

PROGRAMACIÓN

DEL DEPARTAMENTO DE RELIGIÓN CATÓLICA

INSTITUTO CARMEN Y SEVERO OCHOA DE LUARCA

CURSO 2019 - 2020

PROFESOR: JAVIER LAMELA VAZQUEZ.

ÍNDICE

1 ASPECTOS GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN

2 SECUENCIACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

3 RELACIÓN ENTRE CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

4 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS

5 METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

6 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

7 RELACIÓN CON LA RESOLUCIÓN DEL 27/7/2015 (DOG 29)

1 ASPECTOS GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN

La Enseñanza Religiosa Escolar, entendida como proceso para el pleno desarrollo de la personalidad del alumno, tiene como fin ayudar al educando en la búsqueda de su identidad conforme a los principios cristianos para que pueda integrarse en la sociedad de manera activa y responsable.

La Enseñanza Religiosa Escolar ayuda a construir la historia personal y social, además de respetar e interpretar los valores de la realidad dotando de sentido a todo lo que el ser humano hace.

El currículo de la asignatura tiene en cuenta el aprendizaje por competencias propuesto por la reforma educativa de la LOMCE y contempla unos estándares de aprendizaje fijados para cada etapa del alumnado por la Conferencia Episcopal Española.

Por este motivo la secuenciación de los contenidos se estructura en cuatro bloques temáticos: la antropología cristiana, la Revelación de Dios en la Historia, la cristología y la eclesiología como tiempo de la Iglesia constructora de la Civilización del Amor en diálogo con la cultura y la razón.

En cuanto a los contenidos procedimentales de la asignatura de religión católica contemplamos los siguientes:

- Observación de la realidad. Nuestro punto de partida es la apertura del ser humano a la realidad y las preguntas que se formula en la etapa de la educación secundario obligatorio, en lo que respecta al sentido de la vida. La asignatura de la Enseñanza Religiosa Escolar fomenta el desarrollo de la inteligencia espiritual para el discernimiento y la observación de la realidad.
- Para observar y dar sentido a la realidad procederemos con metodologías activas: el aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en servicios y el aprendizaje basado en juegos.
- La reflexión crítica. La cultura bíblica y teológica del currículo de la Enseñanza Religiosa Escolar es una fuente de valores cristianos para que el discente pueda inferir ideas sólidas y aplicarlas en la construcción del bien común.
- La búsqueda de información. El tratamiento de textos en los contenidos exigirá la búsqueda de datos en las fuentes de la Sagrada Escritura y documentos del Magisterio Eclesial.
- El diálogo y respeto hacia otras opiniones en la exposición de opiniones y argumentos relacionados con el currículo de la Enseñanza Religiosa Escolar.

- La formación de hábitos de trabajo cooperativos, solidarios y pacíficos según el espíritu cristiano para el desarrollo integral de la personalidad del educando. En definitiva, respeto a la diversidad entre personas en el ejercicio de sus derechos.

Con respecto a la evolución psíquico emocional del alumnado, el currículo de la Enseñanza Religiosa Escolar adecua los contenidos a cada curso escolar, con el fin de que el estudiante pueda practicar la tolerancia y la igualdad de trato, conforme al principio cristiano de : ‘no hagas al prójimo lo que no quieres que te hagan a ti’.

2 SECUENCIACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.

	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
PRIMER TRIMESTRE				
1ª Clase	Presentación Asignatura	Presentación Asignatura	Presentación Asignatura	Presentación Asignatura
2ª	<hr/> Descargar aplicaciones Drive y mi mind. Índice del tema 1.	<hr/> Descargar aplicaciones Drive y mi mind. Índice del tema 1.	<hr/> Descargar aplicaciones Drive y mi mind. Índice del tema 1.	<hr/> Descargar aplicaciones Drive y mi mind. Índice del tema 1.
3ª	<hr/> Mapa mental de los 100 conceptos del mundo de la	<hr/> Presentación del libro digital y cuaderno digital.	<hr/> Presentación del libro digital y cuaderno digital.	<hr/> Presentación del libro digital y cuaderno digital.

4 ^a	<p>Bíblia .</p> <hr/> <p>Continuar con el mapa de conceptos del mundo de la Biblia y proyección del documental vida Abraham (parte I)</p>	<p>Realizar equipos de trabajo. Asignar puntos de trabajo del Tema primero. Presentación rúbrica de evaluación. Y mapa mental del proyecto a realizar dentro del aprendizaje basado en juegos.</p> <hr/> <p>Comienzo con el trabajo de comprensión del texto del Tema 1 con la metodología de clase invertida en el cuaderno digital.</p> <p>Inicio del mapa mental con la estructura del proyecto: un escape room</p>	<p>Realizar equipos de trabajo. Asignar puntos de trabajo del Tema primero. Presentación rúbrica de evaluación. Y mapa mental del proyecto a realizar dentro del aprendizaje basado en juegos.</p> <hr/> <p>Comienzo con el trabajo de comprensión del texto del Tema 1 con la metodología de clase invertida en el cuaderno digital.</p> <p>Inicio del mapa mental con la estructura del proyecto: una aventura en hipertexto sobre el misterio del mal.</p>	<p>Realizar equipos de trabajo. Asignar puntos de trabajo del Tema primero. Presentación rúbrica de evaluación. Y mapa mental del proyecto a realizar dentro del aprendizaje basado en juegos.</p> <hr/> <p>Comienzo con el trabajo de comprensión del texto del Tema 1 con la metodología de clase invertida en el cuaderno digital.</p> <p>Creación de un escudo que represente el lema del grupo para el</p>
----------------	---	--	---	---

<p>5^a</p>	<p>Continuar con el mapa de conceptos del mundo de la Biblia y proyección del documental vida Abraham (parte II)</p>	<p>sobre el tema del Ser humano.</p> <p>Trabajar las correcciones del profesor sobre la comprensión del párrafo asignado a cada alumno. Ampliando conocimiento según fuentes e indicaciones del profesor.</p> <p>Test de personalidad para aplicar al personaje que crearemos para el aprendizaje basado en juegos.</p> <p>Introducción al código para resolver enigmas dentro del proyecto.</p>	<p>Trabajar las correcciones del profesor sobre la comprensión del párrafo asignado a cada alumno. Ampliando conocimiento según fuentes e indicaciones del profesor.</p> <p>Continuar con el esquema del proyecto de aventura interactiva.</p> <p>Trabajar las correcciones</p>	<p>proyecto de aprendizaje basado en juegos.</p> <p>Trabajar las correcciones del profesor sobre la comprensión del párrafo asignado a cada alumno. Ampliando conocimiento según fuentes e indicaciones del profesor.</p> <p>Iniciar esquema para crear una intriga, conflicto social dentro del aprendizaje basado en juegos.</p>
----------------------	--	--	---	--

6 ^a	<p>Continuar con el mapa de conceptos del mundo de la Biblia y proyección del documental vida Abraham (parte III)</p>	<p>Trabajar las correcciones del profesor sobre el análisis del párrafo estudiado ahora ampliado por el conocimiento del grupo de trabajo en la hoja de cálculo de google drive.</p> <p>Primer enigma creado para buscar las citas de la Biblia dentro del proyecto de aprendizaje en juegos.</p>	<p>del profesor sobre el análisis del párrafo estudiado ahora ampliado por el conocimiento del grupo de trabajo en la hoja de cálculo de google drive.</p> <p>Dotar de contenido al esquema de aventura en hipertexto para el proyecto . Creación tablas de elecciones.</p>	<p>Trabajar las correcciones del profesor sobre el análisis del párrafo estudiado ahora ampliado por el conocimiento del grupo de trabajo en la hoja de cálculo de google drive.</p> <p>Terminar esquema del conflicto social para generar la narrativa del proyecto.</p>
7 ^a	<p>Explicación de los conceptos más importantes del</p>	<p>Explicación del tema por parte del profesor con un esquema general .</p>	<p>Explicación del tema por parte del profesor con un esquema general . Entrega de plantilla digital para elaboración del</p>	<p>Explicación del tema por parte del profesor con un</p>

	<p>esquema del mundo de la Biblia relacionados con los personajes del A.T.</p> <p>Presentación de la aplicación digital para la creación de personajes.</p> <hr/>	<p>Entrega de plantilla digital para elaboración del documento colaborativo recogiendo las ideas principales expuestas con su inicio, desarrollo y conclusiones.</p> <p>Con el producto final haremos una lluvia de ideas para obtener el tema de la aventura, su ambientación, los personajes y el enigma a generar.</p> <hr/> <p>Correcciones al</p>	<p>documento colaborativo recogiendo las ideas principales expuestas con su inicio, desarrollo y conclusiones.</p> <p>Con el producto final procederemos a concretar los elementos de la aventura interactiva, planteando el desenlace de la misma como punto de partida al proyecto.</p> <hr/> <p>Correcciones al documento colaborativo</p>	<p>esquema general .</p> <p>Entrega de plantilla digital para elaboración del documento colaborativo recogiendo las ideas principales expuestas con su inicio, desarrollo y conclusiones.</p> <p>Con el producto final cada equipo elegirá un tema de intriga y desarrollara la narrativa de la intriga a jugar .</p> <hr/>
--	---	--	---	---

8 ^a	Creación de una aventura de juego con los conceptos aprendidos.	<p>documento colaborativo para posteriormente generar un mapa mental del mismo.</p> <p>Creación de un enigma para el proyecto con el trasfondo bíblico.</p>	<p>para posteriormente generar un mapa mental del mismo.</p> <p>Revisión del desenlace de la aventura con todas las partes que la integran.</p>	<p>Correcciones al documento colaborativo para posteriormente generar un mapa mental del mismo.</p> <p>Terminar de generar la narrativa con el conflicto social o intriga.</p>
9 ^a	<p>Prueba de Nivel.</p> <p>Pensamiento y proyecto sobre lo trabajado evaluado según rúbrica.</p>	<p>Prueba de Nivel.</p> <p>Pensamiento y proyecto sobre lo trabajado evaluado según rúbrica</p>	<p>Prueba de Nivel.</p> <p>Pensamiento y proyecto sobre lo trabajado evaluado según rúbrica</p>	<p>Prueba de Nivel.</p> <p>Pensamiento y proyecto sobre lo trabajado evaluado según rúbrica</p>
10 ^a	Correcciones del proyecto y pensamiento. Entrega de	<p>Correcciones del proyecto y pensamiento.</p> <p>Entrega de notas.</p> <p>2º ESO</p>	<p>Correcciones del proyecto y pensamiento. Entrega de notas.</p> <p>3º ESO</p>	<p>Correcciones del proyecto y pensamiento.</p> <p>Entrega de notas.</p>

	notas. 1º ESO			4º ESO
SEGUNDO TRIMESTRE 1ª Clase	<p>Inicio del cuaderno digital con los principales personajes del Antiguo Testamento.</p> <p>PROYECTO En el proyecto comienzo de creación de la hoja de personajes en una hoja de cálculo.</p>	<p>Repaso del Tema 1 en el documento colaborativo con comentarios del profesor explicando los conceptos más importantes del ser humano.</p> <p>PROYECTO Creación de las zonas de aventura (ambientación) generada en hoja de cálculo.</p>	<p>Repaso del Tema 1 en el documento colaborativo con comentarios del profesor explicando los conceptos más importantes del Mal y el Sufrimiento.</p> <p>PROYECTO Creación de las zonas de aventura (ambientación) generada en hoja de cálculo. Escribir inicio de aventura en árbol.</p>	<p>Repaso del Tema 1 en el documento colaborativo con comentarios del profesor explicando los conceptos más importantes de la Religión.</p> <p>PROYECTO Planteamiento del enigma en tablero de juego.</p>

<p>2ª ENERO</p>	<p>ENERO CUADERNO DIGITAL: vida de Abraham: la llamada. El alumno hace preguntas de comprensión al párrafo asignado.</p> <p>PROYECTO Listado de personajes que van a participar en la aventura.</p>	<p>ENERO CUADERNO DIGITAL TEMA 2 Distribución del documento a los alumnos. Enlace e índice del mismo.</p> <p>PROYECTO Continuar generando las zonas del Escape Room del proyecto en una ambientación sacra.</p>	<p>ENERO CUADERNO DIGITAL TEMA 2 Distribución del documento a los alumnos. Enlace e índice del mismo.</p> <p>PROYECTO Introducir primeras reglas de juego en la aventura. Los aspectos de la misma</p>	<p>ENERO CUADERNO DIGITAL TEMA 2 Distribución del documento a los alumnos. Enlace e índice del mismo.</p> <p>PROYECTO Introducir reglas del sistema de juego en lo referente a las acciones y aspectos de la narrativa.</p>
<p>3ª</p>	<p>CUADERNO DIGITAL: vida de Abraham: la promesa. Trabaja las correcciones de las preguntas y da sus</p>	<p>CUADERNO DIGITAL: La Biblia y el Credo católico. Planteamiento de preguntas.</p>	<p>CUADERNO DIGITAL: La experiencia de fe genera cultura en la historia. Planteamiento de preguntas.</p>	<p>CUADERNO DIGITAL: La figura Mesiánica de Jesús: Planteamiento de preguntas.</p> <p>PROYECTO Refuerzo de las tiradas de</p>

4ª	<p>respuestas. PROYECTO Generamos aspectos de los personajes en la hoja de juego. En la aplicación de Rol 20.</p> <p>CUADERNO DIGITAL La vida de Moisés: la misión. Trabajo de preguntas y respuestas sobre la comprensión del párrafo.</p> <p>PROYECTO Dar valor a las habilidades de los personajes dentro de la aplicación Rol 20.</p>	<p>PROYECTO Generar suelo de la ambientación con enigmas bíblicos según el código aprendido.</p> <p>CUADERNO DIGITAL Continuar con las respuestas a las preguntas según las correcciones del profesor.</p> <p>PROYECTO Buscar imágenes relacionadas con el enigma planteado e integrarlas en las zonas de la hoja de cálculo.</p> <p>CUADERNO DIGITAL</p>	<p>PROYECTO Refuerzo de la introducción. Práctica de juego según la decisión tomada y repercusiones en las consecuencias de la hoja de juego.</p> <p>CUADERNO DIGITAL Continuar con las respuestas al tema según las correcciones del profesor.</p> <p>PROYECTO Avanzar hacia el núcleo de la aventura planteando más decisiones a tomar.</p>	<p>datos para resolver intrigas según los aspectos planteados en la narrativa.</p> <p>CUADERNO DIGITAL Continuar con las respuestas al tema según las correcciones del profesor.</p> <p>PROYECTO Resolver conflicto de la intriga con las reglas de juego.</p> <p>CUADERNO DIGITAL Buscar información del</p>
----	--	--	---	---

5 ^a	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>La vida de Moisés: Viaje hacia la Tierra Prometida. Preguntas y respuestas sobre la comprensión del párrafo.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Resolución de acciones según las reglas de juego.</p>	<p>Buscar información del texto estudiado según las sugerencias del profesor.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Aplicación de reglas a los enigmas creados dentro de la narrativa de la aventura.</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>Buscar información del texto estudiado según las sugerencias del profesor.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Profundizar en las decisiones del núcleo de la aventura.</p>	<p>texto estudiado según las sugerencias del profesor.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Resolver competición de intriga según las reglas del sistema.</p>
6 ^a	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>El Rey David: Preguntas y respuestas sobre la comprensión del párrafo.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Planteamiento de Conflictos en la aventura y resolución conforme a las reglas del juego.</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>Relacionar la información obtenida con el aprendizaje cooperativo en la hoja de cálculo.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Generación de tablas de peligros para introducir en el Escape Room.</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>Relacionar la información obtenida con el aprendizaje cooperativo en la hoja de cálculo.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Generación de tablas de peligros para introducir en el núcleo de la aventura.</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>Relacionar la información obtenida con el aprendizaje cooperativo en la hoja de cálculo.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Resolver desafío en la intriga planteada.</p>

7 ^a	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>El Rey David: Unificación de los reinos.</p> <p>Preguntas y respuestas sobre la comprensión del párrafo.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Prácticas con las acciones del sistema dentro de la aventura.</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>Explicación del profesor sobre el tema trabajado.</p> <p>Elaboración documento resumen.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Generación de tablas de peligros para introducir en el Escape Room.</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>Explicación del profesor sobre el tema trabajado.</p> <p>Elaboración documento resumen.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Integración de peligros en el núcleo de la aventura.</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>Explicación del profesor sobre el tema trabajado.</p> <p>Elaboración documento resumen.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Integración de los parámetros para resolver las intrigas: sistema de puntos.</p>
8 ^a	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>Elaboración del documento resumen con índice y estructura de inicio, desarrollo y conclusión.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Creación del mapa o zonas</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>En el documento resumen introducir citas de algún compañero en el trabajo colaborativo.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Integrar los peligros y los</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>En el documento resumen introducir citas de algún compañero en el trabajo colaborativo.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Planteamiento de los</p>	<p>CUADERNO DIGITAL</p> <p>En el documento resumen introducir citas de algún compañero en el trabajo colaborativo.</p> <p>PROYECTO</p> <p>Dialéctica de intrigas</p>

9 ^a	de juego para la aventura generada. Prueba de Nivel: presentación de los trabajos realizados durante el trimestre.	códigos en el mapa de zonas. Prueba de Nivel: presentación de los trabajos realizados durante el trimestre.	diversos finales en el árbol de escritura de la aventura. Prueba de Nivel: presentación de los trabajos realizados durante el trimestre.	entre grupos. Argumentación y refutación del conflicto planteado. Prueba de Nivel: presentación de los trabajos realizados durante el trimestre.
10 ^a	Evaluación por competencias y correcciones.	Evaluación por competencias y correcciones.	Evaluación por competencias y correcciones.	Evaluación por competencias y correcciones.
TERCER TRIMESTRE 1 ^a Clase	CUADERNO DIGITAL Repasos de los temas y elaboración de mapas	CUADERNO DIGITAL Repasos de los temas y elaboración de mapas	CUADERNO DIGITAL Repasos de los temas y elaboración de mapas	CUADERNO DIGITAL Repasos de los temas y elaboración de mapas

	<p>mentales. PROYECTO</p> <p>Dirección de una aventura por parte del profesor como ejemplo de dirección de juego.</p>	<p>mentales. PROYECTO</p> <p>Dirección de una aventura por parte del profesor como ejemplo de dirección de juego.</p>	<p>mentales. PROYECTO</p> <p>Dirección de una aventura por parte del profesor como ejemplo de dirección de juego.</p>	<p>mentales. PROYECTO</p> <p>Dirección de una aventura por parte del profesor como ejemplo de dirección de juego.</p>
2 ^a	<p>Continuación de la dirección de aventura.</p> <p>Preparación y montaje de elementos necesarios para la dirección de juego en los equipos establecidos.</p>	<p>Continuación de la dirección de aventura.</p> <p>Preparación y montaje de elementos necesarios para la dirección de juego en los equipos establecidos.</p>	<p>Continuación de la dirección de aventura.</p> <p>Preparación y montaje de elementos necesarios para la dirección de juego en los equipos establecidos.</p>	<p>Continuación de la dirección de aventura.</p> <p>Preparación y montaje de elementos necesarios para la dirección de juego en los equipos establecidos.</p>
3 ^a	Continuación	Continuación	Continuación	Continuación

4 ^a	Dirección de la aventura cada alumno con su grupo en rotaciones hasta pasar por todos los grupos.	Dirección de la aventura cada alumno con su grupo en rotaciones hasta pasar por todos los grupos.	Dirección de la aventura cada alumno con su grupo en rotaciones hasta pasar por todos los grupos.	Dirección de la aventura cada alumno con su grupo en rotaciones hasta pasar por todos los grupos.
5 ^a	Continuación de la actividad	Continuación de la actividad	Continuación de la actividad	Continuación de la actividad
6 ^a				
7 ^a				
8 ^a	Evaluación Final	Evaluación Final	Evaluación Final	Evaluación Final
9 ^a				
10 ^a	Entrega calificaciones	Entrega calificaciones	Entrega calificaciones	Entrega calificaciones

3 RELACIÓN DE CONTENIDOS CON ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1º ESO

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
TEMA 1	<p>EL MUNDO DE LA BIBLIA:</p> <ol style="list-style-type: none">1. El sentido religioso del hombre 2. Dios Interviene en la historia	<ol style="list-style-type: none">1. Identificar el origen divino de la realidad. 2. Distinguir y comparar el procedimiento con el que Dios se manifiesta en las distintas etapas de la historia de Israel.	<ol style="list-style-type: none">1. Evalúa, compartiendo con sus compañeros sucesos del mundo de la Biblia donde queda de manifiesto que la realidad es un don de Dios.2. Buscar relatos bíblicos y selecciona gestos y palabras en los que identifica la revelación.

TEMA 2	<p>LA DIVINIDAD Y HUMANIDAD DE JESUCRISTO</p> <p>3. Cristología</p> <p>4. Eclesiología</p>	<p>3. Distinguir en Jesús los rasgos de su naturaleza divina y humana.</p> <p>4. Reconocer la presencia de Jesucristo en la Iglesia y su acción en ella a través del Espíritu Santo.</p>	<p>3. Se esfuerza por comprender las manifestaciones de ambas naturalezas en los relatos evangélicos.</p> <p>4. Conocer y respetar que los sacramentos son acción del Espíritu Santo para construir la Iglesia.</p>

2º ESO

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
TEMA 1	<p>EL SER HUMANO CREADO IMAGEN DE DIOS: LIBRE E INTELIGENTE</p> <ol style="list-style-type: none">1. El Sentido Religioso del hombre.2. Dios interviene en la Historia	<ol style="list-style-type: none">1. Entender el sentido y la finalidad de la acción humana.2. Comprender que la fe es la respuesta del ser humano a la iniciativa salvadora de Dios.	<ol style="list-style-type: none">1. Debate de forma justificada y respetuosa el origen del ser humano.2. Buscar y elegir personajes significativos del pueblo de Israel e identifica y analiza

			la respuesta de fe en ellos.
TEMA 2	<p>ORIGEN, COMPOSICIÓN DE LOS LIBROS SAGRADOS Y LA FORMACIÓN DEL CREDO COMO SÍNTESIS DE LA ACCIÓN SALVÍFICA DE DIOS EN LA HISTORIA.</p> <p>2. Dios interviene en la Historia.</p> <p>3 Cristología</p> <p>4 Eclesiología</p>	<p>2. Conocer y definir la estructura y organización de la Biblia.</p> <p>3. Reconocer las verdades cristianas presentes en el Credo.</p> <p>4. La esencia de la Iglesia</p>	<p>2. Identifica, clasifica y compara las características fundamentales de los Libros Sagrados.</p> <p>3. Clasifica las verdades de fe contenidas en el Credo y explica su significado.</p> <p>4 Elabora materiales , utilizando</p>

			las tecnologías de la información , donde se refleja la universalidad de la Iglesia.
--	--	--	--

3º ESO

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
TEMA 1	<p>EL MAL: RELATO BÍBLICO DEL PECADO ORIGINAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El Sentido Religioso del hombre 2. Dios interviene en la historia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comparar razonadamente distintas respuestas frente al problema de la muerte en el ser humano. 2. Distinguir la verdad revelada en el relato del Génesis sobre el pecado original. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar escenas de películas o documentales que muestran la búsqueda de sentido. 2. Recrear un relato de la verdad revelada sobre el pecado original con lenguaje actual.

TEMA 2	<p>LA EXPERIENCIA DE FE GENERA CULTURA.</p> <p>3. Cristología</p> <p>4. Eclesiología</p>	<p>3. Un estilo de vida basado en las virtudes cristianas</p> <p>4. Identificar en la cultura la riqueza y belleza que genera la fe.</p>	<p>3. Biografías de testimonio de vida cristiana.</p> <p>4. Demostrar mediante ejemplos que la experiencia cristiana ha sido generadora de cultura a lo largo de la historia.</p>

4º ESO

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
TEMA 1	LAS RELIGIONES Y LA REVELACIÓN CRISTIANA. 1. El sentido religioso del hombre	1. Rasgos comunes de las religiones	1. La respuesta de las distintas religiones a la pregunta del sentido.
TEMA 2	LA FIGURA DEL MESÍAS JESÚS 2. Dios interviene en la Historia.	2. Comparar la novedad entre el Mesías sufriente y el Mesías	2. Identifica, clasifica y compara los rasgos del Mesías sufriente y

	3. Cristología	político. 3. Conocer y apreciar la novedad de Jesús a colaborar en su misión	político. 3. Adquirir el hábito de reflexionar buscando el bien ante las elecciones que se le ofrecen.
--	----------------	---	---

4 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS.

Los criterios de evaluación, fijados en el punto anterior, permiten definir lo que el estudiante o la estudiante debe saber, comprender y saber hacer. Estos criterios se fijan con el objeto de prestar atención especial a la adquisición y desarrollo de las competencias del currículo de acuerdo con lo dispuesto en la Orden ECD /65/2015.

La evaluación por competencias tendrá carácter formativo y será un instrumento para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje. Dicha evaluación se realizará según la rúbrica detallada a continuación con el siguiente valor porcentual : el cuaderno digital un 50% ,el proyecto de aprendizaje basado en juegos un 40% y el 10% restante a las competencias digital y cívico-social. Estas dos competencias, según el Artículo 4 del Decreto 43/2015, de 10 de junio, repercuten en los deberes y derechos, el respeto a las demás personas, la práctica de la tolerancia , el diálogo y los valores implícitos todos ellos en la Enseñanza Religiosa Escolar.

	Competencia Lingüística 20%	Competencia Aprender a Aprender 20%	Conciencia y expresiones culturales 10%	Competencia Digital 5%	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 40%	Competencia Social y Cívica 5%
Iniciada 1,2,3,4	Sin trabajar el párrafo asignado en el Cuaderno digital. Presenta los trabajos fuera del tiempo fijado para la tarea.	No expone al profesor de forma oral el punto de partida de su argumentación.	No sabe buscar las fuentes y enlaces digitales que el profesor le sugiere en su investigación.	Maneja de forma solvente las aplicaciones de trabajo en clase desde su celular.	Ausencia de transformación de la idea inicial del proyecto sin aplicar ninguna destreza para alcanzar el objetivo propuesto en el proyecto.	Interacciones con falta de respeto al profesor o compañeros-as.
En desarrollo 5,6	Corta y pega textos. No manifiesta comprensión de los mismos	Discierne el punto de partida : idea principal y la conclusión a la que tiene que llegar.	Encuentra el libro, capítulo y versículo de la Biblia para completar su argumentación.	Crea contenido en dichas aplicaciones.	Genera contenido con destrezas relacionadas con oportunidades laborales en la industria del videojuego, la asistencia social. Desarrollar productos como la creación de ambientaciones y personajes que	Faltas leves al código de conducta del centro.

					pueda interactuar en la ficción de un videojuego	
Adquirida 7,8	Expresa con sus propias palabras el texto estudiado, demostrando una asunción del mismo.	Además de comprender el punto inicial y final de su argumentación lo desarrolla correctamente.	Incorpora en su proyecto espacios sacros, medioambientales, referencias literarias, cinematográfica. En los personajes creados alude a vida y costumbres de la época.	Uso correcto de las interacciones sociales respetando las indicaciones del profesor en los tiempos de uso. Colabora en el trabajo colaborativo con las personas de su equipo.	Desarrollo de pensamiento creativo con creación de personajes con valores cristianos y solidarios.	Buen comportamiento en el grupo de trabajo.
Plenamente Adquirida 9,10	Utiliza ejemplos, citas y juegos de palabras para expresar de forma escrita el texto estudiado.	Expone la estructura del tema investigado en su inicio, núcleo y desenlace, teniendo en cuenta los estudios de los compañeros e	Manifiesta las destrezas estéticas, generando un producto propio con imaginación y creatividad. Valorando su génesis en el trabajo por	Transforma la información en conocimiento. Y comparte contenidos que producen beneficio común.	Además de lo anterior adquiere las destrezas de planificación, dirección del juego, liderazgo. Sabe resolver problemas y negociar con los	Colaborar constructivamente con el profesor por el bien común del funcionamiento del aula.

		integrándolos en su argumentación. Por último sabe sintetizar su reflexión y exponerla en forma de titular.	equipos.		puntos del juego y representar el rol de personaje de la aventura.	

Estos porcentajes se expresarán de forma numérica según el apartado 2 de la disposición adicional sexta del Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre. Por este motivo, el peso de competencias se aplicará con la siguiente calificación numérica:

- CUADERNO DIGITAL : 5 PUNTOS.
- PROYECTO: 4 PUNTOS
- COMPORTAMIENTO: 1 PUNTOS

Insuficiente 1,2,3,4 ; suficiente 5. Bien 6. Notable 7 u 8. Sobresaliente 9 o 10. En caso de que el alumnado no se presente a las pruebas se calificará con un No presentado (NP).

En lo que respecta a la calificación final se obtendrá de la nota media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada uno de los trimestres. Para aprobar la asignatura se requerirá una calificación igual o superior a 5 puntos sobre 10. En el supuesto de que el alumno no supere la media de 5 puntos en la evaluación final de junio deberá acudir a la prueba extraordinaria de septiembre. En este caso, el alumnado recibirá por escrito un documento donde se le indicará el trabajo y el tema de estudio con los porcentajes para aprobar la asignatura.

En el particular de que algún discente pase de curso con la asignatura pendiente se contemplan dos supuestos: el primero es que el alumno escoja en el siguiente curso escolar la asignatura de valores; o bien, decida continuar con la Enseñanza Religiosa Escolar. En concreto, si la opción del alumno es cambiar de optativa, aprobará la asignatura de Religión cuando presente el mismo trabajo de septiembre. En el caso de continuar con la materia, en el momento que supere el 50% de las competencias de uno de los trimestres automáticamente aprobará la asignatura.

En cuanto a los instrumentos de evaluación de cada trimestre son tres:

- el cuaderno digital o portfolio donde el alumno deberá tener registrado su trabajo de comprensión y expresión del tema estudiado. Con un valor del 50% (5 puntos) según rúbrica presentada por el profesor en relación a las competencias anteriormente manifestadas.
- El proyecto dentro de la metodología de aprendizaje basado en juegos con un peso del 40% (4 puntos) en la evaluación.
- Por último un 10% en el trabajo cooperativo, trabajo por equipos directamente aplicable a la competencia cívico-social.

5 METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Las metodologías empleadas para la adquisición de contenidos son las siguientes: el aprendizaje servicio, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos enfocado en el aprendizaje basado en juegos, el visual thinking, la clase invertida y el aprendizaje entre iguales. A continuación detallo la aplicación de las mismas en los distintos cursos, teniendo en cuenta las necesidades educativas especiales .

APRENDIZAJE SERVICIO

Este aprendizaje se lleva a cabo como actividades complementarias aprobadas por el Consejo Escolar y son las siguientes:

- Huerto Ecológico con el alumnado de BAC.
- Estimulación cognitiva con las personas mayores en el Hospital Asilo de Luarca.

HUERTO ECOLÓGICO en BAC

5.1 Iniciativa del Proyecto

El currículo de la Conferencia Episcopal Española para la LOMCE (febrero 2015) propone, dentro de los Estándares de aprendizaje de la asignatura de religión católica, el diseño de un plan de colaboración con el centro educativo sobre necesidades y soluciones de la vida local; con el fin de estudiar los contenidos del ser humano como colaborador de la Creación de Dios.

Para dicho fin, el Departamento de Religión, en colaboración con el Equipo Directivo del Instituto Carmen y Severo Ochoa Hospital Asilo Luarca, desarrollan un aprendizaje servicio recogido en un proyecto de centro con los siguientes objetivos:

- . Ayudar a conocer el medio natural respetando las leyes naturales de las cosas.
- . Educar en el respeto, reduce y reutiliza del medio natural.
- . Cultivo de alimentos ecológicos como servicio a los residentes en el Hospital Asilo Luarca.
- . Interacción intergeneracional.
- . Desarrollar el estándar de aprendizaje del currículo clasificando acciones de respeto por la Creación.
- . Fomentar trabajos para el desarrollo de las inteligencias múltiples: interpersonal, intrapersonal y kinestésica.
- . Valorar el uso racional del agua.
- . Educar en la virtud cristiana de la paciencia.
- . Desarrollo de la competencia cultural y artística. Valorando el principio de que todas las cosas tienen una firmeza, verdad y bondad; así como unas leyes y un orden propio, que el ser humano debe respetar. Principio de movimientos ecologistas y conforme a la voluntad del creador.
- . Adquirir la competencia cívico-social en la mejora de las relaciones interpersonales, poniendo en práctica los valores más genuinamente cristianos como el de la fraternidad entre generaciones.
- . Descubrir el lenguaje de los símbolos en la competencia lingüística, donde la revelación cristiana es rica y abundante: tiempo de sembrar, tiempo de espera, tiempo de recoger.
- . Dentro de la competencia emprendedora y de iniciativa personal, el huerto ecológico le ofrece al discente la posibilidad del conocimiento personal, desarrollar sus dones y encontrar una cosmovisión cristiana sobre el sentido de la vida.
- . Por último, la competencia de aprender a aprender donde desde el trabajo en equipo despierten al principio del bien común.

El peso en la evaluación de este aprendizaje servicio es de un 80% en la calificación del trimestre. La rúbrica de evaluación tiene el siguiente peso según competencias adquiridas.

Competencia Lingüística	Uso de un lenguaje respetuoso con los compañeros, profesor y abuelos residentes.	10%
Competencia de Aprender a aprender	Desarrollo de la inteligencia kinesética en el laboreo de la parcela respetando las normas ecológicas y respeto por el medio.	20%
Competencia de emprendimiento e iniciativa personal	Autonomía en el desarrollo de los trabajos dentro del proceso: siembra, laboreo, mantenimiento y recolección de los productos.	20%
Competencia Digital	Empleo de las Nuevas Tecnologías para grabar y editar el proceso del trabajo en el huerto escolar.	10%
Competencia cívico-social	Asistencia al 100% de clases o en su defecto justificar las clases. Respeto a los colectivos implicados en el proyecto.	20%
Competencia cultural	Presentación de un documento resumen de la exposición en clase los días de lluvia sobre la encíclica del Magisterio Eclesial: La Casa Común y Laborem Exercens.	20%

ESTIMULACIÓN COGNITIVA A LOS RESIDENTES DEL HOSPITAL ASILO DE LUARCA.

CURSO 4º A

Este proyecto aprobado por el Equipo Directivo del Centro y presentado al Consejo Orientador tiene como objetivo la estimulación cognitiva con cartas a los abuelos residentes en el Hospital Asilo Luarca. Este proyecto coordinado por el Departamento de Religión y los alumnos de 4ºA parte del proyecto www.encartados.com diseñado por D. Javier Sánchez Ruiz de Gordo y Laura Moreno Eguinoa, neurólogos de la clínica Josefina Arregui de Alasua.

El aprendizaje servicio se realizará cada quince días, los lunes a cuarta hora, en un aula del instituto. Partiendo de la evidencia científica que la estimulación cognitiva ayuda a retrasar el curso de la enfermedad y a reforzar el vínculo emocional entre cuidador (alumnado) y residentes buscamos fomentar desde el ámbito educativo una sociedad madura en valores donde los jóvenes aprecien, escuchen y respeten a las personas mayores. El aprendizaje se desarrolla en actividades de sesiones de partidas de cartas entre 2 abuelos contra dos alumnos generando un flujo bidireccional positivo para ambas partes.

Se trata pues de potenciar encuentros intergeneracionales como canal terapéutico, promocionando la conciencia social y colaborativa. De esta forma, el centro educativo participa activamente en la transformación social procurando que el alumnado aprenda en servicios de voluntariado a la comunidad local.

Las características del alumnado de 4ºA requiere una adecuación de la programación didáctica a las necesidades del alumnado según el artículo 17.1 del B.O.P.A 30-VI-2015. Es por ello que el Departamento de Religión incluye una metodología de Aprendizaje Servicio con el fin de desarrollar al máximo las competencias. Atendiendo a los anteriores presupuestos la rúbrica de calificación para este curso es la siguiente:

Competencia Lingüística	Uso de un lenguaje respetuoso con los compañeros, profesor y abuelos residentes.	20%
Competencia de aprender a aprender	Busca en tutoriales de encartados. com o similares propuestas de juegos para desarrollar con los abuelos. Además pone ejemplos para completar los contenidos estudiados en el tema demostrando su comprensión.	20%
Competencia Digital	Emplea el libro digital de la asignatura. Usa el procesador y hoja de cálculo en el trabajo cooperativo.	20%
Competencia cívico-social	Mostrar disposición en las ayudas a los abuelos con un trato educado . Saber estar en el aula escuchando las explicaciones del profesor, participando y siguiendo las actividades propuestas.	20%
Competencia cultural	Elaborar el resumen o trabajo del tema estudiado bien en medio digital o en papel.	20%

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y JUEGOS:

El empleo de esta metodología tiene como fin que los discentes se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje. El proyecto se traslada al juego de rol donde el alumnado despierta su curiosidad por el tema estudiado. A su vez, trabajan la planificación de la estructura y mecánicas del sistema de juego. De esta forma deben fomentar su espíritu autocrítico en los procesos que deben ir mejorando. Por otra parte, al ser un trabajo en equipo reforzamos sus capacidades sociales, mediante el intercambio de ideas y acuerdo de decisiones en grupo. Esta metodología atiende a la diversidad estimulando a estudiantes con problemas de aprendizaje.

En particular, el juego de rol permite trabajar los conceptos de:

- . Trabajo en equipo
- . Tolerancia al fracaso y la actitud proactiva.
- . El lenguaje y otros aspectos de la comunicación no verbal.
- . El pensamiento lógico y creativo.
- . La Imaginación, la empatía y la adaptación.
- . El cálculo de probabilidades en las tiradas de dados.
- . La resolución de problemas.
- . El pensamiento táctico y estratégico.

. La expresión corporal.

Conviene subrayar los beneficios que los juegos de rol aportan a la educación tal como recoge el Ministerio ¹ de Educación, Cultura y Deporte:

1. El juego nos permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.
2. Favorece los procesos de aprendizaje ya que el entramado de las aventuras exige a los alumnos la búsqueda de información, la toma de notas, la elaboración de mapas mentales y esquemas; todo ello favorece la organización de datos en la competencia de aprender a aprender.
3. Una de las grandes aportaciones de estos juegos es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga lleva a la creación de hábitos imprescindibles para superar las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva y falta de motivación.
4. Debido a la interpretación de personajes, los juegos de rol ayudan a la empatía y tolerancia. En este punto entroncan con los ejes vertebradores de la Enseñanza Religiosa Escolar: ponerse en el lugar de otro, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. No es un juego competitivo sino cooperativo.

¹ http://ntic.educacion.es/w3//recursos2/estudiantes/ocio/op_03.htm # fecha 31-10-2019

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Los principales recursos didácticos serán las fuentes de la Sagrada Escritura y el Catecismo de la Iglesia Católica. Dichos recursos se presentarán a los discentes de forma sistemática en el libro digital con una guía pautada por el profesor para alcanzar los estándares de aprendizaje.

Por lo que se refieren a las aplicaciones que emplearemos serán principalmente las de Google Drive debido a que estas permiten el aprendizaje cooperativo y generar los alumnos su propio portfolio con documentos, hojas de cálculo, mapas mentales, fotografías del mundo bíblico, líneas de tiempo.

6 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los alumnos con informe escolar y con adaptación curricular sino participan en ningún aprendizaje servicio (huerto escolar o encartados) se les evaluará solamente en las competencias que el Departamento de Orientación estime más oportunas. Es decir, su evaluación será siempre colegiada entre el profesor del Departamento de Religión Católica, Jefatura de Estudios, Departamento de Orientación y tutoría.

7 RELACIÓN CON LA RESOLUCIÓN. RES. 27/7/2015

Los objetivos generales de la Enseñanza Religiosa Escolar contemplados en esta programación son:

- . El alumno aprenderá a conocer y asumir responsablemente sus derechos y deberes como ciudadano para practicar la tolerancia, solidaridad, igualdad de trato entre hombres y mujeres, con el fin de integrarse en la sociedad de forma responsable y ejercer derechos y deberes de la democracia.
- . Recibir una educación integral en el respeto de la diferencia de sexos, la convivencia pacífica y criterios para discernir el bien del mal según los principios del Evangelio.

En lo que respecta a la temporalización de los contenidos para todos los cursos la asignatura se divide en una unidad por cada trimestre, impartida en una hora semanal. Los contenidos se evaluarán al trimestre según detalle en el apartado correspondiente.

En relación a la adquisición de competencias, las unidades están diseñadas para que el alumno consiga los objetivos de los estándares de aprendizaje descritos en el apartado de esta memoria. A continuación una breve reseña del trabajo por competencias en la asignatura de religión católica:

- Competencia lingüística: Dentro del trabajo cooperativo y el aprendizaje basado en juegos, los alumnos tienen que representar un personaje con los contenidos y las aventuras que generemos en relación a los mismos. De esta forma, el alumno tiene que expresarse oralmente ante el resto de la clase.
- Competencia Digital: El alumno buscará en el celular información de bibliaonline.net con el fin de añadir argumentación apropiada a la interpretación del personaje.
- Competencia lógica-matemática: En la asignatura emplearemos dados fate con valores positivos, negativos y nulos. Con lo cual, el alumno tendrá que ejercitar el cálculo mental para resolver acciones e interacciones de las aventuras.
- Competencia cívico-cultural: Respetar el turno de palabra, escuchar al compañero, saber estar, lenguaje adecuado son actitudes a trabajar en la asignatura dentro del aula. Además en el aprendizaje basado en juegos tomaremos contacto con culturas y patrimonio artístico para que el alumno desarrolle dicha competencia.
- Competencia de aprender a aprender: Los ejercicios y la información están diseñados para aprender con el visual thinking, síntesis palabra e imagen de tal forma que el alumno trabaje ambas áreas del cerebro: la racional y lógica con la creativa e inteligencia espacial.

Las primeras sesiones del primer trimestre las dedicaremos a integrar conocimientos previos y generales con la historia de la creación y salvación. Conocimiento general de los conceptos teológicos fundamentales para iniciar con garantías las unidades de los trimestres.

Los indicadores de logro evaluados en esta programación según la resolución citada son los siguientes:

1. Se desdeñaron unidades didácticas debido a la amplitud del curriculum del B.O.E nº 47 con fecha 2 de febrero de 2015.
2. Toda la programación de los cursos está perfectamente secuenciada.
3. Están secuenciados los estándares de aprendizaje para cada uno de los temas.
4. Se fijó un grado mínimo de cada estándar para superar la materia.
5. Se asoció cada estándar con temas y actividades transversales para facilitar su comprensión. (Creación video juegos relacionados con los contenidos con SCRATCH)
6. Se estableció la secuencia habitual de trabajo en el aula.
7. Los materiales didácticos utilizados son adecuados.
8. Se establecieron pautas para la evaluación continúa.
9. Se fijaron los criterios para la evaluación final.
10. Se informó a las familias de la programación, haciéndose pública en la página web oficial de los institutos dentro del departamento de religión.

11. Se usaron las TIC en el desenvolvimiento de la materia. Permitiendo el uso del teléfono móvil para generar resúmenes, buscar información, compartir documentos así como el acceso a los contenidos en el libro digital.

31-10-2019

Departamento de Religión Católica.

PROFESOR

Javier Lamela Vázquez.

