

INTEGRACIÓN CURRICULAR

TERCERO DE ESO

BLOQUE 1. EL SENTIDO RELIGIOSO DEL HOMBRE

OBJETIVOS	CONTENIDO	CRITERIO	COMPETENCIA	ESTÁNDAR	ESTRATEGIA METODOLÓGICA
<p>d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>	<p>La naturaleza humana desea el infinito</p> <p>*La búsqueda de sentido en la experiencia de la enfermedad, la muerte, el dolor, etc</p>	<p>1. Reconocer el deseo de plenitud que tiene la persona</p> <p>2. Comparar razonadamente distintas respuestas frente a la finitud del ser humano</p>	<p>CL,CSC</p> <p>AA, CSC, SIEE</p> <p>CD, SIEE, CEC</p>	<p>1.1.1 Expresa y comparte en grupo situaciones o circunstancias en las que reconoce la exigencia humana de felicidad y plenitud</p> <p>1.2.1 Analiza y valora la experiencia personal frente a hechos bellos y dolorosos</p> <p>1.2.2 Selecciona escenas de películas o documentales que muestran la búsqueda de sentido</p>	<p>Utilizaremos el proyecto "Iudere". Es un proyecto educativo destinado a enseñar la asignatura de Religión Católica a alumnos de Educación Secundaria, basado en la metodología didáctica de la ludificación o gamificación: el uso de mecánicas y dinámicas diseñadas para el juego, pero dentro de contextos educativos</p> <p>Esto de enseñar jugando y jugar enseñando no es nuevo: los alumnos más pequeños de nuestras escuelas están acostumbrados a usar dinámicas lúdicas en sus sesiones escolares, y continúan con esta dinámica en sus hogares. ¿Quién no recuerda los sistemas de puntos para la animación lectora, los cambios de sitio como premio a un buen comportamiento o un elogio de un profesor ante una buena acción realizada? Todas estas actividades y actitudes fidelizan el hábito logrado con el alumno desde temprana edad, y es nuestro propósito extenderla a los alumnos de trece años para acercarlos la religión de una manera diferente, favoreciendo el aprendizaje cooperativo, la autoevaluación y el éxito, en forma de puntos e insignias virtuales. Lo que queremos es implicar a los alumnos más directamente en su propio aprendizaje, atendiendo mejor a sus capacidades. Sin olvidar que el juego motiva, genera un clima de competitividad sana en el aula, mantiene a los participantes con un espíritu curioso y distiende el aula.</p> <p>Como materiales de apoyo contaremos con fichas de elaboración propia, mapas, materiales fungibles para la realización de trabajos materiales, lúdico-didácticos, uso de Internet y las TIC como recurso para interactuar y la búsqueda de información, actividades en formato digital, Biblia didáctica y otros materiales que se observen que puedan aportar positivamente al desarrollo de l</p>

BLOQUE 2. LA REVELACIÓN: DIOS INTERVIENE EN LA HISTORIA

<p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p> <p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p> <p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p>	<p>* La ruptura del hombre con Dios por el pecado</p> <p>* El relato bíblico del pecado original</p>	<p>1. Descubrir que el pecado radica en el rechazo a la intervención de Dios en la propia vida</p> <p>2. Distinguir la verdad revelada del ropaje literario en el relato del Génesis</p>	<p>CL, AA, CSC</p> <p>CL, AA, SIEE, CEC</p>	<p>2.1.1 Identifica, analiza y comenta donde se expresa el pecado como rechazo o suplantación de Dios</p> <p>2.2.1 Analiza el texto sagrado diferenciando la verdad revelada del ropaje literario y recrea un relato de la verdad revelada sobre el pecado original con lenguaje actual</p>	
--	--	--	--	---	--

BLOQUE 3. JESUCRISTO, CUMPLIMIENTO DE LA HISTORIA DE LA SALVACIÓN

<p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>	<p>*La persona transformada por el encuentro con Jesús</p>	<p>1. Reconocer y apreciar que el encuentro con Cristo cambia la forma de comprender el mundo, la historia, la realidad, las personas, etc</p> <p>2. Comprender que la pertenencia a Cristo conlleva una nueva forma de comportarse en la vida</p>	<p>CL, CD</p> <p>CL, CSC, CEC</p> <p>CL, CD, AA, SIEE</p>	<p>3.1.1 Busca y selecciona biografías de conversos</p> <p>3.1.2 Expresa juicios respetuosos sobre la novedad que el encuentro con Cristo ha introducido en la forma de entender el mundo, según las biografías seleccionadas</p> <p>3.2.1 Crea y comparte textos, videoclips, cortos para describir las consecuencias que en la vida de los cristianos ha supuesto el encuentro con Cristo</p>	
---	--	--	---	---	--

BLOQUE 4. PERMANENCIA DE JESUCRISTO EN LA HISTORIA: LA IGLESIA

<p>j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural</p> <p>n) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.</p>	<p>* La Iglesia, lugar de encuentro con Cristo. Experiencia de plenitud en el encuentro con Cristo</p> <p>*La experiencia de fe genera una cultura</p>	<p>valorar conciencia del vínculo indisoluble entre el encuentro con Cristo y la pertenencia a la Iglesia</p> <p>valorar críticamente la experiencia de plenitud que promete Cristo</p> <p>identificar en la cultura la riqueza y la belleza que genera la fe</p>	<p>CL, AA SIEE</p> <p>CL, CSC</p> <p>CL, AA, CEC</p> <p>CL, CSC, CEC</p>	<p>4.1.1 Busca, selecciona y presenta justificando la experiencia de una persona que ha encontrado a Cristo en la Iglesia</p> <p>4.2.1 Escucha testimonios de cristianos y debate con respeto acerca de la plenitud de vida que en ellos se expresarse</p> <p>4.3.1 Demuestra mediante ejemplos previamente seleccionados que la experiencia cristiana ha sido generadora de cultura a lo largo de la historia</p> <p>4.3.2 Defienda, de forma razonada, la influencia de la fe en el arte, el pensamiento, costumbres, la salud, la educación, etc</p>	
--	--	---	--	---	--