

OPTATIVES

1r BATXILLERAT

IES LA MORERIA



LENGUAJE Y PRÁCTICA MUSICAL (LPM) - 1º BACH.

INTERPRETAMOS
buscando mejorar las
cualidades que cada
alumno/a pueda **APORTAR**
al grupo

COMPRENDIENDO
aquello que tocamos
gracias a nuestro
conocimiento del
LENGUAJE MUSICAL



«Pause»
a la *densidad*
de 1º BACH

¡A TOCAR!

Para todas las
modalidades

La evaluación depende
sobre todo del trabajo
en el aula



GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPENDIMIENTO (OPTATIVA 1º BACHILLERATO)

¿QUÉ VAS A APRENDER?

- La importancia del emprendimiento y la innovación como motores del desarrollo económico y social.
- Los diferentes trámites necesarios para poner en marcha un proyecto empresarial.
- La necesidad de que la empresa asuma su responsabilidad social y medioambiental con el entorno.
- Las principales funciones de las áreas en las que se estructura una empresa, con especial atención al área comercial y al *marketing*.
- Qué es la contabilidad y cuáles son los impuestos que pagan las empresas.
- Cómo crear y difundir tu propia idea de proyecto emprendedor.



¿CÓMO LO VAS A APRENDER?

- Fomentando el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la comunicación.
- Participando en concursos, diseño de ideas y creación de proyectos de empresa social.
- A través del aprendizaje basado en *proyectos* (ABP) y el aprendizaje *cooperativo* que potencie la *motivación*.
- Se exige en el alumnado su *implicación*.
- Fomentar la *autonomía* del alumnado para que sea capaz de desenvolverse eficazmente en su entorno.

¡¡¡TE ESPERAMOS!!!





INFORMÁTICA

1º BACHILLERATO

ENTIENDE EL PRESENTE. CREA EL FUTURO.



OBJETIVO PRINCIPAL

- Introducir al alumnado en los fundamentos de la informática.
- Comprender el papel de las tecnologías emergentes en la sociedad actual.



CONTENIDOS CLAVE

- Estructura y funcionamiento de un ordenador (hardware y software).
- Introducción a la programación (algoritmos, variables, estructuras de control).
- Ofimática (textos avanzados, hojas de cálculo).
- Redes e internet (funcionamiento básico).
- Edición de imagen avanzada con GIMP.
- Introducción a la Inteligencia Artificial (IA) y sus aplicaciones.
- Conceptos básicos de big data (gestión y análisis de grandes volúmenes de datos).
- Iniciación al machine learning (cómo aprenden los sistemas a partir de datos).



METODOLOGÍA

- Clases prácticas con ordenador.
- Resolución de problemas mediante programación.
- Proyectos sencillos relacionados con datos e IA.
- Aprendizaje basado en retos y casos reales.



FINALIDAD

- ✓ Preparar al alumnado para el mundo actual.
- ✓ Entender el impacto de la IA y los datos en la vida cotidiana.
- ✓ Fomentar un uso ético, crítico y responsable de la tecnología.



¿POR QUÉ ESTA ASIGNATURA?



Desarrolla tu pensamiento lógico y resolutivo.



Te prepara para estudios universitarios y profesiones del futuro.



Comprende la tecnología y su impacto en la sociedad.



Aprende a usar los datos y la IA de forma responsable.



LA INFORMÁTICA NO ES SOLO PROGRAMAR, ES PENSAR, ANALIZAR Y CREAR SOLUCIONES.

