

GUÍA DOCENTE

GODNEW'S Nº 1

RELIGIÓN CATÓLICA · ESO

GAMIFICACIÓN

SERIE ANUAL

¡PRIMERO, EL MAPA CURRICULAR!

Esta guía sitúa el material en el currículo de Religión Católica publicado por la Conferencia Episcopal Española y difundido mediante la Resolución de 21 de junio de 2022. El currículo plantea seis competencias específicas del área, comunes a las etapas, que se concretan mediante criterios de evaluación y saberes básicos. Esta propuesta se centra especialmente en la Biblia, Jesús de Nazaret, los Evangelios, la cultura y el diálogo respetuoso.

Referencia normativa: Resolución de 21 de junio de 2022, publicada en el BOE, anexo correspondiente a Religión Católica. La programación concreta deberá adaptarse al curso, centro y normativa autonómica.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE RELIGIÓN CATÓLICA

CE1

Identidad y dignidad personal. Descubrir y expresar la identidad personal mediante biografías y relatos bíblicos, desarrollando autonomía, responsabilidad y empatía.

CE2

Relaciones y pertenencia. Reconocer la dimensión socioemocional y participar en estructuras de pertenencia desde la ética cristiana, mejorando la convivencia y el cuidado del planeta.

CE3

Convivencia y bien común. Interpretar situaciones que perjudican o mejoran la convivencia para fomentar el crecimiento moral, la cooperación y los valores del bien común.

CE4

Patrimonio y cultura. Comprender y admirar expresiones culturales y artísticas, interpretando sus símbolos para valorar la identidad cultural y promover el diálogo intercultural.

CE5

Interioridad y experiencia espiritual. Explorar la interioridad, las emociones, los símbolos y las creencias, conociendo la tradición judeocristiana y respetando otras tradiciones.

CE6

Jesús, Evangelio e Iglesia. Conocer y apreciar a Jesús de Nazaret, su mensaje, la comunidad eclesial y la tradición cristiana en un contexto plural.

¡LA MISIÓN! Comprender qué son los Evangelios, cómo se formaron y por qué son fundamentales para conocer a Jesús.

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?

LA PANTALLA DE INICIO: EL GODNEW'S EXPLICATIVO

El documento introduce al alumnado de secundaria en el origen y la formación de los Evangelios con un lenguaje accesible. Se trabajan:

La palabra «evangelio»

Su origen griego y su significado: «buena noticia». También su uso anterior al cristianismo entre griegos, romanos y judíos.

Historia y contexto

El uso político romano, Augusto y la inscripción de Priene del año 9 d. C.; en Isaías, la buena noticia anuncia el reinado de Dios.

Cómo se forman

Los Evangelios recogen tradiciones de discípulos y comunidades cristianas; no son una invención aislada.

Un esquema común

Juan Bautista, vida pública de Jesús, pasión y resurrección; el documento relaciona este esquema con Hch 10, 37-40.

Su finalidad

Tienen forma biográfica, pero una intención pastoral: proclamar la salvación y transmitir una experiencia de fe.

Autores, lugares y fechas

Papías, Lucas 1, 1-4 y la cronología aproximada de Marcos, Mateo, Lucas y Juan.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Comprender el significado y la evolución del término «evangelio».
- Relacionar los Evangelios con su contexto histórico, cultural y religioso.
- Reconocer la transmisión comunitaria de las tradiciones sobre Jesús.
- Identificar el esquema común y la finalidad pastoral de los cuatro textos.
- Localizar autores, lugares y fechas aproximadas sin convertir la cronología en un aprendizaje memorístico aislado.
- Valorar los Evangelios como fuente central para conocer la figura y el mensaje de Jesús.
- Participar en dinámicas de juego respetando turnos, normas, equipos y opiniones.

ATENCIÓN A LA SECUNDARIA: se combinan preguntas directas, relaciones entre conceptos, mapas, fechas, citas y verdadero/falso. El docente puede retirar distractores, ampliar tiempos o formar equipos heterogéneos según las necesidades del grupo.

Autor: Antonio Jesús Manzano Soriano · Disponible en: blog educativo Gamereli
GODNEW'S · Los Evangelios · 2

EL ARSENAL DE JUEGO

MATERIALES Y RECURSOS

GodNew's explicativo

PDF base para explicar los contenidos antes de jugar.

DOCUMENTO DE REFERENCIA

Kahoot! · 28

Preguntas diferentes y modalidades premium: múltiple con seis opciones, V/F, respuesta corta, imagen, control deslizante y pin.

REPASO EN DIRECTO

Blooket · 28

Segundo banco de preguntas, distinto del de Kahoot!, con dinámica de juego propia.

NUEVO RETO

Bamboozle · 35

Resumen por equipos de los contenidos trabajados: respuesta múltiple y verdadero/falso.

GRAN GRUPO

OCA actualizada con Jesús

28 preguntas seleccionadas para consolidar el contenido con un tablero físico y conversación entre iguales.

APRENDIZAJE MANIPULATIVO

Wordwall · 2 pantallas

Un cuestionario y una actividad de unir parejas para una puesta a punto rápida y brillante.

CIERRE Y REPASO

SECUENCIA RECOMENDADA

1 Activar: pregunta inicial: «¿Qué significa buena noticia y cómo se transmite?»

2 Comprender: lectura guiada del GodNew's y aclaración de vocabulario.

3 Comprobar: Kahoot! y Blooket, en sesiones diferentes, porque sus preguntas no se repiten.

4 Cooperar: Bamboozle por equipos y explicación razonada de algunas respuestas.

5 Consolidar: OCA con Jesús para recuperar contenidos, dialogar y tomar decisiones.

6 Cerrar: Wordwall como repaso rápido, autoevaluación y detección de dudas.

ALCANCE DEL PROYECTO: el material puede utilizarse en un aula, compartirse entre grupos y difundirse en Gamereli. La propuesta está preparada para poder alcanzar hasta **15.000 jugadores** como proyección de uso del recurso; esa cifra es un objetivo de alcance, no un recuento confirmado.

COMPETENCIAS EN ACCIÓN

CÓMO SE EVIDENCIAN LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA

CE1

Identidad: el alumnado expresa lo que entiende, revisa sus ideas previas y aprende a reconocer límites y aciertos sin que la competición defina su valor.

CE2

Relaciones: trabaja por parejas y equipos, escucha, espera turnos, acepta reglas y participa en una comunidad de aprendizaje.

CE3

Bien común: se ejercita la cooperación, la argumentación respetuosa y la resolución pacífica de desacuerdos durante las pruebas.

CE4

Patrimonio: reconoce la Biblia y los Evangelios como parte de la tradición cultural, histórica, literaria y artística.

CE5

Interioridad: distingue información histórica, experiencia de fe y finalidad pastoral, respetando las convicciones propias y ajenas.

CE6

Jesús y Evangelio: identifica los Evangelios como textos fundamentales para conocer la vida, las enseñanzas, la pasión y la resurrección de Jesús.

COMPETENCIAS CLAVE RELACIONADAS

CCL · Comunicación lingüística

Comprender textos, manejar vocabulario bíblico y explicar respuestas.

CD · Competencia digital

Participar responsablemente en plataformas educativas y leer resultados.

CPSAA · Personal y aprender a aprender

Detectar errores, perseverar, autoevaluarse y regular la emoción competitiva.

CC · Competencia ciudadana

Cooperar, respetar reglas, dialogar y convivir en contextos plurales.

CCEC · Conciencia cultural

Valorar el patrimonio bíblico y cristiano en su contexto histórico y cultural.

CE · Emprendimiento

Tomar decisiones, proponer estrategias y participar activamente en el reto.

METODOLOGÍA: aprendizaje basado en el juego, participación activa, trabajo cooperativo, atención a la diversidad y evaluación formativa. La puntuación es un recurso motivador; el aprendizaje se observa también en las explicaciones, la colaboración y la mejora.

Autor: Antonio Jesús Manzano Soriano · Disponible en: blog educativo Gamereli
GODNEW'S · Los Evangelios · 4

EVALUAR Y CONTINUAR

EVALUACIÓN FORMATIVA

Antes

Recoger ideas previas: ¿qué es un Evangelio?, ¿quién lo escribió?, ¿para qué sirve?

Durante

Observar comprensión, vocabulario, argumentación, participación, cooperación y respeto de normas.

Después

Usar resultados de Kahoot!, Blooket y Wordwall para localizar contenidos que necesitan refuerzo.

Evidencias

Respuestas, explicaciones orales, decisiones en la OCA, parejas correctas y breve salida escrita.

Lista de cotejo rápida

- ☐ Define «evangelio» como «buena noticia» y reconoce su origen griego.
- ☐ Distingue el uso político romano y el anuncio profético de Isaías.
- ☐ Explica que los Evangelios recogen tradiciones y tienen finalidad pastoral.
- ☐ Ordena Juan Bautista, vida pública, pasión y resurrección.
- ☐ Relaciona evangelistas con lugares y fechas aproximadas.
- ☐ Participa de forma respetuosa y cooperativa.

UNA SERIE QUE CONTINÚA

Esta entrega es el punto de partida de una serie de GodNew's que acompañará el curso. Después del panorama general, se estudiará individualmente cada texto evangélico: su origen, su formación, su contexto y sus enseñanzas.

MARCOS

MATEO

LUCAS

JUAN

El objetivo es que el alumnado pueda comprender cada Evangelio dentro del conjunto y, al mismo tiempo, descubrir su perspectiva y aportación propia.

MENSAJE PARA EL DOCENTE

Gracias por convertir estos recursos en experiencias de aprendizaje. El proyecto se comparte en Gamereli y crece con cada aula que lo adapta, lo juega y lo vuelve a contar. Como en toda buena partida, lo importante no es solo llegar primero: es comprender el camino.

Nota de rigor: las competencias específicas resumidas en esta guía se han formulado de manera divulgativa para facilitar su uso docente. Para programaciones oficiales, situaciones de aprendizaje o justificaciones normativas, conviene consultar el texto íntegro de la resolución y la normativa autonómica aplicable.

Autor: Antonio Jesús Manzano Soriano · Disponible en: blog educativo Gamereli
GODNEW'S · Los Evangelios · 5 · ¡CONTINUARÁ!