

PROPOSTA DIDÀCTICA ESCAPE ROOM QUI DIUEN QUE SÓC JO? QUI SÓC?

Hola a tothom,

Aquest nou curs en un dels cursos que he realitzat als 2 primers mesos tenia que fer un breakout amb Genially, el de la túnica de Josep (*A on para la túnica de Josep?*) fou el que vaig realitzar ja us l'he facilitat al article "*Gamifica tu aula con estos magníficos ...*" de *Religión y Escuela* web online el teniu, juntament amb altres activitats més, i, a més a més, teniu les solucions, com havia de fer un altre sobre Jesús de Natzaret que tenia pendent, s'anomena: *Escape Room Qui diuen que són Joc? (Qui són?)*, que era un dels pendents que tinc per quan tingui un poc de temps, em vaig posar mans a l'obra i aquí teniu el resultat:



La idea de fer aquest Escape Room és arrel d'això que vaig buscar recordant la frase que li va dir Déu a Moisès: "Jo sóc el que sóc". Que trobarem al *Antic Testament*, a Èxode 3:14, no només està present el nom de Déu, sino també el seu significat. "Si ells em preguntessin: Quin és el seu nom?, què els respondré? I va respondre Elohim a Moisès: Jo Sóc el que Sóc. I va dir: Així diràs als fills d'Israel: Jo Sóc m'envia a vosaltres." Ex. 3:13-14. La frase Jo Sóc (*Ehyeh*) s'usa com a nom menys sagrat al Tetragramaton (les 4 lletres que signifiquen Jahvè (יהוה)). El teòleg cristià Teodoret del s. IV diu: els samaritans li anomenaven Ιαβε (Jahvè), mentre els jueus Αἰά (Aia). Perquè encara no tenia nom, fins a 72 noms diferents va tenir el déu del judaisme: *el que no té nom*, *Jo sóc el que sóc*, *Jo sóc el Senyor el teu Déu*, *Adonai*, *Elhoim*, el *Senyor*, *Jehovà*, *El Elyon*, *El Shaddai*, *Kadosh*, *Shamah*, *Saphatar*, *El Canà*, *Abba*, ..., i finalment, *Jahvè*, sabem que al principi no es podia pronunciar el seu nom. Per això vaig pensar en una frase que continguéssim Jo sóc o a l'inrevés, i aquest fou el resultat: a Mt 16:15-23 (RVC): "Ell els preguntà: «I vostès, qui diuen que **són jo?**» Simó Pere respongué: «Tu ets el Crist, el Fill del Déu vivent! Llavors Jesús li digué: «Benaurat ets, Simó, fi de Jonàs, perquè no t'ho va revelar cap mortal, sino el meu Pare que està als cels.»"

Jesús li preguntà a Pere perquè vol saber què diu la gent d'ell i Pere li respon, no així quan ho neega 3 vegades abans que canti el gall quan morí. Bé, i

perquè encara no he fet cap breakout o escape room sobre la figura de Jesús de Natzaret i aquest és un bon moment per a fer-ho, a veure com em surt. El títol del mateix serà: *Qui diuen que sóc Jo? Qui sóc? (¿Quién dicen que soy yo? ¿Quién soy?)*. Comptarà amb 5 proves, missions o reptes i una prova final que l'alumnat haurà de superar per a obtenir la recompensa final i saber qui és Jesús de Natzaret. Serà per a secundària, per a alumnes de 1º de l'ESO, el primer cicle de l'ESO, però es podria fer a tota l'ESO donat que és un personatge bíblic i històric fundador del cristianisme i tot el que ha implicat al llarg de tota la història.

La narrativa serà (una plantilla d'Escape Room Genially (1 bàsic de 5 proves)), és la següent: Han trobat a una persona de 33 anys, ulls blaus, pel tallat en melena i marró amb barba curta que no recorda ni el seu nom (que és Jesús de Natzaret) està al Hospital Clínic de Barcelona, no té DNI i no es pot identificar, el metge ens comunica que ha perdut la memòria i pot ser transitori o definitiu, ens ajudareu a desxifrar qui és? Això és el que s'ha trobat quan es trobà (només apareixia la seva foto cap altra informació més), l'evidència (a sota teniu la foto). Sereu els investigadors i desxifrareu el misteri d'aquest home desconegut?



Després d'acabar-lo el que no m'acaba de quadrar és el del botó *esborrar* de l'activitat *Sumem l'amor de Jesús* que no em funciona, he enviat un missatge al suport de Genially i a Sandbox a veure si em contesten aviat, però un no ha donat senyals de vida i l'altre s'ha rentat les mans. A la fi el que he fet es en el botó esborrar que vagi a la pàgina anterior i pugueu tornar a clicar i pugueu fer-ho les 7 vegades que es demana. El que també m'ha donat treball és la sopa de lletres en castellà, la majoria de paraules són més llargues i fins que m'ha quadrat he trigat bastant.

A l'activitat *sumem l'Amor* que està quasi a la fi, al botó d'esborrar es va a la pàgina anterior, però els altres 2 botons segueix sense deixar en els altres casos treure cors en el cas que el número que surti sigui menor, en tornar endarrere o si s'intenta tornar a posar al seu lloc el cor, per tant jo recomanaria anar a la pàgina anterior i tornar altra vegada donant-li al botó d'esborrar per a anar a la pàgina anterior i tornar altra vegada a sumar.

També als missatges, al primer Canaà ho heu de posar sense accent perquè sinó no ho donarà còm a correcte. La resta surt bé tal qual està escrit (en castellà, en català surt tot bé tal qual amb accents inclosos). Això sí per defecte surt q1, que haureu d'eliminar per a posar la frase del missatge a tots haureu d'esborrar-ho.

Es tracta de saber qui és aquest personatge que ha aparegut a l'Hospital Clínic i no recorda res, ni tan sols el seu nom i els seus anys 33, té els ulls blaus, el pel tallat en melena i barba curta i de bona planta. Haurem de ser els investigadors i trobar i esbrinar qui era durant 5 proves i una final que haurem d'anar superant on a la fi trobarem un codi que haurem apuntar a un full, per a quan se'ns sol·liciti, així com si devem resoldre algun problema o missatge. Aconseguirem a la fi saber qui era? Quan ho aconseguim i sapiguem qui fou, aconseguirem omplir el seu DNI. Recordeu que necessitareu un portàtil, auriculars, un full i un llapis o bolígraf.

L'he realitzat amb Genially, una activitat interactiva, un Escape Room. La proposta permet conèixer la figura de Jesús de Natzaret i la seva època. El problema fou pensar sobre què podia fer relacionat amb la religió, i a la fi em vaig decidit pel personatge bíblic, personatge destacat i principal del *Nou Testament* i fundador del cristianisme que causà un gran impacte a la seva època, podríem dir que fou un revolucionari del seu temps, i avui en dia encara se li recorda si llegiu o heu llegit la Bíblia se li adjudiquen els llibres del *Nou Testament*, els 4 *Evangelis*, de: Mateu, Marc, Lluc i Joan. Als *Fets dels Apòstols* es narra què passà després de la seva mort i resurrecció i còm es va anar expandint per tot el món conegut (a aquella època, no a l'actual), inclús tenim referències d'ell en vàries de les epístoles o si voleu anomenar-les cartes, inclús a l'*Alcorà* es considerat un dels més importants profetes. Coneixem la història de Jesús de Natzaret i còm era la seva època, així com les classes socials que existien el que realitzaran a l'Escape Room de Genially per a trobar i saber qui és el desconegut del Hospital Clínic. Penso que és assequible per a 1º de l'ESO LOMLOE i potser que per a alguns dels cursos superiors de primària es podria fer, còm us recomano sempre jugar primer vosaltres i mireu si és possible fer-ho amb els vostres alumnes, vosaltres els coneixeu millor que ningú. Es tracta d'una activitat interactiva, un Escape Room on hauran de superar diferents proves per a poder saber qui és la persona que no recorda ni el seu nom que està a l'Hospital Clínic, que no és altre que Jesús de Natzaret, són 5 proves o reptes fins a arribar a la fi i una prova final. En aquest he posat codis en cada prova per a començar el joc, recordeu que necessitareu un full i un llapis o bolígraf per a apuntar els codis i algunes activitats que ho demanen. Crec que servirà per a reforçar els aprenentatges que l'alumnat havia fet durant el curs de Jesús de Natzaret i el *Nou Testament*, del destacat personatge bíblic, Jesús de Natzaret per a que l'alumnat pugui repassar el que ha anat aprenent al llarg d'aquest. Aquesta vegada està fet en castellà i català.



Descripció: Es tracta d'un Escape Room fet amb Genially: *Escape Room Qui diuen que sóc Jo? Qui sóc?* es deuen realitzar diferents proves amb diferents activitats interactives sobre la vida de Jesús de Natzaret i la seva època fins a arribar a la fi on trobaran la prova final (la meua recomenació és fer-ho o jugar primer vosaltres com a professors per a veure si els vostres alumnes seran capaços de realitzar-ho, recomano tenir un llapis i un full per si de cas, podria durar dues sessions depenent del ritme del alumnat, depèn d'ells). A cada prova hi ha un codi que s'han d'apuntar per a després poder accedir a la següent prova tot en majúscules tal com està i sense accents.

Edat: 11 a 13 anys Secundària (1º de l'ESO, però també es podria fer a tota l'ESO o quan feu o parleu de personatges bíblics).

Proposta didàctica: Dins del currículum i formant part del Nou Testament i la Bíblia. La idea és que l'alumnat reforci els aprenentatges adquirits i vaguin passant per aquest joc interactiu gamificat realitzant les diferents activitats de gamificació del Escape Room interactiu amb les activitats interactives amb diferents proves fins a arribar a la fi i finalitzar-lo descobrint aquest personatge que no recorda ni el seu nom, Jesús de Natzaret i la seva època. Crec que és millor fer grups cooperatius de 3 ó 4 alumnes ja que per norma general tenim pocs alumnes, però també es podria fer per parelles o individual.

I no oblidem que ara com la nova llei d'educació LOMLOE, hem d'afegir també al nostre currículum aquests continguts:

L'ODS que podem usar per en aquest cas és l'ODS 4. Educació de qualitat.

El Vector: em quedo amb la Universalitat del currículum. Perquè penso que nostra assignatura també és part de la formació del alumnat encara que no es valori ni sigui tan important com les altres i crec que complementa en molts aspectes diferents assignatures com a les ciències socials, cultura i valors o com ara s'anomena aquí: activitats físiques i culturals en el nostre cas i precisament la competència espiritual i transcendental considero que també les hauria de tenir tot l'alumnat, al menys donar-los l'oportunitat de conèixer-les.

Les competències específiques que es treballaran són:

1. Identificar, valorar i expressar els elements clau de la dignitat i identitat personal a través de la interpretació de biografies significatives, per a assumir la pròpia dignitat i acceptar la identitat personal, respectar la dels altres, i desenvolupar amb llibertat un projecte de vida amb sentit.
2. Valorar la condició relacional del ésser humà, desenvolupant destreses i actituds socials orientades a la justícia i a la millora de la convivència tenint en compte el magisteri social de l'Església, per a aprendre a viure amb altres i contribuir a la fraternitat universal i la sostenibilitat del planeta.

Dimensió transcendent i espiritual:

Competència 1. Tomar consciència de la identitat individual i col·lectiva del ésser humà.

Competència 2. Desenvolupar un autoconeixement positiu i dinàmic, així com aprendre a treballar els sentiments i les emocions com a via pel coneixement personal

Competència 3. Situar de manera racional i experiencial la resposta a les preguntes del misteri de la transcendència i de la immanència

Dimensió interpersonal:

Competència 4. Identificar i potenciar la consciència de la llibertat personal i el respecte actiu a les idees, creences i cultures dels altres.

Competència 6. Conèixer el missatge d'amor de Déu per a la humanitat com fonament de la pau, la convivència i la concòrdia.

Dimensió ètica i moral:

Competència 7. Actuar amb autonomia prenent decisions i assumir la responsabilitat dels propis actes.

Competència 9. Entendre el sentit i la finalitat de l'acció humana explicitats al magisteri de l'Església.

Dimensió social i cultural:

Competència 10. Conèixer, valorar i respectar els aspectes bàsics de la cultura i la història del país, i la pròpia del alumnat.

Competència 12. Interpretar i valorar amb respecte i sentit crític les diverses manifestacions artístiques religioses.

Competències transversals:

Competència digital:

Competència 6. Organitzar i utilitzar un entorn personal de treball i aprenentatge amb eines digitals per a desenvolupar-se a la societat del coneixement.

Competència 8. Realitzar activitats en grup utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu.

Els criteris d'avaluació són:

1.1 Descriure i acceptar les característiques i dimensions fonamentals de la identitat personal, analitzant relats bíblics de vocació i missió, així com altres biografies significatives.

3.1 Generar actituds de justícia i solidaritat, respectant la diversitat i prenent consciència de la responsabilitat compartida i la comú pertinença, al horitzó del Regne de Déu.

4.2 Raonar com la fe cristiana, al present i al llarg de la història, s'ha fet cultura, interpretant el patrimoni literari, artístic i cultural i valorant-lo com a expressió de la encarnació del missatge cristià en diferents llenguatges.

5.1 Valorar l'experiència espiritual i religiosa com a dimensió humana i social pròpia de tots els pobles i cultures, coneixent l'especificitat de l'espiritualitat judeocristiana i d'altres religions.

5.2 Respectar les diferents esglésies i tradicions religioses, coneixent i valorant les creences, ritus, símbols i principis de cadascuna d'elles, tenint elements de judici personal que afavoreixin el diàleg interreligiós.

6.1 Identificar a Jesucrist com a nucli essencial del cristianisme, i la Bíblia com a llibre del Poble de Déu, valorant les seves aportacions a la vida de les persones i les societats.

4.1 Participar críticament en la promoció de la diversitat cultural, expressant i aportant creativament les experiències pròpies, respectant les diferències entre persones i comunitats.

4.2 Desenvolupar el sentit de pertinença a una tradició cultural, amb expressions socials, artístiques, ètiques i estètiques, valorant adequadament la seva contribució al seu moment històric, relacionant-les amb contextos actuals i promovent la seva memòria com a llegat viu.

6.2 Posar en diàleg el saber religiós amb altres disciplines, tradicions culturals, paradigmes científics i tecnològics i altres cosmovisions, tenint en compte els mètodes propis de cada disciplina i respectant la pluralitat.

Y finalment els sabers bàsics que es treballen són:

- Relats bíblics i biografies sobre vocació y missió.
- Habilitats i actituds d'escolta, empatia i expressió assertiva per a una comunicació interpersonal.
- L'espiritualitat i l'experiència religiosa com a realització humana i social.
- Els sentiments i les emocions. L'amor i la felicitat. El patiment i la malaltia.
- La Bíblia, Paraula de Déu en paraules humanes que narra la relació entre Déu i el seu Poble, la seva composició i gèneres literaris.
- Jesucrist, revelació plena de Déu i aconteixement i salvació per a la humanitat.
- La proposta ètica i religiosa del Regne de Déu en societats plurals.
- Estratègies d'anàlisi d'obres de coneixement religiós en diferents llenguatges, apreciament l'aportació del cristianisme a la cultura.
- Les grans tradicions religioses del nostre món. La Bíblia i els altres textos sagrats.
- Les claus bíbliques d'Aliança, Poble, i Història en la comprensió de la dimensió creatural i relacional de la persona i les seves conseqüències.
- Figures històriques bíbliques compromeses amb el bé comú: saber i conèixer qui fou en el nostre cas: Jesús de Natzaret.
- La cosmovisió judeocristiana del nostre context social i cultural.
- El testimoni de Jesús de Natzaret de pau i d'amor per a la humanitat.
- La dimensió personal de l'experiència religiosa. La llibertat humana.
- La dimensió social de l'experiència religiosa. La vida en comunitat.
- Les bones accions com camí per a arribar a Déu.
- Jesús de Natzaret. El seu pas per la història de la humanitat. La resurrecció.
- Les cosmovisions de les diferents tradicions religioses. La Bíblia i la cosmovisió cristiana.

- Les arrels judeocristianes de la nostra societat. La presència històrica de les diferents tradicions religioses a Catalunya i a la resta d'Espanya (suposo que a cada comunitat autònoma posa la seva, com passa aquí).
- La cosmovisió judeocristiana del nostre context social i cultural.
- La Bíblia com a font de coneixement per a entendre la història i identitat d'Occident i el diàleg intercultural.
- Els grans relats literaris i la Bíblia.
- Jesucrist i la seva relació amb els grups socials i religiosos de l'època, i la seva opció preferencial per les persones més desfavorides.
- La presència de la religiositat a les manifestacions pictòriques, escultòriques i arquitectòniques. Les arts menors.
- La presència de la religiositat a les manifestacions literàries, musicals i cinematogràfiques
- La simbologia religiosa.

Matèria: Religió (pensada només per a la meua matèria, religió).

El per què del tema elegit és que necessitava alguna activitat interactiva de gamificació de religió i a la fi em vaig decidir per Jesús de Natzaret, personatge destacat bíblic i perquè no, l'Ungit, el Messies, fins a que no s'ho explico als meus alumnes no saben de què estic parlant, Messies els sona a Messi, donem per fet que tots saben les coses i ens equivoquen de ple. Permetrà al alumnat fer un recorregut, en aquest cas una sèrie de proves per a acabar de repassar i afiançar el seu coneixement i aprenentatge del personatge bíblic, Jesús de Natzaret. Permetrà als alumnes aprendre i repassar el que hem fet a classe, així com reforçar l'après, i inclús per a alguns ampliar-lo. La idea era fer un joc de gamificació interactiu, un Escape Room de Genially de 5 proves i una prova final, totes amb codi que haureu d'apuntar-vos, així com per a reforçar l'après. Penso que aprendre jugant també és molt apropiat pel nostre alumnat i més a la nostra matèria que és la gran oblidada i no desitjada, perquè no fer que els nostres alumnes vulguin jugar i aprendre com ho fan en altres assignatures i matèries, devem posar-nos al dia i formar-nos, i avui en dia tenim moltes facilitats i es poden fer cursos virtuals podent anar al nostre ritme i del que vulguem. Aquesta és una nova metodologia que podem començar a implantar a les nostres classes, no sempre però de tant en tant, canvia la classe, aconseguint fer una classe més dinàmica i al alumnat li agrada fer coses noves, i no devem tenir por fer-lo nosaltres, a vegades la tecnologia ens supera però hem de ser capaços d'intentar-ho, al menys i provar amb els nostres alumnes a veure si funciona per això devem aplicar-ho a classe i veure i comprovar si el nostre esforç i treball ha valgut la pena, i normalment els encanta fer coses interactives i sobretot jugar.

Cóm jugar:

Iniciarem el joc amagant una carta a la classe amb l'evidència del DNI amb només la foto i tot buit com he mostrat al principi (el DNI buit en color i plastificat) i un paperet amb l'enllaç del Escape Room o un QR, fent que els alumnes la busquin per la classe (o poseu un sobre amb tots els enllaços per als diferents grups o amagueu un sobre amb l'enllaç del joc pels diferents grups, a vostre criteri). Una vegada que ho trobin introdueixen l'enllaç al ordinador o portàtil i ja poden jugar, os recomano que també ho enllaceu a la vostra plataforma com Classroom, Moodle o qualsevol que empreu al vostre

centre donat que alguns alumnes s'equivoquen en alguna lletra o número del codi i no entren, només en aquest cas ho faria o per a aquells alumnes amb més dificultats. Una vegada dins del Escape Room de Genially, el joc comença amb una introducció que han de llegir i hi ha una icona que els posa que necessitaran un ordinador, auriculars, un full i un llapis o bolígraf i ja podran començar el joc. Hi haurà una sèrie de proves d'activitats interactives diverses, 5 en total que hauran d'anar superant fins a arribar a la prova final, hauran d'apuntar-se els diferents codis donat que al principi de cada prova se'ls requerirà, bé hi ha 2 codis un numèric i altre de lletres que es requerirà a cada principi de prova, el de lletres, i els numèrics pel codi final per a poder obrir i descobrir qui fou Jesús de Natzaret. L'enllaç al joc està més avall. Considero necessari que han de tenir a mà un full i un llapis o un bolígraf per si han d'apuntar algo, codis o desxifrar algun text per exemple, en aquest cas hi ha un codi a cada prova, així com a la prova final i a la fi la recompensa el qual codi és el de la prova anterior, el codi numèric per si les mosques ho tindreu apuntat al costat a una fulleta tipus post-it perquè sempre hi ha algun alumne que perd les coses, escriu mal, s'oblida,... que us haig de dir, aquest codi (recordeu anar apuntant els diferents números perquè si no igual no els recordareu i després el codi no et deixarà obtenir la recompensa, el DNI amb les dades de Jesús de Natzaret).

<u>Codis reptes Escape Room ¿Qui diuen què sóc Jo? Qui sóc?</u> (Jesús de Nazaret, Genially) (Jesús de Natzaret, Genially):	
Prueba 1: ISRAEL (reto 1)	Prova 1: ISRAEL (repte 1)
Prueba 2: CRUZ (reto 2)	Prova 2: CREU (repte 2)
Prueba 3: CORONA (reto 3)	Prova 3: CORONA (repte 3)
Prueba 4: JUDA (reto 4)	Prova 4: JUDA (repte 4)
Prueba 5: VIDA (reto 5)	Prova 5: VIDA (repte 5)
Prueba final: AMOR (reto final)	Prova final: AMOR (repte final)
Código final: 85612 (prueba 3)	Codi final: 85612 (prova 3)
Recompensa: DNI con todos los datos de Jesús de Natzaret	Recompensa: DNI omplert amb totes les dades de Jesús de Nazaret

La recompensa és el DNI de Jesús amb totes les dades posades.
Així queda la versió en català:



Jo diria que còm a molt necessitareu 2 sessions en funció de la rapidesa, habilitats i agilitat que tingui l'alumnat per a contestar les preguntes, ja sabem que cada alumne duu un ritme diferent d'aprenentatge, de totes formes proveu-lo abans vosaltres i como ho veieu pel vostre alumnat, crec que amb una sessió tindran de sobra, però per si les mosques o primer voleu explicar alguna cosa l'altra meitat de la classe i la següent crec que tindreu suficient temps, jo he posat 55 minuts però bé ja sabem que els ritmes i coneixements varien molt. Inicialment està pensat per a una sessió però podria ser perfectament dues sessions perfectament. En aquest cas ho els faria fer amb fulles còm si fossin antigues o de colors un "SE BUSCA (WANTED!)" amb el dibuix de Jesús (a internet ho poden buscar) o crear-ho ells mateixos, còm s'imaginem a Jesús de Natzaret. I penjar-los a la classe i si us atreviu al centre, ho podríeu empaperar tot, seria un record xulo d'aquest dia, (probablement un par de sessions més, i si hagués algun premi o recompensa com podria ser veure una pel·lícula o obra musical sobre Jesús per exemple si teniu la oportunitat). Amb això promovem estratègies d'observació, investigació, gamificació, treball en grup cooperatiu i manipulació, permetent adquirir habilitats i competències adequades per a ells.

Autor: María Bolós Pastor creat am Genially el 2024. Enllaços: En castellà

- [Escape Room ¿Quién dicen que soy Yo? ¿Quién soy?](#)

En català:

- [Escape Room. Qui diuen què sóc Jo? Qui sóc?](#)

Ja podeu provar. Endavant!

Us deixo també la Rúbrica en català i castellà, en aquest cas en castellà:

Rúbrica Breakout EDU Qui diuen que sóc jo?				
CRITERIS	AE = 4 PTS (Entre 8 i 10 pts)	AN = 3 PTS (Entre 7 i 8 pts)	AS = 2 PTS (Entre 5 i 7 pts)	NA = 1 PT (Menys 5 pts)
Resolució de problemes	L'equip va treballar de manera efectiva per a resoldre tots els reptes o desafiaments en el joc en un temps rècord. Va emprar diverses estratègies i recursos per trobar els codis	L'equip resolgué la majoria dels reptes i desafiaments del joc i aconseguiren desbloquejar la majoria dels codis en un temps raonable	L'equip aconseguí desbloquejar alguns codis, però va tenir dificultats a resoldre alguns reptes i desafiaments del joc	L'equip va tenir dificultats per a resoldre la majoria dels reptes i desafiaments del joc i no aconseguí desbloquejar la majoria dels codis
Comunicació	L'equip es comunicà de manera efectiva i clara, presentant les seves idees i solucions de manera concisa i escoltant i responent a les idees de la resta	L'equip es va comunicar de manera efectiva, però va tenir alguns problemes per a presentar les seves idees i solucions de manera clara i concisa	L'equip va tenir alguns problemes per a comunicar de manera efectiva i clara, però va aconseguir treballar en equip per a resoldre els reptes i desafiaments del joc	L'equip va tenir dificultats per a comunicar-se de manera efectiva i clara, el que afectà la seva capacitat per a resoldre els reptes i desafiaments del joc
Creativitat	L'equip es emprar una diversitat d'estratègies creatives per a resoldre reptes i desafiaments del joc i demostrar una gran originalitat a les seves solucions	L'equip emprà algunes estratègies creatives per a resoldre els reptes i desafiaments del joc, però podria haver sigut més original en les seves solucions	L'equip emprà poques estratègies creatives per a resoldre els reptes i desafiaments del joc, però podria haver sigut més innovador i en les seves solucions	L'equip va tenir dificultats per a donar trobar solucions creatives als reptes i desafiaments del joc
Competència religiosa	L'equip demostrà una comprensió profunda i completa dels conceptes religiosos, espirituals i transcendents requerits per a resoldre els reptes i desafiaments del joc	L'equip demostrà una bona comprensió dels conceptes religiosos, espirituals i transcendents requerits per a resoldre els reptes i desafiaments del joc, però podria ser més precís	L'equip demostrà una comprensió suficient dels conceptes religiosos, espirituals i transcendents requerits per a resoldre els reptes i desafiaments del joc, però podria haver sigut més precís i a la presentació de solucions	L'equip va tenir dificultats per a demostrar una comprensió adequada dels conceptes religiosos, espirituals i transcendents requerits per a resoldre els reptes i desafiaments del joc

Una frase: «Y vostès, qui diuen què sóc jo?». Jesús li pregunta a Pere, sabem el que la resta pensen de nosaltres, ho arribem tan sols a intuir. Molts dels

nostres alumnes no s'ha parat a pensar-ho ni tan sols, pensar sembla que els cansa, amb lo maco que és tenir idees, crear coses, imaginar,... Ens parem a pensar en el que la resta pensen de nosaltres, doncs no, hi ha massa soroll al nostre voltant, necessitem uns minuts de silenci, crec que seria el millor per a poder reflexionar sobre el tema, i moltes vegades estem ben equivocats, aquest any a principi de curs vaig fer la prova a classe, fou interessant, veure les seves reaccions, un joc innocent penseu en 4 coses que us agradin o que els altres valoren bé de vosaltres i 2 coses que penseu que els altres pensen de vosaltres, no té perquè ser dolent o 2 coses que no us agradin (clar que depèn el curs, als més grans dona més joc doncs es coneixen més). Aquesta frase és el que m'impulsà a realitzar aquesta activitat interactiva de gamificació i aquesta proposta didàctica. Fa referència un personatge bíblic molt destacat i important, inclús fonamental pel que representa i com a fundador d'una religió, un home que visqué i morí com qualsevol altre mortal, un rebel per la seva època, que trencà esquemes, normes i produí canvis i una nova manera de mirar la vida que va impactar a moltes persones que finalment seguiren el seu camí i la seva vida, ell va saber com fer el bé, fou just, mestre, amic, fill, i predicà la Bona Nova, l'Evangeli a qui li volgués sentir, el missatge principal del seu missatge principal és l'amor a nosaltres mateixos i al nostre proïsme, així com la vinguda del Regne dels Cels.

Escoltem als altres?, el què ens diuen realment? Crec que hi ha massa soroll i moltes vegades ni ho sentim. Hauríem de parar-nos a pensar-ho, necessitem aquests petits moments de silenci per a connectar amb nosaltres mateixos i pensar-ho. Tenim cura dels altres i com ens veuen, doncs la majoria no, tenim sempre presa i treball, hem de parar i desconnectar, escoltar en el silenci, com crec que Jesús pretenia. Seríem capaços de fer algo semblant, molts dels nostres alumnes ni s'ho plantejarien, i ens trobaríem de tot com a molt a quatre. I nosaltres? No jutgem moltes vegades sens conèixer res, ni tan sols a la persona, ens podem preguntar qui creuen que som els altres, la majoria de les vegades no, seria un bon exercici de reflexió intrapersonal i interiorització. I els que estan al nostre costat realment els sentim, si parlem amb ells podrem veure i observar el que realment pensen, seria una bona manera de començar una classe amb aquesta pregunta, pot donar molt de joc. Són els que tenim al costat els que millor ens coneixen, i a vegades ni això, inclús nosaltres mateixos, ens coneixem?

D'aquesta manera amb aquesta activitat interactiva gamificada aprenem i utilitzem les noves metodologies que hem de fer presents a les nostres classes, en aquest cas es tracta d'un Escape Room gamificat sobre Jesús de Natzaret que permet l'ABJL (aprenentatge basat en jocs i ludificació) on podem emprar el joc per a aprendre, sempre van sorgint coses noves amb les que devem posar-nos al dia. Sempre podem aprendre, i per què no anar aplicant les noves coses que aprenem, estar al dia en tot és difícil perquè cada dia surten coses noves i és impossible fer-ho tot, hauríem tots fer l'esforç, i anar introduint-lo a les nostres classes i veure com funcionen, hem de seguir endavant, i si ara toca metodologies, tecnologia i innovació, doncs endavant.

María Bolós Pastor

Professora de Religió de secundària fa 20 anys d'ESO i Batxillerat, actualment a Martorell i Viladecans, Barcelona.

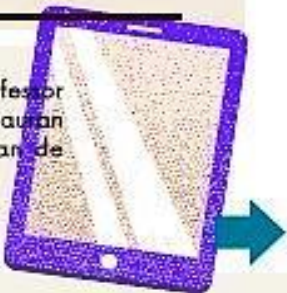
Diplomada en Ciències Religioses a l'ISCREB de Barcelona.

Llicenciada en Filosofia a l'UB, Universitat de Barcelona i Humanitats a la Universitat Ramón Llull de Barcelona.

Postgraus en Religions i Diàleg I i II.

Diploma d'Especialització Universitària en Gestió del Patrimoni Cultural Eclesiàstic.

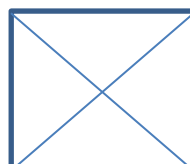
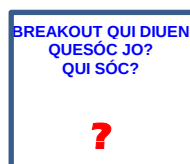
Aquest és el meu disseny de plantilla del Breakout inicial, que a la fi va patir uns petits canvis:

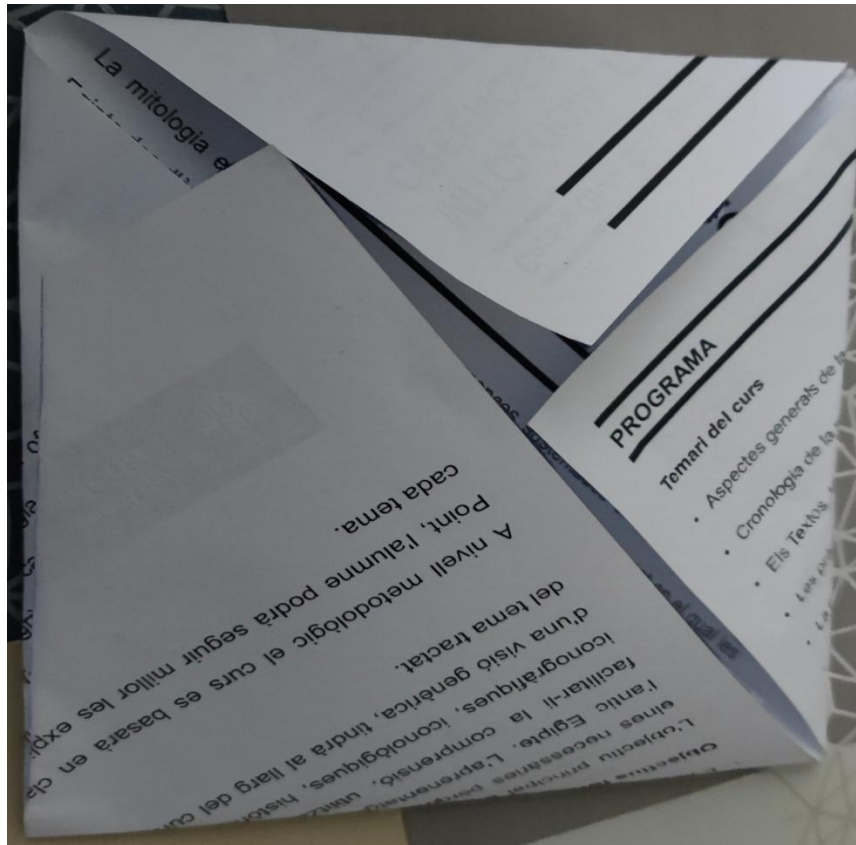
BREAKOUT <i>disseny</i>	OBJECTIUS: Conèixer la figura de Jesús de Natzaret fundador del cristianisme
	Conèixer com era l'època de Jesús de Natzaret
TÍTOL QUI DIUEN QUE SÓC JO?	SABERS BÀSICS/ CONTINGUTS: • Conèixer la figura de Jesús de Natzaret • Inicis del cristianisme • Conèixer com era la seva època
NARRATIVA INICIAL - AMBIENTACIÓ: Hantrobat a una persona de 33 anys, ulls blaus, pel melena i marró amb barba curta que no recorda ni el se nom (que és Jesús de Natzaret) està a l'Hospital Clínic de Barcelona, no té DNI i no es pot identificar, el metge ens comunica que ha perdut la memòria i pot ser transitori o definitiu, ens ajudareu a desxifrar qui és? Al DNI només apareixia la seva foto cap informació mes) Sereu els investigadors i desxifrareu el misteri d'aquest home desconegut <i>de qui anem a?</i>	ALUMNAT - AGRUPAMENTS - MOTIVACIONS: Seran grups de 3 alumnes, donat que a religió són pocs alumnes. Treballaran el grups cooperatius Asseguts en 3 taules juntes en diagonal Dispondran de només un ordinador per grup, un llapis o bolígraf i un full per apuntar coses. Necessitaran auriculars. Es posarà un cronòmetre de temps a la pissarra.
PROVES: ☐ 1. Vaig viure a ... (llocs on va estar Jesús no tengo claro qué hare igual formar puzzles + Msj secret ☐ 2. Quiz preguntes sobre Jesús i la seva vida (buscaré 1 que me guste)+ Sopa ☐ 3. Llinterna màgica buscar paraules d'atributs de Jesús + buscar 1 objeto relacionado con Jesús en 1 imagen ☐ 4. Quiz preguntes amb imatges de l'època de Jesús de Natzaret+Laberinto ☐ 5. Imatges de la vida de Jesús on han de buscar 1 cosa amb la lupa + ordena la frase	
RECOMPENSA: ☐ 27596 Has trobat qui sóc: Jesús de Natzaret	
MATERIALS: -Portàtil i auriculars -1 llapis o boli i 1 full	NOTES: Podran preguntar al professor fins a 3 vegades, per tant hauran de pensar molt bé què han de preguntar 
	

BREAKOUT QUI DIUEN QUE SÓC JO? QUI SÓC?



El tallem com un quadrat exacte com mostro a la imatge (com quan fem figures d'origami) i ho posem com si fos un sobre per a que al obrir-ho es vegui el DNI com a evidència (pel davant i pel darrera cóm els DNI reals i plastificat) quan s'obre.





Així però ben fet i amb zelo per a que no es desmunti i a dins el DNI plastificat, amb una etiqueta o gomet (aquí els anomenem així) que posi evidència , i també el trocet de full amb l'enllaç al Escape Room