



I.E.S. Galileo Galilei

PROGRAMACIÓN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

1º BACHILLERATO

Curso 2017-2018

OBJETIVOS

MD75PR03RG	REVISIÓN: 0	Página 1 de 12
------------	-------------	----------------

Destino del Documento	Jefe de Estudios
-----------------------	------------------

La enseñanza de las TIC en Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo y consecución de las siguientes capacidades:

1. entender el papel principal de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual, y su impacto en los ámbitos social, económico y cultural.
2. Comprender el funcionamiento de los componentes hardware y software que conforman los ordenadores, los dispositivos digitales y las redes, conociendo los mecanismos que posibilitan la comunicación en Internet.
3. Seleccionar, usar y combinar múltiples aplicaciones informáticas para crear producciones digitales, que cumplan unos objetivos complejos, incluyendo la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información y el cumplimiento de unos requisitos de usuario.
4. Crear, revisar y replantear un proyecto web para una audiencia determinada, atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.
5. Usar los sistemas informáticos y de comunicaciones de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad, reconociendo contenido, contactos o conductas inapropiadas y sabiendo cómo informar al respecto.
6. Fomentar un uso compartido de la información, que permita la producción colaborativa y la difusión de conocimiento en red, comprendiendo y respetando los derechos de autor en el entorno digital.
7. emplear las tecnologías de búsqueda en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos digitales obtenidos.
8. Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa, cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones, y cómo diferentes tipos de datos pueden ser representados y manipulados digitalmente.
9. desarrollar y depurar aplicaciones informáticas, analizando y aplicando los principios de la ingeniería del software, utilizando estructuras de control, tipos avanzados de datos y flujos de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.
10. Aplicar medidas de seguridad activa y pasiva, gestionando dispositivos de almacenamiento, asegurando la privacidad de la información transmitida en Internet y reconociendo la normativa sobre protección de datos.

CONTENIDOS

Bloque 1. La sociedad de la información y el ordenador.

La Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento. Impacto de las tecnologías de la información y comunicación: aspectos positivos y negativos. ejemplos y exponentes: las redes sociales, el comercio electrónico, la publicidad en Internet, la creatividad digital, protección de datos, etc. nuevos sectores laborales: marketing en buscadores (SEO/SEM), gestión de comunidades, analítica web, etc. Áreas emergentes: Big data, Internet de las Cosas, etc.

Bloque 2. Arquitectura de ordenadores.

Hardware y Software. Sistemas propietarios y libres. Arquitectura: Concepto clásico y Ley de Moore. Unidad Central de Proceso. Unidad de control. Unidad aritmético-lógica. Memoria principal. Memoria secundaria: estructura física y estructura lógica. dispositivos de almacenamiento. Fiabilidad. Sistemas de entrada/salida: Periféricos. Clasificación. Periféricos de nueva generación. Buses de comunicación: datos, control y direcciones.

Sistemas operativos: Arquitectura. Funciones. normas de utilización (licencias). Gestión de procesos. Sistema de archivos. Usuarios, grupos y dominios. Gestión de dispositivos e impresoras. Compartición de recursos en red. Monitorización. rendimiento. Instalación de SS.OO: requisitos y procedimiento. Configuración. Software de aplicación: Tipos. Clasificación. Instalación. Uso.

Bloque 3. Software para sistemas informáticos.

Procesadores de texto: Formatos de página, párrafo y carácter. Imágenes. Tablas. Columnas. Secciones. Estilos. Índices. Plantillas. Comentarios. exportación e importación. Hojas de cálculo: Filas, columnas, celdas y rangos. referencias. Formato. Operaciones. Funciones lógicas, matemáticas, de texto

y estadísticas. Ordenación. Filtrado. Gráficos. Protección. exportación e importación. Base de datos: Sistemas gestores de bases de datos relacionales. Tablas, registros y campos. Tipos de datos. Claves. relaciones. Lenguajes de definición y Manipulación de datos, comandos básicos en SQL. Vistas, informes y formularios. exportación. e importación. Presentaciones. Multimedia. Formatos de imágenes, sonido y vídeo. Aplicaciones de propósito específico.

Bloque 4. redes de ordenadores.

Redes de ordenadores e Internet. Clasificación de las redes. Modelo de referencia OSI y arquitectura TCP/IP. Capa de enlace de datos. Capa de Internet. Capa de Transporte. Capa de Aplicación. redes cableadas y redes inalámbricas. direccionamiento de Control de Acceso al Medio. dispositivos de interconexión a nivel de enlace: concentradores, conmutadores y puntos de acceso. Protocolo de Internet (IP). enrutadores. Direcciones IP públicas y privadas. Modelo Cliente/Servidor. Protocolo de Control de la Transmisión (TCP). Sistema de nombres de dominio (DNS). Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP). Servicios: World Wide Web, email, voz y video. Buscadores. Posicionamiento. Configuración de ordenadores y dispositivos en red. Monitorización. resolución de incidencias básicas.

Bloque 5. Programación.

Lenguajes de programación: estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje. Tipos de lenguajes. Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios. Estructuras de control. Condicionales e iterativas. estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones. Reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario. Manipulación de archivos. Programación orientada a objetos: objetos, atributos y métodos. Interfaz gráfico de usuario. Programación orientada a eventos. Metodologías de desarrollo de software: enfoque Top-Down, fragmentación de problemas y algoritmos. Pseudocódigo y diagramas de flujo. depuración. entornos de desarrollo integrado. Trabajo en equipo y mejora continua.

TEMPORALIZACIÓN

EVALUACIÓN	UNIDADES / BLOQUES	SESIONES (HORAS)
1ª (26 H)	UNIDAD 1: Formatos de sonido. Edición de sonido. Audacity	9
	UNIDAD 2: Formato de vídeo. Edición de vídeo. Kdenlive	9
	UNIDAD 3: Formato de imagen. Edición de imagen. Gimp	8
2ª (22 h)	UNIDAD 4: La sociedad de la información y el ordenador	2
	UNIDAD 5: Hardware y software	2
	UNIDAD 6: El procesador de textos	4
	UNIDAD 7: La hoja de cálculo	4
	UNIDAD 8: La base de datos	3
	UNIDAD 9: Las presentaciones	3
	UNIDAD 10: Geogebra	4
3ª (23 h)	UNIDAD 11: Redes	2
	UNIDAD 12: La programación y lenguajes de programación	8
	UNIDAD 13: La programación en Logo	13

METODOLOGÍA

Las Tecnologías de la Información y Comunicación se centran en la aplicación de programas y sistemas informáticos a la resolución de problemas del mundo real, incluyendo la identificación de las necesidades de los usuarios y la especificación e instalación de software y hardware.

En Bachillerato, la metodología debe centrarse en abordar el uso avanzado, solvente, creativo, productivo, seguro y responsable de las tecnologías de la información y comunicación, en el desarrollo de la competencia digital y de manera integrada contribuir al resto de competencias clave.

Para llevar a cabo un enfoque competencial, el alumnado en la etapa de Bachillerato, realizará proyectos cooperativos en un marco de trabajo digital, que se encuadren en los bloques de contenidos de la materia, y que tengan como objetivo la creación y publicación de contenidos digitales, la resolución de problemas mediante el uso de aplicaciones, la implantación de hardware y software dados unos requisitos de usuario, un caso práctico sencillo, etc.

En la medida de lo posible, los proyectos deben desarrollarse en base a los intereses del alumnado y considerando aspectos relacionados con la especialización de la etapa, promoviéndose la inclusión de temáticas multidisciplinares y los elementos transversales del currículo.

En estos proyectos, los equipos de alumnos y alumnas elaborarán un documento inicial que incluya el objetivo del mismo, una descripción del producto final a obtener, un plan de acción con las tareas necesarias, las fuentes de información a consultar, los recursos y los criterios de evaluación del objetivo. Además, se establecerá que la temática del proyecto sea de interés común de todos los miembros del equipo; cada alumno o alumna sea responsable de realizar una parte del proyecto dentro de su equipo, hacer un seguimiento del desarrollo de las otras partes y trabajar en la integración de las partes en el producto final. Por otro lado, cada equipo deberá almacenar las diferentes versiones del producto, redactar y mantener la documentación asociada, y presentar el producto final a sus compañeros de clase. de manera Individual, cada miembro del grupo, deberá redactar un diario sobre el desarrollo del proyecto y contestar a dos cuestionarios finales, uno sobre su trabajo individual y otro sobre el trabajo en equipo.

Además, en la etapa de Bachillerato, se fomentará que los estudiantes presenten en público los proyectos; utilicen los medios de comunicación electrónicos de una manera responsable; busquen, seleccionen y analicen la información en Internet de forma crítica; apliquen de manera integrada conocimientos matemáticos, científicos, tecnológicos y sociales en la resolución de problemas; completen los proyectos con un grado alto de autonomía

CRITERIOS DE CORRECCIÓN, EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN

1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad actual, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción.
2. Configurar ordenadores y equipos informáticos identificando los subsistemas que los componen, describiendo sus características y relacionando cada elemento con las prestaciones del conjunto.
3. Instalar y utilizar software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación.
4. Utilizar y administrar sistemas operativos de forma básica, monitorizando y optimizando el sistema para su uso.
5. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web, como instrumentos de resolución de problemas específicos.
6. Buscar y seleccionar aplicaciones informáticas de propósito general o específico, dados unos requisitos de usuario.
7. Analizar las principales topologías utilizadas en el diseño de redes de ordenadores relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas.
8. Analizar la función de los equipos de conexión que permiten realizar configuraciones de redes y su interconexión con redes de área extensa.
9. Describir los niveles del modelo OSI, relacionándolos con sus funciones en una red informática.
10. Explicar el funcionamiento de Internet, conociendo sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados.
11. Buscar recursos digitales en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados, evaluando de forma crítica los contenidos recursos obtenidos.

12. Aplicar algoritmos a la resolución de los problemas más frecuentes que se presentan al trabajar con estructuras de datos.
13. Analizar y resolver problemas de tratamiento de información dividiéndolos en sub-problemas y definiendo algoritmos que los resuelven.
14. Analizar la estructura de programas informáticos, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.
15. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones básicas de un lenguaje de programación.
16. realizar pequeños programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales.

PROGRAMACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS

(OBJETIVOS/CONTENIDOS/CRITERIOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN)

UNIDAD 1,2 y 3: Multimedia: formatos de imagen, sonido y vídeo

OBJETIVOS:

1. Conocer los distintos formatos de imagen en el ordenador
2. Transformar un formato de imagen a otro con el control de pérdida de calidad
3. Iniciarse a la edición de imágenes (GIMP)
4. Conocer los distintos formatos de audio en el ordenador
5. Iniciarse a la edición de audio (Audacity)
6. Conocer los distintos formatos de vídeo y su transformación (Kdenlive)

CONTENIDOS:

- Tipos de imágenes.
- Color y resolución de impresión.
- Software para el tratamiento de imágenes digitales
- Sonido digital.
- Formatos de sonido y vídeo digital
- Dispositivos de captura de sonido y vídeos digitales
- Aplicaciones de edición: Audacity y PiTiVi

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Conoce los principales formatos de imagen así como su calidad.
2. Edita y retoca una imagen digital usando las herramientas más conocidas
3. Reconoce los formatos de sonido y vídeo más usuales.
4. Manipula correctamente ficheros multimedia: crear, guardar, abrir y transformar
5. Aplica el software apropiado para edición de sonido y vídeo

UNIDAD 4: La sociedad de la Información y el ordenador

OBJETIVOS:

1. Conocer la historia de la informática y el ordenador
2. Asimilar la necesidad de la globalización de la información y del conocimiento
3. Valorar la introducción de nuevos sectores laborales y los cambios de las TIC
4. Tener conciencia del problema asociado a la brecha digital

CONTENIDOS:

- Breve historia de la informática. Generaciones de ordenadores.
- La globalización del conocimiento.
- La información al alcance de todos: buscadores de páginas web
- La comunicación global e inmediata: redes sociales, correos electrónicos, etc.
- El *e-business* o negocio electrónico
- Los problemas sociales y legales: brecha digital, derecho de autor, control de acceso a determinadas páginas, delincuencia cibernética

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Utiliza las TIC para conseguir información y conocimiento.
2. Aprovecha las redes sociales para establecer relaciones sociales y compartir el conocimiento
3. Respeta los derechos de autor y cuidar la protección de datos
4. Se conciencia de la necesidad de invertir el crecimiento de la brecha digital

UNIDAD 5: Hardware y Software

OBJETIVOS:

1. Distinguir las diferencias de ambos conceptos y su complementariedad.
2. Valorar la utilidad del código binario en la codificación de la información.
3. Reconocer las partes más importantes del hardware del ordenador: CPU, RAM, ROM, etc.
4. Entender la importancia del software de sistemas operativos como comunicación del usuario con el ordenador.
5. Aprender y utilizar las diferentes aplicaciones del software en función de las necesidades

CONTENIDOS:

- Hardware básico del ordenador
- Memorias del ordenador: RAM, ROM, BIOS.
- La Unidad central: CPU.
- La placa base y los distintos tipos de periféricos.
- El SO Windows y algunas distribuciones Linux. Guadalinex

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Reconoce las diferentes partes del hardware del ordenador
2. Entiende el funcionamiento y relación entre los componentes del hardware
3. Conoce y maneja los sistemas operativos más usuales: Windows, Linux.
4. Instala y desinstala diferentes software: SO o aplicaciones usuales
5. Valora la utilidad y necesidad del trabajo conjunto entre hardware y software para el tratamiento de la información

UNIDAD 6: El procesador de texto

OBJETIVOS:

1. Entender en qué consiste el procesamiento de texto
2. Manejar con soltura los tipos de formatos de texto
3. Aplicar con gusto diferentes estilos de texto
4. Conocer y usar las plantillas para crear un documento
5. Saber numerar un trabajo, ponerle encabezado y pie de página
6. Cambiar el formato, interlineado y ajuste de un párrafo

CONTENIDOS:

- Concepto de edición textual y de procesador de texto.
- Propiedades de las fuentes.
- Características de párrafos.
- Estilos y plantillas
- Formato de columnas
- Inserción de objetos

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Aplica correctamente una fuente, tamaño, estilo y color determinado.
2. Da formato y transforma en determinado número de columnas un párrafo dado
3. Elige adecuadamente un estilo , enumera páginas y coloca encabezado y pie de página a un documento
4. Inserta correctamente objetos (imágenes, ecuaciones) en un texto y los ajusta al contexto

UNIDAD 7: La hoja de cálculo

OBJETIVOS:

1. Usar correctamente las fórmulas para realizar cálculos numéricos
2. Crear tablas numeradas y ordenadas con datos alfanuméricos
2. Realizar gráficos correspondientes a una tabla de datos
3. Presentar informes de datos resumidos en tablas a través de las fórmulas
4. Manejar y controlar los posibles errores de salida de datos (ej: división por 0)

CONTENIDOS:

- Operadores, fórmulas y funciones.
- Referencias relativas y absolutas a celdas.
- Formatos de celdas , columnas y filas
- Tipos de gráficos a partir de una tabla de datos
- Tablas dinámicas
- Listas numeradas, ordenadas y filtradas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Utiliza las fórmulas diestramente para realizar cálculos.
2. Crea y ordena una tabla por una columna determinada
3. Conoce los diferentes tipos y estilos de gráficos.
4. Elabora correctamente un informe como resumen de una serie de cálculos
5. Aplica debidamente los formatos y ajustes de celdas, filas y columnas

UNIDAD 8: La base de datos

OBJETIVOS:

1. Construir su propia base de datos y manipular otras ya creadas
2. Saber relacionar las diferentes tablas de una base de datos
3. Crear consultas según determinado criterio
4. Elaborar informes con estilo sobre la base de datos

CONTENIDOS:

- Gestores de base de datos. Objetos de una base de datos.
- Las tablas. Relaciones entre tablas

- Las consultas. Criterios de consultas
- Generación de formularios e informes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Sabe crear tablas y las relaciona entre sí.
2. Añade y borra registros correctamente
3. Crea campos y selecciona el tipo correcto de dato a almacenar
4. Realiza consultas aplicando un criterio determinado

UNIDAD 9: Las presentaciones

OBJETIVOS:

1. Crear una presentación de diapositivas con estilo y contenido
2. Buscar y elegir los objetos correctos a insertar en cada diapositiva (audio, vídeo o imagen)
3. Aplicar cualquier tipo de transición de diapositivas
4. Insertar, ordenar, buscar o eliminar cualquier diapositiva de una presentación

CONTENIDOS:

- El panel de diapositivas.
- El panel de tareas.
- Tipos de vistas de diapositivas
- Creación de diapositivas. Diseño de diapositivas
- Inserción de objetos

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Crea diapositivas de un determinado estilo
2. Inserta cualquier número de objetos en las diapositivas
3. Conoce las transiciones entre diapositiva y diapositiva
4. Modifica el contenido, orden o apariencia de una diapositiva

UNIDAD 10: Geogebra

OBJETIVOS:

1. Conocer las diferentes vistas de Geogebra y sus usos en cada caso
2. Crear objetos dependientes a partir de otros independientes (ejemplo: una recta a partir de dos puntos) con el fin de realizar construcciones geométricas
3. Usar el cálculo simbólico para resolver diferentes problemas matemáticos
4. Comprobar la veracidad de axiomas de la geometría euclídea elemental a través de las construcciones

CONTENIDOS:

- El entorno de trabajo.
- Los objetos geométricos: punto, recta, semirrecta, segmento, círculo, etc.
- Objetos libres o independientes y objetos dependientes
- Construcciones geométricas sencillas
- Cálculo simbólico con CAS de Geogebra
- La vista algebraica y hoja de cálculo de Geogebra

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Usa el tipo de vista de Geogebra (álgebra, geometría, cas) adecuado a cada problema.

2. Conoce, distingue y crea un objeto dependiente a partir de otros independientes
3. Realiza construcciones geométricas elementales
4. Introduce correctamente fórmulas algebraicas para que Geogebra las evalúe
5. Realiza cálculos exactos o aproximados de expresiones numéricas

UNIDAD 11: Las redes

OBJETIVOS:

1. Conocer los diferentes tipos de redes
2. Entender la arquitectura TCP/IP usada en Internet
3. Configurar una red de área local y una red inalámbrica
4. Trabajar en red usando recursos compartidos y accediendo con determinados permisos

CONTENIDOS:

- Definición de red de ordenadores.
- Dispositivos en red.
- Tipos de red: según cobertura, propietario, medio de transmisión y topología
- Arquitectura TCP/IP. Dirección IP. Puerta de enlace. Servidor DNS. Servidor DHCP
- Seguridad en una red. Cortafuegos

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Conoce los diferentes tipos de red.
2. Reconoce y usa los dispositivos y recursos en red
3. Configura correctamente un equipo para ser incorporado a una red tanto cableada como Wifi
4. Comparte archivos e imprime a través de la red

UNIDAD 12: La programación y lenguajes de programación

OBJETIVOS:

1. Conocer la historia de los lenguajes de programación
2. Clasificar los lenguajes: por nivel de abstracción, por el modo de ejecución, por el paradigma de programación, por el lugar de ejecución.
3. Definir los elementos de los lenguajes de programación
4. Aplicar los diagramas de flujo con estructuras de control: selección y repetición

CONTENIDOS:

- Niveles de los lenguaje de programación: bajo, intermedio y alto.
- El algoritmo y el diagrama de flujo.
- Lenguajes interpretados y lenguajes compilados
- La programación declarativa y la programación imperativa
- La programación orientada a objetos
- Elementos de los lenguajes de programación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Distingue a la vista de su código los distintos niveles de lenguajes.
2. Sabe crear el algoritmo apropiado para resolver su propio programa
3. Entiende el diagrama de flujo de determinado programa
4. Conoce los principales elementos de los lenguajes de programación

UNIDAD 11: La programación en Logo

OBJETIVOS:

1. Conocer la filosofía del histórico lenguaje de la “tortuga” en su versión Xlogo
2. Usar las primitivas de Xlogo
3. Crear sus propios comandos o procedimientos
4. Introducirse al concepto de recursividad
5. Resolver sencillos problemas algebraicos y geométricos con Xlogo

CONTENIDOS:

- El entorno de programación de Xlogo.
- Moviendo la tortuga por la pantalla gráfica (AV, RE, GD, GI, MT ,...)
- Las principales primitivas en Xlogo
- El editor de procedimientos. Argumentos de un procedimiento
- Tipos de variables y datos en Xlogo: Número, Palabra y Lista
- Primitivas para manipulación de palabras y listas
- La recursividad dentro de los procedimientos: creación de fractales

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Manipula adecuadamente el objeto tortuga a través de las primitivas
2. Conoce las principales primitivas asociadas a la pantalla gráfica
3. Crea sencillos procedimientos con o sin argumentos y los inserta como comandos dentro de otro procedimientos
4. Maneja con soltura las primitivas asociadas a las palabras y listas

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

(Específicos de la asignatura. Debemos definir donde se encuentran dichos recursos, aula, departamento...)

Trabajamos las dos horas de clase en el aula de informática A009, dotada con 25 ordenadores conectados a internet mediante Andared. El aula tiene conexión de red cableada. Como este curso son 19 los alumnos matriculados en la materia, se dispone sobradamente de un ordenador por alumno. El alumno tiene la opción de trabajar en casa, cuando proceda, usando su ordenador, tablet o Smartphone ya que al haber instalado en el centro las *Google Apps for Education.*, para esta materia, usaremos la plataforma *Classroom* que permitirá intercambiar información y tareas entre el profesor y sus alumnos, así como los alumnos entre sí con las citadas herramientas

INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES AL CURRÍCULUM

Educación para el consumo

Objetivos:	Relación con los contenidos
<ul style="list-style-type: none">- Adquirir esquemas de decisión que consideren todas las alternativas y efectos individuales y sociales de consumo.- Desarrollar un conocimiento de los mecanismos del mercado, así como de los derechos del consumidor.- Crear una conciencia crítica ante el consumo.	<ul style="list-style-type: none">- Los números, aplicados a las oscilaciones de los precios, a situaciones problemáticas relativas a transacciones comerciales, interés bancario, pagos aplazados...- Los números para la planificación de presupuestos.- Planteamiento de ecuaciones para resolver problemas de consumo.- Tratamiento estadístico de la información relativa a los intereses del consumidor: consumo, evolución de precios y mercados, inflación, situaciones económicas de empresas o instituciones...

Promoción de la actividad física y hábitos de vida saludables

Objetivos:	Relación con los contenidos
<ul style="list-style-type: none">- Adquirir un conocimiento progresivo del cuerpo, de sus principales anomalías y enfermedades, y la forma de prevenirlas y curarlas.- Desarrollar hábitos de salud.	<ul style="list-style-type: none">- Estudio sobre estadísticas referentes a hábitos de higiene. Representación gráfica.- Estudio estadístico sobre la incidencia de ciertas enfermedades comparándola con los hábitos de los pacientes, con los lugares en los que viven, con las condiciones higiénicas generales, con su estado físico habitual...

Fomento de tolerancia, diversidad, igualdad

Objetivos:	Relación con los contenidos
<ul style="list-style-type: none">- Generar posiciones de defensa de la paz mediante el conocimiento de personas e instituciones significativas.- Preferir la solución dialogada de conflictos.- Desarrollar la autoestima y percepción del propio cuerpo como expresión de la personalidad.- Analizar críticamente la realidad y corregir juicios sexistas.- Consolidar hábitos no discriminatorios.	<ul style="list-style-type: none">- Estudio de la ley electoral en vigor en España y comparación con otros procedimientos de reparto (proporcional al número de votantes, por ejemplo).- Estudio del comportamiento cívico de un grupo de ciudadanos ante una cierta situación, clasificándolos por grupos de edades, por sexo, etc. Representación gráfica.- Realización de estudios sociales referentes a hombre/mujer (trabajo en una cierta actividad, remuneración), e interpretación de posibles discriminaciones entre sexos.- Representación gráfica de los estudios realizados.

Toma de conciencia sobre problemas de un mundo globalizado

Objetivos:	Relación con los contenidos
<ul style="list-style-type: none">- Comprender los principales problemas ambientales.- Adquirir responsabilidad ante el medio ambiente.	<ul style="list-style-type: none">- Búsqueda de información sobre ecuaciones que rigen el crecimiento de ciertas especies animales. Determinación del aumento o disminución de la población de dichas especies en cierto periodo de tiempo.- Estudios estadísticos sobre desastres ecológicos que hayan tenido lugar en zonas diferentes.

Promoción de los valores y conductas inherentes a la convivencia vial

Objetivos:	Relación con los contenidos
<ul style="list-style-type: none">- Despertar la sensibilidad ante los accidentes de tráfico.- Adquirir conductas y hábitos de	<ul style="list-style-type: none">- Búsqueda en diferentes páginas web datos sobre accidentes y la tendencia de esas cifras.- Estudio estadístico sobre accidentes de tráfico,

seguridad vial.	estableciendo relaciones con la edad del conductor del automóvil, época del accidente, lugar, condiciones atmosféricas, etc.
-----------------	--

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1. PLAN ESPECÍFICO PARA ALUMNOS DE BACHILLERATO QUE HAYAN OPTADO POR MATRICULARSE SÓLO DE LAS MATERIAS CON EVALUACIÓN NEGATIVA Y CONSOLIDAR SU FORMACIÓN EN LAS MATERIAS APROBADAS.
2. MEDIDAS PARA ALUMNADO CON NEE
3. MEDIDAS PARA ALUMNOS CON ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES

Dadas las características de esta materia, eminentemente práctica y con uso del ordenador. No se prevé que vaya ser un obstáculo para el alumno. Se aprovechará su carácter innovador para motivar el aprendizaje y adquisición de conocimientos por parte del alumno a diferentes ritmos, en función de sus capacidades.

Citamos a título de ejemplo, el caso de una alumna de este curso con problemas de visión. Utiliza en su ordenador la herramienta zoom con lo que salva ese obstáculo.

De todas maneras procuraremos adaptar en lo posible el ritmo de las clases a las capacidades de los alumnos, de la siguiente manera:

- Propuesta de actividades con diversos grados de dificultad, bien sean de contenidos mínimos, complementarios, de refuerzo o de ampliación, con el fin de que el profesor seleccione las más apropiadas para atender a las diferentes capacidades e intereses de los alumnos.
- Inclusión de tareas de classroom de refuerzo y de ampliación que constituyen un complemento más en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

MEDIDAS PREVISTAS PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA

En la mayoría de las tareas enviadas a través de la plataforma classroom, adjuntamos archivos de Google docs que el alumno necesariamente tendrá que leer de forma comprensiva para poder realizar un resumen, en ocasiones, o bien contestar a determinadas preguntas, en otras.

Normativa aplicable:

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- [Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado](#)