

PROPOSTA DIDÀCTICA:

BREAKOUT LA PEDRA NEGRA DE LA MECA, QUÈ ÉS?

Hola a tothom,

Acabo de fer un breakout sobre l'Islam i ho he acabat fa uns dies, ja que era un dels que tenia pendent de fer. Coneixeu la religió islàmica? Està fet amb Genially. Què és? Doncs, un Breakout Edu titolat: La Pedra Negra de La Meca, Què és?

La meua proposta és fer un breakout Edu sobre l'islam on haureu de passar per un seguit de missions per saber què és la Pedra Negra de La Meca. Tenia pendent fa temps fer un breakout sobre l'islam i ara que tenia una miqueta de temps m'hi vaig posar i perquè no ho intento, em vaig decidir pel breakout sobre una cosa important de la Kaaba que trobem a la ciutat de La Meca a l'Aràbia Saudí i així poder veure com és l'islam.

Avui us proposo jugar a aquest **Breakout Edu: La Pedra Negra de La Meca, Què és?** Fet amb Genially on s'ha de passar per 4 missions per tal d'obtenir la recompensa, ho aconseguireu? Haureu de buscar per la classe un sobre en el qual el professor posi alguna recompensa relacionada amb l'Islam.

Primer de tot hem d'observar una imatge sobre l'Islam durant 5 minuts, ja veureu que són molts musulmans preguntant a una mesquita, l'alumnat haurà d'apuntar en un full que és i com se senten al veure-la.

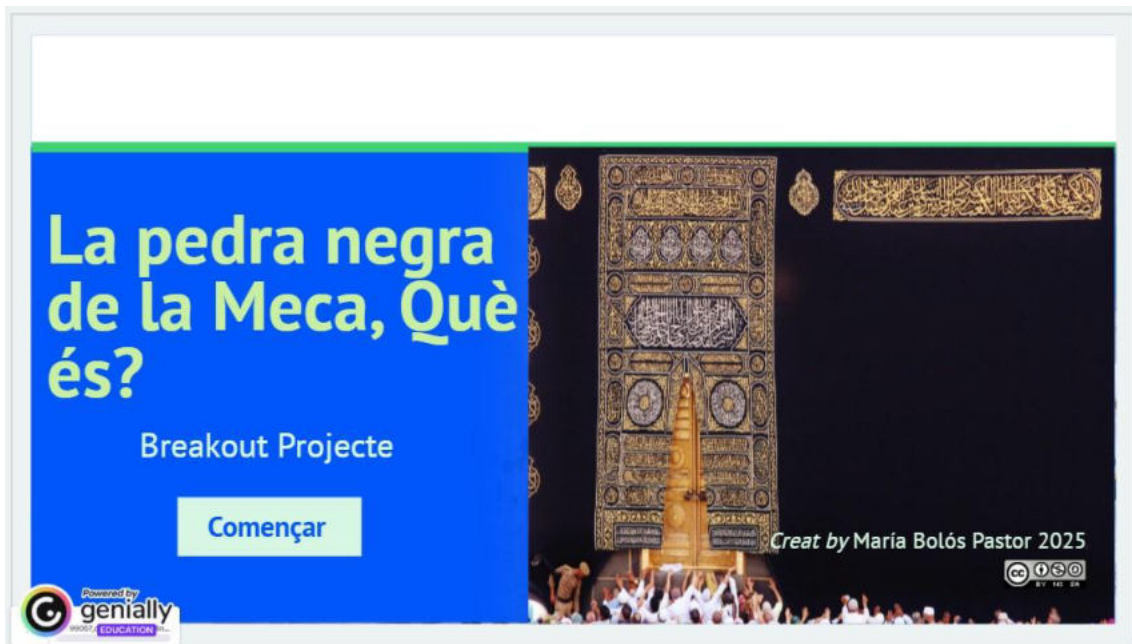
El joc està pensat per una sessió de classe entre 55 i 60 minuts, encara que podrien ser menys en funció de com sigui l'alumnat, igual en mitja horeta ho han acabat, com dic sempre jugueu primer vosaltres i valoreu si els vostres alumnes poden jugar.

I després de llegir la introducció, anem a començar i endevinar que hi ha amagat al darrera i després ja comencem amb la primera missió que és un Quiz sobre l'islam, en acabar heu de buscar el que hi ha amagat, copiem el codi que surt perquè ens ho demanaran, passem a la següent missió, la 2, on hem d'elegir la imatge correcta per finalitzar un timeline o cronologia de la vida de Muhammad.

A la missió 3 comencem cercant a un mapa el que ens demanin sobre l'Islam per continuar amb les preguntes sobre un vídeo que explica què és la Kaaba i La Meca per finalitzar amb un laberint on hauran de trobar l'Aadil.

A la missió 4 tenim un joc de memòria on tenim que emparellar 6 elements o objectes de l'Islam per finalitzar amb la sopa de lletres sobre el Ramadà.

I finalitzarem amb la recompensa quan arriben a la fi i posen el codi final que es demana, haurem de clicar al botó final de recompensa per obtenir-la.



Ja veureu que aquest és bastant senzill i crec que assequible pel alumnat i penso que fins i tot es podria fer al cycle superior de primària. Penso que és assequible per a tothom i tots els nivells d'aprenentatge si s'ha treballat abans, recordeu que jo ho faig a secundària i ho vaig pensar per un grup de 3r d'ESO. Es tracta d'un seguit de missions que l'alumnat haurà de superar fins acabar i trobar la recompensa, són 4 missions per obtenir una recompensa final, cada prova tindrà un codi, numèric i alfabètic que us haureu d'apuntar a un full per a la fi obtenir la recompensa, que en aquest cas serà que amagueu un sobre a la classe amb la recompensa les que us he suggerit o d'altra, ho deixo al vostre criteri donat que vosaltres coneixeu al vostre alumnat.

Fareu un seguit de missions, 4 en total, primer us heu de llegir la introducció i després donar-li a començar i anar fent les 4 missions diferents obtenint a la fi una recompensa.

Es tracta d'anar fent les 4 missions en total, on els alumnes podran elegir on volen anar de les 4 missions per saber què és la pedra negra de La Meca de l'Islam i de segur que no tots segueixen l'ordre que posa. Passant per les 4 missions diferents obtindran un codi final amb la qual obtindran una recompensa. Haureu de passar per cada prova diferent per tal d'obtenir el codi final. Aquest joc de gamificació o de ludificació el vaig crear per reforçar els aprenentatges que l'alumnat havia fet durant el curs del grans religions, en aquest cas del islam, per tal que l'alumnat pugui repassar el que ha anat aprenent del islam. S'anomena: **Breakout La Pedra Negra de La Meca, Què és?**

Descripció: es tracta d'un Breakout EDU com a activitat de gamificació o ludificació per tal d'assentar coneixements i aprenentatges on s'ha d'anar a les diferents proves de les diferents missions i contestar les diferents preguntes sobre l'islam i la pedra negra de La Meca, la Kaaba fins a arribar a la fi, a cada missió al superar-ho surt un codi de números o lletres, en aquest cas tot s'ho val, haureu d'apuntar-vos-los per a la fi posar-ho al codi final que ho demana i poder acabar el Breakout Edu (la meua recomanació és fer-ho o jugar primer vosaltres com a professors per veure si el vostre alumnat serà capaç de

realitzar-ho), haureu de tenir un llapis i una fulla per a apuntar-vos les lletres o números que necessitareu pel codi final, us podria durar una sessió o potser només mitja depenent del ritme dels alumnes, depenent d'ells, vosaltres sabeu com són i les seves limitacions).

Edat: 12 a 16 anys Secundària (3r d'ESO, jo ho faig en aquest curs, però també es podria fer a tota l'ESO o quan feu o parleu del islam, inclús penso que es podria fer al cycle superior de primària).

Proposta didàctica: Dins del currículum i formant part del fet religiós i les grans religions. La idea és que l'alumnat reforci els aprenentatges adquirits i vagin passant per les proves de les diferents missions sobre l'islam així com contestar a les preguntes generals sobre el mateix que es fa obtenint a la fi de cadascun un codi que s'hauran d'apuntar per tal que quan arribin a la fi hauran de posar aquest codi i finalitzar-ho per tal d'obtenir la recompensa. Crec que és millor fer grups cooperatius de 3 o 4 alumnes ja que per norma general tenim pocs alumnes, però també es podria fer per parelles o individual.

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

L'**ODS** que podem emprar per a aquest cas és l'**ODS 4. Educació de qualitat**.

El **Vector**: jo per a aquesta activitat em quedo amb la Universalitat del currículum. Perquè penso que la 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 les ciències socials, cultura i valors o com ara s'anomena aquí: activitats físiques i culturals en nostre cas i precisament la competència espiritual i transcendental considero que també les haurien de tenir tot l'alumnat, al menys donar-los l'oportunitat de conèixer-les.

Les **competències específiques** que es treballen són:

Dimensió transcendental i espiritual:

Competència 1. Prendre consciència de la identitat individual i col·lectiva de l'ésser humà.

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 5. Reconèixer i apreciar la pròpia interioritat, l'experiència espiritual i religiosa, present a totes les cultures i societats, comprnent l'experiència de personatges rellevants i valorant les possibilitats del religiós, per a discernir possibles respostes a les preguntes sobre el sentit de la vida, i afavorir el respecte entre les diferents tradicions religioses.

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

Dimensió ètica i moral:

Competència 8. Desenvolupar habilitats per preservar i respectar la Creació i la dignitat humana

Dimensió social i cultural:

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

Competència 11. Identificar la presència social i cultural de les diferents tradicions religioses, tant des de la perspectiva actual com de la perspectiva històrica.

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 els trets i dimensions fonamentals de la identitat personal, analitzant relats bíblics, així com altres biografies significatives.
- 3.1 Generar actituds de justícia i solidaritat, respectant la diversitat i prenent consciència de la responsabilitat compartida.
- 4.1 Situar i interpretar les expressions culturals i els seus llenguatges en els seus contextos històrics, apreciament la seva contribució a la identitat personal i social i als Drets Humans, facilitant la convivència i el diàleg intercultural.
- 4.2. Raonar com el dogma de les grans religions s'ha fet cultura, i/o interpretant el patrimoni literari, artístic i cultural del seu context.
- 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 Valorar les creences, els ritus i els símbols de les principals religions tenint elements de judici personal que afavoreixin el diàleg interreligiós tot respectant les diferents religions i tradicions religioses.
- 6.1 Identificar al fundador de les diferents religions, i els seus llibres sagrats, valorant les seves aportacions a la vida de les persones i les societats.
- 3.1 Cooperar activament en projectes de tenir cura i responsabilitat cap al bé comú, inspirats en la perspectiva cristiana, participant en accions de millora de l'entorn.
- 4.1 Respectar 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 en el seu moment històric, relacionant-les amb contextos actuals i promovent la seva memòria com a llegat viu.
- 5.1. Formular possibles respostes a les preguntes de sentit, coneixement i valorant les aportacions de les tradicions religioses.
- 5.2 Afavorir la convivència social en contextos plurals, respectant les opcions personals i generant espais de diàleg i encontre.
- 6.2 Posar en diàleg el saber religiós amb altres disciplines, tradicions culturals, paradigmes científics i altres cosmovisions, i respectant la pluralitat.

I finalment els **sabers bàsics** que es treballen són:

- La pluralitat cultural, social i religiosa. Convivència i solidaritat.

- El sentit de la vida. Les preguntes existencials de l'ésser humà.
- Les tradicions religioses presents a Catalunya i Espanya (probablement cada CCAA posi la seva comunitat, al nostre currículum posa Catalunya només). L'Església catòlica i les demés confessions religioses.
- Les grans tradicions religioses del nostre món. La Bíblia i els altres textos sagrats.
- Figures històriques de les grans religions del món compromeses amb el bé comú: saber i conèixer qui van ser els personatges: Jesucrist, Buda (Siddhartha Gautama), Muhammad (Mahoma), Moisès, Abraham (biografia, viatges, com eren, llocs on van estar),...
- Les cosmovisions de les diferents tradicions religioses. La Bíblia i la resta de textos sagrats de les grans religions i les seves cosmovisions.
- El diàleg interreligiós, ecumènic i cultural.
- La presència de la religió a les relacions socials.
- La dimensió personal de l'experiència religiosa. La llibertat humana.
- La dimensió social de l'experiència religiosa. La vida en comunitat.
- El respecte a la persona, a la cultura de la vida i a la pau. Les tradicions religioses i les sectes.
- Les tradicions religioses davant els nous reptes del nostre món.
- Les arrels judeocristianes de la nostra societat. La presència històrica de les diferents tradicions religioses a Catalunya i Espanya (probablement cada CCAA posi la seva comunitat, al nostre currículum posa Catalunya només).
- Les festivitats cristianes i de la resta de les grans religions. El seu arrelament i les diferents maneres de viure-les en una societat plural.
- Els moviments de l'Església Catòlica i de les altres confessions religioses presents en la vida social de Catalunya i Espanya (probablement cada CCAA posi la seva comunitat, al nostre currículum posa Catalunya només).
- Estratègies de comunicació en diferents llenguatges de les pròpies idees, creences i experiències en contextos interculturals.
- Raonabilitat de la fe, desenvolupament integral de la persona i foment del bé comú.
- Actituds i destreses de diàleg ecumènic i interreligiós amb ple respecte a les conviccions pròpies i les dels altres.
- El compromís de les religions en la construcció de la pau i la superació de la violència i els fonamentalismes.
- Respecte davant la bellesa de les diverses manifestacions culturals i religioses com a element de pertinença i tradició cultural.
- Apreciar l'art de les diferents religions.
- Estratègies d'anàlisi d'obres de contingut religiós en diferents llenguatges, valorant l'aportació del cristianisme a la cultura així com la resta de les grans religions.
- 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.

Saber d'aprenentatge principal: Conèixer les grans religions, en el nostre cas l'islam.

Matèria: Religió (pensada només per la meua matèria, i altres matèries que també podrien participar més afins) altres matèries que es podrien incloure: llengua, ciències socials, cultura i valors (aquí li han canviat el nom, ignoro que es fa a cada CCAA, aquí l'anomenen: Activitats físiques i culturals), visual i plàstica o art.

Desenvolupament: És un **Breakout Edu** interactiu sobre l'islam (un joc de gamificació interactiu) on els alumnes hauran d'aconseguir superar un seguit de missions que han resoldre apuntant-se cada codi o contrasenya que surti doncs després hauran de posar-la per a poder continuar. Són 4 missions i una recompensa on a la fi hauran de posar el codi final i com a recompensa hauran de buscar un sobre a la classe i obtindran la recompensa finalment.

La narrativa: és que han de conèixer què és la pedra negra de La Meca, la Kaaba de la religió islàmica al llarg de les 4 missions. Un cop llegida la introducció i fet el puzle de la imatge amagada, a partir d'aquí comencen les diferents missions per d'obtenir el codi final numèric, però compte que també hi ha codi de lletres i també s'ho han d'apuntar perquè en algun moment es preguntarà per ell i a la fi, obtenir la recompensa final.

El per què del tema escollit és que no havia fet encara cap activitat interactiva de gamificació del fet religiós i les grans religions, en meu cas l'islam, ja portava un temps volent fer-ho, i ara ha sigut el moment. Permetent així a l'alumnat aprofundir i repassar l'islam, així com conèixer què és la Kaaba, la pedra negra de la Meca a l'islam. Permetent als alumnes aprendre i repassar el que hem fet a classe, així com reforçar l'après, i inclús per a alguns ampliar-ho. I la idea era fer-ne un Breakout Edu amb Genially i per a reforçar l'après tant a classe com al llarg del curs sobre l'islam. Penso que serà tot un èxit i l'alumnat aprendrà i reforçarà els seus coneixements amb aquest joc. 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 amb altres assignatures com llengües i altres matèries, no hem de ser els últims i posar-nos al dia, 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 metodologia activa que podem començar a implantar a les nostres classes, no sempre però de tant en tant, canvia la classe i la dinàmica i a l'alumnat li agrada fer coses noves, diferents i innovadores, i no hem de tenir por de fer-ho nosaltres, a vegades la tecnologia ens supera però hem de ser capaços d'intentar-ho, almenys provar-ho per a posar-ho en pràctica comprovant i provant a la vida real amb el nostre alumnat per tal de veure si funciona per això devem aplicar-ho a classe per veure i comprovar si el nostre esforç i treball ha valgut la pena, normalment els agrada fer coses interactives i veus que totes les hores que has perdut han valgut la pena.

Com jugar:



Primer començarem buscant per classe un sobre amb el nom d'Al·là escrit en àrab o objectes i elements de l'islam dibuixats, (com veiem a la imatge de dalt, aquest cop sí que he agafat la imatge d'internet), si no se us dona bé pintar podreu imprimir-vos-los, que primer hauran de trobar a la mateixa classe on fem religió i dins hi trobarem la web per accedir al joc un paper amb la web de joc que hauran d'introduir per a poder realitzar el **Breakout Edu La pedra negra de La Meca, Què és?** (si teniu plataforma com Classroom o Moodle o similar pengeu-lo allí donat que no sempre copien bé les adreces web i no poden accedir), poden començar-lo, primer fer la introducció on s'explica de què va el breakout, haureu de tenir a mà el portàtil, auriculars, un full i bolígraf o llapis per apuntar-vos el codi o fer algun repte o solucionar qualsevol problema. Tot comença amb una imatge sobre l'islam on l'alumnat ha d'escriure que senten i què hi veuen durant 5 minuts per després anar a l'índex i així poder començar el breakout amb les diferents missions i la recompensa.

Comencem amb la introducció on tenim l'explicació del breakout per tal de poder començar el joc li donem al botó de començar i també tenim una activitat interactiva a resoldre d'una imatge que han d'esbrinar què és, un cop fet això ja podem començar les missions, jo prefereixo fer-les en ordre perquè el codi final va en aquest ordre, ja sabem que l'alumnat no, haurem de recordar-lis que s'han d'apuntar les missions per ordre de l'1 al 4 per obtenir el codi que correspon.

A continuació, tenim que fer les 4 missions per buscar la pedra negra de La Meca, la Kaaba: imatge, puzzle, vídeo, imatge correcta, quiz, laberint, joc de memòria i sopa de lletres, a la fi de cada missió trobareu un codi que us haureu d'apuntar ja que a la fi us el demanarà al codi final, sinó no podreu obtindre la recompensa. Cadascun tindrà un o varis codis que necessitarem per poder continuar, i podria ser que no anessin seguint l'un darrera l'altre o cada cop haurem d'anar a la pàgina 5 on són totes les missions per anar-los fent fins a la fi.

La primera missió que és un Quiz sobre l'islam, en acabar heu de buscar el que hi ha amagat amb la lupa. La Kaaba, copiem el codi que surt perquè ens ho demanaran, tant el numèric com les lletres i passem a la següent missió.

Continuem amb la missió 2, on hem d'elegir la imatge correcta i per finalitzar un timeline o cronologia de la vida de *Muhammad* que l'alumnat haurà d'endregar correctament.

A la missió 3 comencem cercant a un mapa el que ens demanin sobre l'Islam per continuar amb les preguntes sobre un vídeo que explica què és la Kaaba i La Meca per finalitzar amb un laberint on hauran d'ajuda a l'Aadil a trobar la Kaaba, per fer-ho hauran de triar l'icona del llapis amb el color i gruixut que vulguin i traçar el camí i enviar-te una captura de pantalla o imatge conforme ho han fet.

A la missió 4 tenim un joc de memòria on tenim que emparellar 6 elements o objectes de l'Islam per finalitzar amb la sopa de lletres sobre el Ramadà amb la qual un cop feta hauran de fer una captura de pantalla o d'imatge conforme ho han fet enviar-te-la, amb el mateix procés que han fet a l'activitat anterior amb el laberint, hauran de triar l'icona del llapis amb el color i gruixut que vulguin i traçar el camí que vulguin seguir enviant-te-la.

I finalitzem amb la recompensa que podria ser pintar una catifa (per pregar), fer una Kaaba de manualitat, decorar les mans amb henna si us atreviu, o igual veure alguna pel·lícula relacionada amb l'Islam com podrien ser: *El guerrero número 13* (on surt el A. Banderas), *No sin mi hija*, *El mensaje* (sobre Mahoma), *Viento* (anime), *Fuente* (las mujeres rompen con la tradición), *La fuente de las mujeres*, *El secreto de Rumí* (documental sobre el sufismo), *Mahoma, el mensajero de Dios*, *Cometas en el cielo*, *Así nació el Islam* (animada), *La luz de Aisha* (animada), *Raqa*, *La bicicleta verde*, *El señor Ibrahim y las flores del Corán*, *Osama* (la repressió de les dones a l'Iran i Afganistan), *Ali* (el boxejador), *El león del desierto*, *Lawrence de Arabia*, *Mi nombre es Khan* (islam e hindisme), *Slumdog Millionaire*, *La flor del desierto*, *El último profeta (para niños)* (historia del islam animada), *La vida de Pi* (hinduisme, cristianisme i islam), *Pan de familia* (animada), *Aladin I, II i III* (animada), *Simbad el marino* (dibuixos animats) i *Persépolis*.

Per obtenir la recompensa haurem d'introduir el codi final en l'ordre de les 4 missions tal com estan al Breakout, en aquest ordre i podran obtenir la recompensa clicant al botó de recompensa que s'obrirà una finestra on els hi posa que busquin un sobre a classe on hi haurà la recompensa que haureu de triar vosaltres què els motivaria més, jo us he donat ja unes idees.

Haurem de recordar de tenir a mà un full i un llapis o un bolígraf per a apuntar el codi que surt a la fi de cada missió donat que a la fi se'ns demana el codi final que seran nombres en el nostre cas que haureu posar en el mateix ordre de les missions del 1 al 4 per tal de poder finalitzar el Breakout, així com apuntar o fer alguna investigació o resoldre algun problema que es plantegi al llarg del breakout edu que han de fer. I com no, el portàtil o l'ordinador, i els auriculars, i endavant que el temps corre. Si voleu a la pissarra PDI o panell digital podeu posar-los un cronòmetre amb els 55 minuts que necessiten per fer-ho per tal que siguin més conscients que han d'acabar en aquest temps, podeu emprar pel Classroom: <https://classroomscreen.com/> busqueu l'opció de cronòmetre i els poseu a la pissarra. I sinó busqueu a internet un que us agradi i endavant.



Li diem prova gratis i se'ns obre una pantalla i li donem a sota de la pantalla a la petita finestreta blanca que s'obra a sota al rellotge de sorra i al rellotge i així tenim l'hora que és i el temps que necessitem, el posen i s'anirà descomptant amb el rellotge de sorra, ho podem moure on vulguem de la pissarra, aquí sota teniu un exemple:



Què de què va cada missió? Doncs comencem, a la primera missió haureu de contestar un quiz amb preguntes sobre l'islam, tindreu 4 opcions de les quals només podreu triar una que és la correcta i després amb la lupa buscar la Kaaba i així obtindran un codi per a poder continuar. A la segona teniu la missió d'elegir la imatge correcta de 2 només una serà la correcta i en acabar ordenar cronològicament la vida de Mahoma per tal d'obtenir el codi. A la següent, la missió 3, investigarem tenim uns mapes en els quals s'ha de buscar el que ens demana de l'islam i després previa visió d'un vídeo un quiz sobre el mateix de 4 opcions possibles només una serà la correcta finalitzant amb el laberint on hem d'ajudar a l'Aadil a trobar la Kaaba i així obtenir el codi d'aquesta missió. Continuem amb la missió 4, un joc de memòria on hem de trobar la parella, de 6 elements o objectes principals de l'islam per finalitzar amb una sopa de lletres sobre el Ramadà, principal festa del islam per tal d'obtenir el codi final. Per així poder finalment arribar a la fi, posar el codi final i després donar-li al botó de recompensa per tal d'obtenir la recompensa final del breakout.

I finalment, tenim la recompensa que hauran de clicar al botó a on posa recompensa que com he dit abans posa que hauran de buscar un sobre a la classe per tal d'obtenir-la. N'estic segura que ho faran molt bé i s'ho passaran molt bé fent-ho, està pensat per a 55 o 60 minuts en total, però potser que triguin menys en funció del ritme dels seus aprenentatges i per poder trobar la recompensa. Com podeu veure està plantejat per una sessió de classe i, com a recompensa i per a que recordin que han jugat a això, els podeu fer que facin una maqueta d'una mesquita, que la pintin, retallin i muntin, o inclús una Kaaba, n'hi a internet models cúbics ben fàcils de fer per pintar o en color, teniu sort els de primària ja que molts podeu fer totes les fotocòpies en color que vulgueu a secundària no, en un dels instituts ho has de demanar i l'equip directiu o la secretària decideixen si es poden fer fotocòpies en color i a l'altre, es pot demanar però també ha de donar vist i plau direcció i no sempre deixen fer-ne.

CODI FINAL: 3517

Està plantejat per alumnat de 3r de l'ESO, 2n cicle de secundària, però ho podríeu fer a qualsevol curs de l'ESO, no són gaire difícils les preguntes, com sempre us recomano jugueu primer vosaltres i mireu si s'adequa al vostre alumnat i al contingut que heu fet. I a primària què? Doncs si us animeu, mireu-vos-ho i jugueu abans vosaltres per veure si el vostre alumnat ho pot fer, i endavant, a veure com us funciona! Penso que potser per alumnat de cicle superior seria adequat, però clar això només depèn de vosaltres i com ho veieu vosaltres.

Jo diria que amb una sessió o potser mitja segons la rapidesa del vostre alumnat pot durar el breakout en funció de la rapidesa, habilitats i agilitat que tingui l'alumnat per contestar les preguntes, ja sabem que cada alumne duu un ritme diferent d'aprenentatge. Inicialment està pensat per a una sessió però podrien ser perfectament només mitja. Per acabar proposo que facin una maqueta d'una mesquita, que pintin, retallin i muntin, o inclús una Kaaba, n'hi a internet models cúbics ben fàcils de fer per pintar o en color segons el que us permeti el vostre centre, no tothom podem fer fotocòpies en color. Promovent així estratègies d'observació, investigació, gamificació, treball en grup cooperatiu i manipulació, permetent adquirir habilitats i competències adequades per a ells.

Doncs, apa a jugar-hi que hi falta temps!

Enllaç per a poder jugar en català:

<https://view.genially.com/64cfbab886c6c1001121b825/interactive-content-breakout-la-pedra-negra-de-la-meca-que-es>

Enllaç per a poder jugar en castellà:

<https://view.genially.com/697a9222b339c93fcc942ca6/interactive-content-la-piedra-negra-de-la-meca-que-es>

Una frase: "*La màgia del joc a l'aula no resideix en la complexitat de la seva tecnologia, sino en la senzillesa de la seva capacitat per a transformar un deure en un desig.*" La gamificació posa les regles i la motivació i l'ABJL posa l'experiència directa. Junts, aconseguen que l'alumne s'oblidi que és "estudiant" per a concentrar-se en "resoldre". I, l'important és que aprenguin, i perquè no amb aquesta nova metodologia que ens permet crear jocs per a les

nostres classes, permetent que l'alumnat aprengui i/o reforci el que s'ha fet a classe d'una manera més divertida, dinàmica i motivadora, és una metodologia ABJL basada en el joc i la ludificació o gamificació que ens permet veure com funciona i posar-les en pràctica amb el nostre alumnat, permetent-los aprendre d'una manera diferent, en aquest cas es tracta d'un joc interactiu que permet també posar a prova l'ABJL (aprenentatge basat en jocs i ludificació o gamificació) on podem emprar els jocs per aprendre. L'ABJL és una de les noves metodologies que actualment estem fent servir a les nostres classes, i perquè no amb el joc, sabem que no podem estar al dia en tot perquè cada dia surten coses noves i és impossible fer-ho tot, però s'intenta, i considero que tots devem fer l'esforç, i anar introduint-les a les nostres classes i veure com funcionen, hem de seguir endavant, i si ara toca metodologies, tecnologia i innovació, doncs endavant. Tant si sou juganers com no, penso que és una bona manera d'aprendre, no ho fèiem ja de petits, doncs ara que encara són petits i tenen més idea perquè no aprendre jugant? Permetrà que l'alumnat anirà adquirint noves destreses i habilitats amb els jocs. Per tant els diferents programes i eines que tenim per crear jocs en aquest cas digitals interactius també hem de ser capaços de fer-los servir com a recurs, material o activitat, aquestes eines no les hem de deixar de banda, podreu anar confeccionant els vostres propis recursos, materials i jocs interactius que poden fer les classes molt més dinàmiques i divertides pel alumnat i probablement estiguin molt més atents i motivats a les vostres aules.

Creat by María Bolós Pastor 2026

Professora de religió a 2 instituts de secundària: Institut Joan Oró a Martorell, i Institut Escola Viladecans a Viladecans.

Diplomada en Ciències Religioses per l'ISCREB, Institut Superior de Ciències Religioses de Barcelona, a Barcelona.

Llicenciada en Filosofia per l'UB, Universitat de Barcelona.

Llicenciada en Humanitats per la Universitat Ramón Llull, a Barcelona.

2 Postgraus en Religió i Diàleg, pel ISCREB i la Universitat Pompeu Fabra.

Especialista en Metodologies activas y herramientas digitales en secundaria, por la Universidad Católica de Ávila.

I, Técnico en Herramientas prácticas de inteligencia artificial para docentes, por la Universidad Católica de Ávila.