

## **PROPUESTA DIDÁCTICA: BREAKOUT EDU** **LAS GRANDES RELIGIONES DEL MUNDO**

Perdonad la tardanza pero esta vez me he pasado las vacaciones enteras y todavía no estoy bien del todo. Mi actividad interactiva que les propongo esta vez la realicé durante la pandemia con Genially y por probar cómo se hacía esto de los Breakouts Edu y el Escape Room, había escuchado hablar de los Escape Room pero no tenía ni idea, decidí crear un Breakout Edu a partir de una plantilla de Genially, cuando la veáis sabréis enseguida de cuál se trata. Pensando pensando sobre qué podía hacer relacionado con la religión, y la temática escogida fueron las grandes religiones del mundo, las 5 principales ya que da mucho juego. Es bastante básico y genérico y pienso que es asequible para todo el mundo y todos los niveles de aprendizaje, incluso pienso que algunos de cursos superiores de primaria se podría hacer. Se trata de viajar por el mundo haciendo una serie de misiones en forma de itinerario seguido de misiones en cada lugar de la misión por los lugares donde se encuentran las grandes religiones del mundo, los alumnos podrán elegir dónde quieren ir de los 5 lugares donde son originarios estas religiones y seguro que no todos seguían el orden que pone. Recorriendo los 5 destinos diferentes obtendrán un código final para después poder encontrar el código final en la caja fuerte. Tendréis que pasar por cada destino-misión diferente para obtener el código final de la caja fuerte. Este juego de gamificación o de ludificación lo cree para reforzar los aprendizajes que el alumnado había hecho durante el curso de las grandes religiones, con tal que el alumnado pueda repasar lo que ha ido aprendiendo a lo largo de este. Se llama: **Breakout Las grandes religiones del mundo**.



Descripción: Breakout Edu como actividad interactiva de gamificación o ludificación para asentar conocimientos y aprendizajes se debe ir a las misiones de los diferentes destinos y contestar las diferentes preguntas sobre las religiones hasta que llegar al final, a cada destino al superarlo sale un

# María Bolós Pastor

código que pueden ser números o letras, en este caso todo son números, deberéis apuntároslos para al final ponerlo en el código final de la caja fuerte que lo pide y acabar el Breakout Edu (mi recomendación es hacerlo o jugar primero vosotros como profesores para ver si sus vuestros alumnos serán capaces de realizarlo, habréis de tener un lápiz y una hoja para apuntaros las letras o números que necesitaréis para el código final, podría durar una sesión o medio dependiendo del ritmo de los alumnos o acabar en media hora, dependiendo de ellos).

Edad: 12 a 16 años Secundaria (3r de ESO, yo lo hago en este curso, pero también se podría hacer en toda la ESO o cuando hagáis o habléis de las grandes religiones del mundo).

Propuesta didáctica: Dentro del currículum y formando parte del hecho religioso y las grandes religiones. La idea es que el alumnado refuerce los aprendizajes adquiridos y vayan pasando para las misiones de los diferentes destinos donde van surgir las grandes religiones y contestar a las preguntas generales sobre ellas que se hace obtener al final de cada uno un código que se habrán de apuntar con tal que el fin cuando lleguen a la caja fuerte poder poner este código y finalizarlo. Creo que es mejor hacer grupos cooperativos de 3 ó 4 alumnos ya que por norma general tenemos pocos alumnos, pero también se podría hacer por parejas o individual.

Y no olvidemos que ahora como la nueva ley de educación LOMLOE, hemos de añadir también a nuestro currículum estos contenidos:

La ODS que podemos usar por en este caso es la ODS 4. Educación de calidad.

El Vector: me quedo con la Universalidad del currículum. Porque pienso que nuestra asignatura también es parte de la formación del alumnado aunque no se valore ni sea tan importante como las otras y creo que complementa en muchos aspectos diferentes asignaturas las ciencias sociales, cultura y valores o como ahora se llama aquí: actividades físicas y culturales en nuestro caso y precisamente la competencia espiritual y trascendental considero que también las deberíamos de tenerla todo el alumnado, al menos darles la oportunidad de conocerlas.

Las competencias específicas que se trabajan son:

## **Dimensión trascendental y espiritual:**

Competencia 1. Tomar conciencia de la identidad individual y colectiva del ser humano.

Competencia 3. Situar de manera racional y experiencial la respuesta a las preguntas del misterio de la trascendencia y de la inmanencia.

## **Dimensión interpersonal:**

Competencia 4. Identificar y potenciar la conciencia de la libertad personal y el respeto activo a las ideas, creencias y culturas de los otros.

Competencia 5. Reconocer y apreciar la propia interioridad, la experiencia espiritual y religiosa, presente en todas las culturas y sociedades, comprendiendo la experiencia de personajes relevantes y valorando las posibilidades de lo religioso, para discernir posibles respuestas a las preguntas sobre el sentido de la vida, y favorecer el respeto entre las diferentes tradiciones religiosas.

# María Bolós Pastor

Competencia 6. Conocer el mensaje de amor de Dios para la humanidad cómo fundamento de la paz, la convivencia y la concordia.

## **Dimensión ética y moral:**

Competencia 8. Desarrollar habilidades para preservar y respetar la Creación y la dignidad humana

Competencia 9. Entender el sentido y la finalidad de la acción humana explicitados en el magisterio de la Iglesia.

## **Dimensión social y cultural:**

Competencia 10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia del país, y la propia del alumnado.

Competencia 11. Identificar la presencia social y cultural de las diferentes tradiciones religiosas, tanto desde la perspectiva actual cómo de la perspectiva histórica.

Competencia 12. Interpretar y valorar con respeto y sentido crítico las diversas manifestaciones artísticas religiosas.

Competencias transversales:

## **Competencia digital:**

Competencia 6. Organizar y utilizar un entorno personal de trabajo y aprendizaje con herramientas digitales para desarrollarse en la sociedad del conocimiento.

Competencia 8. Realizar actividades en grupo utilizando herramientas y entornos virtuales de trabajo colaborativo.

Los criterios de evaluación son:

1.1 Describir y aceptar las características y dimensiones fundamentales de la identidad personal, analizando relatos bíblicos, así como otras biografías significativas.

3.1 Generar actitudes de justicia y solidaridad, respetando la diversidad y tomando conciencia de la responsabilidad compartida.

4.1 Situar e interpretar las expresiones culturales y sus lenguajes en sus contextos históricos, apreciando su contribución a la identidad personal y social y a los Derechos Humanos, facilitando la convivencia y el diálogo intercultural.

4.2. Razonar como el dogma de las grandes religiones se ha hecho cultura, y/o interpretando al patrimonio literario, artístico y cultural de su contexto.

5.1 Valorar la experiencia espiritual y religiosa como dimensión humana y social propia de todos los pueblos y culturas, conociendo la especificidad de la espiritualidad judeocristiana y de otras religiones.

5.2 Valorar las creencias, los ritos y los símbolos de las principales religiones teniendo elementos de juicio personal que favorecen el diálogo interreligioso respetando las diferentes religiones y tradiciones religiosas.

6.1 Identificar al fundador de las diferentes religiones, y sus libros sagrados, valorando sus aportaciones a la vida de las personas y las sociedades.

3.1 Cooperar activamente en proyectos de cuidado y responsabilidad hacía al bien común, inspirados en la perspectiva cristiana, participando en acciones de mejora del entorno.

4.1 Respetar la diversidad cultural, expresando y aportando creativamente las experiencias propias, respetando las diferencias entre personas y comunidades.

4.2. Desarrollar el sentido de pertenencia a una tradición cultural, con expresiones sociales, artísticas, éticas y estéticas, valorando adecuadamente

# María Bolós Pastor

su contribución en su momento histórico, relacionándolas con contextos actuales y promoviendo su memoria como legado vivo.

5.1. Formular posibles respuestas a las preguntas de sentido, conocimiento y valorando las aportaciones de las tradiciones religiosas.

5.2 Favorecer la convivencia social en contextos plurales, respetando las opciones personales y generando espacios de diálogo y encuentro.

6.2 Poner en diálogo el saber religioso con otras disciplinas, tradiciones culturales, paradigmas científicos y otras cosmovisiones, y respetando la pluralidad.

Y finalmente los saberes básicos que se trabajan son:

- La pluralidad cultural, social y religiosa. Convivencia y solidaridad.
- El sentido de la vida. Las preguntas existenciales del ser humano.
- Las tradiciones religiosas presentes en Cataluña y España (probablemente cada CCAA ponga su comunidad, en nuestro currículum pone Cataluña sólo). La Iglesia católica y las demás confesiones religiosas.
- Las grandes tradiciones religiosas de nuestro mundo. La Biblia y el resto de textos sagrados de las grandes religiones y sus cosmovisiones.
- Figuras históricas de las grandes religiones del mundo comprometidas con el bien común: saber y conocer quiénes fueron los personajes: Jesucristo, Buda (Siddhartha Gautama), Muhammad (Mahoma), Moisés, Abraham (biografía, viajes, cómo eran, sitios donde estuvieron),...
- Jesús de Nazaret. Su paso por la historia de la humanidad. La resurrección.
- Las cosmovisiones de las diferentes tradiciones religiosas. La Biblia y el resto de textos sagrados de las grandes religiones y sus cosmovisiones.
- El diálogo interreligioso, ecuménico y cultural.
- La presencia de la religión en las relaciones sociales.
- La dimensión personal de la experiencia religiosa. La libertad humana.
- La dimensión social de la experiencia religiosa. La vida en comunidad.
- El respeto a la persona, a la cultura de la vida y a la paz. Las tradiciones religiosas y las sectas.
- Las tradiciones religiosas delante los nuevos retos de nuestro mundo.
- Las raíces judeocristianas de nuestra sociedad. La presencia histórica de las diferentes tradiciones religiosas en Cataluña y España (probablemente cada CCAA ponga su comunidad, en nuestro currículum pone Cataluña sólo).
- La valoración positiva de la Iglesia hacia la diversidad religiosa y sus expresiones.
- La cosmovisión judeocristiana de nuestro contexto social y cultural.
- Las festividades cristianas y del resto de las grandes religiones. Sus raíces y las diferentes maneras de vivirlas en una sociedad plural.
- Los movimientos de la Iglesia Católica y de las otras confesiones religiosas presentes en la vida social de Catalunya y España (probablemente cada CCAA ponga su comunidad, en nuestro currículum pone Cataluña sólo).
- Estrategias de comunicación en diferentes lenguajes de las propias ideas, creencias y experiencias en contextos interculturales.
- Razonabilidad de la fe, desarrollo integral de la persona y fomento del bien común.

# María Bolós Pastor

- Actitudes y destrezas de diálogo ecuménico e interreligioso con pleno respeto a las convicciones propias y las de los otros.
- El compromiso de las religiones en la construcción de la paz y la superación de la violencia y los fundamentalismos.
- Respeto delante de la belleza de las diversas manifestaciones culturales y religiosas como elemento de pertenencia y tradición cultural.
- Apreciar el arte de las diferentes religiones.
- Estrategias de análisis de obras de contenido religioso en diferentes lenguajes, valorando la aportación del cristianismo a la cultura así como el resto de las grandes religiones.
- La presencia de la religiosidad a las manifestaciones pictóricas, escultóricas y arquitectónicas. Las artes menores.
- La presencia de la religiosidad en las manifestaciones literarias, musicales y cinematográficas.
- La simbología religiosa.

Materia: Religión (pensada sólo para mi materia, y otras materias que también podrían participar más afines) otras materias que se podrían incluir: lengua, ciencias sociales, cultura y valores (aquí le van cambiando el nombre, ignoro que se hace en cada CCAA, aquí se llama ahora: Actividades físicas y culturales), visual y plástica o arte.

El por qué del tema elegido es que necesitaba alguna actividad interactiva de gamificación del hecho religioso y las grandes religiones. Permitiendo al alumnado hacer un recorrido por los lugares originarios de las grandes religiones que hoy en día se pueden visitar, así como conocer arquitectura y arte religioso de las grandes religiones del mundo. Permitirá pues a los alumnos aprender y repasar lo que hemos hecho en clase, así como reforzar lo aprendido, e incluso para algunos ampliarlo. La idea era hacer un Breakout Edu con Genially, quería probar como iba ya que hasta entonces no había hecho ninguno y para ver cómo era con sus actividades y códigos, y para reforzar lo aprendido tanto en clase como a lo largo del curso. Lo testeé con un grupo de profesorado de la *Plataforma de Docents de Religió de Catalunya* (Plataforma de Docentes de Religión de Cataluña) surgido a raíz de la pandemia con muchos interrogantes y dudas que nos fueron surgiendo en este tiempo sobre nuestra materia principalmente compartiendo experiencias, vivencias y miedos, una de las profesoras lo hizo en clase enseguida y me comentó que fue muy bien y que en media hora ya tenían algunos hecho el Breakout, y por suerte tenía preparada otra actividad por si acaso. Le gustó mucho, me dijo que fue todo un éxito y todos los alumnos aprendieron y reforzaron sus conocimientos con este juego. Pienso que aprender jugando también es muy apropiado para nuestro alumnado y más en nuestra materia que es la gran olvidada y no deseada, porque no hacer que nuestros alumnos quieran jugar y aprender cómo lo hacen en otras asignaturas como lenguas y otras materias, debemos ponernos al día y formarnos, y hoy en día tenemos muchas facilidades y se pueden hacer cursos virtuales pudiendo ir a nuestro ritmo y de lo que queramos. Esta es una nova metodología que podemos empezar a implantar en nuestras clases, no siempre pero de tanto en tanto, cambia la clase, consiguiendo hacer una clase más dinámica y al alumnado le gusta hacer cosas nuevas, y no debemos tener miedo hacerlo nosotros, a veces la tecnología nos supera pero hemos de ser capaces de intentarlo, al menos y

# María Bolós Pastor

probar con nuestros alumnos a ver si funciona por eso debemos aplicarlo en clase y ver y comprobar si nuestro esfuerzo y trabajo ha valido la pena, y normalmente les encanta hacer cosas interactivas.

Cómo jugar:



Iniciaremos el juego escondiendo en clase un sobre blanco con símbolos de las grandes religiones del mundo dibujadas (cómo vemos en la imagen de arriba), si no se os da bien pintar los podéis imprimir, el alumnado deberá buscar por la clase y adentro encontraran un papel con la web del juego que deberán introducir para poder realizar el **Breakout Edu Las grandes religiones del mundo** (si tenéis plataforma como Classroom o Moodle o similar colgado allí dado que no siempre copian bien las direcciones web y no pueden acceder). Hay 1 introducción, misión y personajes que deberéis leer. Después tenemos el mapa del mundo donde hemos de elegir nuestro destino y realizar las diferentes misiones donde están las grandes religiones del mundo. Deberéis tener a mano una hoja y un lápiz o un bolígrafo para apuntar el código que sale al final de cada misión dado que al final en la caja fuerte se nos pide el código que serán numéricos o letras que deberéis poner en el mismo orden de las misiones del 1 al 5 para poder finalizar el Breakout.

Yo diría que con una sesión o media tendréis suficiente en función de la rapidez, habilidades y agilidad que tenga el alumnado para contestar las preguntas, ya sabemos que cada alumno lleva un ritmo diferente de aprendizaje. Inicialmente está pensado para una sesión pero podría ser perfectamente sólo media perfectamente. En este caso yo crearía o buscaría para hacer un dominó con los símbolos de las grandes religiones o hacerles crear y hacer un memory con los símbolos de las grandes religiones y después jugar, y las que más os gusten plastificarlo y así ya lo tenéis para poder jugar algún otro día o curso. O jugar en el caso que os sobre tiempo podríais hacer un colgante o un azulejo de barro del que se seca rápido con símbolos de las grandes religiones, el que quieran y después barnizarlos (y así todos tendrán el recuerdo de este juego para ellos mismos). Promoviendo estrategias de observación, investigación, gamificación, trabajo en grupo cooperativo y

# María Bolós Pastor

manipulación, permitiendo adquirir habilidades y competencias adecuadas para ellos.

Autor: María Bolós Pastor creado con Genially el 2021. Enlace:

<https://view.genial.ly/65c8184f734a5a00144ad6c7/interactive-content-breakout-las-grandes-religiones-del-mundo>

Una frase: “estar al día con las nuevas metodologías e innovación que surgen”. Las nuevas metodologías las tuvimos que hacer presentes en nuestras clases, no se pueden implantar todas pero ir introduciendo algunas y ver cómo funciona, en este caso se trata de un juego interactivo que permite también poner a prueba el ABJL (aprendizaje basado en juegos y ludificación) donde podemos usar los juegos para aprender. Es difícil y no podemos estar al día en todo porque cada día salen cosas nuevas y es imposible hacerlo todo, pero se intenta, y considero que todos debemos hacer el esfuerzo, e ir introduciéndolas en nuestras clases y ver cómo funcionan, hemos de seguir adelante, y si ahora toca metodologías, tecnología e innovación, pues adelante.

María Bolós Pastor

Profesora de Religión de secundaria hace 18 años de ESO y Bachillerato, actualmente en Martorell y Viladecans, Barcelona. Diplomada en Ciencias Religiosas en el ISCREB de Barcelona. Licenciada en Filosofía en l'UB, Universidad de Barcelona y Humanidades en la Universidad Ramón Llull de Barcelona. Posgrados en Religiones y Diálogo I y II. Y finalmente, Diploma de especialización universitaria en gestión del patrimonio cultural eclesiástico.