

PROPUESTA DIDÁCTICA: ¿DÓNDE ESTÁ? EN BUSCA DEL REY SALOMÓN

Hola a todo el mundo,

Este verano después de unos cuantos cursos, me decidí por esta nueva propuesta que he creado para uno de los cursos, era de ABJL (aprendizaje basado en juegos y ludificación). Se nos proponía hacer una historia interactiva, os explico que es: supongo que a algunos os sonaran los libros que salieron en los años 80 que se titulaban, Escoge tu historia, eran unos libros que al llegar a cierto lugar te daba opciones a elegir otros caminos posibles y te saltabas unas páginas para continuar la historia. En este caso he hecho una historia interactiva digital sobre el rey Salomón en la cual hay una serie de opciones, 4 de las cuales sólo una de ellas es la correcta, por lo tanto, elijas el camino que elijas si tienes 2 o 3 opciones en cada nivel puede que no sea ninguna y debas elegir otra opción hasta elegir la correcta llegando al final. La historia comienza explicando que Salomón es un despistado y ha desaparecido buscando alguna cosa, se trata de seguir las pistas, en este caso opciones, para encontrar lo que estaba buscando el rey Salomón. Hasta aquí la primera parte, está realizada con un Google Forms.

La segunda parte consiste en encontrar al propio rey Salomón mediante un Escape Room realizado con Genially. Se trata de encontrar al Rey Salomón a partir de una serie de retos o pruebas, 7 misiones y una prueba final que deberán ir superando para encontrarlo y obtener la medalla de la Sabiduría. Recordad que en esta actividad necesitaréis portátil, auriculares, lápiz o bolígrafo y una hoja dado que hay algunas contraseñas y enigmas que resolver. Y si queréis hay una biografía breve del rey Salomón en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=i5WZEJxCvx4> que les podríais pasar a vuestros alumnos para recordar quien fue el rey Salomón.

La propuesta esta vez consta de 2 actividades interactivas, la primera hecha con un Google Forms, una historia interactiva digital y la segunda una actividad interactiva con Genially, un Escape Room, una a continuación de la otra ya que van juntas, es un 2 en 1. La propuesta esta vez son 2, permite conocer al rey Salomón, la primera se trata de una historia interactiva digital, si os acordáis de aquellos libros de los años 80, Escoge tu historia, eran unos libros que al llegar a cierto lugar te daba opciones a elegir otros caminos posibles y te saltabas unas páginas para continuar la historia. El problema fue pensar sobre qué podía hacer relacionado con la religión, y al final me decidí por el rey Salomón, personaje destacado del Antiguo Testamento que causó un gran impacto en su época y hoy en día todavía se le recuerda si leéis o habéis leído la Biblia se le adjudican los libros del Eclesiastés, Proverbios, el Cantar de los Cantares, incluso algunos salmos, posteriormente los libros de la Sabiduría y de las Odas a Salomón, incluso en el Corán es considerado uno de los más importantes profetas. Es la historia de Salomón, la he dividido en dos partes en la primera donde se debe realizar la historia interactiva digital donde sabemos porque se nos dice que Salomón ha desaparecido y también lo que estaba buscando, deberemos entrar en el enlace que tenéis más abajo y elegir de las 4 opciones la que creamos es, de estas sólo una será la correcta al final se encuentra lo que estaba perdido, que es el sello de Salomón, el anillo que su padre le dio

con la maguen David (estrella de David), les permitirá conocer cómo era la ciudad de Salomón y lo que construyó, hay algunos vídeos y explica diferentes cosas de la ciudad de Salomón y lo que construyó. Una vez hayan encontrado el sello ya pueden pasar a la siguiente actividad. Realizaran el Escape Room de Genially para encontrar al rey Salomón. Pienso que es asequible para 1º de la ESO LOMLOE y para algunos de los cursos superiores de primaria se podría hacer. El primero se llama: [¿Dónde está?](#) es la historia interactiva digital y el segundo, el [Escape Room: ¿Dónde está? En busca del rey Salomón](#). En el primero se trata de seguir una historia interactiva digital hasta llegar al final, cuidado si no vais por el correcto vuelve a las 4 opciones y vuelta a empezar. En el segundo se trata de una actividad interactiva, un Escape Room donde deberán superar diferentes pruebas para poder encontrar al rey Salomón, son 7 hasta llegar al final y una prueba final, en esta he puesto códigos en cada prueba para empezar el juego, recordad que necesitaréis una hoja y un lápiz o bolígrafo para apuntar los códigos y algunas actividad que lo piden. Creo que servirá para reforzar los aprendizajes que el alumnado había hecho durante el curso del Antiguo Testamento, del destacado personaje bíblico, el rey Salomón para que el alumnado pueda repasar lo que ha ido aprendiendo a lo largo de este. Esta vez está hecho en castellano y catalán.



Descripción: Juego doble: El primer juego es una historia interactiva digital Google Forms: [¿Dónde está?](#) Se trata de una historia sobre según se dice en la actividad que el rey Salomón ha desaparecido y lo que estaba buscando también deberán elegir una de las 4 opciones para encontrar el objeto que estaba buscando el rey Salomón, pasaran por diferentes niveles donde se explicará la ciudad del rey Salomón y lo que construyó. De esta forma asentaran conocimientos y aprendizajes sobre el rey Salomón y su época. En el segundo juego se trata de un Escape Room hecho con Genially: [Escape Room ¿Dónde está? En busca del rey Salomón](#) se deben realizar diferentes pruebas con diferentes actividades interactivas sobre el rey Salomón hasta llegar al final donde encontrarán la prueba 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 dos sesiones dependiendo del ritmo del alumnado, depende de ellos). En cada prueba hay un código que se deben apuntar para luego poder acceder a la siguiente prueba todo en mayúsculas tal como está.

Edad: 11 a 13 años Secundaria (1º de la ESO, pero también se podría hacer en toda la ESO o cuando hagáis o habléis de personajes bíblicos).

Propuesta didáctica: Dentro del currículum y formando parte del Antiguo Testamento y la Biblia. La idea es que el alumnado refuerce los aprendizajes adquiridos y vayan pasando por dos juegos gamificados realizando las diferentes actividades de gamificación la historia interactiva digital y el Escape Room interactivo con las actividades interactivas con diferentes pruebas hasta llegar al final y finalizarlo encontrando lo que estaba buscando Salomón y al propio rey Salomón. 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 debería tener todo el alumnado, al menos darles la oportunidad de conocerlas.

Las competencias específicas que se trabajan son:

1. Identificar, valorar y expresar los elementos clave de la dignidad e identidad personal a través de la interpretación de biografías significativas, para asumir la propia dignidad y aceptar la identidad personal, respetar la de los otros, y desarrollar con libertad un proyecto de vida con sentido.
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.

Dimensión trascendental y espiritual:

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

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 7. Actuar con autonomía tomando decisiones y asumir la responsabilidad de los propios actos.

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

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 los rasgos y dimensiones fundamentales de la identidad personal, analizando relatos bíblicos de vocación y misión, así como otras biografías significativas.

4.2 Razonar cómo la fe cristiana, en el presente y a lo largo de la historia, se ha hecho cultura, interpretando el patrimonio literario, artístico y cultural y valorándolo como expresión de la encarnación del mensaje cristiano en diferentes lenguajes.

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 Respetar las diferentes iglesias y tradiciones religiosas, conociendo y valorando las creencias, ritos, símbolos y principios de cada una de ellas, teniendo elementos de juicio personal que favorezcan el diálogo interreligioso.

4.1 Participar críticamente en la promoción de la diversidad cultural, expresando y aportando creativamente las experiencias propias, respetando las diferencias entre personas y comunidades.

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.

6.2 Poner en diálogo el saber religioso con otras disciplinas, tradiciones culturales, paradigmas científicos y tecnológicos y otras cosmovisiones, teniendo en cuenta los métodos propios de cada disciplina y respetando la pluralidad.

Y finalmente los saberes básicos que se trabajan son:

- Habilidades y actitudes de escucha, empatía y expresión asertiva para una comunicación interpersonal.
- La espiritualidad y la experiencia religiosa como realización humana y social.
- Las claves bíblicas de Alianza, Pueblo, e Historia en la comprensión de la dimensión creatural y relacional de la persona y sus consecuencias.
- La pluralidad cultural, social y religiosa. Convivencia y solidaridad.
- Las grandes tradiciones religiosas de nuestro mundo.
- Figuras históricas bíblicas comprometidas con el bien común: saber y conocer quiénes fue en nuestro caso: el rey Salomón,...
- 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 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 cosmovisión judeocristiana de nuestro contexto social y cultural.
- El compromiso de las religiones en la construcción de la paz y la superación de la violencia y los fundamentalismos.
- Estrategias de comunicación en distintos lenguajes de las propias ideas, creencias y experiencias en contextos interculturales.
- La Biblia como fuente de conocimiento para entender la historia e identidad de Occidente y el diálogo intercultural.
- Respeto delante de la belleza de las diversas manifestaciones culturales y religiosas como elemento de pertenencia y tradición cultural.
- La presencia de la religiosidad a las manifestaciones pictóricas, escultóricas y arquitectónicas. Las artes menores.
- La simbología religiosa.

Materia: Religión (pensada sólo para mi materia).

El por qué del tema elegido es que necesitaba alguna actividad interactiva de gamificación de religión y al final me decidí por el rey Salomón, personaje destacado bíblico y porque esto del juicio salomónico hasta que no se lo explico a mis alumnos no saben de qué estoy hablando, damos por sentado que todos saben las cosas que nos equivocamos de pleno. Permitirá al alumnado hacer un recorrido, en este caso una serie de pruebas para acabar de repasar y afianzar su conocimiento y aprendizaje del personaje bíblico, el rey Salomón. Permitirá 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 doble, pero en este caso son dos una actividad que es una historia interactiva digital con Google Forms y la otra un Escape Room de Genially será un Escape Room de 7 pruebas y una prueba final, todas con código que deberéis apuntaros, no conocía todavía lo de las historias interactivas digitales y me ha parecido una muy buena idea, no había hecho ninguna hasta este verano, no pensé que se pudiera hacer y quería ver cómo era, ponerlo en práctica y ver si era factible para mis alumnos (y me pareció una buena idea, así los alumnos pueden aprender más puesto que sólo

hay una respuesta correcta de todas las opciones y niveles), así como para reforzar lo aprendido. La verdad es que el profesor-tutor del curso, Christian Negre i Walczak lo testeó y me pidió ponerlo en su *Guía Definitiva # Breakout # EscapeRoom*. 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 sobretodo jugar.

Cómo jugar:

Iniciaremos el primer juego escondiendo una carta en la clase con el enlace a la historia interactiva digital, haciendo que los alumnos la busquen por la clase (o ponéis un sobre con todos los enlaces para los diferentes grupos o escondéis un sobre con el enlace del juego para los diferentes grupos, a vuestro criterio). Una vez que lo encuentren introducen el enlace en el ordenador o portátil y ya pueden jugar, os recomiendo que también lo enlacéis en vuestra plataforma como Classroom, Moodle o cualquiera que uséis en vuestro centro dado que algunos alumnos se equivocan en alguna letra o número del código y no entran, sólo en este caso lo haría o para aquellos alumnos con más dificultades. Una vez dentro del Google Forms ¿Dónde está? ya podemos empezar el juego, en este caso la historia interactiva digital donde se nos dice que el rey Salomón ha desaparecido y lo que estaba buscando también, tendremos 4 opciones de las cuales lleva a un nivel y de estos sólo una opción será la correcta, te pone que has encontrado el sello del rey Salomón, en el caso de error volverán a las 4 opciones y deberán continuar intentándolo hasta llegar al final y encontrar el correcto (aquí no hay ningún código). Para el segundo juego procedemos del mismo modo con el sobre que escondemos en la clase a vuestro criterio cómo os he puesto antes un solo sobre o varios con el enlace y luego poner el enlace en portátil u ordenador, así como también ponerlo en la plataforma que uséis en el instituto o escuela como Classroom, Moodle o cualquiera que uséis por si no hay manera de poder entrar o para los alumnos con más dificultades, eso lo debéis apreciar vosotros. El juego empieza con una introducción que deben leer y hay un icono que les pone que necesitarán un ordenador, auriculares, una hoja y un lápiz o bolígrafo y ya podrán empezar el juego. Habrá una serie de pruebas de actividades interactivas diversas, 7 en total que deberán ir superando hasta llegar a la prueba final, deberán apuntarse los diferentes códigos dado que al principio de cada prueba se les requerirá. Los enlaces a los juegos están más abajo. Considero necesario que deban tener a mano una hoja y un lápiz o un bolígrafo por si deben apuntar algo, códigos o descifrar algún texto por ejemplo, en este caso hay un código en cada prueba, así como en la prueba final y al final la

recompensa cuyo código se obtiene de contar en la actividad que vas descubriendo cómo fue Salomón contar, palabras escondidas, y poner los números de cada uno en el mismo orden: 8647 (recordad ir apuntando los diferentes números porque si no igual no los recordáis y luego el código no te dejará obtener la recompensa.

<u>Códigos retos breakout ¿Dónde está? En busca del rey Salomón:</u>	
SABIO (reto 1)	SAVI (repte 1)
ARCA (reto 2)	ARCA (repte 2)
BIEN (reto 3)	BÉ (repte 3)
AYUDA (reto 4)	AJUDA (repte 4)
ANILLO (reto 5)	ANELL (repte 5)
SABA (reto 6)	SABA (repte 6)
LABERINTO (reto laberintos)	LABERINT (repte laberints)
BUHO (reto 7)	MUSSOL (repte 7)
GENIO (prueba final o reto 8)	GENI (repte 8, prova final)
RECOMPENSA: 8647 (código final)	8647 (codi final) (paraules amagades)

La recompensa es la medalla de la sabiduría personalizada con su nombre y una pequeña ceremonia de reconocimiento de su sabiduría y habilidades detectivescas, o incluso, podríais hacer como un pergamino con un proverbio del rey Salomón personalizado a cada alumno, si tenéis tiempo para hacerlo. Así queda la versión en catalán:



Yo diría que con dos 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, de todas maneras probadlo antes vosotros y como lo veis para vuestro alumnado, podrían incluso tardar una sesión más. Inicialmente está pensado para dos sesiones pero podría ser perfectamente tres sesiones perfectamente. En este caso yo les haría hacer con hojas tipo pergamino o de colores que escriban un proverbio del rey Salomón (en internet lo pueden buscar) o crear su propia medalla de la sabiduría para que después ellos se puedan colgar con un cordón bonito o cinta que podríais comprar, eso si todas del mismo color, la cinta, sería un

recuerdo chulo de ese día, (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 Google Forms y Genially el 2024.

Enlaces: En castellano:

- Historia interactiva digital: [¿Dónde está?](#)
- [Escape Room ¿Dónde está? En busca del Rey Salomón](#)

En catalán:

- Història interactiva digital: [On és?](#)
- [Escape Room. On és? A la Recerca del Rei Salomó.](#)

Ya podéis probar a ver si sois capaces de encontrarlo.

Una frase: “El juicio salomónico”. Pienso que ya que Salomón fue sabio, tenía un amplio conocimiento y supo impartir justicia y paz en un tiempo convulso. Muchos de nuestros alumnos no saben lo que es ni a qué se refiere. Es lo que me impulsó a realizar estos juegos y esta propuesta didáctica. Hace referencia un personaje bíblico muy destacado que supo cómo hacer el bien con justicia, es muy difícil tomar decisiones e impartir justicia, no siempre lo hacemos bien. Deberíamos ser más honestos y no mentir, porque el dolor o mal lo podemos repercutir en otras personas que no han hecho nada malo, equivocarse y errar es de humanos, hasta los jueces a veces se equivocan. Una “decisión salomónica” es cuando se busca la solución sabia y justa entre dos posturas, recordando como el Rey Salomón al decidir sobre la maternidad de un hijo, dictaminó que cada mujer se quedaría con una mitad del mismo, a lo que una de las mujeres se opuso prefirió dar el hijo a que lo matasen. Es una gran lección la que nos dio Salomón y la madre de ese hijo sacrificándose para que no lo matasen, seríamos capaces de hacer algo semejante, muchos de nuestros alumnos ni se lo plantearían. Esto que aprenderán se puede aplicar, hasta que límite es el bien, se puede distinguir el bien del mal, sabemos hacer un juicio justo o resolver un dilema moral, con este ejemplo de Salomón podemos ver que juzgar no siempre es fácil, las apariencias a veces engañan, muchos de nuestros alumnos sabemos que mienten, sabrían hacer un juicio salomónico, se podría teatralizar y después hacerles reflexionar un poco sobre qué han sentido y si serían capaces de hacer lo que hizo el rey Salomón, ¿y nosotros? No juzgamos muchas veces sin conocer nada, ni siquiera a la persona. Con estos juegos aprendemos y utilizamos las nuevas metodologías que hemos de hacer presentes en nuestras clases, en este caso se trata de dos juegos interactivos, una historia interactiva digital y un Escape Room gamificado sobre Salomón 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. Y ahora ya tenemos otra para aplicar: la historia interactiva digital.

María Bolós Pastor

Profesora de Religión de secundaria hace 19 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.