

ESQUEMA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

FUENTE: Anexo VII de la Instrucción conjunta 1/20022, de 23 de junio.

1. IDENTIFICACIÓN

CURSO	TÍTULO O TAREA	RELICAT GAMES
RELIGIÓN CATÓLICA 3º ESO	TEMPORALIZACIÓN	8 sesiones (2ª Evaluación)

2. JUSTIFICACIÓN

La Situación de Aprendizaje "**ReliCat Games**" es una actividad de aprendizaje dentro de la programación didáctica de la materia de Religión Católica de 3º ESO.

Las **ReliCat Games** son unas Olimpiadas de Religión Católica. Tiene la misma estructura y funcionamiento que las Olimpiadas de otras áreas que se desarrollan en nuestra comunidad, con la diferencia de una fase final por equipos. Está destinado al alumnado de Religión Católica de cualquier centro público o concertado. Partipan muchos centros educativos de toda la provincia de Málaga. Además se realiza a nivel nacional, por lo que cada año son más de diez mil alumnos/as los que participan en estas Olimpiadas.

Este evento es más que un acto académico, es una manifestación clara de la importancia que tiene esta materia para los jóvenes y sus familias. Es convivencia entre el profesorado y el alumnado de Religión. Con las ReliCat Games pretendemos también un ambiente sano en el que no hay contrincantes sino compañerismo y en el que la búsqueda del conocimiento no está reñida con la diversión.

Con esta SdA pretendemos animar a nuestro alumnado de 3º ESO a participar en estas VIII **ReliCat Games**.

El diseño de esta situación de aprendizaje se recoge en el Anexo VII de la instrucción conjunta 1/2022 de 23 de junio. La finalidad de esta situación de aprendizaje es contribuir al desarrollo de los siguientes objetivos:

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.

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.

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.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

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.

l) Aprender la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Todos estos objetivos están recogidos en el RD 217/2022 de 29 de marzo. En este RD se establecen también los principios pedagógicos de la etapa de Educación Secundaria que se incluyen en esta SdA.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Una vez que el alumnado haya trabajado en las diferentes fases de esta SdA, se podrán obtener diferentes productos finales, que serán: la celebración de la Competición Individual y por Grupos de la olimpiada ReliCat Games y la reproducción de todo el material en soporte digital para su divulgación a través de la web del centro y del canal Velevisa televisión, que en su programa semanal dedica un espacio a la divulgación de proyectos educativos de los centros del municipio. Este medio hará posible que el trabajo del alumnado tenga una proyección más allá de su propio entorno educativo .

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

-Competencia Específica 2: Valorar la condición relacional del ser humano, desarrollando destrezas y actitudes sociales orientadas a la justicia y a la mejora de la convivencia teniendo en cuenta el magisterio social de la Iglesia, para aprender a vivir con otros y contribuir a la fraternidad universal y la sostenibilidad del planeta.

-Competencia específica 4: Interpretar y admirar el patrimonio cultural en sus diferentes expresiones, reconociendo que son portadoras de identidades y sentido, apreciando cómo el cristianismo se ha encarnado en manifestaciones diversas, para desarrollar sentido de pertenencia, participar en la construcción de la convivencia y promover el diálogo intercultural en el marco de los derechos humanos.

MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
RELIGIÓN CATÓLICA Competencia específica 2	2.1. Asumir valores y actitudes de cuidado personal, de los otros, de la naturaleza y de los espacios comunes, favoreciendo actitudes de respeto, gratuidad, reconciliación, inclusión social y sostenibilidad.	REL 3. B.2. Principios y valores de la enseñanza social de la Iglesia y su aplicación en sociedades democráticas.
RELIGIÓN CATÓLICA Competencia específica 4	4.2. Desarrollar sentido de pertenencia a una tradición cultural, con expresiones sociales, artísticas, éticas y estéticas, valorando adecuadamente su contribución en su momento histórico, relacionándolas con contextos actuales y promoviendo su memoria como legado vivo.	REL 3. B.4. La vida de la Iglesia como generadora de identidad y cultura a lo largo de la historia: análisis de sus contribuciones a la construcción social, política y cultural.

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA

-Competencia específica 2: Se promoverán habilidades y actitudes de relación con otros, poniendo en práctica estrategias efectivas de reflexión y de comunicación, de ayuda mutua, de participación y de inclusión, orientadas a la mejora de la convivencia. Las dinámicas de los juegos de mesa desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación. Muestran también cómo resolver problemas, elaborar estrategias y toma de decisiones. A su vez enseñan a cumplir las normas de convivencia.

-Competencia específica 4: Se desarrollarán las destrezas y los procesos asociados a la búsqueda, selección y tratamiento de la información. Será el trabajo previo que el alumnado ha de acometer para adquirir los conocimientos que le hagan comprender y conocer desde todos los aspectos la tradición cultural de los Refranes, con sus expresiones sociales, artísticas, éticas y estéticas, valorando adecuadamente su contribución en su momento histórico, relacionándolas con contextos actuales y

promoviendo su memoria como legado vivo. Tras la búsqueda de la información, el alumnado tendrá que interpretarla, organizarla y clasificarla. En este proceso, la lectura comprensiva de la información y su tratamiento es lo que dará lugar a la fase inicial del producto final en el que el alumnado tendrá que presentar una síntesis de los aspectos requeridos.

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO / PERFIL DE SALIDA

- Descriptores operativos del Perfil de salida de la Competencia específica 2:

CCL2, CCL5, CP3, STEM5, CD3, CPSAA3, CC1, CC2, CC4, CE1.

- Descriptores operativos del Perfil de salida de la Competencia específica 4:

CCL4, CP3, CD2, CD3, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)
A1. Introducción y motivación (aula del grupo)	-El profesor/a comunicará al alumnado de 3º ESO que ha recibido la invitación para que el alumnado de Religión del IES Salvador Rueda participe en las VIII ReliCat Games. Explicará que como en curso anteriores, desde la Delegación Diocesana de Enseñanza, se promueve las VIII ReliCat Games, las Olimpiadas de Religión Católica en Málaga.
A2. Activación (aula del grupo)	-Planteamos a nuestro alumnado las metas y los retos a alcanzar con nuestra SdA. -Se harán equipos colaborativos de 4 alumnos/as con roles definidos. -Se explicará al alumnado en una Canva las bases para participar en las ReliCat Games. Recogiendo los siguientes criterios: I. ¿Quiénes pueden participar? .Las distintas categorías para poder participar. II. Las competiciones: <u>A.Competición Individual.</u> La prueba, es escrita y de carácter teórico. Consistirá en preguntas tipo test sobre la asignatura de Religión y Moral Católica.

- Un 70% de las preguntas serán similares a las publicadas en la página web de la delegación Diocesana de Enseñanza (<http://reca.diocesismalaga.es>) y a las remitidas a los centros educativos participantes.
- La duración de la prueba será de 1 hora.

En cada categoría, los 5 centros educativos que tengan una mejor calificación pasarán a la competición por Equipos. En caso de empate se realizará un sorteo.

B.Competición por Equipos. La participación en cada categoría será por equipos. Cada equipo estará formado por los miembros de un mismo centro educativo para la categoría. (entre 3 y 8 miembros) participando en cada prueba 3 alumnos/as de dicho equipo.

- Cada equipo responderá, verbalmente o por escrito a diferentes pruebas tipo:
 - Responde cuando puedas: Escribir la contestación en la pizarra antes que los otros equipos.
 - Tabú: Un miembro del equipo intentará que los otros dos adivinen la palabra oculta pero sin utilizar las palabras prohibidas.
 - Gestos: Un miembro del equipo explica un término mediante gestos a los otros dos compañeros.
 - Busca la cita: Buscar en la Biblia y responder a una pregunta en la pizarra antes que los otros equipos.

- El equipo podrá cambiar alguno/os de sus miembros participantes en cada prueba de equipos, teniendo que permanecer en la siguiente prueba a realizar al menos un miembro del equipo que estaba ya participando. Por lo tanto, de una prueba a otra se podrá sustituir a dos miembros como máximo, a uno o a ninguno. Los centros, qué por sus circunstancias, presenten en su equipo para la categoría solo tres miembros, estos realizarán todas las pruebas.

III. Inscripción.

La inscripción es gratuita. La fecha para la inscripción de los centros participantes será hasta el mes de diciembre de 2024. Enviando la ficha de inscripción ([Anexo I](#)) debidamente cumplimentada a la siguiente dirección de:

relicatgames.malaga@gmail.com

	IV. Fechas y celebración de las pruebas.(Se les informará a las familias y al alumnado) V. Premios.(Patrocinados por distintas editoriales) -El docente explicará al alumnado los objetivos, los recursos digitales y la evaluación de los aprendizajes adquiridos. Se subirá toda la información al Google classroom del grupo. - El alumnado tendrá un papel activo y dinámico en su proceso de aprendizaje.
A3. Exploración y A4. Estructuración (aula del grupo)	-El alumnado trabajará en equipos colaborativos y realizarán reflexiones y estudio individual sobre las posibles preguntas. - https://reca.diocesismalaga.es/wp/preguntas-categoria-c-3o-y-4o-eso/ -El profesor/a promoverá dinámicas en clase preparatorias para la competición individual y por equipos.
A5. Aplicación y Conclusión	-Reproducción de todo el material en soporte digital para su divulgación a través de la web del centro.

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

1.-MEDIDAS GENERALES:

-Se establecerán grupos de trabajo de alumnos heterogéneos y con grado de afinidad. Dado que la mayoría del alumnado ya se conoce entre sí del curso pasado, no se prevén problemas de agrupamientos.

-Se organizarán los espacios para que los grupos puedan comunicarse entre ellos en el caso de que los alumnos con mayores dificultades no reciban toda la atención por parte de los integrantes de sus grupos.

2.-MEDIDAS ESPECÍFICAS:

-Para el alumnado que presente dificultades se adoptarán medidas individualizadas con material de apoyo y con agrupamientos flexibles en los que el trabajo cooperativo sea la herramienta que facilite su inclusión.

-El alumnado que presente un alto nivel de desempeño en las competencias a trabajar será el que se

encargue de las tareas más complejas.

Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA

PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA					
Representación	Proporcionar opciones para la percepción (1) Usar diferentes formatos para presentar la información.	Proporcionar opciones para el lenguaje (2) Información donde se resalta y explica en diferentes formatos el vocabulario específico.	Proporcionar opciones para la comprensión (3) Información en diferentes formatos relativa a los aspectos claves trabajados en el aula.			
Motivación o compromiso	Proporcionar opciones para captar el interés (7) Proporcionar ejemplos de la vida cotidiana en la que se utilice el producto final. Agrupar con alumnado experto en base a la temática por la que sientan interés.	Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia (8) Que el producto final proporcione premios o recompensas sociales, emocionales o académicas. Permitir al alumnado participar en la elección del producto final. Proporcionar momentos para la escucha activa de sus inquietudes.	Proporcionar opciones para la autorregulación (9) A partir de las actividades incluidas en el desarrollo, estableciendo un punto de partida a partir del cual proponer acciones de mejora.			

I.E.S. SALVADOR RUEDA

Acción y expresión	Proporcionar opciones para la interacción física (4) Aumentar tiempos de ejecución de tareas. Proporcionar alternativas para las interacciones físicas con los materiales.	Proporcionar opciones para la expresión y comunicación (5) Difusión y comunicación de los contenidos a través de diferentes formatos y vías.	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (6) Diferentes opciones de formato para desarrollar el producto final. Secuenciar en plazos concretos las tareas.			
---------------------------	--	--	---	--	--	--

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN	RÚBRICAS				
		INSUFICIENTE (IN) Del 1 al 4	SUFICIENTE (SU) Entre 5 y 6	BIEN (BI) Entre 6 y 7	NOTABLE (NT) Entre 7 y 8	SOBRESALIENTE (SB) Entre 9 y 10
2.1. Asumir valores y actitudes de cuidado personal, de los otros, de la naturaleza y de los espacios comunes, favoreciendo actitudes de respeto, gratuidad, reconciliación, inclusión social y sostenibilidad.	Portafolio Debates Guía de observación directa	Apenas trabajan y no muestran interés y muy poca interacción, conversación muy breve. Algunos están distraídos o desinteresados.	Trabajan, pero sin organización y la responsabilidad es compartida por la mitad de los integrantes del equipo.	La responsabilidad es compartida por la mitad de los integrantes del equipo alguna habilidad para interactuar. Se escucha con atención alguna evidencia de discusión o planteamiento de alternativas.	La mayor parte de los miembros del equipo comparten la responsabilidad en las tareas y escuchan los comentarios, sugerencias y opiniones de otros pero no los usan para mejorar su trabajo.	Todos los miembros del equipo comparten por igual la responsabilidad sobre las tareas y se respetan y animan entre todos para mejorar el ambiente de trabajo, haciendo propuestas para que el trabajo y los resultados mejoren.
4.2. Desarrollar sentido de pertenencia a	Lista de cotejo	No desarrollan sentido de pertenencia a	Alguna vez desarrollan sentido de	Desarrollan con necesidad de ayuda sentido	Desarrollan aunque no siempre sentido	Desarrollan sentido de pertenencia a una tradición cultural,

I.E.S. SALVADOR RUEDA

una tradición cultural, con expresiones sociales, artísticas, éticas y estéticas, valorando adecuadamente su contribución en su momento histórico, relacionándolas con contextos actuales y promoviendo su memoria como legado vivo.	Guía de observación directa	una tradición cultural, con expresiones sociales, artísticas, éticas y estéticas, valorando adecuadamente su contribución en su momento histórico, relacionándolas con contextos actuales y promoviendo su memoria como legado vivo.	pertenencia a una tradición cultural, con expresiones sociales, artísticas, éticas y estéticas, valorando adecuadamente su contribución en su momento histórico, relacionándolas con contextos actuales y promoviendo su memoria como legado vivo.	de pertenencia a una tradición cultural, con expresiones sociales, artísticas, éticas y estéticas, valorando adecuadamente su contribución en su momento histórico, relacionándolas con contextos actuales y promoviendo su memoria como legado vivo.	de pertenencia a una tradición cultural, con expresiones sociales, artísticas, éticas y estéticas, valorando adecuadamente su contribución en su momento histórico, relacionándolas con contextos actuales y promoviendo su memoria como legado vivo.	con expresiones sociales, artísticas, éticas y estéticas, valorando adecuadamente su contribución en su momento histórico, relacionándolas con contextos actuales y promoviendo su memoria como legado vivo.
--	-----------------------------	--	--	---	---	--

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

Tanto a lo largo del proceso de ejecución de las actividades recogidas en esta SdA como del producto final obtenido, el docente realizará una valoración individualizada de las medidas aplicadas al alumnado, atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje, destrezas y motivación. A la finalización de cada actividad se realizará un seguimiento de lo observado en cuanto a lo siguiente:

- Grado de satisfacción del alumnado con el planteamiento de las actividades (interés).
- Porcentaje de las respuestas adaptadas que han sido correctamente realizadas (comprensión).
- Nivel de variedad en los formatos de entrega de las diferentes actividades (expresión y comunicación).

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL

Se estudiarán las calificaciones de los criterios de evaluación asociados a las diferentes competencias específicas. Con respecto a las competencias clave, primará el desarrollo de las competencias: CL, CPSAA, CD, CC y CEC. Su evaluación será estimada al igual que las competencias específicas.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	Instrumento
Motivación del alumnado hacia la SdA e implicación en la misma.	-Observación directa de los hábitos de trabajo del alumnado en el aula. -Control sobre la continuidad y esfuerzo en el trabajo.
Utilidad de los recursos implementados.	-Uso responsable del trabajo de clase con las TICs. -Presentaciones PowerPoint, Canva, Genially... -Exposiciones orales.
Utilidad de las actividades planteadas y metodologías planteadas.	-Cuestionario de autoevaluación y coevaluación