

otras disciplinas. Se exigirá la búsqueda y análisis de la información, así como la síntesis de la información y su transmisión de forma correcta. En este sentido, es una materia muy proclive y que necesita vivirla fuera del aula, desarrollando actividades de visitas para conocer y explicar el patrimonio local y el que se encuentra en lugares más cercanos, fomentando así el mayor protagonismo del alumnado en su propio aprendizaje.

Los recursos y los materiales elegidos deberán ser diversos, interactivos, accesibles a nivel tanto de contenidos como de soporte. Se adaptarán a los distintos niveles, estilos y ritmos de aprendizaje de los aprendices.

Se potenciará la utilización de materiales multimedia, de Internet y de las redes sociales, así como las aplicaciones informáticas y digitales que familiarizan a los alumnos con medios y técnicas de trabajo y de comunicación que han de convertirse en habituales. Esto mejorará las habilidades para las explicaciones y exposiciones orales y el uso del debate como recurso para gestionar la información y las habilidades comunicativas.

Desarrollarán conceptos y procedimientos propios del trabajo del historiador como un vocabulario científico de las disciplinas históricas.

El profesorado deberá trabajar más como un guía, lo que implica un alumnado activo, autónomo y responsable de su propio aprendizaje y de la evaluación. De esta forma el estudiante se sentirá participe de todo el proceso y se potenciarán los aprendizajes significativos.

El aprendizaje de contenidos conceptuales y procedimentales se hará a través de metodologías de activas, como el trabajo por proyectos, la clase al revés o el estudio de casos que presenten a los alumnos conocimientos ya elaborados seguidos de tareas o situaciones-problema que el alumno debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores. Se partirá siempre de los conocimientos previos del alumnado, despertando su interés y curiosidad.

Será objetivo principal generar un ambiente propicio en el aula, por lo que sería muy beneficioso aplicar metodologías que fomenten la inteligencia emocional a través de la atención plena. Esta nos permitirá un aprendizaje con rigor científico, pero exenta de juicios y etiquetas.

Finalmente, la evaluación se convierte en un pivote fundamental de las estrategias metodológicas ya que tienen que ir en consonancia con el proceso formativo y no estar separada del mismo, porque se aprende evaluando y se evalúa aprendiendo. Por este motivo, la evaluación debe ser formativa, que valore no tanto un momento concreto del proceso de aprendizaje del alumnado sino el proceso completo y en la que se tengan en cuenta diversos instrumentos y herramientas de evaluación (rúbricas, portfolios, diarios de aprendizaje, autoevaluaciones, coevaluaciones, productos finales, mapas conceptuales, mapas temáticos, pruebas escritas no sólo memorísticas sino que demuestren la madurez del alumnado, etc.) y que sirva como diagnóstico del rendimiento del alumnado. Una evaluación que aporte una retroalimentación continua, para que el alumnado pueda tomar las decisiones necesarias para seguir aprendiendo.

Contenidos y criterios de evaluación

Patrimonio Cultural y Artístico de Andalucía. 1.º Bachillerato

Bloque1: Concepto de Patrimonio.

Definición. Tipos de patrimonio: natural, urbano, industrial y patrimonio histórico-artístico. Patrimonio histórico-artístico: patrimonio inmueble: conjunto histórico, monumento, jardín histórico, sitio histórico, zona arqueológica y lugar de interés etnológico. Patrimonio mueble. Patrimonio arqueológico. Patrimonio documental y bibliográfico. Patrimonio etnográfico. Bienes culturales. Riqueza y variedad patrimonial de Andalucía.

Criterios de evaluación

1. Distinguir los distintos tipos Patrimonio y de Bienes Patrimoniales analizando y explicando algunos ejemplos más significativos. CSC, CEC.

Bloque 2. Culturas históricas de Andalucía.

Pueblos prehistóricos y prerromanos: colonizaciones, mundo tartésico e ibérico, megalitismo. Aportaciones romana y paleocristiana: grandes conjuntos monumentales de influencia romana, urbanismo, influencias posteriores y testimonios paleocristianos. Al-Andalus: grandes conjuntos monumentales de influencia musulmana e influencias posteriores. Manifestaciones populares. Andalucía cristiana: arquitectura militar y religiosa, la influencia mudéjar. Renacimiento y Barroco: Palacios y catedrales. Neoclasicismo. La creación de patrimonio. Patrimonio y desarrollo urbano: modelos de desarrollo urbano, cambios urbanos y destrucción del patrimonio durante el siglo XIX y XX, la especulación como causa de destrucción del patrimonio.

Criterios de evaluación

1. Analizar los grandes conjuntos monumentales y las principales manifestaciones artísticas de Andalucía identificando las características más destacadas que permiten su clasificación en un determinado estilo artístico. CEC.

2. Valorar la diversidad de corrientes o modelos estéticos que pueden desarrollarse en una misma época. CEC.

3. Situar en el espacio y en el tiempo las principales manifestaciones artísticas andaluzas y relacionarlas con el contexto en el que se desarrollan. CSC, CEC.

4. Tomar decisiones de desarrollo del trabajo individual, grupal o colaborativo para conseguir producciones de calidad. CAA, SIEP.

5. Utilizar la terminología específica del arte y del estudio del patrimonio en las exposiciones orales y escritas. CEC.

6. Realizar actividades de explicación y difusión del patrimonio. CL, CD, SIEP.

Bloque 3: Patrimonio Cultural Andaluz.

Conjuntos arqueológicos de Andalucía, lugares históricos y monumentos. Patrimonio etnográfico: fiestas y costumbre andaluzas. Patrimonio documental y bibliográfico: importancia y fuentes. El flamenco como patrimonio: influencia de la cultura gitana y tipos de cante. Arqueología industrial: grandes núcleos industriales históricos de Andalucía.

Criterios de evaluación

1. Analizar los grandes conjuntos monumentales y las principales manifestaciones artísticas de Andalucía identificando las características más destacadas que permiten su clasificación en un determinado estilo artístico. CEC.

2. Valorar la diversidad de corrientes o modelos estéticos que pueden desarrollarse en una misma época. CEC.

3. Situar en el espacio y en el tiempo las principales manifestaciones artísticas andaluzas y relacionarlas con el contexto en el que se desarrollan. CSC, CEC.

4. Tomar decisiones de desarrollo del trabajo individual, grupal o colaborativo para conseguir producciones de calidad. CAA, SIEP.

5. Utilizar la terminología específica del arte y del estudio del patrimonio en las exposiciones orales y escritas. CEC.

6. Realizar actividades de explicación y difusión del patrimonio. CL, CD, SIEP.

Bloque 4: Protección y fomento del patrimonio.

Legislación autonómica. Medidas de recuperación y rehabilitación. El Patrimonio como recurso. Gestión del Patrimonio. Turismo cultural, artesanía e industrias tradicionales. Rutas culturales.

Criterios de evaluación

1. Conocer la legislación específica sobre Patrimonio. CSC.

2. Valorar la conservación y el fomento de los bienes patrimoniales y difundir su importancia. CSC, CEC.

3. Analizar el grado de deterioro de alguno de los bienes valorando críticamente las causas que han determinado su estado en la actualidad y aportando posibles soluciones. CSC, SIEP, CEC.

4. Realizar actividades de explicación y difusión del patrimonio. CL, CD, SIEP.

PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN

La materia de Programación y Computación es una materia de libre configuración autonómica que se oferta en el segundo curso de Bachillerato. Las Ciencias de la Computación son la disciplina dedicada al estudio, diseño y construcción de programas y sistemas informáticos, sus principios y prácticas, aplicaciones y el impacto que éstas tienen en nuestra sociedad. Se trata de una materia con un cuerpo de conocimiento bien establecido, que incluye un marco de trabajo centrado en la resolución de problemas y en la creación de conocimiento. Por otro lado, la Programación, su elemento más representativo, es considerada por la Comisión Europea la competencia del siglo XXI, una nueva forma de alfabetización, fundamental para la comprensión de la Sociedad del Conocimiento.

Las Ciencias de la Computación no se circunscriben al ámbito informático, a día de hoy, tienen un enorme impacto en todas las disciplinas: ya sea biología, química, física, ingeniería, economía o geografía. A modo de ejemplo, en las ciencias de la salud, la computación permite que se investigue sobre una enorme cantidad de datos médicos de múltiples fuentes y que se puedan tomar decisiones correctas, en el momento adecuado, para salvar vidas.

Aunque el software es intangible, se trata de una de las creaciones más complejas de la humanidad, y las personas que profundicen en este conocimiento estarán mejor preparadas para integrarse activamente en un mundo en continuo proceso de transformación, en el cual la computación es motor de cambio.

La Programación y Computación, y, las Tecnologías de la Información y Comunicación son materias complementarias, mientras la primera enseña al alumnado a ser creador de aplicaciones informáticas, la segunda tiene como objetivo enseñar el uso productivo y creativo de las mismas. Hay que señalar, además, que