

kumi

Religión

por proyectos

EDELVIVES

4

Primaria

LA BATALLA FINAL

Autores

Carmen Pellicer
Martín Varela

Índice

Ponte en marcha	6
Compañeros de camino	8
Experiencias que nos interpelan	10
La Palabra que nos lee	12
Comprendemos nuestra fe	16
La cultura nos habla de Dios	18
Rompiendo moldes	20
Coge el testigo	22
Anunciamos lo que somos	24
Párate y mira	30

Presentación

La batalla final

¿Conoces películas en las que se representan grandes batallas entre «el bien» y «el mal»? Probablemente, habrás visto muchas producciones en las que la lucha entre ambos bandos se desarrolla en grandes campos de batalla, o entre los personajes protagonistas al final de la película...

En este proyecto te embarcarás en una de esas películas, en alguna inspirada en el universo y las naves espaciales. En tu nave, con tus *compañeros de camino*, pondrás tus habilidades al servicio del equipo. ¿Quién serás tú? ¿Cuál será tu rol? ¡Pronto lo sabrás! ¿Y cuál es la misión? Crear un juego de mesa que muestre la batalla entre el bien y el mal.

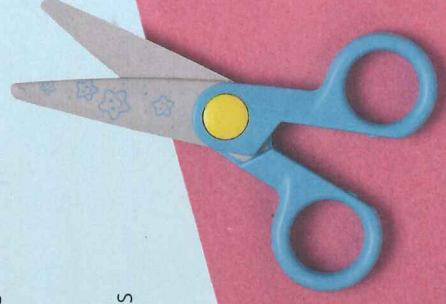
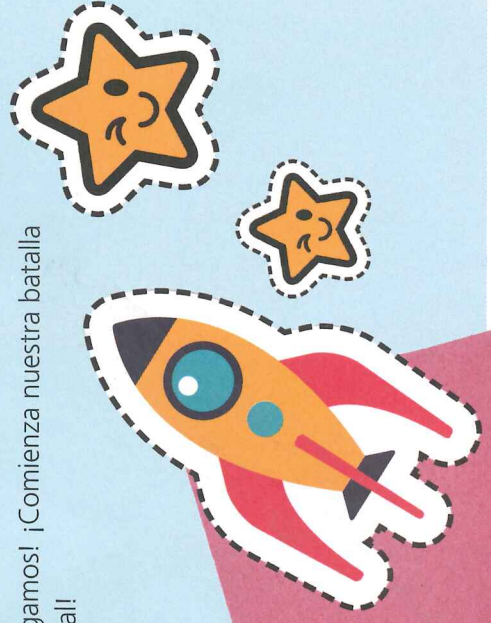
Para inspirarte, partirás de tu propia experiencia. Y es que a tu alrededor se producen situaciones en las que, si entrenas bien la mirada, ves que estás obligado a decidir desde la perspectiva del bien o del mal. Aunque no siempre es fácil distinguir entre ambos lados. Ya verás... Aprender a diferenciarlos te ayudará a reconocer lo que en la Iglesia llamamos «pecado», que es aquello que nos aleja del sueño de Dios de que nos tratemos todos como hermanos.

Verás cómo en *La Palabra que nos lee* Dios muestra alguna de esas situaciones y la elección de bando que hicieron los personajes bíblicos. Descubrirás cómo Jesús también vivió ese dilema y la forma en que se posicionó claramente a favor del bien y la luz. Y nos propuso una solución, un arma invencible en la lucha contra el mal: el perdón.

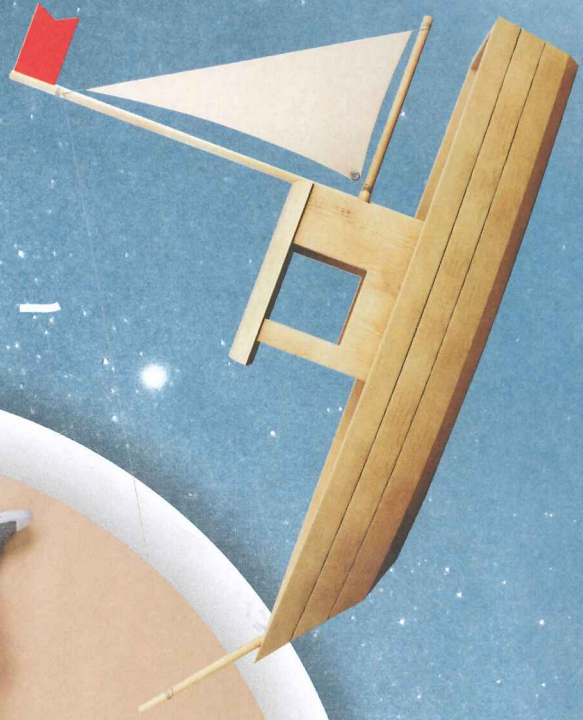
La cultura nos habla de Dios te presentará diferentes películas en las que se escenifica la batalla entre el bien y el mal en contextos metafóricos: en el mundo de la magia o en un mundo paralelo al nuestro. En este recorrido, irás sacando muchas ideas para el juego que tenéis que diseñar. Fijate con atención en personas como Nelson Mandela, Vicente Ferrer o Emmeline Pankhurst. ¡Con qué fuerza libraron su batalla contra el poder del mal! Tú puedes hacer lo mismo.

Poco a poco va cobrando forma nuestro juego de batallas. Siguiendo los pasos habrás diseñado el tablero y las piezas, establecido las normas, los personajes y sus posibilidades de movimientos e interacciones, sus poderes, el recorrido y la misión que deben abordar, cómo será la batalla, quiénes integrarán los bandos, etc.

¡A la nave! ¡Despegamos! ¡Comienza nuestra batalla entre el bien y el mal!



PONTE EN MARCHA



¿Qué vamos a hacer?

Vamos a profundizar en la «batalla» entre el bien y el mal, igual que la que vemos en muchas películas. A lo largo de este proyecto aprenderemos a reconocer las fuerzas del bien y del mal. Solo así podremos completar nuestra tarea final: ganar la batalla.

El bien se ilustra con imágenes de ángeles. También lo representan personajes que confían en el poder de la bondad y resuelven los problemas utilizando la paciencia, la lógica, la tolerancia, la escucha atenta, la negociación, la persuasión...

¿El mal? A veces lo representan imágenes demoníacas.

Suelen ser personajes que desean el poder para sí mismos.

Y utilizan a los demás como herramientas para lograr su objetivo.



- Observa las imágenes y comenta con tus compañeros qué te sugieren.
- ¿Qué personajes de películas conoces que sean del bando del bien o del bando del mal? ¿Crees que hay personas así en la vida real?

¿Qué queremos comprender?

- 1 Distinguir entre lo que acerca o aleja de Dios.
- 2 Reconocer situaciones de la vida diaria en las que podemos elegir entre hacer el bien o hacer el mal.
- 3 Descubrir cómo el arrepentimiento y el perdón nos acercan a Dios y a los demás.



Nuestro desafío

Vamos a crear un juego de mesa que represente la batalla entre el bien y el mal. En el juego, las buenas o las malas decisiones influirán en el resultado.

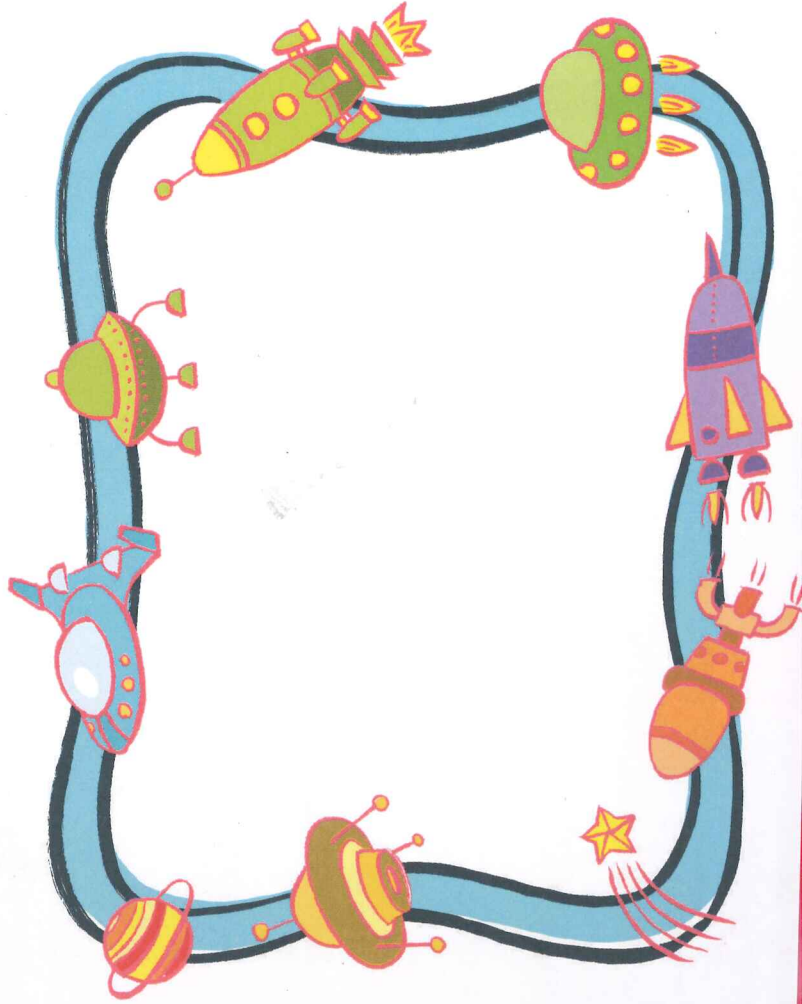
Compañeros de camino

Crema tu nave

Ha llegado el momento de organizaros por equipos para emprender vuestro camino a la batalla. Será una batalla en el universo. Para viajar por los diferentes planetas necesitáis una nave.

1 ¿Qué nombre le pondréis a vuestra nave?

2 ¿Cómo será la nave? Diseñala.



¡Ya es vuestra! La nave os pertenece y os acompañará a lo largo de todo el proyecto.

En vuestra nave, necesitáis un equipo fuerte, dispuesto a superar las pruebas que aparezcan por el camino.

Cada uno aportará sus habilidades y asumirá importantes responsabilidades.

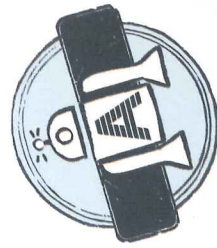
3 Rellena el formulario. Después, compártelo con el resto del equipo.

Nombre y apellidos: _____

Edad: _____

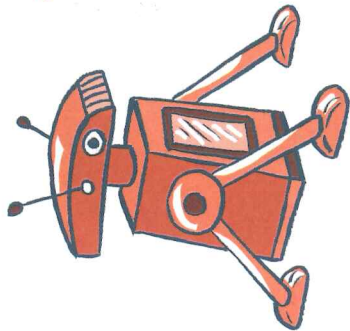
Se me da bien: _____

Me gusta: _____

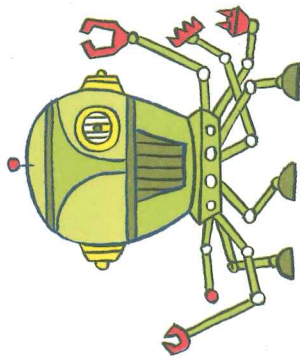


Establecemos los roles

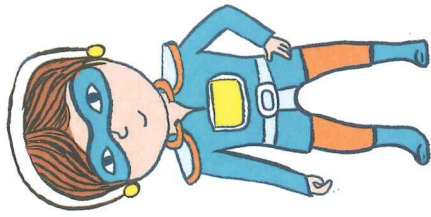
¿Qué razas participan en la batalla del universo? Vamos a imaginarlas...



- **Droide:** coordina los viajes y es especialista en anotar la información necesaria para que sus compañeros viajen al destino correcto de manera segura.



- **Pulpoide:** con excepcionales habilidades de pilotaje y de reparación de naves espaciales; se encarga de evaluar cómo avanza la nave.



- **Humano:** especialista en hablar y entablar relaciones políticas con el resto de naves y seres del universo.



- **Animano:** especialista en mantener ordenada la nave. Ayuda a que cada uno cumpla con sus responsabilidades y reine el buen ambiente durante la misión.

4 Es el momento de organizar vuestra nave. ¿Quién serás tú? ¿Por qué crees que tienes esas habilidades?

5 Para poder atravesar el universo, debéis firmar el manifiesto de compromiso de cooperación.

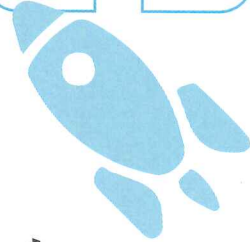
Manifiesto de compromiso

Droide:

Humano:

Pulpoide:

Animano:

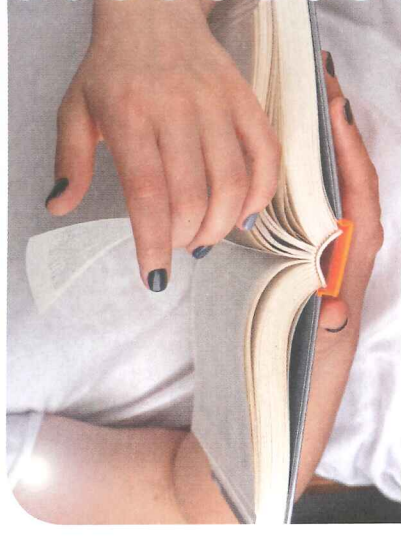


Experiencias que nos interpelan

1 A veces nos ocurren cosas o nos encontramos con situaciones en las que no sabemos muy bien qué decisión tomar. ¿De qué lado estarías en estos casos?

- Has visto cómo tu amigo Alberto entraba en el aula durante el recreo y, tras un rato dentro, salía de nuevo al patio. Cuando volvéis a clase, un compañero dice que le han quitado unos cromos de su mochila, pero nadie confiesa haberlos cogido. Entonces, dudas entre contar lo que has visto y traicionar a tu amigo o callarte y que tu otro compañero salga perjudicado.

¿Qué harías? ¿Por qué?



- Tu amiga Eva te dejó un libro para que lo leyeras en casa. Por accidente, se ha roto alguna página y el libro se ha estropeado un poco.

¿Qué harías? ¿Por qué?

- Te has enfadado con tu amigo Lucas porque te ha dado un empujón con mala intención mientras jugabais en el patio y te has hecho daño en un codo. Lucas, al ver que te ha hecho daño, se ha acercado a pedirte perdón, pero no sabes si perdonarle.

¿Qué harías? ¿Por qué?



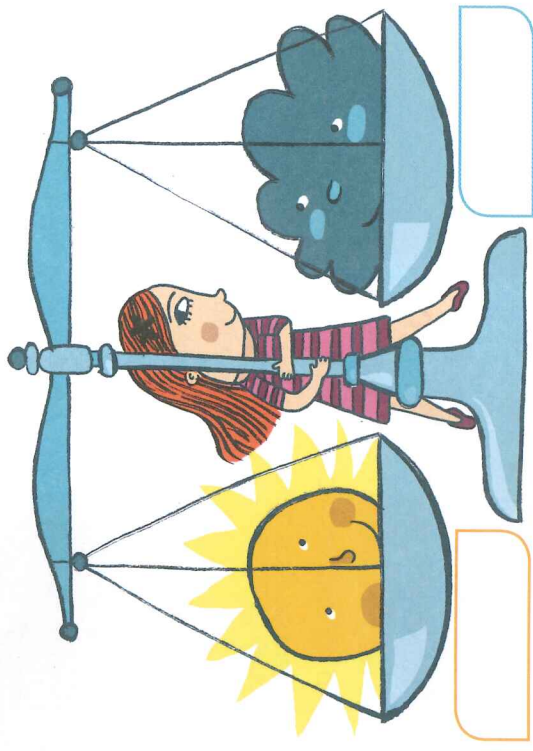
- 2 Si un coche autónomo (que funciona sin conductor, se conduce por ordenador) con una persona dentro fuese a chocar contra unos peatones, ¿a quién salvarías? ¿Cuál es la orden que debería programarse en el ordenador del coche?



- Y si el choque fuese contra un solo peatón, ¿qué tendría que hacer el coche? ¿Por qué?
-
-
-
- Pon en común tu respuesta y anota las ideas de tus compañeros que te hayan hecho pensar.
-
-
-

- 3 Ahora os toca a vosotros. Cada equipo plantea una situación con cuatro posibles respuestas a la clase.
- 4 Después de responder a los diferentes dilemas, evalúa tus respuestas utilizando esta balanza.

- Si tu respuesta demuestra tolerancia, paciencia, entrega, comprensión, respeto por el prójimo... súmate un punto del lado de la luz. Si por el contrario tu respuesta demuestra miedo, ira, enfado, falta de respeto por el prójimo... súmate un punto del lado de la sombra.



- 5 Cuando hayas terminado, responde a estas preguntas:
- ¿Qué te parece el resultado?
 - ¿Te gustaría que fuese diferente? ¿En qué?

La Palabra que nos lee

Caín y Abel

Pasó el tiempo, y un día Caín llevó al Señor una ofrenda del producto de su cosecha. También Abel llevó al Señor las primeras y mejores crías de sus ovejas. El Señor miró con agrado a Abel y a su ofrenda, pero no miró así a Caín y a su ofrenda, por lo que Caín se irritó mucho y torció el gesto. Entonces el Señor le dijo: «¿Por qué te has irritado y has torcido el gesto? Si hicieras lo bueno, podrías levantar la cara; pero como no lo haces, el pecado está esperando el momento de dominarte. Sin embargo, tú puedes dominarlo a él».



Un día, Caín invitó a su hermano Abel a dar un paseo, y cuando los dos estaban ya en el campo, Caín atacó a su hermano Abel y lo mató.

Entonces el Señor preguntó a Caín:

—¿Dónde está tu hermano Abel?

Caín contestó:

—No lo sé. ¿Acaso es mi obligación cuidar de él?

Gn 4,3-9



1 Fíjate en el texto y responde a las preguntas:

- ¿Qué provoca el enfado de Caín?

- ¿Cómo ve el Señor que Caín se irrita o enfada?

- ¿Qué dice el Señor en su última frase?

2 Expresa tu opinión.

- ¿Qué piensas de la reacción de Caín?
- ¿Y de esa frase que le dice el Señor?
- ¿Qué le habrías dicho tú si vieras su «gesto torcido»?

3 Responde y debate con tus compañeros sobre la pregunta de Caín: «¿Soy yo acaso el guardián de mi hermano?».

- ¿Estás en total desacuerdo con Caín? ¿Solo en parte? Explica por qué.

- ¿Quiénes son tus hermanos?

- ¿Te implicas con todos o te desentiendes en algunas ocasiones? Explicalo con ejemplos.



4 Piensa en tu vida y responde.

- ¿Qué situaciones has vivido que te «ponen al límite», que sacan lo peor de ti (sentimientos de venganza, envidia u odio)?
 - en casa. – con tus amigos.
 - en el colegio. – otras situaciones.

- ¿Cómo has reaccionado en esos casos?

- ¿Siempre reaccionas igual?

- Cuando has hecho bien, ¿por qué lo has hecho?



Parábola de los dos hijos

Jesús les preguntó:

—¿Qué os parece esto?
Un hombre que tenía dos hijos le dijo a uno de ellos: «Hijo, ve hoy a trabajar a la viña».

El hijo le contestó:

«¡No quiero ir!»; pero después cambió de parecer y fue. Luego el

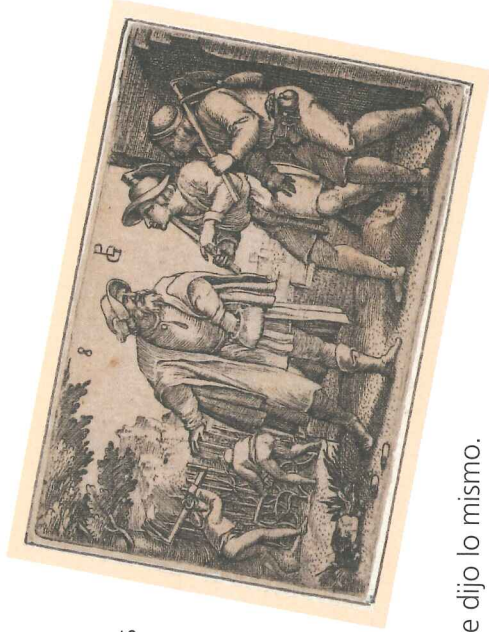
padre se dirigió al otro y le dijo lo mismo.

Este contestó: «Sí, señor, yo iré», pero no fue.

¿Cuál de los dos hizo lo que el padre quería?

—El primero —contestaron ellos.

Mt 21,28-31



El diablo pone a prueba a Jesús

Luego el Espíritu llevó a Jesús al desierto para que el diablo lo pusiera a prueba.

Pasó cuarenta días y cuarenta noches sin comer, y después sintió hambre. Se acercó el diablo a Jesús para ponerle a prueba, y le dijo:

—Si de veras eres Hijo de Dios, ordena que estas piedras se conviertan en panes.

Pero Jesús le contestó:

—La Escritura dice: «No solo de pan vivirá el hombre, sino de toda palabra que salga de los labios de Dios».

Mt 4,1-4



- 7** Jesús, como nosotros, también sintió tentaciones. Tener tentaciones significa tener ganas de hacer algo que sabemos que no está bien. ¿Puedes poner algún ejemplo?

- 5** ¿Te resulta familiar esta situación? Recuerda alguna vez que viviste algo parecido y coméntalo con tus compañeros.

- 6** Trata de imaginar qué pensaban los dos hijos de la parábola y qué les hizo cambiar de parecer.

¿Y si nos equivocamos?

Entonces Pedro fue y preguntó a Jesús:

—Señor, ¿cuántas veces he de perdonar a mi hermano, si me ofende? ¿Hasta siete?

Jesús le contestó:

—No te digo hasta siete veces, sino hasta setenta veces siete.

Mt 18,21-22

8 Explica qué consecuencias crees que podría tener para todos que siempre perdonáramos.

9 Y a ti, ¿te cuesta perdonar? Explicalo con dos ejemplos.

- ¿Qué sentimientos te produjo cada ocasión? Exprésalos con un emoticono.

Me costó mucho cuando _____

No me costó tanto cuando _____



Para el juego

Debéis incorporar una norma para perdonar al jugador que haya perdido una ficha o algún elemento del juego.

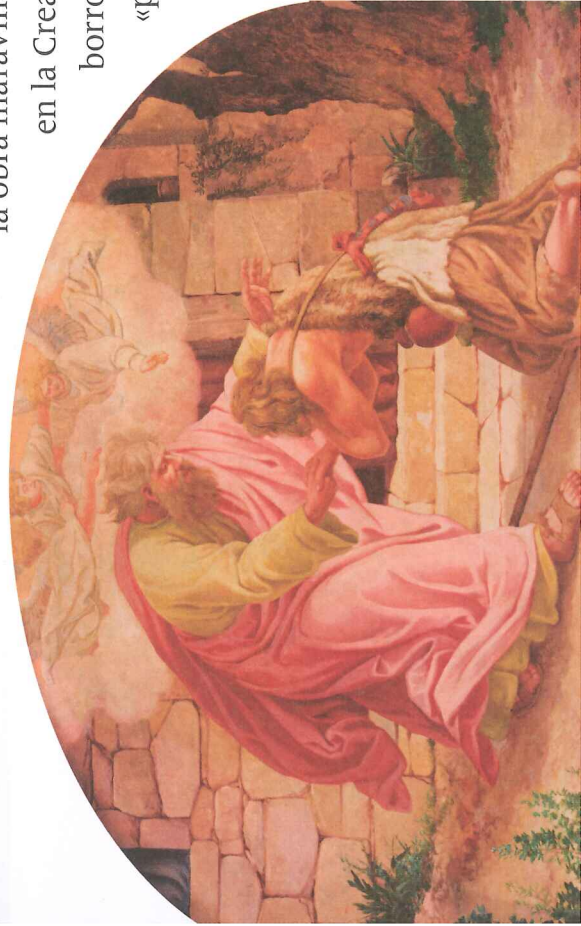
Comprendemos nuestra fe

La batalla entre el bien y el mal

Podríamos definir la historia del ser humano como una gran batalla entre el bien y el mal. Todos los seres humanos (y tú mismo) hemos experimentado la tentación de vivir en la luz o en la oscuridad: hacer lo que está bien, aunque cueste, o ir a lo fácil, aunque sepas que está mal y que perjudica a los demás. Copiar, chivarse, desobedecer, mentir, ser el primero o no, es nuestra pequeña batalla de todos los días. La vivimos en casa, en clase, con los amigos...

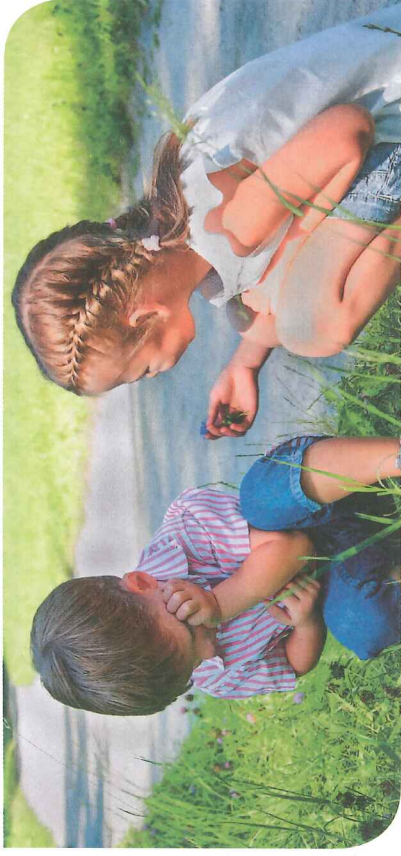
Hay dos escenas bíblicas que tratan sobre esta batalla y muestran las consecuencias de las malas acciones. En el Génesis, Adán y Eva deciden libremente no hacer lo que Dios les pide. Y en el relato del Hijo Pródigo, Jesús nos cuenta una parábola sobre un hijo que se va de casa y malgasta todos los bienes del padre. Estos relatos expresan el deseo de todo ser humano de vivir a su gusto, sin pensar en los demás.

La desobediencia al amor de Dios, el mal uso de la libertad y el deseo de vivir de manera egoísta son los borrones con los que estropeamos la obra maravillosa que Dios hizo en la Creación. A estos borrones los llamamos «pecado».



- 1 ¿Conoces el relato del Hijo Pródigo? Léelo y escribe un breve resumen.

- ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención del texto? ¿Por qué?



El perdón

Dios pone el amor a favor nuestro para que seamos felices. Desea que le amemos y que nos amemos. Pero nadie puede obligar a amar. Dios respeta la libertad de sus criaturas. Por eso permite que Adán y Eva elijan, o le da la herencia al hijo que la pide. Nos trata como a hijos, no como marionetas, para que podamos elegir amarle o no. Entonces ¿qué hace Dios? Renueva una y otra vez su confianza en nosotros, perdonándonos para que volvamos a empezar nuestra amistad con Él, como el padre del hijo pródigo que esperaba cada día su vuelta. Así nos enseña: el perdón, como la cura de las heridas que nos hacemos unos a otros y que nos permite seguir juntos.

También se viene con nosotros en su hijo Jesús, para que sepamos cuánto nos ama, ¡hasta dar la vida! Para que mirando a Jesús aprendamos a vivir una vida sirviendo, acogiendo, perdonando. En el sacramento de la Reconciliación, Jesús nos anima a volver a la casa del padre, a empezar de nuevo, a parecernos a Él.



2 ¿Y tú qué piensas? Responde a las preguntas:

- ¿Prefieres que te den libertad o que hagan las cosas por ti? Explica tus razones.

- ¿Y sobre perdonar? ¿Qué te hace pensar que siempre te darán una nueva oportunidad, que puedes ser siempre perdonado?

Y una cosa más: Jesús nos cuenta el final de la batalla entre el bien y el mal. Con su vida y su Resurrección nos dice: ¡No te canses de hacer el bien porque el bien tendrá la última palabra!

La cultura nos habla de Dios



1 Responde a las preguntas:

• ¿Qué historia ves en las imágenes?

• ¿Qué les ha llevado a estar así?

• ¿Qué piensas que ocurrirá a continuación?

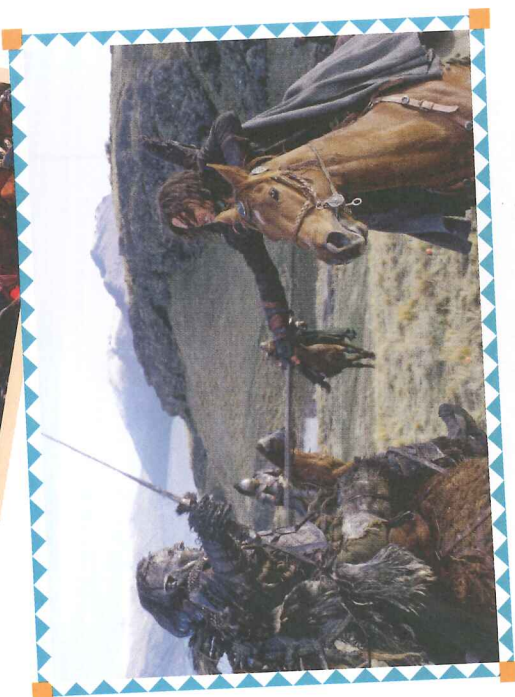
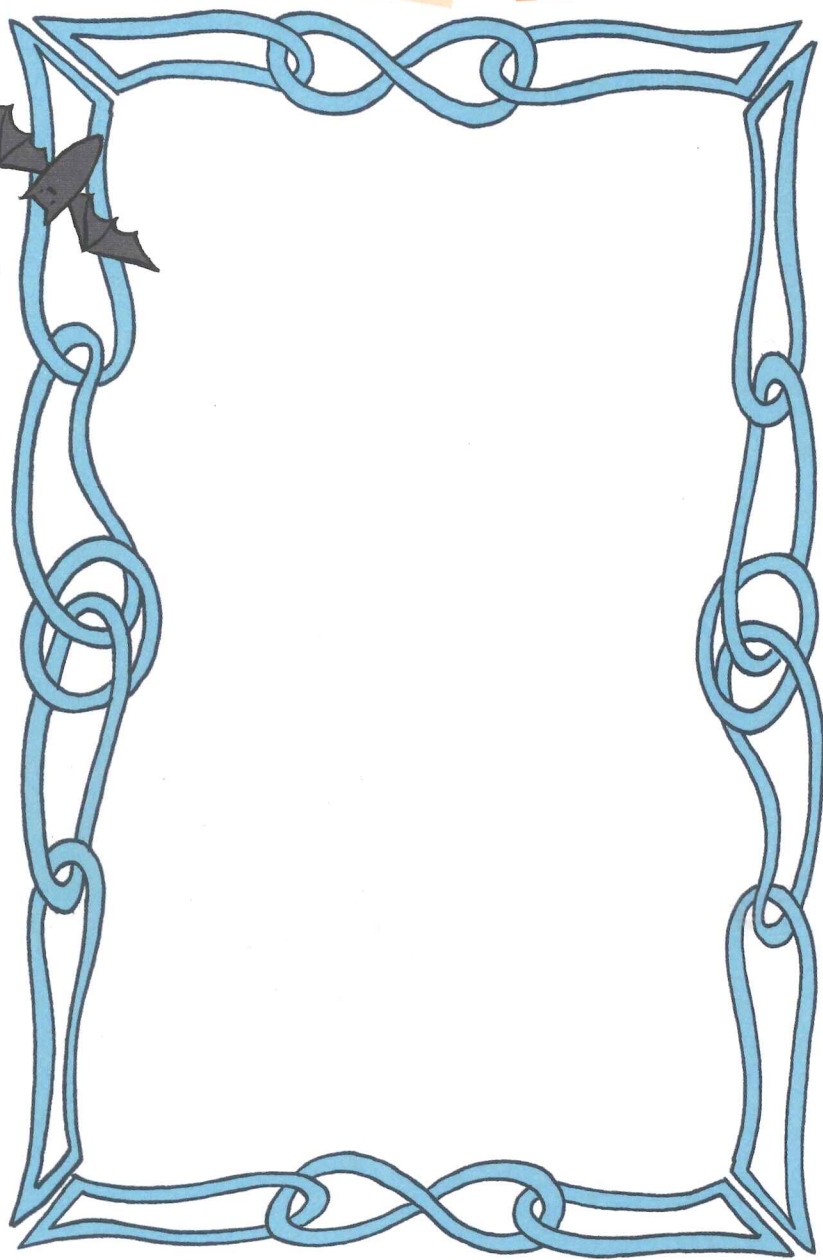
• ¿Hay algo que te recuerde a tu vida?

• ¿Qué emociones expresan las imágenes?

• ¿Por qué piensas que son esas emociones?

• ¿Cómo titularías la historia que cuentan las imágenes?

2 Y tú ¿cómo representarías una batalla entre el lado oscuro y el lado luminoso? Dibújala en forma de cómic o estilo manga.



Para el juego

¿Qué ideas os ha inspirado ver estas batallas? ¿Podrías tomar algunas ideas para el tablero, las figuras u otros elementos del juego?

Rompiendo moldes

Nelson Mandela

El *apartheid* fue un sistema político de Sudáfrica que separaba totalmente a negros y blancos: había autobuses, comercios, escuelas, médicos... para blancos y otros para negros. Los blancos tenían los mejores sitios reservados.

Nelson Mandela se opuso a esta terrible injusticia y luchó jugando la vida. Estuvo encarcelado durante 20 años. En ese tiempo se ganó el respeto de sus carceleros, y al salir, como un héroe, eligió el perdón y la reconciliación para ganar su batalla contra el racismo. Llegó a ser presidente de su país y unió a negros y blancos en una sola nación. Se le concedió el premio Nobel de la Paz en 1993.

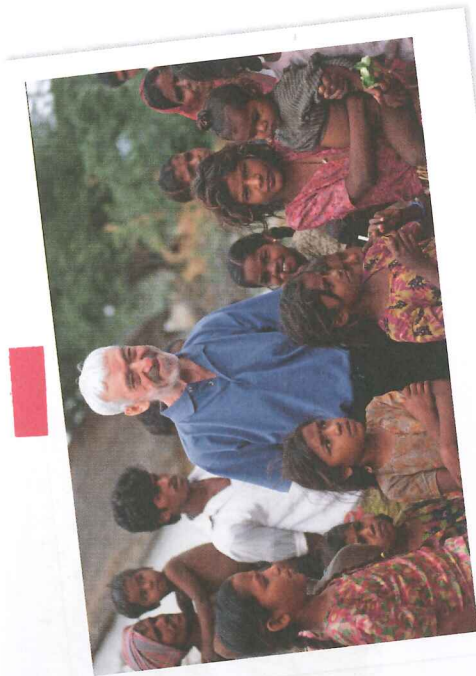


Vicente Ferrer

Vicente Ferrer era un sacerdote jesuita español que quedó conmovido ante la pobreza absoluta de la gente de la India. Allí la sociedad estaba dividida en un sistema de castas cerradas. Los intocables o *dalits* eran la casta inferior y estaba prohibido relacionarse con ellos. Ferrer se enfrentó al gobierno, que le persiguió y amenazó de muerte. Pudo huir, pero se arriesgó y promovió la excavación de pozos para poder cultivar la tierra y así remediar el hambre.

La creación de escuelas, la lucha por la igualdad de la mujer, el apoyo económico de los «padrinos» europeos a los niños indios... fueron su obra, que hoy se extiende por toda la India mediante la Fundación Vicente Ferrer.

Vicente Ferrer eligió quedarse al lado de los pobres para transformar su realidad. Ganó su batalla contra el mal de los prejuicios y de la injusticia sociorreligiosa.



Emmeline Pankhurst



Emmeline Pankhurst fue una activista política británica y fundadora de la Unión Social y Política Femenina. Ante el escándalo de la sociedad, que las consideraba inferiores al varón, exigían el voto para las mujeres.

Para conseguir este objetivo convocaron manifestaciones,

redactaron panfletos, se encadenaron a la puerta del palacio de Buckingham, siempre de forma pacífica. Cuando las detenían se declaraban en huelga de hambre, la única manera de extender su protesta aún a costa de arriesgar su vida.

Emmeline murió el año en que se consiguió el derecho al voto para la mujer en Inglaterra, 1928. Ella eligió luchar contra un orden que excluía a la mujer de la toma de decisiones y ganó su batalla contra el machismo y la injusticia social.

1 Responde a las preguntas:

- ¿Qué tienen en común estas personas? ¿Por qué?

- Si tuvieses que expresar mediante un color qué es lo que tienen en común, ¿cuál sería? Explica por qué.

- ¿Cuáles fueron las causas de sus luchas?

2 Si tuvieses que representar esas causas mediante un símbolo, ¿cuál sería?

Dibújalo y explica por qué lo eliges.



Para el juego

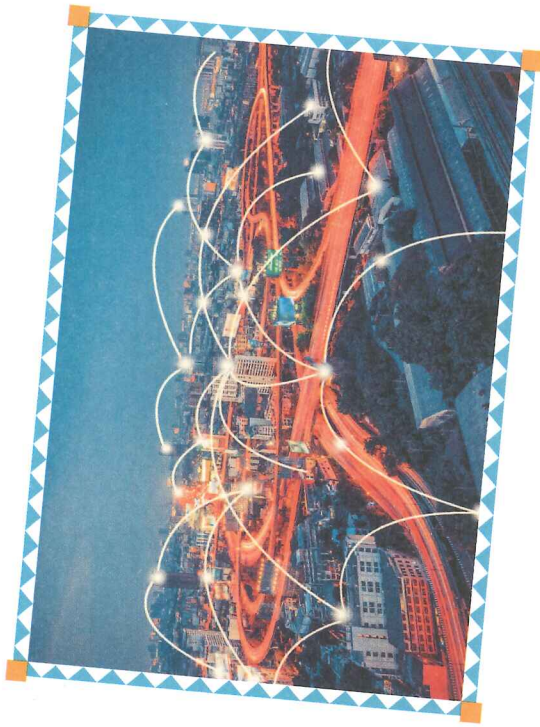
¿Habrá piezas de buenos y malos? ¿Con qué colores y símbolos representarás las piezas? ¿Serán todas iguales? Comparte tus propuestas con tu equipo.

Coge el testigo

Embajadores del bien

A lo largo de la historia ha habido gente dispuesta a trabajar por el bien. Lo han hecho de distintas formas (a través de organizaciones, protestas, carteles...) y en distintos lugares.

Llegados a este punto, ¿estáis preparados para ser auténticos embajadores del bien? La batalla entre el bien y el mal está ahí fuera esperando, y hace falta ayuda. Cuanta más gente os vea y os oiga, más gente se unirá y, así, conseguiréis terminar con las pequeñas oscuridades de una vez por todas.



1 Debéis mandar un mensaje para difundir al resto del universo cómo se puede hacer el bien.

- Escribe el mensaje que darías para invitar a la gente a hacer cosas buenas.
- Después, compártelo con tus compañeros de nave y cread un mensaje para enviarlo desde vuestra nave al resto de la galaxia. Lo podéis grabar y emitirlo para que se una más gente a la luz.

Mi mensaje

El mensaje de la nave

Contagiar la amabilidad

¡Genial! ¡Parece que vuestro mensaje ha llegado a muchos planetas del universo! Pero hay un problema: hay planetas que piensan que lo que contamos es mentira y que el bien no existe, porque no han visto nunca a nadie que lo haga.

Buscando en archivos del planeta Tierra, hemos encontrado un vídeo que conquistó a mucha gente para unirse al bien. Búscalo; se titula *Life Vest Inside*.

2 ¿Seríais capaces de encontrar ejemplos de vuestras vidas en los que podríais hacer el bien en el cole, en casa o con los amigos? Escribelos.

En el cole

En casa

Con los amigos



3 ¿Podríais representar en clase vuestros ejemplos? La mejor representación será grabada y enviada al resto de la galaxia.



Para el juego

¿Qué mensaje mandaríais para dar a conocer vuestro juego? ¿Algún mensaje publicitario? ¿Un cartel?

Anunciamos lo que somos

Los juegos de mesa

Actualmente, hay cientos de juegos de mesa diferentes. Algunos tipos son los siguientes:

- **Los juegos familiares** son los más conocidos. Tienen normas sencillas, y se caracterizan porque pueden participar muchas personas a la vez y hay mucha interacción entre los participantes.
- **Los juegos europeos y los americanos (*ameritrash*)** tienen diferentes temáticas. La mecánica puede consistir en enfrentamientos o en ver quién consigue más puntos. Normalmente, se juega con un tablero complejo y multitud de normas y piezas.
- **Los juegos de guerra (*wargames*)** son juegos de estrategia y táctica que representan batallas o confrontaciones. El tema y la ambientación están muy cuidados. Es el tipo de juego que vais a crear.

1 Responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipo de juegos son tus favoritos?

- ¿Crees que algunas ideas de los juegos que conoces pueden servir para vuestra tarea? ¿Cuáles?

2 Recuerda que vais a crear un juego de mesa en el que se represente la batalla entre el bien y el mal. Podéis hacer una lluvia de ideas en equipo y empezar a tomar decisiones.

- ¿Cómo se va a llamar vuestro juego?

- ¿Tendrá un eslogan? Si lo tiene, ¿cuál será?



Una buena imagen es importante

3 Responde a las siguientes preguntas:

• ¿Cuáles serán las partes del juego?

• ¿Qué forma tendrá el tablero?

• ¿Estará dividido en piezas o será un tablero único?

• ¿De qué color o colores será el tablero?

• ¿Habrá figuras? ¿De qué material serán? ¿Para qué se utilizarán?

• ¿Se utilizará un dado? ¿Para qué servirá?

¿Cómo será la imagen de presentación, la imagen que va en la caja del juego?

• Cada uno explica su propuesta. Después, tomáis una decisión en equipo.

Lo que opino	Lo que hemos decidido



Organización y planificación

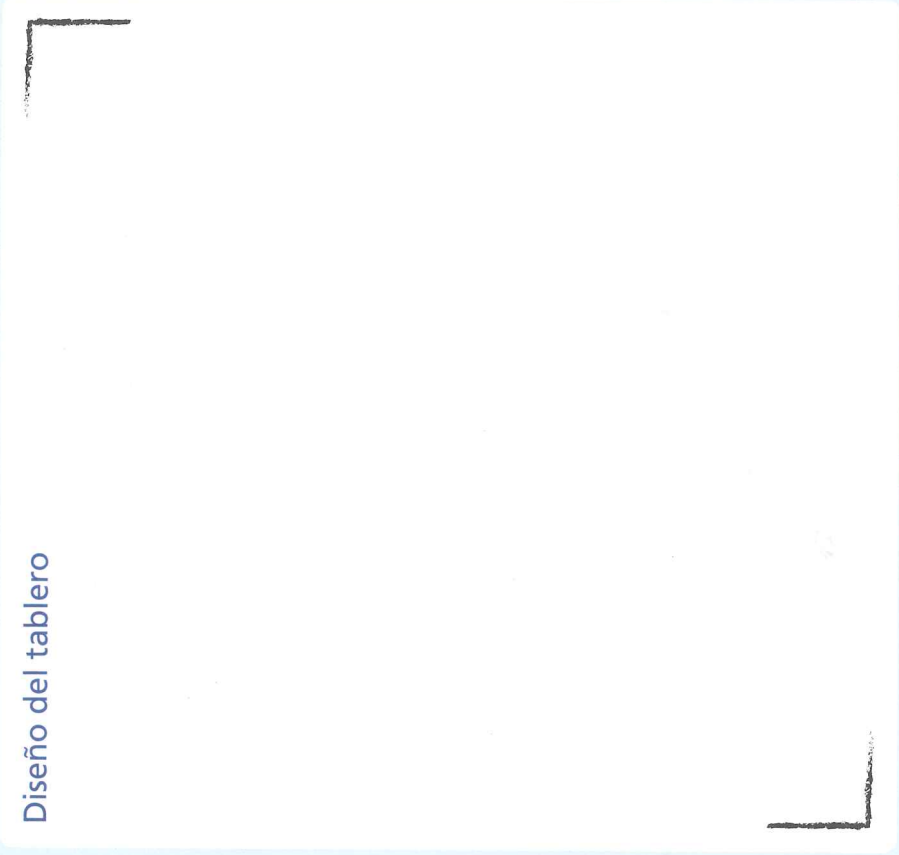
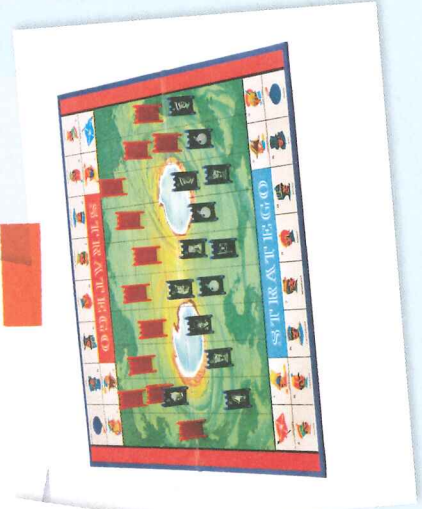
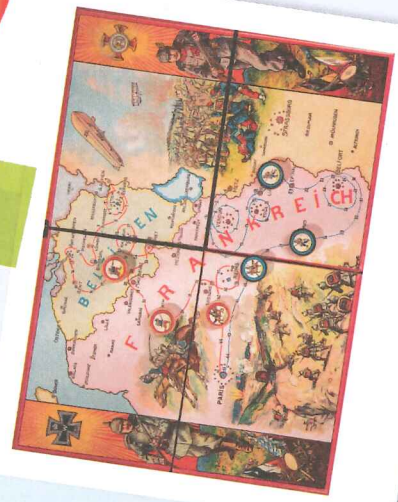
Antes de empezar a fabricar el juego, escribid las tareas que tenéis que realizar. Después, repartiđas en los diferentes días y organizad quién o quiénes serán los responsables de realizarlas o supervisarlas.

Actividad	Fecha	Responsable



El tablero del juego

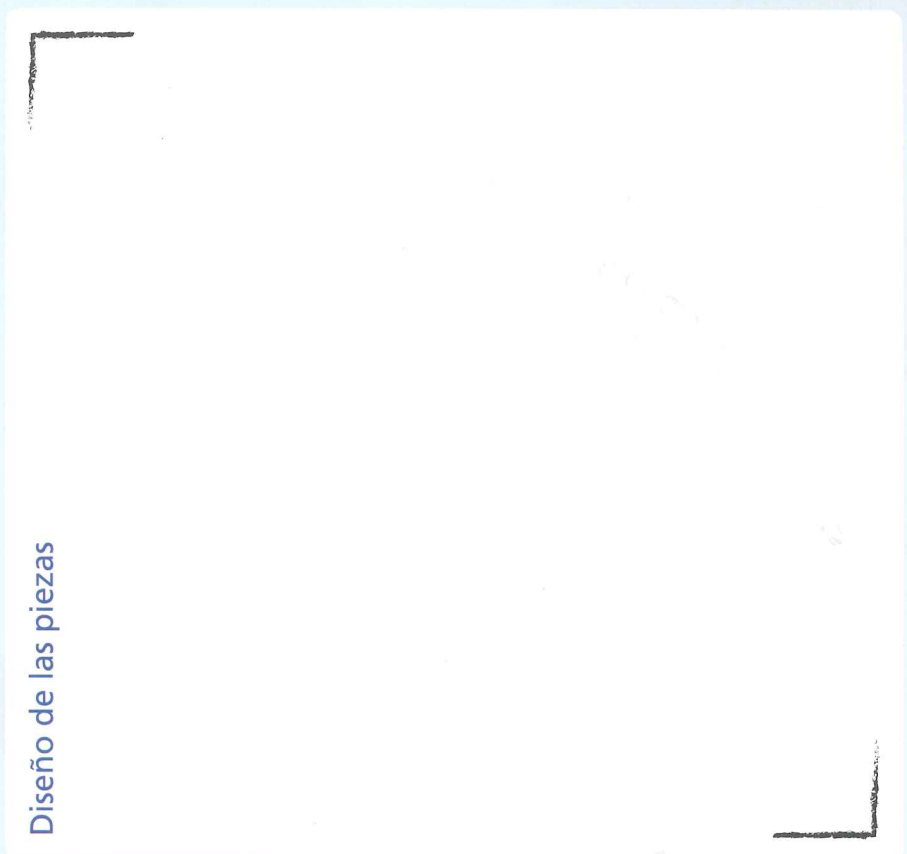
Existen tableros con casillas, con mapas, con imágenes. ¿Cómo será el vuestro?
Haced vuestras propuestas de diseño en este espacio.



Diseño del tablero

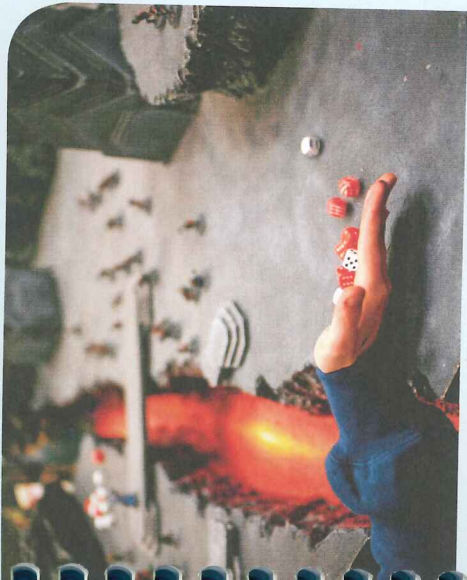
Las piezas del juego

¿Fichas? ¿Figuras? ¿Muñecos? Escribe o dibuja aquí tus propuestas. No olvides que deben representar los dos bandos: el bando del bien y el bando del mal.



Diseño de las piezas

¿Cómo vais a representar la batalla entre el bien y el mal?



Algunos juegos de mesa funcionan con tarjetas con preguntas y según la respuesta que des se te permite obtener puntos, avanzar o retroceder casillas. En otros juegos, se tiran los dados y la puntuación obtenida te permite eliminar adversarios, moverte por el tablero o conseguir puntos.

- Haced una lluvia de ideas en el equipo y, después, describe cómo se va a jugar a vuestro juego.

Una partida en el simulador

Al igual que los pilotos profesionales, debéis poner a prueba vuestro juego y comprobar que realmente funciona. ¿A quién se lo podéis enseñar? ¿En qué momento o momentos lo haréis? ¿Qué pistas os pueden ofrecer para mejorarlo?

- Escribe lo que os proponen o vuestras conclusiones tras la simulación.

Cómo se juega



Fecha	Conclusiones

► Ahora es el momento de evaluar los juegos de las otras naves. Completa la tabla.

Nombre de la nave	Nombre del juego	Lo que más me ha gustado	Lo que mejoraría

► Escribe dentro del haz de luz tres cosas que crees que has hecho bien durante este proyecto. Después, escribe fuera del haz de luz tres cosas que crees que debes mejorar.



Three horizontal lines for writing inside the beam of light.

Three horizontal lines for writing outside the beam of light.

Evaluación del trabajo en equipo

Tus compañeros de equipo escribirán en la tabla qué opinan sobre tu trabajo. En el lado izquierdo escribirán una cosa que creen que has hecho bien y en el derecho, una que tendrías que mejorar.

Nombre:		
Nombre:		
Nombre:		

¿Qué objetivos de mejora podrías ponerte para tu próximo proyecto?

Autoevaluación sobre contenidos

Completa.

Sobre el bien y el mal en el mundo antes pensaba

Ahora pienso

Sobre mis batallas interiores entre el bien y el mal antes pensaba

Ahora pienso

Sobre el mensaje de Jesús de la reconciliación y el perdón, ahora sé

Sobre Dios y la libertad del ser humano, puedo decir que

