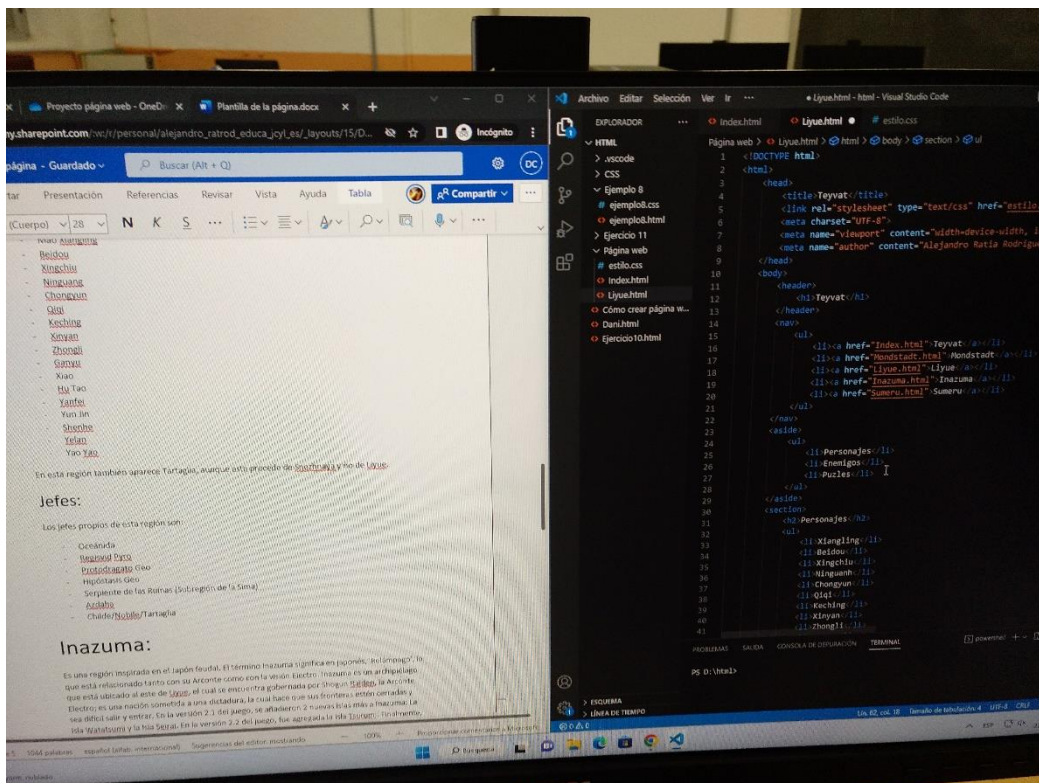
Asignatura	
TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN II	
Departamento que la imparte	
Tecnología	
Curso	Horas Semanales
2º BACHILLERATO	4
Perfil de Alumnado	
<p>Todo el alumnado. Una de las razones más claras para estudiar informática es que ya forma parte de todo lo que hacemos. Nuestra vida está asociada a la informática. Cualquier ámbito imaginable, desde el profesional al del ocio y tiempo libre, pasando por el académico, se ve afectado por el auge de las TIC.</p> <p>Esta asignatura es especialmente relevante para alumnos y alumnas de ciencias</p> <p>En cuanto a las modalidades de Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales, los estudios universitarios posteriores incluyen una parte de tratamiento digital de datos, manejo de ofimática avanzada, etc., por lo que, la adquisición de conocimientos TIC también resulta beneficiosa.</p> <p>Si no has cursado Tecnología de la Información I en 1º de Bachillerato puedes cursar la de 2º, si tienes algún conocimiento de informática el departamento puede hacerte una diligencia indicando que estás en condiciones de poder cursar la de 2º.</p>	
Objetivos	
<p>Las destrezas adquiridas en esta materia te ayudarán a mejorar el rendimiento en posteriores etapas educativas, como la universitaria o la vinculada a la Formación Profesional. Las funciones que tendrás que desempeñar en el futuro te dediques a lo que te dediques necesitarán una formación importante en el campo digital.</p> <p>La materia Tecnología de la Información pretende dar respuesta a esta necesidad, formándote no solo en la adquisición de los conocimientos sino en la utilización de los medios informáticos de una manera ética, responsable, segura y crítica.</p> <p>Tu generación está acostumbrada al manejo de dispositivos digitales de todo tipo desde edades tempranas y se le puede considerar "nativa digital" pero esto no garantiza que aproveche todo el potencial de estos dispositivos ni que lo haga correctamente. Desde esta asignatura aprenderás a hacerlo.</p> <p>La materia tiene como objetivo que aprendas a hacer un uso eficaz y eficiente de la Web haciéndote responsable del manejo de la información, cuidando su uso en y desde la red y aprendas a elaborar y diseñar contenido digital multimedia con alto potencial de difusión, con el fin de compartir o transmitir información a diferentes públicos y por diferentes medios. Se pretende además que adquieras la capacidad de diseñar y desarrollar programas y aplicaciones informáticas para todo tipo de dispositivos digitales, que respondan con eficacia a propósitos concretos y definidos.</p> <p>Te preparas así para el futuro desarrollando la alfabetización digital, el pensamiento computacional y el uso creativo de la tecnología, habilidades y conocimientos fundamentales para tener éxito en un entorno de trabajo moderno.</p> <p>Por último, esta asignatura te entrena para un entorno tecnológico en constante cambio y</p>	

pretende dotarte de las herramientas digitales básicas para adaptarte a los continuos avances en las nuevas tecnologías desde el autoaprendizaje.

Breve descripción de Contenidos

Aprenderás a:

- Generar sitios web de un nivel avanzado con contenido multimedia, usando edición de código HTML, CSS y JavaScript.
- Publicar contenidos web breves (textos, fotos, diálogos, links, citas, vídeo y música) de forma rápida, visual y comunicativamente eficaz, usando plataformas online de microblogging. (Por ej. Twitter o Tumblr)
- Crear contenidos multimedia a través de entornos colaborativos (Cloud Computing), usando de modo eficaz plataformas online que permitan la edición multiusuario, la revisión, el control de cambios y los comentarios de retroalimentación.
- Crear una base de datos previamente diseñada, usando herramientas adecuadas, y prestando atención a la entrada, la salida, la integridad y la seguridad de los datos, respetando, además, las licencias y derechos de autor.
- Maquetar documentos eficientes en lo que a su capacidad comunicativa se refiere, haciendo uso de programas adecuados, y respetando las licencias y los derechos de autor.
- Crear aplicaciones de realidad aumentada.
- Desarrollar programas en un lenguaje de programación textual.
- Desarrollar aplicaciones propias del aprendizaje automático (machine learning), reconociendo patrones en textos, números, imágenes y sonidos. Inteligencia Artificial.



Puedes hacerte una idea del tipo de contenidos que se trabajan visitando el blog:

<https://ticuribari.blogspot.com/>

Metodología

En la asignatura prima el trabajo con el ordenador y se fomenta el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje.

Se utiliza una metodología activa basada en el aprendizaje basado en proyectos.

Se parte de prácticas guiadas que te permitirán adquirir unos conocimientos básicos, te plantean prácticas abiertas que debes resolver de un modo más independiente y terminarás realizando un trabajo o un proyecto globalizador vertebrando todos los conocimientos adquiridos.

El profesor será, por tanto, el supervisor que oriente las actividades para que tú adquieras las competencias específicas partiendo de tu iniciativa y te guiará en tu autoaprendizaje.

Evaluación

Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y de análisis del desempeño, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación se realiza preferentemente en base a:

- Observación del trabajo diario de los alumnos y alumnas, valorando sus intervenciones y su participación en los trabajos de equipo.
- Pruebas prácticas.
- Prácticas realizadas de las distintas aplicaciones.
- Proyectos realizados.

Competencias principales que se adquieren

La competencia digital se trabaja en todas sus dimensiones, pero también se trabajan el resto de las competencias:

La producción de contenido digital, el acceso crítico a la información de Internet y el uso de plataformas virtuales, son desempeños propios de la materia que contribuirán al desarrollo de la competencia digital del alumnado.

El autoaprendizaje requerido por la velocidad de aparición de nuevos contenidos y herramientas, y el trabajo cooperativo, desarrollan la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender, una de las más trabajadas en esta materia.

El desarrollo de proyectos TIC y la transmisión de sus resultados con eficacia comunicativa desarrollan la consecución de la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería STEM, también una de las más representadas por esta materia.

El trabajo colaborativo, el compromiso de construir productos ligados a la experiencia de usuario y la superación de retos para alcanzar soluciones a problemas planteados, constituyen contribuyen al desarrollo de la Competencia Emprendedora, relevante en el presente y en el futuro del alumnado. A ello, también contribuye la generación de elementos multimedia orientados a la difusión y marketing de ideas destinadas a solucionar problemas. Esas cuatro competencias son las más trabajadas en la materia pero también se trabajan el resto:

La Competencia en Comunicación Lingüística se desarrolla por la capacidad que adquiere el alumnado para localizar y evaluar críticamente información digital (identificación de noticias falsas, por ejemplo), así como para interactuar de modo cooperativo a través del uso de herramientas de colaboración en la nube (cloud computing).

La participación en comunidades digitales y el manejo de documentación específica, en muchos casos haciendo uso de lenguas extranjeras, favorecen la consecución de la Competencia Plurilingüe, que propiciará la valoración y el respeto a la diversidad de lenguas por parte del alumnado.

La contribución de la economía digital a la sostenibilidad general es un indicador de

consecución de la Competencia Ciudadana, ya sea por la optimización en el uso de transportes, por la oportunidad de evitar desplazamientos debido al incremento del trabajo remoto, o por la reducción en el consumo innecesario de papel, entre otros.
La producción de contenidos audiovisuales en los que se respeta el derecho de autoría y se conocen las implicaciones de cada uno de los tipos de licencia, contribuye a la adquisición de la Competencia en Conciencia y en Expresión Cultural.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

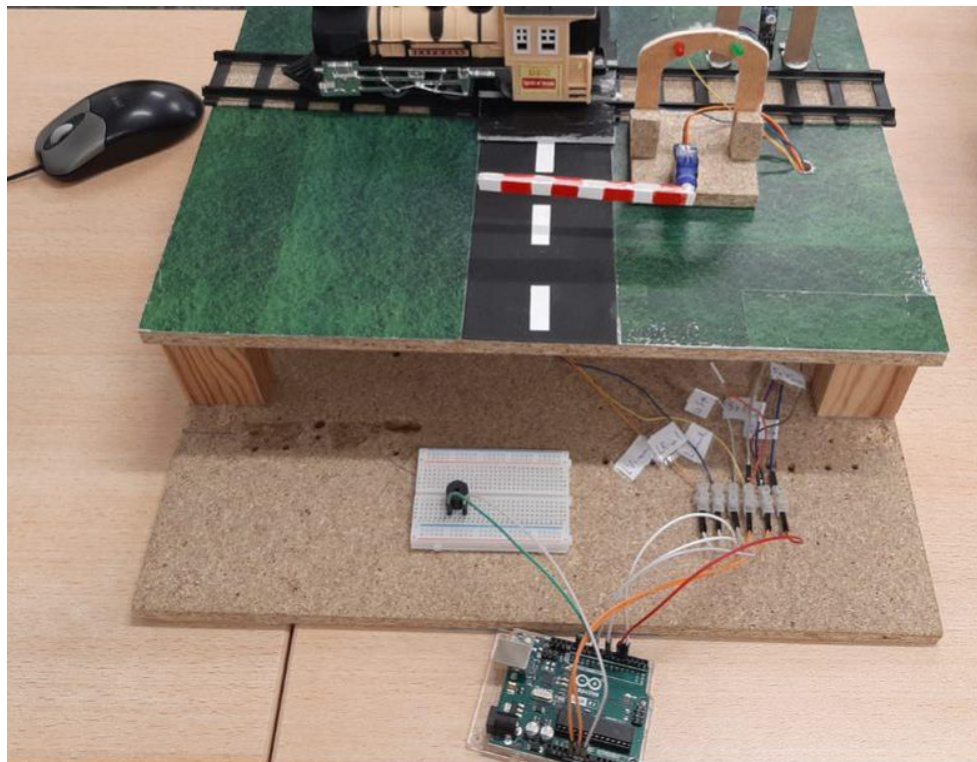
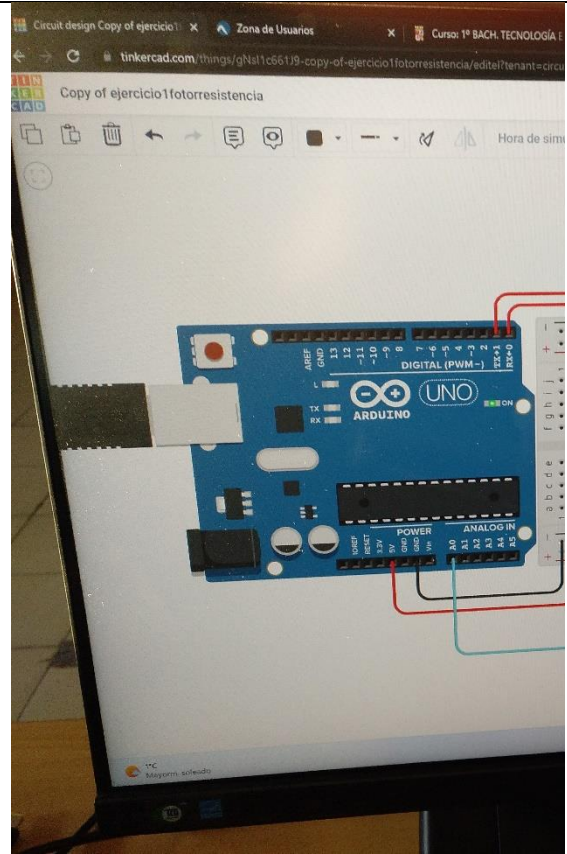
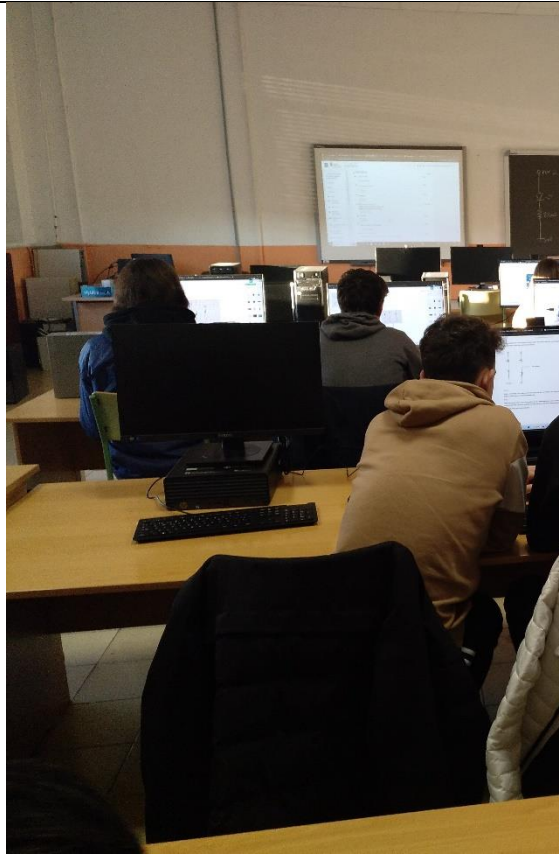
Especialmente relevante para grados en ciencias de Física, Matemáticas, Estadística, Informática, Biotecnología e Ingenierías y para ciclos de formación profesional de las familias de Electricidad y Electrónica, Fabricación Mecánica, Informática y Comunicaciones, Instalación y Mantenimiento, Transporte y Mantenimiento de Vehículos.

También útil para estudiantes de Ciencias Sociales y Humanidades ya que como dijimos al principio los estudios universitarios posteriores incluyen una parte de tratamiento digital de datos, manejo de ofimática avanzada, etc.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
TECNOLOGÍA E INGENIERÍA I	
Departamento que la imparte	
Tecnología	
Curso	Horas Semanales
1º BACHILLERATO	4
Perfil de Alumnado	
Alumnado de Bachillerato de Ciencias	
Objetivos	
<p>En la sociedad actual, el desarrollo de la tecnología por parte de las ingenierías se ha convertido en uno de los ejes en torno a los cuales se articula la evolución sociocultural.</p> <p>La tecnología tiene gran relevancia en diferentes ámbitos de la sociedad, desde la generación de bienes básicos hasta las comunicaciones.</p> <p>La materia de Tecnología e Ingeniería pretende dotar a los alumnos de un conjunto de saberes científicos y técnicos junto a un desarrollo competencial que les permita comprender el mundo que nos rodea.</p> <p>Uno de los objetivos principales de la asignatura es dar a los alumnos herramientas que les permitan analizar y valorar la sostenibilidad de los sistemas de producción, el uso de los diferentes materiales y fuentes de energía, tanto en el ámbito industrial como doméstico o de servicios desde el conocimiento.</p> <p>Asimismo, se pretende la promoción de vocaciones en el ámbito tecnológico entre los alumnos y alumnas.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Los contenidos de esta materia se estructuran en siete bloques:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyectos de investigación y desarrollo. • Materiales y fabricación: características de los materiales y las técnicas de fabricación. • Sistemas mecánicos: mecanismos de transmisión, transformación de movimientos, así como los elementos mecánicos auxiliares. • Sistemas eléctricos y electrónicos. • Sistemas informáticos: fundamentos de la programación y tecnologías emergentes. • Sistemas automáticos: sistemas de control, automatización programada de procesos y robótica. • Tecnología sostenible: consumo energético sostenible e instalaciones en viviendas con enfoque eficiente y sostenible. 	



Puedes ver lo que se trabaja en la asignatura en los blogs de Rafael Gil:
<http://tecnologiamartinezuribbarri.blogspot.com/search/label/Tec%20Ind%20I>

<https://tecnoeducarfgil.blogspot.com/search/label/Arduino>

Metodología

Unas veces el papel del docente será más activo, mientras que el del alumnado presentará un carácter más pasivo, invirtiéndose la situación en otras ocasiones dependiendo de los contenidos trabajados en cada momento.

Se iniciarán los aprendizajes con una aproximación teórica a los contenidos que se afianzarán con la resolución de problemas y la realización de prácticas en el taller y/o el aula de informática, tanto de forma individual, en parejas o en grupo dependiendo de la naturaleza de la actividad.

Inicialmente estas actividades serán bastante dirigidas a fin de ir adquiriendo e interiorizando contenidos relacionados con los procedimientos, técnicas y aplicación de las diversas tecnologías, para posteriormente incorporar tareas más complejas y abiertas que permitan la adquisición de las competencias clave planteadas inicialmente en el currículo.

Se finalizará realizando un trabajo o un proyecto globalizador vertebrando todos los conocimientos adquiridos.

Evaluación

Las técnicas que se emplearán serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado. Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación:

- De observación: Guía de observación
- De desempeño: Producciones del alumno: portfolio (en aula virtual o blog), Trabajos monográficos., Proyectos.
- De rendimiento: Pruebas escritas, Pruebas prácticas (ordenador o taller)

Competencias principales que se adquieren

Aunque se trabajan todas las competencias, las que se trabajan más son:

- Por su propia naturaleza, la materia Tecnología e Ingeniería contribuye, de manera principal, a alcanzar los objetivos de la competencia clave matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) a través de la comprensión del mundo mediante la utilización y empleo de los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de transformación del entorno.
- La materia favorece la adquisición de las competencias sociales, ciudadanas y emprendedoras a través de la comparación, análisis, evaluación y síntesis de información de los medios de comunicación, el análisis de las relaciones de ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, y la evaluación de necesidades, oportunidades y retos con sentido crítico, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de los conocimientos técnicos, el impacto que puedan suponer en el entorno.
- El método de proyectos, que requiere la evaluación de las necesidades, así como de la sostenibilidad, la superación de retos con sentido crítico, así como la aplicación de estrategias para agilizar el trabajo colaborativo, promueve la adquisición de la competencia emprendedora.
- El uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable, de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, favorece, de manera sustancial, la adquisición de la competencia digital.
- Disponer de un juicio propio, afrontando con tolerancia otras ideas y rechazando todo

tipo de discriminación y violencia durante el trabajo en equipo, tan propio de las actividades de la materia, contribuye a desarrollar la competencia ciudadana.

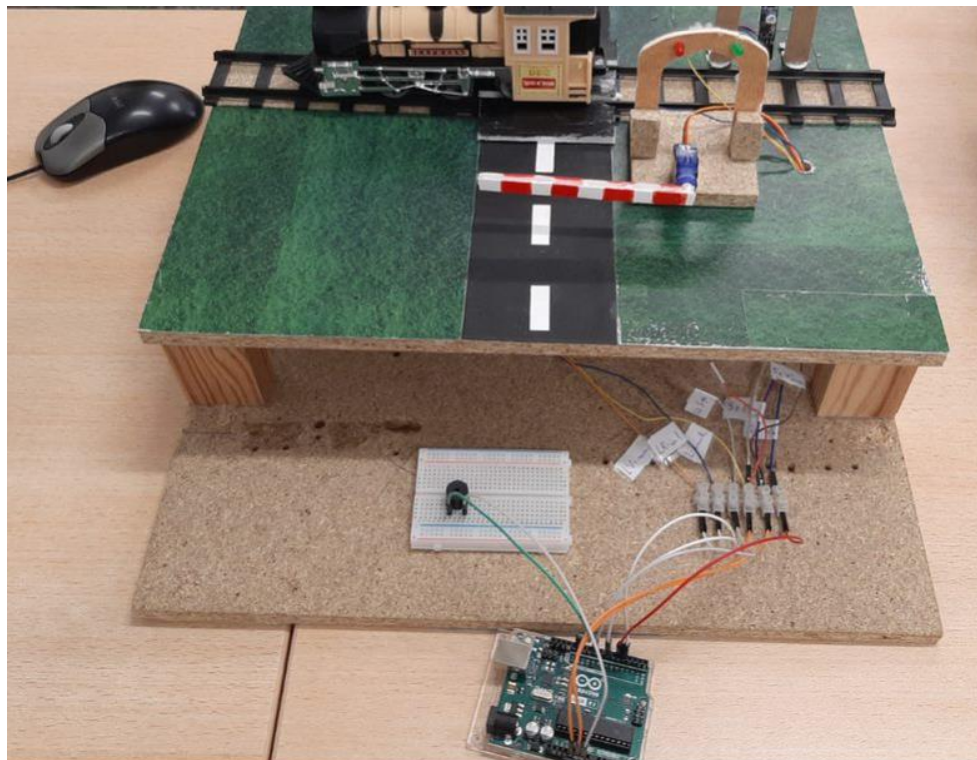
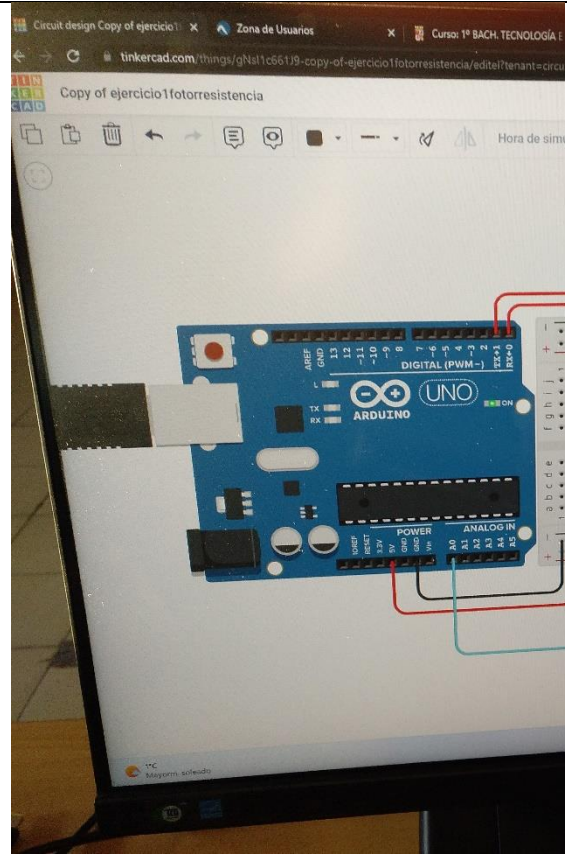
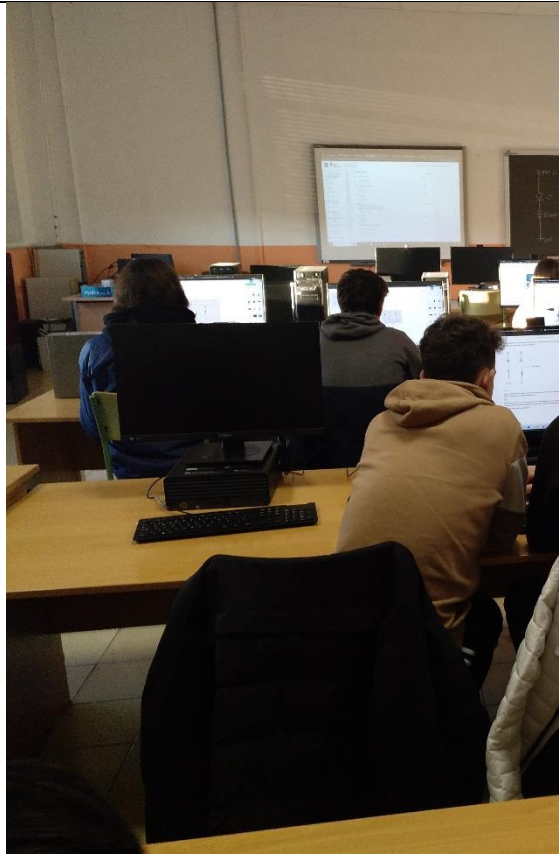
Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Para grados en Ingenierías y Arquitectura y para ciclos de formación profesional de las familias de Electricidad y Electrónica, Fabricación Mecánica, Informática y Comunicaciones, Instalación y Mantenimiento, Transporte y Mantenimiento de Vehículos.

Observaciones

FICHA DESCRIPTIVA DE ASIGNATURA OPTATIVA

Asignatura	
TECNOLOGÍA E INGENIERÍA I	
Departamento que la imparte	
Tecnología	
Curso	Horas Semanales
1º BACHILLERATO	4
Perfil de Alumnado	
Alumnado de Bachillerato de Ciencias	
Objetivos	
<p>En la sociedad actual, el desarrollo de la tecnología por parte de las ingenierías se ha convertido en uno de los ejes en torno a los cuales se articula la evolución sociocultural.</p> <p>La tecnología tiene gran relevancia en diferentes ámbitos de la sociedad, desde la generación de bienes básicos hasta las comunicaciones.</p> <p>La materia de Tecnología e Ingeniería pretende dotar a los alumnos de un conjunto de saberes científicos y técnicos junto a un desarrollo competencial que les permita comprender el mundo que nos rodea.</p> <p>Uno de los objetivos principales de la asignatura es dar a los alumnos herramientas que les permitan analizar y valorar la sostenibilidad de los sistemas de producción, el uso de los diferentes materiales y fuentes de energía, tanto en el ámbito industrial como doméstico o de servicios desde el conocimiento.</p> <p>Asimismo, se pretende la promoción de vocaciones en el ámbito tecnológico entre los alumnos y alumnas.</p>	
Breve descripción de Contenidos	
<p>Los contenidos de esta materia se estructuran en siete bloques:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyectos de investigación y desarrollo. • Materiales y fabricación: características de los materiales y las técnicas de fabricación. • Sistemas mecánicos: mecanismos de transmisión, transformación de movimientos, así como los elementos mecánicos auxiliares. • Sistemas eléctricos y electrónicos. • Sistemas informáticos: fundamentos de la programación y tecnologías emergentes. • Sistemas automáticos: sistemas de control, automatización programada de procesos y robótica. • Tecnología sostenible: consumo energético sostenible e instalaciones en viviendas con enfoque eficiente y sostenible. 	



Puedes ver lo que se trabaja en la asignatura en los blogs de Rafael Gil:
<http://tecnologiamartinezuribbarri.blogspot.com/search/label/Tec%20Ind%20I>

<https://tecnoeducarfgil.blogspot.com/search/label/Arduino>

Metodología

Unas veces el papel del docente será más activo, mientras que el del alumnado presentará un carácter más pasivo, invirtiéndose la situación en otras ocasiones dependiendo de los contenidos trabajados en cada momento.

Se iniciarán los aprendizajes con una aproximación teórica a los contenidos que se afianzarán con la resolución de problemas y la realización de prácticas en el taller y/o el aula de informática, tanto de forma individual, en parejas o en grupo dependiendo de la naturaleza de la actividad.

Inicialmente estas actividades serán bastante dirigidas a fin de ir adquiriendo e interiorizando contenidos relacionados con los procedimientos, técnicas y aplicación de las diversas tecnologías, para posteriormente incorporar tareas más complejas y abiertas que permitan la adquisición de las competencias clave planteadas inicialmente en el currículo.

Se finalizará realizando un trabajo o un proyecto globalizador vertebrando todos los conocimientos adquiridos.

Evaluación

Las técnicas que se emplearán serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado. Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación:

- De observación: Guía de observación
- De desempeño: Producciones del alumno: portfolio (en aula virtual o blog), Trabajos monográficos., Proyectos.
- De rendimiento: Pruebas escritas, Pruebas prácticas (ordenador o taller)

Competencias principales que se adquieren

Aunque se trabajan todas las competencias, las que se trabajan más son:

- Por su propia naturaleza, la materia Tecnología e Ingeniería contribuye, de manera principal, a alcanzar los objetivos de la competencia clave matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) a través de la comprensión del mundo mediante la utilización y empleo de los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de transformación del entorno.
- La materia favorece la adquisición de las competencias sociales, ciudadanas y emprendedoras a través de la comparación, análisis, evaluación y síntesis de información de los medios de comunicación, el análisis de las relaciones de ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, y la evaluación de necesidades, oportunidades y retos con sentido crítico, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de los conocimientos técnicos, el impacto que puedan suponer en el entorno.
- El método de proyectos, que requiere la evaluación de las necesidades, así como de la sostenibilidad, la superación de retos con sentido crítico, así como la aplicación de estrategias para agilizar el trabajo colaborativo, promueve la adquisición de la competencia emprendedora.
- El uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable, de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, favorece, de manera sustancial, la adquisición de la competencia digital.
- Disponer de un juicio propio, afrontando con tolerancia otras ideas y rechazando todo

tipo de discriminación y violencia durante el trabajo en equipo, tan propio de las actividades de la materia, contribuye a desarrollar la competencia ciudadana.

Para qué estudios o profesiones posteriores me prepara

Para grados en Ingenierías y Arquitectura y para ciclos de formación profesional de las familias de Electricidad y Electrónica, Fabricación Mecánica, Informática y Comunicaciones, Instalación y Mantenimiento, Transporte y Mantenimiento de Vehículos.

Observaciones