**Videojuegos en la Clase de Religión,**

**Guía para su Comprensión.**

La relación entre la Religión y todos los otros recursos que movilizamos para que nuestras y nuestros estudiantes puedan aprender mucho mejor las cosas de Dios se transforma en un desafío permanente cuando nos damos cuenta que ellas y ellos son altamente receptivos a lo que les propongamos, pero con una condición: que se los propongamos desde un muy honesto esfuerzo por enseñar con pasión y dedicación.

En el artículo que se comparte a continuación, se ofrece una experiencia que fue“tomando vuelo” y que significó horas de aprendizaje, tanto sobre cómo enseñar, como buscando el cómo jugar a un juego de civilizaciones.

¿Por qué videojuegos?, porque son atractivos, tienen una narrativa en construcción y, sobretodo, son altamente dúctiles para incorporar valores en su desarrollo. Para aprovechar el artículo que se presenta, se sugiere la siguiente guía de trabajo.

**Indicaciones**

1. Lee el artículo ““Enseñanza de lo trascendente a través de los videojuegos: El Reino de Dios en eljuego ‘Empire Earth’”, disponible en <https://www.researchgate.net/publication/323906062_ENSENANZA_DE_LO_TRASCENDENTE_A_TRAVES_DE_LOS_VIDEOJUEGOS_EL_REINO_DE_DIOS_EN_EL_JUEGO_EMPIRE_EARTH>.
2. Imagina qué otros juegos juegan tus alumnos y respóndete:
	1. ¿qué juegos podría yo aprender a jugar con ellos?
	2. ¿qué contenidos valóricos hay detrás de estos juegos?
	3. ¿cómo podría relacionar estos juegos con la enseñanza de la Religión?
3. Atrévete a jugar y levantar un registro de sus hallazgos.
4. Compártelos con este profesor, podemos ir creando una red de ideas innovadoras para las clases de Religión a partir de esta experiencia del videojuego.