

CUARESMA Y SEMANA SANTA

APRENDEMOS LA CUARESMA Y LA SEMANA SANTA JUGANDO

ETAPA:

1º y 2º ESO (preferentemente)

DURACIÓN:

3 sesiones de 50 minutos.

RECURSO CENTRAL:

Juego interactivo Genially sobre Cuaresma y Semana Santa

JUSTIFICACIÓN:

El aprendizaje basado en el juego (gamificación) facilita la motivación y la participación del alumnado. A través de preguntas y retos se trabajan contenidos fundamentales del cristianismo:

- El sentido de la Cuaresma
- La Pasión de Jesús
- Las celebraciones del Triduo Pascual
- Las prácticas cristianas del ayuno, oración y limosna.

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO DE RELIGIÓN (LOMLOE)

Competencias específicas

- CE1.** Descubrir el acontecimiento cristiano en la historia y en la cultura.
- CE2.** Conocer la figura de Jesucristo y su mensaje.
- CE3.** Comprender el significado de las celebraciones y símbolos cristianos.
- CE4.** Valorar la dimensión ética y espiritual del mensaje cristiano.

Saberes básicos

Bloque 3: Jesucristo y la historia de la salvación

- La vida pública de Jesús.
- Las tentaciones en el desierto.
- La Pasión, muerte y resurrección.

Bloque 4: Celebración y vida de la Iglesia

- El año litúrgico.
- La Cuaresma como tiempo de conversión.
- El Triduo Pascual.
- Signos litúrgicos: ceniza, color morado, cirio pascual.

Bloque 4: Vida cristiana

- Oración
- Ayuno
- Limosna
- Conversión personal

Competencias clave

- **CCL:** Comprensión de preguntas y vocabulario religioso.
- **CP:** Interpretación de textos bíblicos.
- **CD:** Uso de recursos digitales interactivos.
- **CPSAA:** Trabajo cooperativo y respeto en el juego.
- **CC:** Comprensión de tradiciones culturales y religiosas.
- **CE:** Toma de decisiones en el juego.

Objetivos didácticos

Al finalizar la actividad el alumnado será capaz de:

- 1.- Identificar el significado de la Cuaresma.
- 2.- Reconocer las celebraciones principales de la Semana Santa.
- 3.- Conocer los personajes clave de la Pasión de Jesús.
- 4.- Comprender el sentido de las prácticas cuaresmales.
- 5.- Relacionar símbolos litúrgicos con su significado.
- 6.- Valorar la Pascua como centro del cristianismo.

Metodología

Enfoque:

- Gamificación
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje activo

Estrategias metodológicas:

- Trabajo en equipos
- Preguntas-reto
- Debate posterior
- Aprendizaje basado en errores

Evaluación

Criterios de evaluación

- 1.- Reconoce el significado de la Cuaresma
- 2.- Identifica los acontecimientos de la Semana Santa
- 3.- Explica símbolos litúrgicos
- 4.- Comprende las prácticas cuaresmales
- 5.- Participa activamente en el juego

Rúbrica de evaluación

	Excelente	Notable	Aprobado	Insuficiente
Conocimiento	Responde correctamente casi todas	Responde la mayoría	Responde algunas	Apenas responde
Participación	Participa activamente	Participa con interés	Participación irregular	No participa
Comprensión religiosa	Explica significado profundo	Comprende ideas principales	Comprensión básica	No comprende

Evaluación de la actividad

Se pregunta a los alumnos:

- ¿Qué pregunta fue más difícil?
- ¿Qué aprendiste sobre la Cuaresma y la Semana Santa?
- ¿Te ayudó el juego a aprender?

SESIÓN 1

INTRODUCCIÓN

1.- Actividad inicial (10 min)

Preguntas para activar conocimientos previos:

- ¿Qué significa Cuaresma?
- ¿Por qué dura 40 días?
- ¿Qué celebramos en Semana Santa?

2.- Actividad explicativa (20 min)

Breve explicación:

- sentido de la conversión
- prácticas cuaresmales
- relación con la Pascua.

3.- Actividad final (20 min)

Presentación del juego y formación de equipos.

SESIÓN 2

JUEGO INTERACTIVO

1.- Organización

Equipos de 3–4 alumnos.

Cada grupo decide el nivel de seguridad de su respuesta:

- **Lo tengo claro** → 3 puntos
- **Lo dudo** → 2 puntos
- **Ni idea** → 1 punto

Se registran los puntos en la pizarra o en una hoja.

Normas

- todos los miembros del grupo deben participar
- deben justificar la respuesta
- se permite debate entre equipos.

SESIÓN 3

SÍNTESIS

1.- Actividad 1 (15 min)

Revisión de respuestas más difíciles.

2.- Actividad 2 (20 min)

Mapa conceptual en el cuaderno:

Cuaresma → Semana Santa → Pascua.

3.- Actividad 3 (15 min)

Reflexión final:

¿Por qué la resurrección es el centro de la fe cristiana?