

GAMIFICACIÓN EN LA CLASE DE RELIGIÓN



Delegación Diocesana
de Educación y Cultura
OBISPADO DE HUELVA



Javier García Pérez
Profesor de Religión

IES Dolmen de Soto (Trigueros)
IES Puerta del Andévalo (San Bartolomé de la Torre)
IES Pablo Neruda (Huelva)



¿?

¿Qué es gamificar?

GAME-
(Juego en Inglés)
-FICAR
(Latín -ficāre, de la raíz de facēre 'hacer'. Convertir)

HACER QUE ALGO SEA UN JUEGO

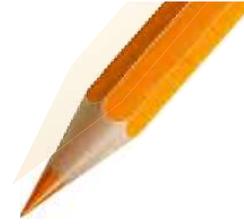


Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados

¿Gamificación educativa?



Jugar es una predisposición natural del ser humano.



- Traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo
- Metodologías activas
- Situaciones que permitan la adquisición de conocimientos
- Desarrollo de competencias claves
- Dinámica y significativa para el alumnado





Proyecto de gamificación educativa de la asignatura de Religión Católica
Narrativa que envuelve la programación de cada curso.
Desde Secundaria a Bachillerato.

¿Qué es?



Oferta flexible, que puede ser adaptada a cada centro o grupo.
Amplio repertorio de recursos.
Gamificación completa





ORIGEN DEL PROYECTO Curso 2016-2017

María Jesús Arija García
IES Doñana (Almonte)
Ignacio Robledano Orta
IES La Rábida (Huelva)



#innovareli17

PC

sm

LASALLE
centro universitario
ÁREA DE CIENCIAS DE LA RELIGIÓN



de Huelva



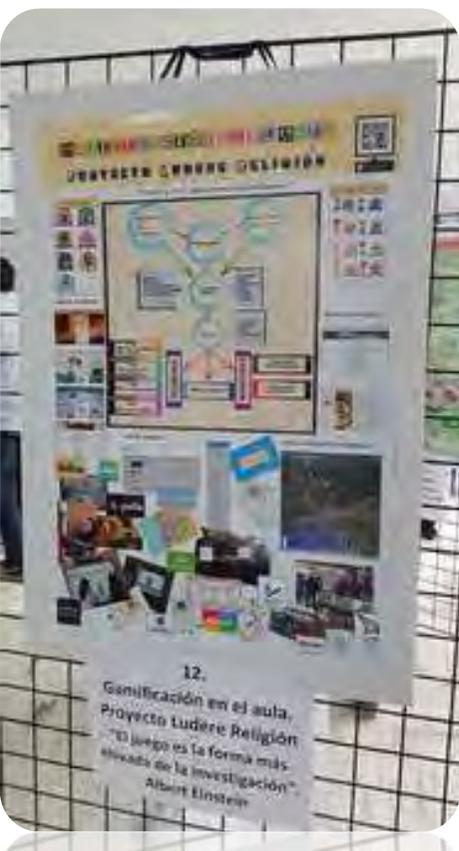


FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Diócesis de Huelva



Buenas prácticas CEP Huelva-Isla Cristina



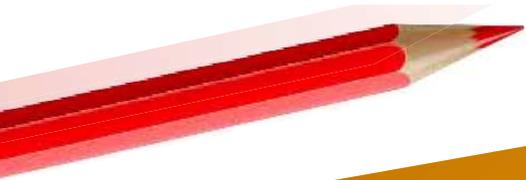


GAMIFICACIÓN EN EL AULA

PROYECTO LUDERE RELIGIÓN

Nuestra web: <https://www.proyectoludere.es/>

12.
Gamificación en el aula.
Proyecto Ludere Religión
“El juego es la forma más elevada de la investigación”.
Albert Einstein



GAMIFICACIÓN



PROYECTO LUDERE
<https://www.proyectoludere.es/>

RELIGIÓN CATÓLICA



- PANEL DE CONTROL
- INICIO PROYECTO
- PROYECTO
- MIEMBROS
- MAPA DE GAMIFICACIÓN
- INSIGNIAS
- PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
- EDUCACIÓN PRIMARIA
- LIBROS DE TEXTO
- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
- BILINGÜISMO
- ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES
- PATRIMONIO RELIGIOSO
- RÚBRICA Y EVALUACIÓN
- FORMACIÓN
- APP EDUCATIVAS
- ALUMNADO
- ALBUM FOTOGRÁFICO

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA EN CLASE DE RELIGIÓN



Empleo de mecánicas de juego en la clase de Religión Católica, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas.

MOTIVACIÓN



JUGADORES



PUNTOS Y NIVELES



BONIFICACIONES Y CLASIFICACIONES



INSIGNIAS







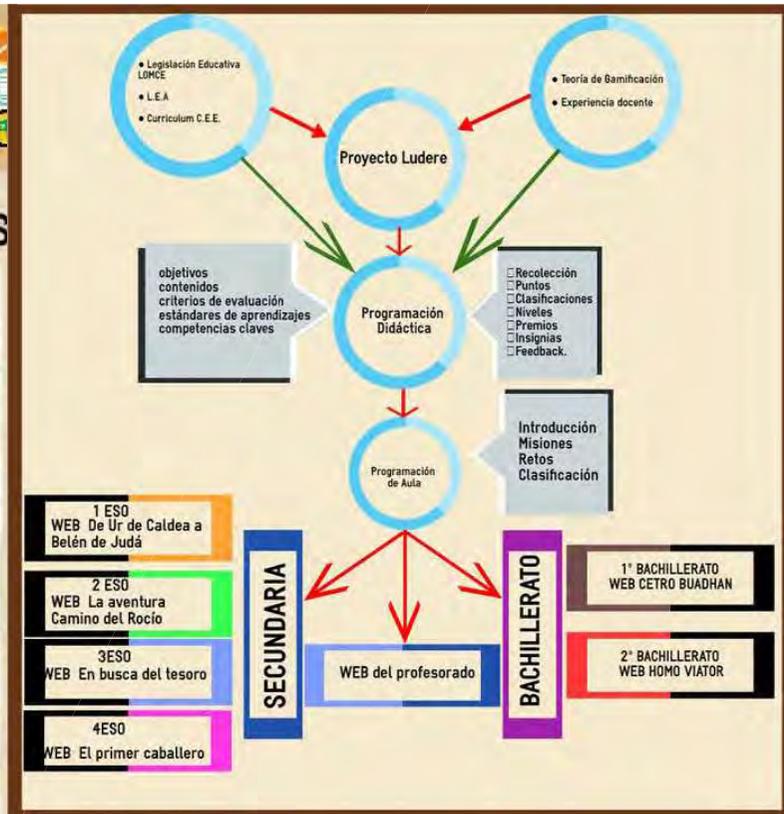


MISIONES: INVESTIGACIONES Y RETOS

GAMES

ENRIQUECE LA RELACIÓN PROFESOR-ALUMNO Y MEJORA EL CLIMA EN EL AULA

Religión Católica





Proyecto Ludere

Religión Católica

Mejora VALORES

DIVERSIÓN Reconocimiento

EDUCACIÓN

Fidelidad

Fipped Classroom

Juegos

Logros

Mejora

Agentic Learning

Mejora

Dinámica

Equipo

Dominio

Autenticidad

Inteligencia

Religión

GAMIFICACIÓN





Misión 1: Los orígenes: En busca de Dios

En esta primera misión vamos a retroceder hasta la prehistoria. Un período que comprende desde el origen del hombre hasta la aparición de los primeros testimonios escritos. Si pones atención podrás comprobar como desde sus orígenes el ser humano ha buscado a Dios.



Travesía 7. Las raíces de una Europa Cristiana



Investigaciones



PDF Investigación 1. Religiones del mundo.
3 puntos. Grupal.
Investiga sobre las principales religiones

Retos



PDF Reto 1. Jerusalén.
3 puntos. Insignia San Ignacio.
"El Señor te bendiga y te guarde;"



PDF Reto 2. La suma de los símbolos
Insignia San Alberto Magno.
Jesucristo utiliza signos sensibles que

El viaje: De Ur de Caldea a Belén de Judá



Bienvenidos al juego De Ur de Caldea a Belén de Judá. Un viaje por la Biblia siguiendo los pasos



AVENTURAS/ JUEGOS

MISIÓN/ ETAPA/ TRAVESÍA/ FASE

- NARRATIVA
- PASAPORTES
- INVESTIGACIÓN INDIVIDUAL
- INVESTIGACIÓN GRUPAL
- RETOS
- INSIGNIAS
- BONIFICACIONES



«Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan” Jean Piaget

Enlaces:

Proyecto "LUDERE"

1 ESO

[De Ur de Caldea a Belén de Judá](#)

2 ESO

[La aventura](#)

3 ESO

[En busca del tesoro](#)

4 ESO

[El primer caballero](#)



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).

El viaje: De Ur de Caldea a Belén de Judá

Bienvenidos al juego De Ur de Caldea a Belén de Judá. Un viaje por la Biblia siguiendo los pasos de



1. Introducción

Bienvenidos a De Ur de Caldea a Belén de Judá: Un viaje por la Biblia.

A lo largo de este juego seguirás los pasos de Abraham y tendrás la oportunidad de visitar algunos de los escenarios más importantes de los tiempos bíblicos.

Las historias de la Biblia se localizan en el extremo oriental de Mar Mediterráneo. Allí se encuentra una región en forma de arco que recibe agua de grandes ríos. Era un buen lugar para campos de cultivo. También había pastos para el ganado. En esta fértil media luna suceden las historias más antiguas de la Biblia.

El juego concluirá simbólicamente en el lugar del nacimiento de Jesús, marcando el paso al Nuevo Testamento y un antes y un después en la historia de la humanidad.

2. Inicio del viaje

Teraj, el padre de Abram (como se llamaba entonces) dejó la ciudad de "Ur de los Caldeos" y se instaló en Harán, en la



RECURSOS

DESDE 1º ESO A
2º BACHILLERATO



Proyecto Ludere
Religión Católica

Gamificación



INVESTIGACIONES/ RETOS AVENTURAS/ JUEGOS

- Apps
- Juegos digitales
- Actividades extraescolares
- Juegos de mesa
- Pasatiempos
- Música
- Role play
- Manualidades
- Herramientas de gamificación
- Concursos y juegos cooperativos

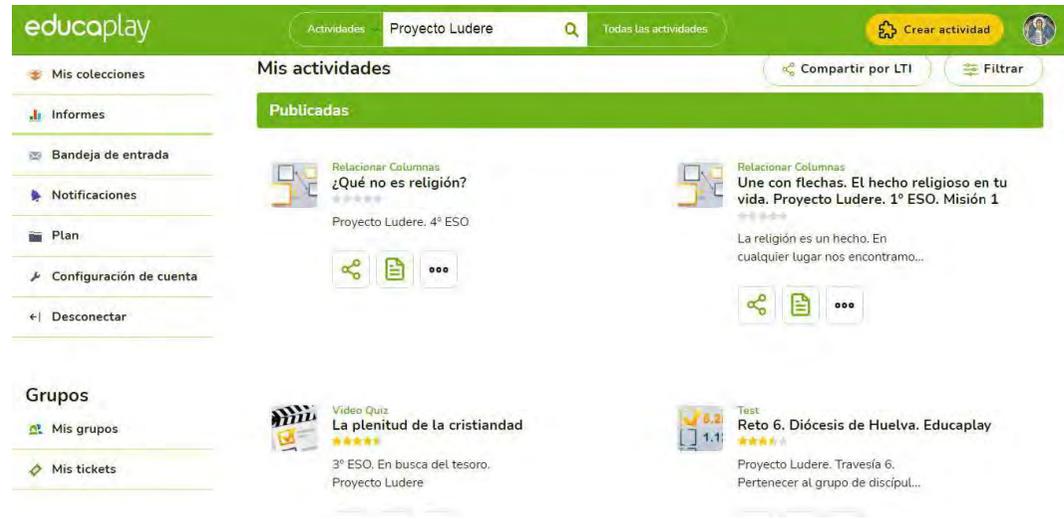


"El juego es la forma más elevada de la investigación"
Albert Einstein



RECURSOS PARA GAMIFICAR EL AULA







Proyecto Ludere
Religión Católica

Los...

Javiergarcia10

8 plays

Edit



14 Questions

La Iglesia en nuestros días

Javiergarcia10

5 plays

Edit

Kahoot!



Nuevo Testamento

Javiergarcia10

4 plays

Edit



La Misión Universal de la Iglesia

Quizziz



Proyecto Ludere
Religión Católica



23

QUIZZZ

Biblioteca de Quizzz

Javier García Pérez
Cuenta Basic

Obtenga una prueba Súper gratis

O recomienda y consigue más meses Super GRATIS

Empezar a recomendar

Crear

EXAMEN

Proyecto Ludere. Biblia

58% precisión media • 35 jugadas

1st - 4th curso • Religious Studies

Javier García Pérez
2 años

Guardar Compartir Editar

SESIÓN CON INSTRUCTOR
Empezar un examen en vivo

APRENDIZAJE SIN SINCRONIZACIÓN
Asignar deberes

25 preguntas Ocultar respuestas Vista previa

1. Elección múltiple 30 segundos 1 punto

Q. Día en el que los apóstoles recibieron al Espíritu Santo

opciones de respuesta

- Explorar
- Mi biblioteca
- Informes
- Clases
- Ajustes



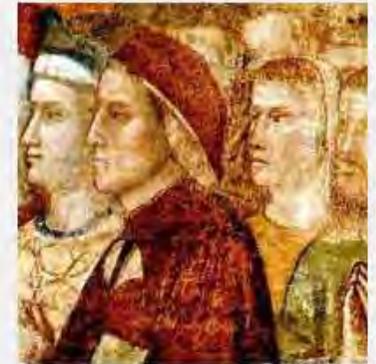
Querido caminante amigo, que vienes de tierras lejanas para hacer el camino a través de la Hispania por el llamado Camino francés o Calle Mayor Europea. Dios te guarde en cada una de las etapas que vas a realizar. Sea lo que fuere que te ha hecho llegar hasta aquí para iniciarte, enhorabuena y que tengas buen final. Aprende de cada sitio, de cada persona con la que te vas a topar, disfruta de los monumentos y comidas. Reza y siente este peregrinar como la vida misma.



A lo largo del camino te voy a dar pistas que te darán puntos. Si tienes bien todo y está correcto, te daremos la Compostelana, credencial del peregrino



Al final del trabajo has de tener una guía turístico-religiosa que



"Llámense romeros en cuanto van a Roma. Llámense palmeros en cuanto van a Tierra Santa. Pero en verdad se llaman peregrinos en cuanto van a la casa de Galicia porque la sepultura de Santiago hizose más lejos de su patria que la de ningún otro apóstol". Dante



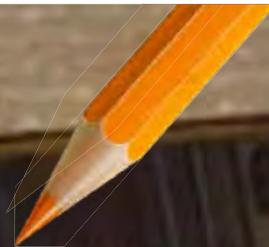


Proyecto Ludere
Religión Católica





Proyecto Ludere
Religión Católica



Semanadecine Espiritual

Huelva · del 21 al 24 de enero de 2019

a beneficio de Cáritas Diocesana de Huelva



AQUALON
CINES 4K

Colaboran:



edebé

Organizan:



ABRIL

27
2022



XVIII
CONVINCENCIA DE
ALUMNADO DE
RELIGIÓN DE
BACHILLERATO

DELEGACIÓN DIOCESANA
DE EDUCACIÓN Y
CULTURA

OBISPADO DE HUELVA

Almonte-El Rocío

VIII TROFEO SOLIDARIO

FÚTBOL 7

ALUMNADO DE RELIGIÓN DE 3º DE LA ESO



OBISPADO DE HUELVA

A BENEFICIO DE CÁRITAS

CIUDAD DEPORTIVA DE HUELVA

26.05.22 | 09:00

DELEGACIÓN DIOCESANA DE EDUCACIÓN



PLATAFORMAS eAPRENDIZAJE



moodle
CENTROS
CURSO 20/21



Google Classroom

RÚBRICA EVALUACIÓN

INSIGNIAS:

PUNTOS EXTRAS

BONIFICACIONES:

TODOS. VOLUNTARIAS

PENALIZACIONES:

CONDUCTAS NEGATIVAS



NOTA / PUNTOS	INVESTIGACIÓN/ RETO	Valoración
10	4	Excelente
8	3	Bien/ Completo
6	2	Regular/ Incompleto
4	1	Mal/ Entrega tarde
1	0	No entregado

NOTA / PUNTOS	INVESTIGACIÓN INDIVIDUAL	INVESTIGACIÓN GRUPAL	RETO
10	3	3	3
7	2	2	2
4	1	1	1
0	0	0	0

“«En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación” Platón.

EN LA BUSCA DE DIOS



Total de Puntos:

Misión 4. Reyes,

RESPONDE



Total de Puntos:

Misión 5. Grecia y Roma



Total de Puntos:

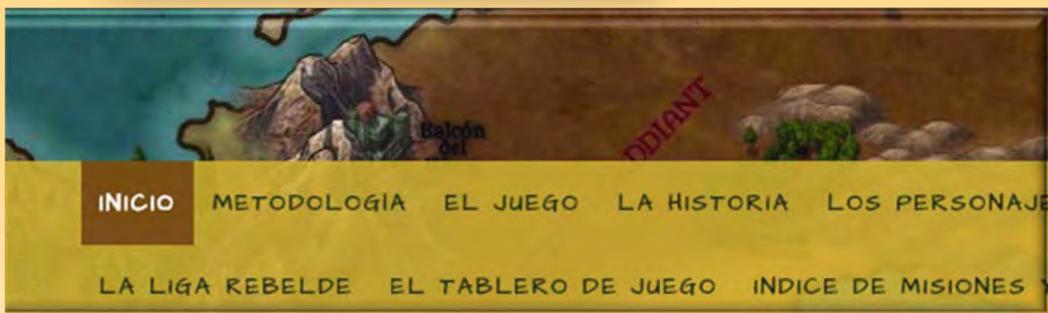
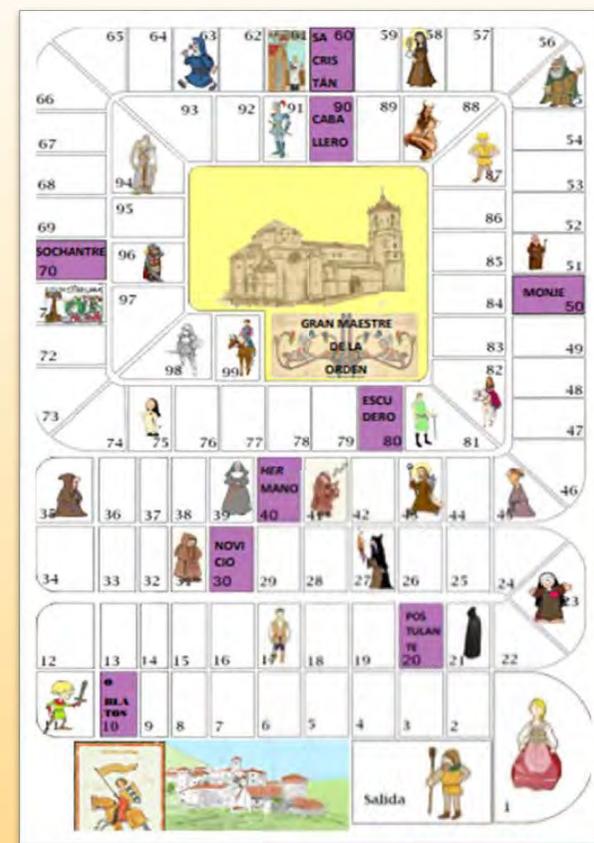
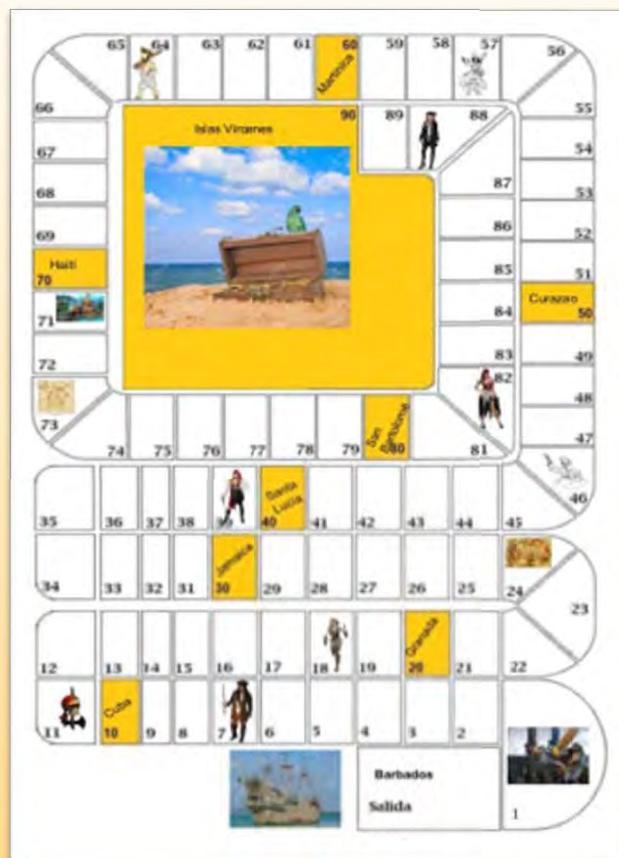
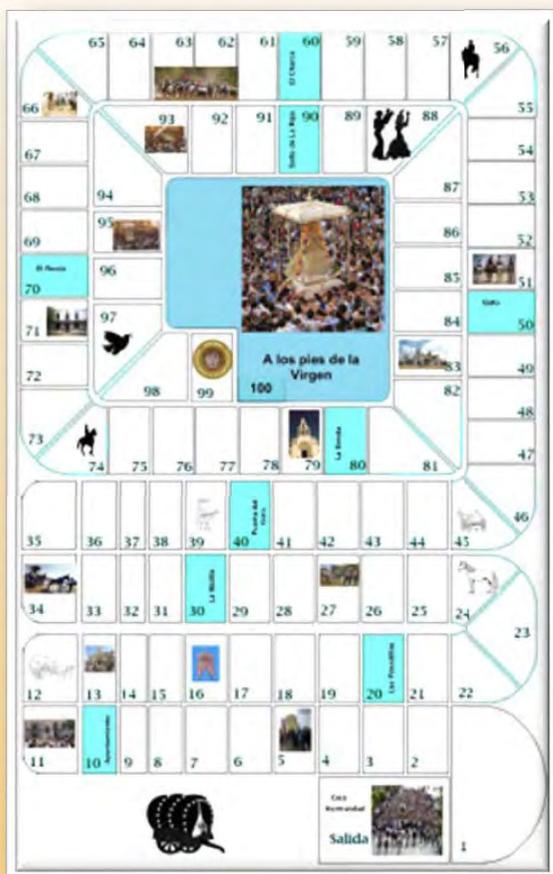
DE ISRAEL



Total de Puntos:

Misión 6. Las parábolas de Jesús





EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS GAMIFICACIÓN



ACTIVIDAD EVALUABLE



2020/2021 1º de E.S.O. / REL / IESOA / 18 alumnos/as

1ª Evaluación Investigación

Actividad evaluable

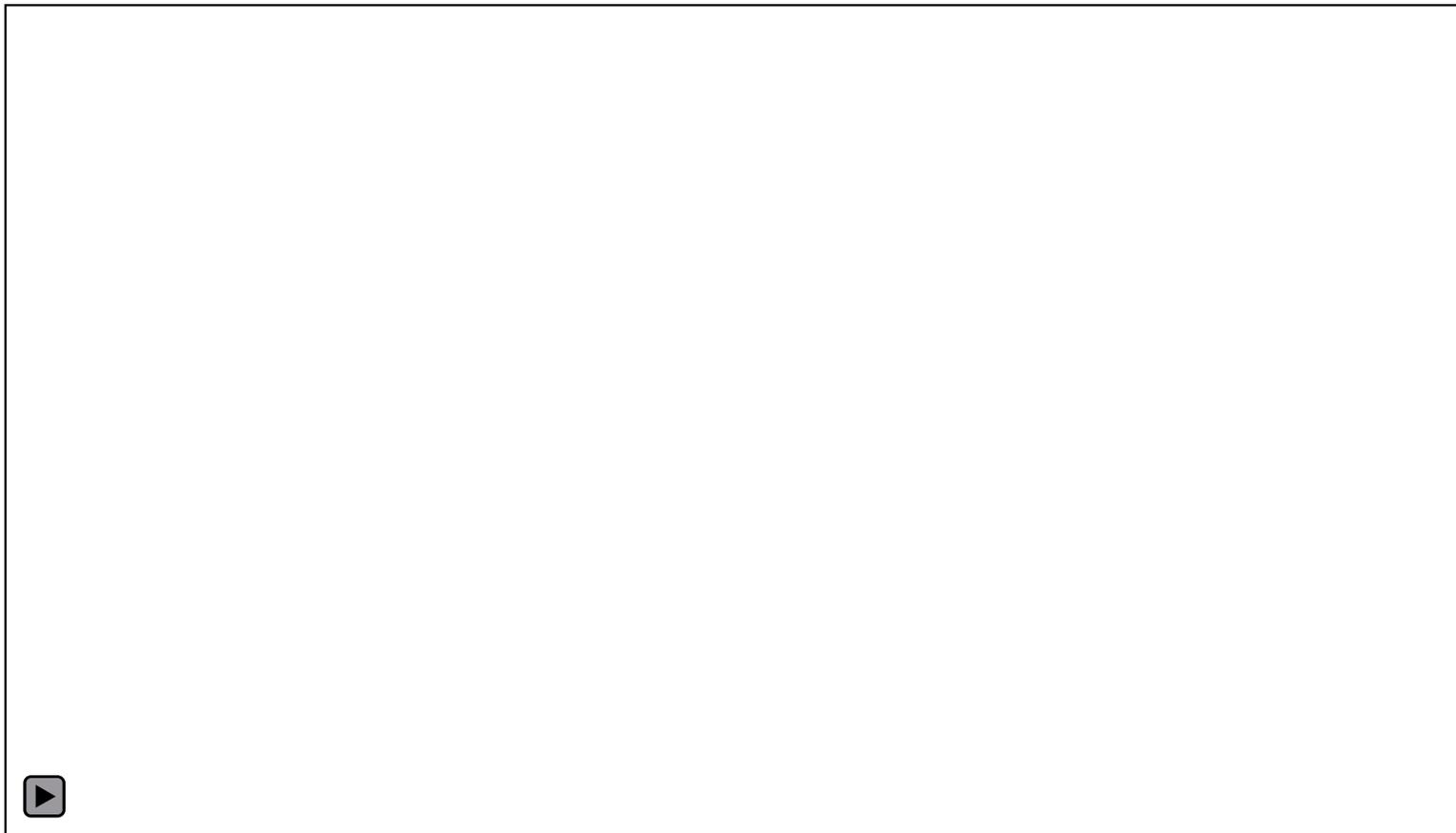
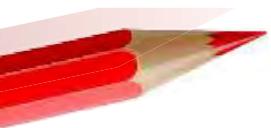
Descripción: Investigación 1 Descripción corta: 11

Detalle:

Configuración de la calificación Evaluación por competencias Planificación Comunicaciones y avisos Información adicional Alumnado destinatario

Instrumento de evaluación: Gamificación

Criterios disponibles:	Criterios asignados:
REL2.1 - Conocer, contrastar y apreciar los principales acontecimientos de la historia de Israel.	REL1.1 - Reconocer y valorar que la realidad es don de Dios.
REL2.2 - Señalar e identificar los diferentes modos de comunicación que Dios ha usado en las distintas etapas de la historia e Israel.	REL1.2 - Identificar el origen divino de la realidad.
REL2.3 - Distinguir y comparar el procedimiento con el que Dios se manifestó en las distintas etapas de la historia de Israel.	REL1.3 - Contrastar el origen de la creación en los diferentes relatos religiosos acerca de la creación.
REL3.1 - Distinguir en Jesús los rasgos de su naturaleza divina y humana.	REL1.4 - Diferenciar la explicación teológica y científica de la creación.
REL3.2 - Identificar la naturaleza y finalidad de los evangelios.	
REL3.3 - Conocer y comprender el proceso de formación de los evangelios.	



PROYECTO LUDERE RELIGIÓN

Para hacer este examen

1. Usa cualquier dispositivo para abrir

joinmyquiz.com



2. Introducir código de participación



or

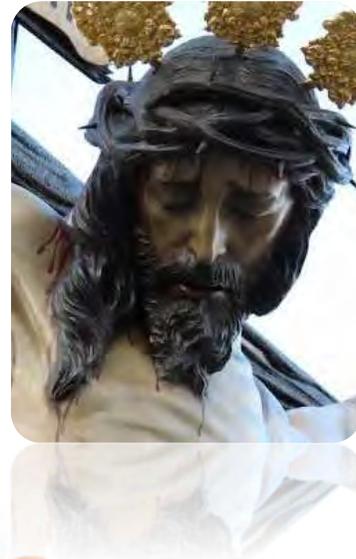


Únete a través del código...

o compartir mediante...



Gracias



PROYECTO LUDERE
Gamificación Religión

Javier García Pérez
Profesor de Religión