

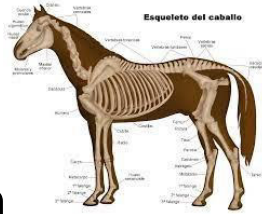
ASIGNATURAS

1° BACHILLERATO



BIOLOGÍA, GEOLOGÍA Y CIENCIAS AMBIENTALES

- Si quieres seguir tus estudios porque te gusta la rama sanitaria, debes elegir esta asignatura.



- Una asignatura que trata más sobre el medio ambiente para que os decantéis en 2º de Bach por aquello que más os guste.



En esta asignatura se estudian los siguientes bloques:

- "Proyecto científico"
- "Ecología y sostenibilidad"
- "Historia de la Tierra y la vida"
- "La dinámica y composición terrestres"
- "Fisiología e histología animal"
- "Fisiología e histología vegetal"
- "Los microorganismos y formas acelulares"

Anatomía aplicada

- ¿Quieres conocer en profundidad el cuerpo humano?
- En Anatomía estudiamos todo lo que estudiaste en 3º de ESO ampliado, analizaremos enfermedades, realizaremos disecciones, proyectos, en definitiva, aprenderemos de manera entretenida.



¿Qué estudiaremos?

- ❖ Organización básica del cuerpo humano
- ❖ Sistema de aporte y utilización de energía y excreción
- ❖ Sistema cardiopulmonar
- ❖ Sistemas de recepción, coordinación y regulación
- ❖ Sistema locomotor
- ❖ Aparatos reproductores
- ❖ Características del movimiento, expresión y comunicación corporal



CULTURA CIENTÍFICA 1º DE BACH

- ¿Quieres saber por qué es importante aprender ciencia?
 - ¿Quieres qué no te engañen cuando hablen de noticias científicas?
 - ¿Quieres exponer tus opiniones sin miedo?
 - ¿Quieres aprender hacer proyectos que te sirvan en un futuro?
- Cultura científica trata de muchos de los temas de actualidad.
 - - Biomedicina
 - - Genética molecular y Nanomedicina
 - - Estudio de la Historia de la Ciencia
 - -Astrobiología
 - -Nuevos materiales para la fabricación de prótesis.....





LITERATURA UNIVERSAL



En esta asignatura se tratan contenidos de Literatura extranjera, relacionándolos muy brevemente con la española, desde sus orígenes con los textos más antiguos , como Gilgamesh, hasta las obras más actuales del S.XX-XXI.

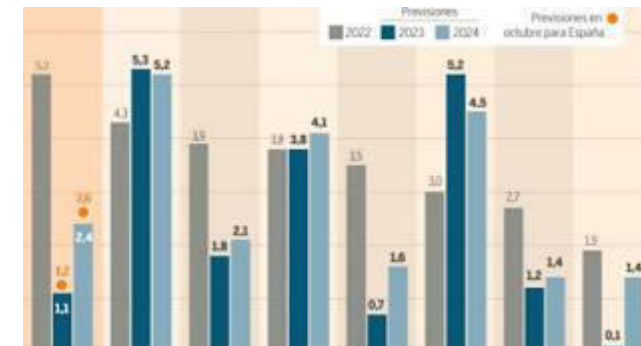
En 1º de Bachillerato se realizan actividades pero con base también teórica y de comentario de textos relacionados con los contenidos vistos. Vemos fragmentos de cine, composiciones musicales, vídeos..., y llevamos a cabo proyectos de investigación individual y en grupo sobre distintos aspectos de los autores y obras vistas. Escribimos y debatimos sobre temas universales como "¿Soy único y extraordinario? ¿Existen aún los héroes? ¿Qué es un héroe para ti? ¿Es posible el amor para toda la vida? ¿Qué es para ti la felicidad, qué te da miedo...? ¿Imaginas cómo sería vivir sin libertad o perseguido por pertenecer a otra cultura, raza o lugar?

Crearemos sonetos sobre los temas que os interesen o preocupen, interpretaremos fragmentos teatrales y realizaremos entre todos el viaje de Ulises hasta regresar junto a Pénélope en su adorada Ítaca. Esto entre otras muchas cosas, si es que nos da tiempo, claro.



ECONOMÍA

- Esta materia es propia del bachillerato de Ciencias Sociales y Humanidades como materia de modalidad o como materia optativa en el Bachillerato de Ciencias y Tecnología.
- La materia permite que los alumnos consigan unos conocimientos económicos básicos y necesarios para entender el contexto en el que viven, favoreciendo el espíritu crítico y la toma de decisiones.
- Algunos de los contenidos de la asignatura son:
 - Contenidos básicos sobre dinero, inversión, ahorro y consumo
 - Relaciones entre los agentes económicos FCR
 - Funcionamiento de los mercados, tipos y representación de mercados
 - Sensibilidad de la oferta y la demanda ante cambios en los precios, fallos de los mercados
 - Conceptos básicos de macroeconomía: PIB, mercado laboral y desempleo, funcionamiento del sistema financiero
 - Funcionamiento y teorías del comercio internacional
 - Tipos de políticas económicas más habituales
 - La globalización y sus efectos



ECONOMÍA, EMPRENDIMIENTO Y ACTIVIDAD EMPRESARIAL

Esta materia está planteada para el primer curso del Bachillerato General, trata de aportar los conceptos económicos y empresariales necesarios para que el alumnado conozca los contenidos básicos para poder analizar de manera crítica casos de la economía actual, así como los efectos que tienen en su día a día y aprovechar estos conocimientos para conseguir una mayor búsqueda del bienestar individual y colectivo.

Algunos de los contenidos que se verán serán los siguientes:

- Funcionamiento de los mercados y tipos de mercados
- Fallos del Sector Público y de los mercados
- Dinero, planificación y gestión de las finanzas personales
- El ser humano como agente racional o irracional en la Economía
- Bienestar social, cambio climático y desarrollo sostenible
- Cultura emprendedora y emprendimiento
- Gestión de grupos y relaciones humanas, liderazgo
- Empresa y clases de empresas, análisis DAFO
- Responsabilidad Social Corporativa, prácticas de las empresas más allá de las obligaciones legales para mejorar la sociedad.
- Marketing y su importancia en un mundo tecnológico



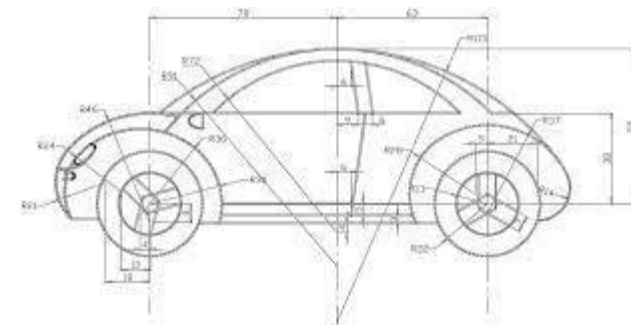
DIBUJO TÉCNICO

El **dibujo técnico** es un sistema de representación gráfica de diversos tipos de objetos, con el propósito de proporcionar información suficiente para facilitar su análisis, ayudar a elaborar su diseño y posibilitar su futura construcción y mantenimiento. Suele realizarse con el auxilio de medios informatizados o, directamente, sobre el papel u otros soportes planos.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Los **contenidos** se organizan en torno a cuatro bloques:

- A. Fundamentos geométricos, el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.
- B. Geometría proyectiva, se pretende que el alumnado adquiriera los contenidos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial.
- C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.
- D. Sistemas CAD, se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador.



TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

Entre los objetivos que la materia Tecnología e Ingeniería pretende fomentar, se encuentran los siguientes: garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna; promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, y el trabajo decente para todos; construir infraestructuras resilientes, potenciar la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación, así como favorecer el consumo y la producción sostenibles.

Saberes básicos: idos fundamentales: Proyectos de investigación y desarrollo; Materiales y fabricación, sistemas mecánicos; Sistemas eléctricos y electrónicos; Sistemas informáticos y programación; Sistemas automáticos; tecnología sostenible.



TIC I

Cualquier ámbito imaginable, desde el profesional al del ocio y tiempo libre, pasando por el académico, se ve afectado por este auge de las TIC. Por tanto, adquirir las diversas competencias relacionadas con esta materia repercutirá en la mejora del rendimiento del alumnado en otras, cada vez más apoyadas en el uso y creación de recursos vinculaos con las tecnologías de la información y la comunicación. Las destrezas adquiridas en esta materia ayudarán, además, a mejorar el rendimiento del alumnado en posteriores etapas educativas, como la universitaria o la vinculada a la Formación Profesional.

Los contenidos se desarrollan en torno a tres bloques:

- A. Proyecto TIC.
- B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
- C. Programación.





LATÍN



Contenidos: Reconocer la influencia del latín en las lenguas y culturas contemporáneas y mejorar la formación de los alumnos en dos vías: un mejor uso de su propia lengua y un reconocimiento del papel integrador de la cultura clásica en distintas áreas de la ciencia, la filosofía, la historia, la literatura, el arte, la arquitectura y, en general, en la cultura e historia de Europa.

Recomendada para: Alumnos que tengan previsto continuar estudios de bachillerato Humanidades y ciencias sociales



GRIEGO



- Reconocer la influencia del griego en las lenguas y cultura contemporáneas.
- Introducir al alumno en la traducción e identificar y relacionar elementos sintácticos de la lengua griega.
- Estudiar el léxico griego y las etimologías.
- Estudio de la literatura griega: Historia , Teatro, Filosofía, y su influencia en los diferentes géneros literarios contemporáneos.
- **Recomendada para** a alumnos que estudien filología, no solo clásica sino española

HISTORIA DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO

Es una materia de la modalidad del Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales. Sin duda es el mejor recurso para que los alumnos conozcan el contexto internacional en el que nos encontramos, fundamental para el desarrollo integral de nuestros jóvenes, máxime cuando estamos en una realidad global sin marcha atrás, facilitando la comprensión de las relaciones entre estados, sociedades, culturas y economías en que desenvolverán su vida.

Contenidos: Las estructuras del antiguo Régimen y su crisis. Revoluciones liberales. Relaciones internacionales en el siglo XIX. Imperialismo. La Primera Guerra Mundial. Surgimiento de los Estados-nación. Crisis del modelo económico liberal. La Gran Depresión. Ascenso de las opciones totalitarias: comunismo fascismo. La Segunda Guerra Mundial. La Guerra Fría. Construcción de la UE. Descolonización. Final de la Guerra Fría. Relaciones internacionales actuales.





CULTURA AUDIOVISUAL

Esta materia pretende iniciar a los estudiantes en la fabricación de sus propias imágenes y productos audiovisuales, ya sean de naturaleza estática como la fotografía o dinámicas como el vídeo. Para esto es necesario que el alumnado esté en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de nuestro tiempo.

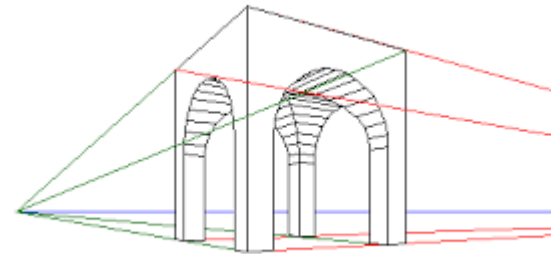
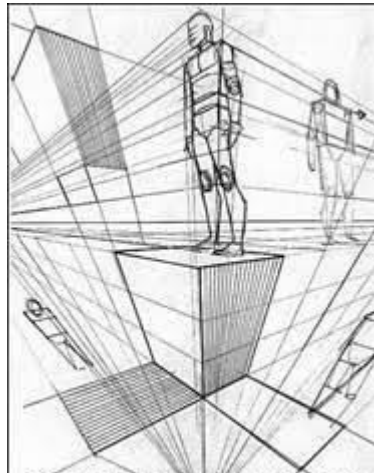
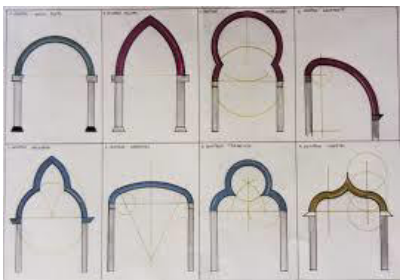
Sin embargo, el objetivo de la materia no es el simple manejo de programas o cámaras audiovisuales. Se trata de que el alumnado comprenda y analice la cultura audiovisual de la sociedad en la que vive y los medios de producción utilizados para generarla; de esta manera, podrá ser capaz de desarrollar un sentido crítico y personal, para ordenar la información recibida y atemperar la intensidad de la potencia icónica que el mundo audiovisual genera.



DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO

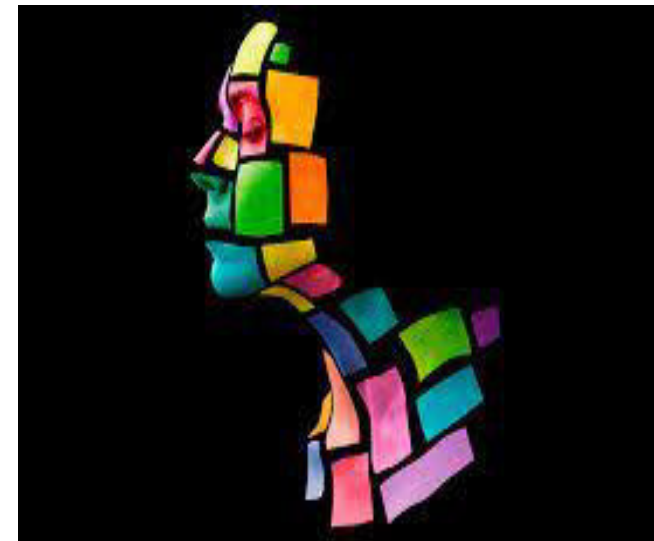
Dibujo Técnico y Dibujo Artístico son dos materias complementarias, en las que el arte, la geometría y la ciencia, están íntimamente relacionadas desde la antigüedad y conforman lenguajes universales para la comunicación gráfica que comparten quienes se dedican al diseño, arquitectura e ingeniería.

La materia tiene entre sus objetivos proporcionar al alumnado las destrezas necesarias para representar y crear objetos y espacios, comunicar de manera efectiva ideas y sentimientos que posteriormente se materializarán en el desarrollo de proyectos.



PROYECTOS ARTÍSTICOS

La materia tendrá una doble finalidad. El conocimiento del Patrimonio potenciará el interés por su conservación, entendiéndolo además como un medio de reactivación económica, e incrementará la sensibilidad artística. Gracias a su carácter práctico, permitirá la aplicación de los conocimientos aprendidos en otras materias, y favorecerá la adquisición de una visión integral del proceso artístico, así como la reflexión final sobre el valor de la creatividad en la sociedad como medio de progreso.



VOLUMEN

Volumen dentro del bachillerato de Artes tiene como finalidad que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y habilidades suficientes para poder crear un modelo tridimensional, así como ejercitar la percepción sensorial e intelectual de la forma, que le servirá de referencia o apoyo para distintas materias del currículo,

y fomentar la creatividad y sensibilidad estética.

Entender la construcción de los volúmenes y su relación con los espacios que los contienen es necesario para poder interactuar con ellos y para seguir generando nuevas formas tridimensionales.

