

PROPUESTA DIDÁCTICA: **BREAKOUT LA PIEDRA NEGRA DE LA MECA, ¿QUÉ ES?**

Hola a todos y todas,

Acabo de hacer un breakout sobre el Islam y lo he acabado hace unos días, ya que era uno de los que tenía pendiente de hacer. ¿Qué sabéis de la religión islámica? Está hecho con Genially. ¿Qué es? Pues, un Breakout Edu titulado: La Piedra Negra de La Meca, ¿Qué es?

A mí propuesta es hacer un breakout Edu sobre el islam donde deberéis de pasar por una serie de misiones para saber qué es la Piedra Negra de La Meca. Tenía pendiente hace tiempo hacer un breakout sobre el islam y ahora que tenía un poco de tiempo me puse a trabajar y por qué no lo intento, me decidí por el breakout sobre una cosa importante de la Kaaba que encontramos en la ciudad de La Meca en Arabia Saudí y así poder ver como es el islam.

Hoy os propongo jugar a este **Breakout Edu: La Piedra Negra de La Meca, ¿Qué es?** Hecho con Genially donde se ha de pasar por 4 misiones para obtener la recompensa, ¿lo conseguiréis? Deberéis buscar por la clase un sobre en el cual el profesor ponga alguna recompensa relacionada con el Islam.

Primer de todo hemos de observar una imagen sobre el Islam durante 5 minutos, ya veréis que son muchos musulmanes orando en una mezquita, el alumnado deberá apuntar en una hoja que es y cómo se sienten al verla.

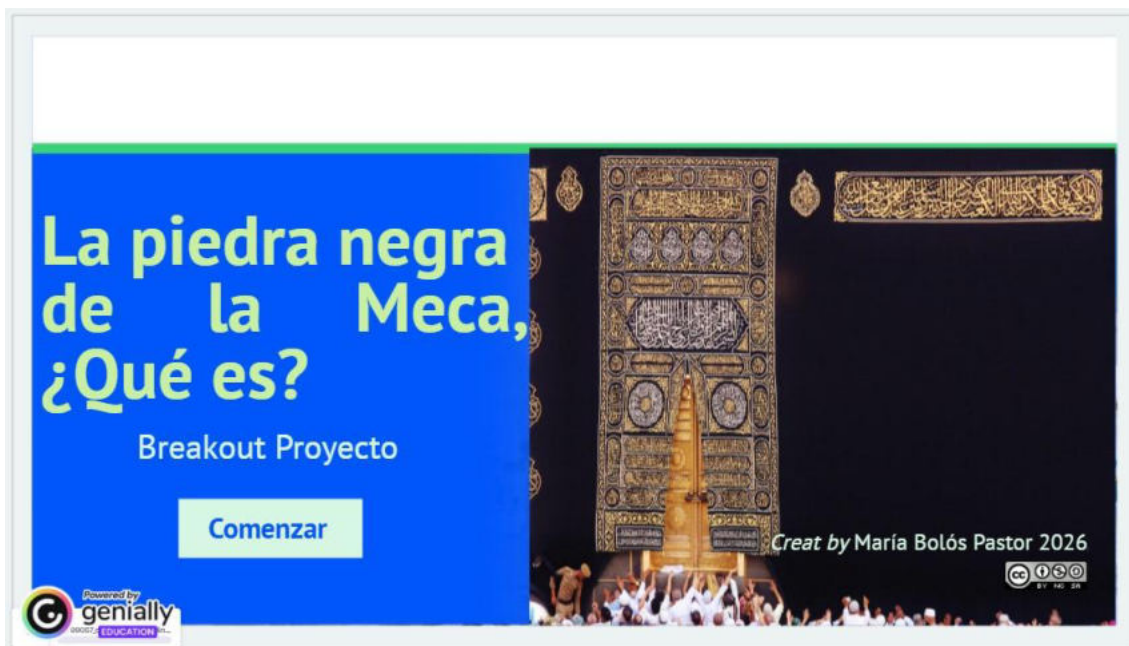
El juego está pensado para una sesión de clase entre 55 y 60 minutos, aunque podrían ser menos en función de cómo sea el alumnado, igual en media horita lo han acabado, como digo siempre jugad primero vosotros y valorad si vuestros alumnos pueden jugar.

Y después de leer la introducción, vamos a empezar y adivinar qué hay escondido detrás y después empezaremos con la primera misión que es un Quiz sobre el islam, al acabar deberéis buscar lo que hay escondido, copiemos el código que sale porque nos lo pedirán, pasaremos a la siguiente misión, la 2, donde elegiremos la imagen correcta para finalizar un timeline o cronología de la vida de *Mahoma* (Mahoma).

En la misión 3 comenzaremos buscando en un mapa lo que se nos pidan sobre el Islam para continuar con las preguntas sobre un vídeo que explica qué es la Kaaba y La Meca para finalizar con un laberinto donde deberán encontrar a Aadil.

En la misión 4 tenemos un juego de memoria donde debemos emparejar 6 elementos u objetos del Islam para finalizar con una sopa de letras sobre el Ramadán.

Y finalizaremos con la recompensa cuando lleguemos al final y pongamos el código final que se pide, deberemos clicar al botón final de recompensa para obtenerla.



Ya veréis que este es bastante sencillo y creo que es asequible para el alumnado y pienso que incluso se podría hacer en el ciclo superior de primaria. Pienso que es asequible para todos y todos los niveles de aprendizaje si se ha trabajado antes, recuerde que yo lo hago en secundaria y lo pensé para un grupo de 3º de ESO.

Se trata de una serie de misiones que el alumnado deberá superar hasta acabar y encontrar la recompensa, son 4 misiones para obtener una recompensa final, cada prueba tendrá un código, numérico y alfabético que deberá apuntarse a una hoja para el fin obtener la recompensa, que en este caso será que escondáis un sobre en la clase con la recompensa que os he sugerido uo otra, lo dejo a vuestro criterio dado que vosotros conocéis a vuestro alumnado.

Hará una serie de misiones, 4 en total, primero debe leerse la introducción y luego darle a empezar e ir haciendo las 4 misiones diferentes obteniendo al final una recompensa.

Se trata de ir haciendo las 4 misiones en total, donde los alumnos podrán elegir dónde quieren ir de las 4 misiones para saber qué es la piedra negra de La Meca del Islam y seguro que no todos siguen el orden que pone. Pasando por las 4 misiones distintas obtendrán un código final con el que obtendrán una recompensa. Deberá pasar por cada prueba diferente para obtener el código final. Este juego de gamificación o de ludificación lo creé para reforzar los aprendizajes que el alumnado había realizado durante el curso de grandes religiones, en este caso del islam, para que el alumnado pueda repasar lo que ha ido aprendiendo del islam. Se llama: **Breakout La Piedra Negra de La Meca, ¿Qué es?**

Descripción: se trata de un Breakout Edu como actividad de gamificación o ludificación para asentar conocimientos y aprendizajes donde se debe ir a las diferentes pruebas de las diferentes misiones y contestar las diferentes preguntas sobre el islam y la piedra negra de La Meca, la Kaaba hasta llegar al fin, en cada misión al superarlo sale un código de números o letras, en este caso todo lo vale, tendrá que apuntárselos para terminarlo (mi recomendación

es hacerlo o jugar primero ustedes como profesores para ver si su alumnado será capaz de realizarlo), tendrá que tener un lápiz y una hoja para apuntarse las letras o números que necesitará para el código final, podría durar una sesión o quizás sólo media dependiendo del ritmo de los alumnos, dependiendo de ellos, vosotros sabéis cómo son y sus limitaciones.

Edad: 12 a 16 años Secundaria (3º de ESO, yo lo hago en este curso, pero también se podría hacer en toda la ESO o cuando haga o hable del islam, incluso pienso que se podría hacer en el ciclo superior de primaria).

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 las pruebas de las diferentes misiones sobre el islam así como contestar a las preguntas generales sobre el mismo que se hace obteniendo al final de cada uno un código que se tendrán que apuntar para que cuando lleguen al fin tendrán que poner este código y finalizarlo para obtener la recompensa. Creo que es mejor hacer grupos cooperativos de 3 o 4 alumnos, ya que por norma general tenemos pocos alumnos, pero también se podría hacer por parejas o individual.

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

El **ODS** que podemos utilizar para este caso es el **ODS 4. Educación de calidad**.

El **Vector:** yo para esta actividad 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 demás 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 deberían tenerlas todo el alumnado, al menos darlas a todo el alumnado.

EL **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 forma racional y experiencial la respuesta a las preguntas del misterio de la trascendencia y de la immanencia.

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 demás.

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 del religioso, para discernir posibles respuestas a las preguntas sobre el sentido de la vida, favoreciendo el respeto entre las diferentes tradiciones religiosas.

Competencia 6. Conocer el mensaje de amor de Dios para la humanidad como 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

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 distintas tradiciones religiosas, tanto desde la perspectiva actual como de la perspectiva histórica.

Competencia 12. Interpretar y valorar con respeto y sentido crítico las distintas 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, 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 cómo el dogma de las grandes religiones se ha hecho cultura, y/o interpretando el 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 judeo cristiana y de otras religiones.

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

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

3.1 Cooperar activamente en proyectos de cuidado y responsabilidad hacia el 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 propias experiencias, 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, 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 los demás textos sagrados.
- 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, lugares donde estuvieron),...
- Las cosmovisiones de las distintas 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 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).
- Las festividades cristianas y del resto de las grandes religiones. Su arraigo y las distintas formas de vivirlas en una sociedad plural.
- Los movimientos de la Iglesia Católica y de las demás confesiones religiosas presentes en la vida social de Cataluña y España (probablemente cada CCAA ponga su comunidad, en nuestro currículum pone Cataluña sólo).
- Estrategias de comunicación en distintos 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 propias convicciones y las de los demás.
- El compromiso de las religiones en la construcción de la paz y la superación de la violencia y los fundamentalismos.
- Respeto ante la belleza de las diversas manifestaciones culturales y religiosas como elemento de pertenencia y tradición cultural.
- Apreciar el arte de las distintas religiones.
- Estrategias de análisis de obras de contenido religioso en distintos lenguajes, valorando la aportación del cristianismo a la cultura así como el resto de las grandes religiones.

- La presencia de la religiosidad en las manifestaciones pictóricas, escultóricas y arquitectónicas. Las artes menores.
- La presencia de la religiosidad en las manifestaciones literarias, musicales y cinematográficas.
- Simbolismo religioso.

Conocimientos clave de aprendizaje: Conocer las grandes religiones, en nuestro caso, el islam.

Materia: Religión (pensada sólo por mi materia, y otras materias que también podrían participar más afines) otras materias que podrían incluirse: lengua, ciencias sociales, cultura y valores (aquí le han cambiado el nombre, ignoro que se hace en cada CCAA, aquí la llaman: Actividades físicas y culturales), visual y plástica o arte.

Desarrollo: Es un **Breakout Edu** interactivo sobre el islam (un juego de gamificación interactivo) donde los alumnos tendrán que conseguir superar una serie de misiones que deben resolver apuntándose cada código o contraseña que salga pues después tendrán que ponerla para poder continuar. Son 4 misiones y una recompensa donde al final tendrán que poner el código final y como recompensa tendrán que buscar un sobre en la clase y obtendrán la recompensa finalmente.

La narrativa: es que deben conocer qué es la piedra negra de La Meca, Kaaba de la religión islámica a lo largo de las 4 misiones. Una vez leída la introducción y hecho el puzle de la imagen escondida, a partir de ahí comienzan las diferentes misiones para obtener el código final numérico, pero cuenta que también hay código de letras y también deben apuntarse porque en algún momento se preguntará por él y al final, obtener la recompensa final.

El porqué del tema escogido es que no había hecho todavía ninguna actividad interactiva de gamificación del hecho religioso y las grandes religiones, en mi caso el islam, llevaba ya un tiempo queriendo hacerlo, y ahora ha sido el momento. Permitiendo así al alumnado profundizar y repasar el islam, así como conocer qué es Kaaba, la piedra negra de la Meca en el islam. Permitiendo a los alumnos aprender y repasar lo que hemos hecho en clase, así como reforzar lo aprendido, e incluso para algunos ampliarlo. Y la idea era hacer un Breakout Edu con Genially y para reforzar lo aprendido tanto en clase como a lo largo del curso sobre el islam. Creo que será todo un éxito y el alumnado aprenderá y reforzará sus conocimientos con este juego. Pienso que aprender jugando también es muy apropiado para nuestro alumnado y más a nuestra materia que es la gran olvidada y no deseada, porque no hacer que nuestros alumnos quieran jugar y aprender como lo hacen con otras asignaturas como lenguas y otras materias, no debemos ser los últimos y ponernos al día, y hoy en día tenemos muchas facilidades y se pueden hacer cursos virtuales pudiendo ir a nuestro ritmo y de lo que queramos. Ésta es una metodología activa que podemos empezar a implantar en nuestras clases, no siempre pero de vez en cuando, cambia la clase y la dinámica y al alumnado le gusta hacer cosas nuevas, diferentes e innovadoras, y no debemos tener miedo a hacerlo nosotros, a veces la tecnología nos supera pero debemos ser capaces de intentarlo, al menos probarlo para realizarlo para ponerlo en práctica, comprobando y probando en la vida real con nuestro alumnado para ver si funciona por eso debemos aplicarlo en clase para ver y comprobar si



nuestro esfuerzo y trabajo ha merecido la pena, normalmente les gusta hacer cosas interactivas y ves que todas las horas que has perdido han merecido la pena.

Cómo jugar:



Primero empezaremos buscando por clase un sobre con el nombre de Alá escrito en árabe u objetos y elementos del islam dibujados, (como vemos en la imagen de arriba, esta vez sí he cogido la imagen de internet), si no se os da bien dibujar podréis imprimírselo, que primero tendrán que encontrar en la misma clase donde hacemos religión y dentro encontraremos para poder realizar el **Breakout Edu La piedra negra de La Meca, ¿Qué es?** (si tiene plataforma como Classroom o Moodle o similar cuélgalo allí dado que no siempre copian bien las direcciones web y no pueden acceder), pueden empezar, primero hacer la introducción donde se explica de qué va el breakout, tendrá que tener a mano el portátil, auriculares, una hoja y bolígrafo o lápiz para apuntaros el código o hacer algún reto o solucionar cualquier problema.

Todo comienza con una imagen sobre el islam donde el alumnado debe escribir qué sienten y qué ven durante 5 minutos para después ir al índice y así poder empezar el breakout con las diferentes misiones y la recompensa.

Empezamos con la introducción donde tenemos la explicación del breakout para poder empezar el juego le damos al botón de empezar y también tenemos una actividad interactiva a resolver una imagen que deben averiguar qué es, una vez hecho esto ya podemos empezar las misiones, yo prefiero hacerlas en orden porque el código final va en este orden, pero ya sabemos que el alumnado no, deberemos recordarles que se deben apuntar las misiones en orden del 1 al 4 para obtener el código correspondiente en el orden adecuado.

A continuación, tenemos que hacer las 4 misiones para buscar la piedra negra de La Meca, Kaaba: imagen, puzle, vídeo, imagen correcta, quiz, laberinto, juego de memoria y sopa de letras, al final de cada misión encontrará un código que deberá apuntarse ya que al final se lo pedirán en el código final, sino no podrá obtener la recompensa. Cada uno tendrá uno o varios códigos

que necesitaremos para poder continuar, y podría ser que no fueran siguiendo uno detrás del otro o cada vez deberemos ir a la página 5 donde están todas las misiones para ir haciendo hasta el fin.

La primera misión que es un Quiz sobre el islam, al terminar debe buscar lo que hay escondido con la lupa. La Kaaba, copiamos el código que sale porque nos lo pedirán, tanto el numérico como las letras y pasamos a la siguiente misión.

Continuamos con la misión 2, donde debemos elegir la imagen correcta y para finalizar un timeline o cronología de la vida de *Muhammad* que el alumnado deberá ordenar correctamente.

En la misión 3 empezamos buscando en un mapa lo que nos pidan sobre el Islam para continuar con las preguntas sobre un vídeo que explica qué es Kaaba y La Meca para finalizar con un laberinto donde tendrán que ayudar a Aadil a encontrar la Kaaba, tendrán que elegir el icono del lápiz con el color y grueso que quieran y trazar el camino y enviarte una captura de pantalla o imagen conforme lo han hecho.

En la misión 4 tenemos un juego de memoria donde tenemos que emparejar 6 elementos u objetos del Islam para finalizar con la sopa de letras sobre el Ramadán a la que una vez hecha tendrán que hacer una captura de pantalla o imagen conforme lo han hecho enviándotela, con el mismo proceso que han hecho en la actividad anterior con el laberinto, tendrán que elegir y trazar el camino que quieran seguir enviándotela.

Y finalizamos con la recompensa que podría ser pintar una alfombra (para rezar), hacer un Kaaba de manualidad, decorar las manos con henna si os atrevéis, o igual ver alguna película relacionada con el Islam como podrían ser: *El guerrero número 13* (donde sale 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 represión de las mujeres en Irán y Afganistán), *Ali* (el boxeador), *El león del desierto*, *Lawrence de Arabia*, *Mi nombre es Khan* (Islam e hinduismo), *Slumdog Millionaire*, *La flor del desierto*, *El último profeta (para niños)* (historia del islam animada), *La vida de Pi* (Hinduismo, cristianismo e islam), *Pan de familia* (animada), *Aladino I, II y III* (animadas), *Simbad el marino* (dibujos animados) y *Persépolis*.

Para obtener la recompensa tendremos que introducir el código final en el orden de las 4 misiones tal y como están en el Breakout, en este orden y podrá obtener la recompensa clicando en el botón de recompensa que se abrirá una ventana donde les pone que busquen un sobre en clase donde habrá la recompensa que tendréis que deberéis elegir vosotros qué les motivaría más, yo os he dado ya algunas ideas.

Le debemos recordar tener a mano una hoja y un lápiz o un bolígrafo para apuntar el código que sale al final de cada misión dado que al final se nos pide el código final que serán números en nuestro caso que deberá poner en el mismo orden de las misiones del 1 al 4 para poder finalizar el Breakout, así como apuntar o hacer alguna investigación o resolver algún problema que se plantee a lo largo del breakout edu que deben hacer. Y cómo no, el portátil o el ordenador, y los auriculares, y adelante que el tiempo corre. Si quiere en la pizarra PDI o panel digital puede ponerles un cronómetro con los 55 minutos

que necesitan para hacerlo para que sean más conscientes de que deben terminar en este tiempo, puede utilizar el Classroom: <https://classroomscreen.com/> busque la opción de cronómetro y los coloque en la pizarra. Y si no busque en internet uno que le guste y adelante.



Le decimos prueba gratis y se nos abre una pantalla y le damos debajo de la pantalla en la pequeña ventanilla blanca que se abre debajo al reloj de arena y al reloj y así tenemos la hora que es y el tiempo que necesitamos, lo ponen y se irá descontando con el reloj de arena, lo podemos mover donde queramos de la pizarra o pantalla, aquí debajo tenéis un ejemplo:



¿Qué de qué va cada misión? Pues empezamos, en la primera misión tendrá que contestar un quiz con preguntas sobre el islam, tendrá 4 opciones de las que sólo podrá elegir una que es la correcta y después con la lupa buscar Kaaba y así obtendrán un código para poder continuar. En la segunda tiene la misión de elegir la imagen correcta de 2 sólo una será la correcta y al terminar ordenar cronológicamente la vida de Mahoma para obtener el código. En la siguiente, la misión 3, investigaremos tenemos unos mapas en los que se debe buscar lo que nos pide del islam y después previa visión de un vídeo un quiz sobre el mismo de 4 opciones posibles sólo una será la correcta para finalizar con un laberinto donde debemos ayudar a Aadil a encontrar Kaaba y así obtener el código de esta misión. Continuamos con la misión 4, un juego de memoria donde debemos encontrar a la pareja, de 6 elementos u objetos

principales del islam para finalizar con una sopa de letras sobre el Ramadán, principal fiesta del islam para obtener el código final. Para así poder finalmente llegar al final poniendo el código final y luego darle al botón de recompensa para obtener la recompensa final del breakout.

Y finalmente, tenemos la recompensa donde tendrán que clicar en el botón donde pone recompensa que como he dicho antes pone que tendrán que buscar un sobre en la clase para obtenerla. Estoy segura de que lo harán muy bien y se lo pasarán muy bien haciéndolo, está pensado para 55 o 60 minutos en total, pero puede ser que tarden menos en función del ritmo de sus aprendizajes y para poder encontrar la recompensa. Como podéis ver está planteado para una sesión de clase y, como recompensa y para que recuerden que han jugado a esto, les podéis hacer que hagan una maqueta de una mezquita, que la pinten, recorten y monten, o incluso una Kaaba, hay en internet modelos cúbicos muy fáciles de hacer para pintar o en color, tenéis la suerte los de primaria ya que muchos podéis hacer todas las fotos en color que queráis en secundaria no, en uno de los institutos debes pedirlo al equipo directivo o la secretaria que deciden si se pueden hacer fotocopias en color y en el otro, se puede pedir pero también debe dar visto bueno dirección y no siempre dejan hacerlo.

CÓDIGO FINAL: 3517

Está planteado para alumnado de 3º de la ESO, 2º ciclo de secundaria, pero lo podrían hacer en cualquier curso de la ESO, no son muy difíciles las preguntas, como siempre se recomienda que jueguen primero ustedes y mire si se adecua a su alumnado y al contenido que ha hecho. ¿Y en primaria qué? ¡Pues si se anima, mírelo y juegue antes usted para ver si su alumnado lo puede hacer, y adelante, a ver cómo funciona! Pienso que quizás para alumnado de ciclo superior sería adecuado, pero claro esto sólo depende de vosotros y cómo lo veis vosotros.

Yo diría que con una sesión o tal vez media según la rapidez de su alumnado puede durar el breakout en función de la rapidez, habilidades y agilidad que tenga el alumnado para contestar a las preguntas, ya sabemos que cada alumno lleva un ritmo diferente de aprendizaje. Inicialmente está pensado para una sesión pero podrían ser perfectamente sólo media. Para terminar propongo que hagan una maqueta de una mezquita, que pinten, recorten y monten, o incluso una Kaaba, hay en internet modelos cúbicos fáciles de hacer para pintar o en color según lo que le permita su centro, no todo el mundo podemos hacer fotocopias en color. Promoviendo así estrategias de observación, investigación, gamificación, trabajo en grupo cooperativo y manipulación, permitiendo adquirir habilidades y competencias adecuadas para ellos. ¡Pues a jugar que falta tiempo!

Enlace para poder jugar en catalán:

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

Enlace para poder jugar en español:

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

Una frase: "La magia del juego en el aula no reside en la complejidad de su tecnología, sino en la sencillez de su capacidad para transformar un deber en un deseo." La gamificación pone las reglas y la motivación y la ABJL pone la experiencia directa. Juntos, consiguen que el alumno se olvide que es "estudiante" para concentrarse en "resolver". Y, lo importante es que aprendan y por qué no con esta nueva metodología que nos permite crear juegos para nuestras clases, permitiendo que el alumnado aprenda y/o refuerce lo que se ha hecho en clase de una manera más divertida, dinámica y motivadora, es una metodología ABJL basada en el juego y la ludificación o gamificación que nos permite ver cómo funciona y ponerlas en práctica con nuestro alumnado, permitiéndoles aprender de una manera diferente, en este caso se trata de un juego interactivo que permite también poner a prueba el ABJL (aprendizaje basado en juegos y ludificación o gamificación) donde podemos usar los juegos para aprender. La ABJL es una de las nuevas metodologías que actualmente estamos utilizando en nuestras clases, y por qué no con el juego, sabemos que no podemos estar al día en todo porque cada día salen cosas nuevas y es imposible hacerlo todo, pero se intenta, y considero que todos debemos hacer el esfuerzo, e ir introduciéndolas en nuestras clases y ver cómo funcionan, hemos de seguir adelante, y si ahora toca metodologías, tecnología e innovación, pues adelante. Tanto si sois juguetones como no, pienso que es una buena manera de aprender, no lo hacíamos ya de pequeños, pues ahora que todavía son pequeños y tienen más idea ¿por qué no aprender jugando? Permitirá que los alumnos vayan adquiriendo nuevas destrezas y habilidades con los juegos. Por tanto los diferentes programas y herramientas que tenemos para crear juegos en este caso digitales interactivos también debemos ser capaces de hacerlo servir como recurso, material o actividad, estas herramientas no debemos dejarlas de lado, podréis ir confeccionando vuestros propios recursos, materiales y juegos interactivos que pueden hacer las clases mucho más dinámicas y divertidas para el alumnado y probablemente estén probablemente mucho más atentos y motivados en vuestras aulas.

Creado por María Bolós Pastor 2026

Profesora de religión en 2 institutos de secundaria: Instituto Joan Oró en Martorell e Instituto Escuela Viladecans en Viladecans.

Diplomada en Ciencias Religiosas por el ISCREB, Instituto Superior de Ciencias Religiosas de Barcelona, en Barcelona.

Licenciada en Filosofía por la UB, Universidad de Barcelona.

Licenciada en Humanidades por la Universidad Ramón Llull, en Barcelona.

2 Posgrados en Religión y Diálogo, por el ISCREB y la Universidad Pompeu Fabra.

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

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