

Escape room Pentecostés

Ficha curricular de la actividad

Nivel: 3.º a 6.º Primaria

Asignaturas implicadas en la actividad

- ♦ Religión Católica

Contenidos del currículo que se trabajan

Religión Católica

Bloque 4: Permanencia de Jesucristo en la historia: la Iglesia.

1. La Iglesia continuadora de la misión de Jesús.
2. Los cristianos, testigos de la resurrección.
3. La Eucaristía, renovación del sacrificio de Jesús en la cruz.

Bloque 3: Jesucristo, cumplimiento de la Historia de la Salvación.

1. La resurrección: cumplimiento del plan salvífico de Dios.
2. Jesús envía a los discípulos para continuar con su misión salvífica.

Competencias clave

- ♦ Competencia lingüística
- ♦ Competencia matemática
- ♦ Competencia social y cívica
- ♦ Conciencia y expresiones culturales
- ♦ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Criterios de evaluación

- ♦ Identificar y valorar las acciones de la Iglesia que continúan la misión de Jesús.
- ♦ Comprender que Dios rescata a Jesús de la muerte.
- ♦ Comprender que la misión de Jesús continua en la Iglesia.
- ♦ Reconocer y valorar el cambio de vida generado por el encuentro con el Resucitado.
- ♦ Valorar la acción del Espíritu Santo en la transformación de los apóstoles.
- ♦ Apreciar a María como madre y protectora de la Iglesia.
- ♦ Trabajar de manera cooperativa con los compañeros.
- ♦ Escuchar a los compañeros e implicarse en la resolución de problemas.
- ♦ Aplicar las normas básicas de convivencia.
- ♦ Demostrar iniciativa y compromiso con los compañeros en la resolución de problemas.

Desarrollo de la actividad

Fase previa

Desarrollo de las unidades didácticas sobre la Resurrección, María y la Iglesia.

Duración: varias sesiones sobre el desarrollo de las unidades.

Lugar: aula de religión.

Desarrollo:

- ♦ Se realizará la explicación y desarrollo de los contenidos de la unidad, relacionados con la resurrección de Jesús, el encuentro con el resucitado, María madre de la Iglesia, el envío del Espíritu Santo en Pentecostés, y el nacimiento de la Iglesia.
- ♦ Una vez desarrolladas las unidades, se repasa la información más relevante con el juego del Pasapalabra, a modo de torneo entre varios equipos.
- ♦ Se realizará la decoración del aula para reproducir un ambiente y escenario parecido a los momentos trabajados, dando mayor protagonismo al día de Pentecostés. Se esconderán algunas pistas en lugares concretos del aula y se prepararán todos los elementos que entren en juego en la actividad: sonido, cronómetro digital, música, luces...

Fase de desarrollo

Sesión 1: Realización: «Escape room de Pentecostés».

Duración: 30 minutos.

Lugar: aula de religión.

Desarrollo:

- ♦ Los participantes escuchan una explicación previa y breve sobre las reglas y normas para realizar el *escape room*. Se les explica también cuál es el objetivo de la actividad y qué deben conseguir para resolverla. En este caso, consiste en averiguar unos números que abren un candado de una caja; dentro está el premio para los participantes (unas medallas o diplomas).
- ♦ Se entra en el aula, se cierra la puerta y se lee un relato escrito sobre la historia que se va a desarrollar.
- ♦ Se pone en marcha el cronómetro digital y los participantes comienzan a encontrar, averiguar y resolver los distintos problemas, acertijos y pistas que van encontrando a lo largo de la actividad.
- ♦ Cada cinco minutos, si el grupo no consigue avanzar en el desarrollo de la actividad, se les da una pista para que puedan avanzar; bien de forma oral (el profesor debe estar siempre en el aula observando), bien de forma escrita.
- ♦ Una vez resuelta la actividad y tras abrir la caja final, se detiene el tiempo en la pantalla digital, y aprovechamos este momento para felicitar a los protagonistas y a realizarles aquellos que quieran una foto grupal con el tiempo conseguido, que se les entregará al final del curso como recuerdo.

Fase final

Repaso de las pistas encontradas y los contenidos dados en clase relacionados con las pistas.

Duración: 10 minutos.

Lugar: en el mismo aula de religión tras resolver el *escape room*.

Desarrollo:

- ♦ Se realizará un repaso de todas las pistas encontradas y el modo de resolverlas, y se expondrán los contenidos que guardaban las pistas relacionándolos con los contenidos de las unidades trabajadas en clase.
- ♦ Se preguntará qué fases o pistas han resultado más fáciles y difíciles de resolver.
- ♦ Nos interesaremos por cómo se han sentido y encontrado los participantes a lo largo de la actividad.

Materiales utilizados durante la actividad

A. Para la decoración del espacio.

- ♦ Materiales de papelería: cartón, cartulinas, goma eva, papel continuo de colores, láminas de acetato, rotuladores, *blue tack*...
- ♦ Platos y vasos de plástico, cajas, candados con llave, candados numéricos, imán, armarios, mesas y sillas.

B. Para el desarrollo de la actividad.

- ♦ Ordenador, proyector y pantalla digital.
- ♦ Música de ambientación y altavoces.
- ♦ Vídeo de cronómetro puesto en tiempo.
- ♦ Medallas o diplomas como recompensa por resolver la actividad.

C. Tipo de pistas empleadas.

- ♦ Piezas de tangram para hacer la forma de dos palomas.
- ♦ Dos láminas de acetato con dos corazones dibujados (el Inmaculado Corazón de María y el Sagrado Corazón de Jesús) que superpuestos forman un número.
- ♦ Peces dibujados y pegados, siendo algunos diferentes.
- ♦ Cartulinas recortadas y escondidas en la decoración con un mensaje escrito.
- ♦ Puzzle de un cuadro de Pentecostés.
- ♦ Mensaje oculto cifrado con lenguaje de signos.
- ♦ Decodificador secreto.
- ♦ Mensaje oculto en cartulina, visible con papel charol rojo.
- ♦ Mensaje escrito del revés, legible con un espejo.
- ♦ Operación matemática, teniendo que averiguar las cifras ocultas en cada imagen del tangram.



Algunas fotos de la decoración del *escape room* de Pentecostés

