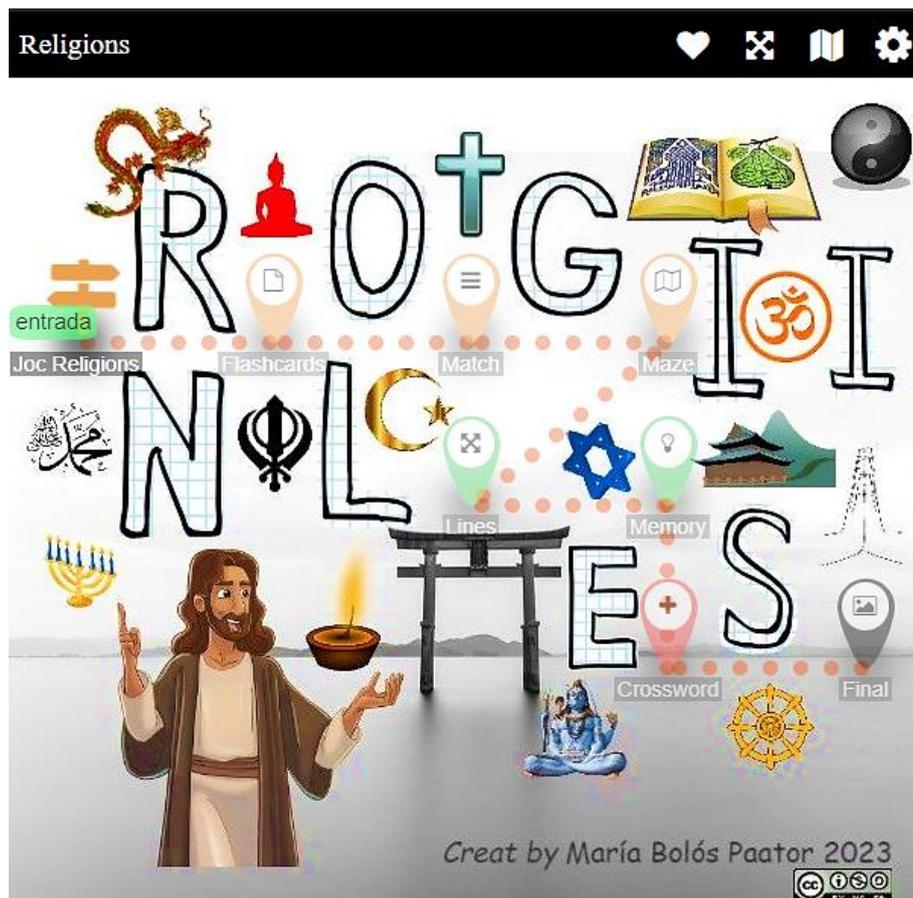


PROPUESTA DIDÁCTICA: DECKTOYS **RELIGIONES**

Perdonad la tardanza pero todavía estoy de baja me rompí la muñeca hacer ya 2 meses y aún estoy recuperándome. La actividad interactiva que os propongo esta vez la realicé durante un curso este verano con la herramienta DeckToys que permite hacer itinerarios de gamificados y por probar cómo se hacía y ver si lo conseguía, no había escuchado hablar de esta herramienta no tenía ni idea que existía, me suena PearlDeck para hacer presentaciones interactivas pero DeckToys no, y decidí crear uno a ver qué tal se me daba partir de una plantilla de DeckToys, este ya incluye la IA, gratuitas sólo se pueden crear 3. 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 los cursos superiores de primaria se podría hacer. Se trata de seguir un itinerario gamificado hasta llegar al final, se deberán superar diferentes juegos para poder pasar al siguiente hasta llegar al final, en esta ocasión no he puesto ningún código ni código final. 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: **Religiones (Joc de les Religions)** está hecho en catalán aunque el título este en castellano en la plantilla de inicio.



Descripción: Juego **Religiones** como actividad interactiva de gamificación o ludificación siguiendo un itinerario gamificado para asentar conocimientos y aprendizajes se deben realizar las diferentes actividades interactivas sobre las religiones siguiendo el itinerario marcado hasta llegar al final (mi recomendación es hacerlo o jugar primero vosotros como profesores para ver si vuestros alumnos serán capaces de realizarlo, recomiendo tener un lápiz y una hoja por si acaso, podría durar una sesión o media dependiendo del ritmo de los alumnos o acabar en media hora, dependiendo de ellos).

Edad: 12 a 16 años Secundaria (3º de la 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 por el itinerario gamificado trazado realizando las diferentes actividades interactivas hasta llegar al final 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 tener 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.

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 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 frente a 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.
- 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).

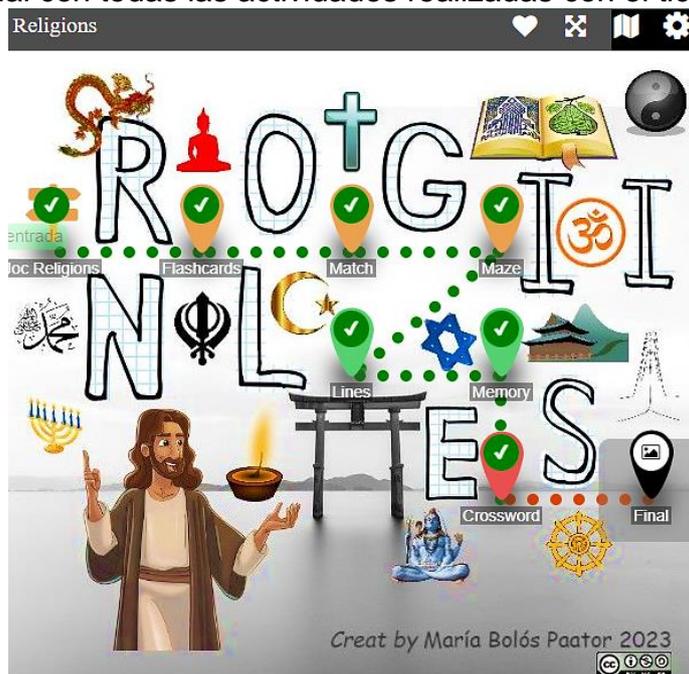
El por qué del tema elegido es que necesitaba alguna actividad interactiva de gamificación del hecho religioso y las grandes religiones. Permitiendo al alumnado hacer un recorrido, en este caso un itinerario marcado para acabar de repasar y afianzar su conocimiento y aprendizaje de las grandes religiones del mundo que hemos realizado este curso. 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 juego de gamificación, pero en este caso he cambiado de herramienta será un itinerario gamificado hecho con Decktoys, quería probar como iba ya que hasta entonces no había hecho ninguno y para ver cómo era con sus actividades (en este caso no he puesto ningún código), y para reforzar lo aprendido tanto en clase como a lo largo del curso. Lo testeé con las tutoras del curso a las que les gustó mucho, me pidieron que si lo podían incluir en su web ya que están participando en un proyecto sobre religiones. 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 y 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 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, y creo que la mayoría de ellos no conocen esta herramienta.

Cómo jugar:

Iniciaremos el juego escondiendo la entrada primero para empezar el juego y luego habrá una serie de actividades interactivas diversas durante un recorrido o itinerario marcado que debemos hacer para llegar al final. Primero en la plataforma Classroom o Moodle de nuestro curso encontraremos un enlace al Juego religiones (cómo vemos en la imagen de arriba, deberéis insertar el

enlace que está más abajo, igual tenéis otras supongo que no tendréis ningún problema al poner o insertar el enlace al juego), el alumnado deberá abrir el portátil, encenderlo, ir a vuestra plataforma del instituto o escuela clicar allí para poder realizar el **Itinerario gamificado Religiones (Joc de les Religions)**. Hay 1 entrada, que deberemos superar para poder realizar el juego. Después tenemos un itinerario que seguir donde encontramos diversas actividades interactivas de las grandes religiones del mundo, seis en concreto y deberán seguir su destino y realizar las diferentes actividades para poder seguir hasta el final. Considero que deben tener a mano una hoja y un lápiz o un bolígrafo por si deben apuntar algo por si las moscas en este caso no hay ningún código ni tampoco código final.

Así queda al final con todas las actividades realizadas con el tic de hecho:



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 les haría hacer un símbolo de las grandes religiones del mundo con fango para hacer un colgante del que se seca pronto para que después ellos se puedan colgar con un cordón bonito que se puedan comprar, o si lo permite el instituto o escuela comprar vosotros el cordón, sería un recuerdo chulo de ese día, y una vez seco lo pintaría y luego barnizaría para que no se estropee pronto (probablemente un par de sesiones más). Con esto promovemos estrategias de observación, investigación, gamificación, trabajo en grupo cooperativo y manipulación, permitiendo adquirir habilidades y competencias adecuadas para ellos.

Autor: María Bolós Pastor creado con DeckToys el 2023. Enlace: <https://deck.toys/a/71PVj5OVJq>

Una frase: "el saber no ocupa lugar". Ya sé que suena a topicazo pero estoy completamente de acuerdo con la frase. Y pienso que lo que aprendamos se puede aplicar, así como las nuevas metodologías las hemos de 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 de itinerario gamificado que permite también poner a prueba el ABJL (aprendizaje basado en juegos y ludificación) donde podemos usar los juegos para aprender, siempre van surgiendo cosas nuevas con las que debemos ponernos al día. Siempre podemos aprender, y por qué no ir aplicando las nuevas cosas que aprendemos, estar al día en todo es difícil porque cada día salen cosas nuevas y es imposible hacerlo todo, deberíamos todos hacer el esfuerzo, e ir introduciéndolo 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.

Diploma de especialización universitaria en gestión del patrimonio cultural eclesiástico.