

Juego de retos

Grado sugerido: Sexto

Carlos Andrés Marín Sánchez

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a:
carlosmarin@carlosalbertocalderon.edu.co

GUÍA: “JUEGO DE RETOS”

Aprendizajes	<p><i>Con esta guía podrás alcanzar los siguientes aprendizajes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>-Familiarización con textos bíblicos y/o filosóficos.</i> <i>-Aprehensión de habilidades computacionales básicas y avanzadas para resolver el juego de retos bíblicos y/o filosóficos.</i>
Duración	<i>15 minutos.</i>
Materiales Requeridos	<p><i>Estos son los materiales necesarios para completar la actividad: Computador y/o dispositivo celular. Para descargar el programa necesitará acceso a internet o datos, pero una vez descargada la herramienta, contiene funcionalidades desconectadas.</i></p>
Actividades para desarrollar	<p><i>Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Descargar la herramienta gamificada (index.html), solicitándola al correo referenciado: carlosmarin@carlosalbertocalderon.edu.co b. Abrir el documento (index.html) desde la carpeta en la que fue descargada en su ordenador o celular (debe tener instalado mínimamente una aplicación de navegación web para abrir el documento, tal como: “Google Chrome”, “Mozilla Firefox”, “Microsoft Edge”, “Safari”, etc.). <p><i>1. Copiar y pegar (o mecanografiar) el versículo bíblico y/o texto filosófico que el desarrollador propone (y que para el primer juego predeterminado será exactamente el texto que sigue después de estos dos puntos sin los paréntesis: (Lucas 21:1 Levantando los ojos, vio a los ricos que echaban sus ofrendas en el arca de las ofrendas.), en el “input” (recuadro en blanco donde se puede escribir y/o pegar texto) del primer reto.</i></p> <p><i>2. Crear una pregunta y su respectiva respuesta, relacionada al texto del primer reto.</i></p> <p><i>3. Volver a copiar y pegar (o mecanografiar) el texto del primer reto, tal cual lo hizo en éste.</i></p> <p><i>4. Grabar a viva voz (y posteriormente descargar), el texto del primer y tercer reto, a través de cliquear la opción que permite que se reconozca la voz del usuario y quede “consignada” como archivo de sonido en el equipo (computador o dispositivo móvil).</i></p>

	<p>5. Responder a la pregunta formulada en el segundo reto, según la opción correcta previamente referenciada.</p> <p>6. Realizar un dibujo relacionado a la temática del versículo y/o texto referenciado por el desarrollador (en el lienzo digital presentado).</p>
Adaptaciones	<p><i>Para población rural y/o con problemas de conectividad o sin acceso a Internet, se recomienda la descarga previa de la herramienta en un celular o computador. Esto permitirá acceder a las funcionalidades de la herramienta sin conexión.</i></p> <p>Para un aprovechamiento completo de las funcionalidades, se recomienda conexión a datos y/o internet, especialmente para la funcionalidad de grabación de sonido.</p> <p>Para población con discapacidad, se recomienda utilizar las funcionalidades que se adaptan a cada condición. Así la funcionalidad de grabación de voz será óptima para población con discapacidad visual, mientras que las funcionalidades de leer, escribir, formular preguntas y dibujar se adaptan adecuadamente a la población sorda.</p> <p>No hay funcionalidad adaptada a la población con la condición relacionada a la sordoceguera aún, ni para ciertas discapacidades físicas que no permitan el uso de las manos para el uso del teclado, excepto que sean asistidos por alguien o algo, y/o desarrollos únicamente los retos con las funcionalidades que se acomodan a su situación particular.</p>
Referencias	openai.com

ANEXO(s)

Soluciones o respuestas de las actividades:

Juego de retos:

1. *Escriba el versículo correspondiente de Lucas 21.*

Respuesta: Lucas 21:1 Levantando los ojos, vio a los ricos que echaban sus ofrendas en el arca de las ofrendas.

2. *Escriba una pregunta relacionada al texto, y escriba la respectiva respuesta.*

Respuesta ejemplo: ¿A quién vio en Lucas 21:1? – Vio a los ricos. Opción 1.

3. *Vuelva a escribir el versículo del Reto 1.*

Respuesta: Lucas 21:1 Levantando los ojos, vio a los ricos que echaban sus ofrendas en el arca de las ofrendas.

4. *Grabar el versículo.*

Respuesta: (Cliqueando la opción “Grabar”, y dándole a la opción de “micrófono” del dispositivo “Permitir”, decir el versículo de memoria (Lucas 21:1 Levantando los ojos, vio a los ricos que echaban sus ofrendas en el arca de las ofrendas.) y una vez grabado, descargarlo en la opción “Descargar”. Si desea lo guarda en el dispositivo, o le da “cancelar”, pero de todas formas lo dejará avanzar al siguiente reto).

5. *Responder a la pregunta formulada en el reto 2.*

Respuesta: Opción 1. Vio a los ricos.

6. *Dibujar algo relacionado al versículo.*

Respuesta: (Con el mouse presionando el botón izquierdo se permite el trazado de líneas para dibujo, y al terminarlo se presiona en la opción “Finalizar dibujo”. El resultado será un cuadro de texto con el mensaje: “Felicitaciones... ”).

*Para acceso al material libremente, solicitarlo a
carlosmarin@carlosalbertocalderon.edu.co*