

HARRY POTTE'RS SCHOOL

INTRODUCCIÓN

¿Quién no ha soñado en su infancia con ser un gran explorador y vivir cientos de aventuras? ¿Cuántas películas de Harry Potter hemos visto?

Hacer un gran descubrimiento, resolver enigmas, buscar misterios... El interés, el descubrimiento, la pasión y la confianza son habilidades innatas en el ser humano que debemos trabajar, reforzar y utilizar en nuestro favor. Hasta aquí, todos estamos de acuerdo pero... ¿cómo creemos nosotros que se deben trabajar?

Sin duda, mediante aprendizajes que no solamente lleguen a la fibra nuestros estudiantes, sino que también dejen huella en lo más profundo de su alma. ¿Podríamos programar y planear nuestras clases con este propósito en mente? Estamos convencidos que podemos hacerlo mucho más a menudo de lo que lo solemos hacer, y por eso estamos muy felices de compartir nuestra primera propuesta con vosotros. Nuestros niños disfrutarán a la vez que descubrirán una dinámica muy motivadora que, si la realizamos adecuadamente, nunca olvidarán. ¡Y de eso se trata! Necesitamos (y sí, la palabra acertada es “necesitar”) generar experiencias de aprendizaje memorables... Y lo haremos juntos, ¿os parece bien?

¿QUÉ ES HARRY POTTER'S SCHOOL?

Harry Potter's School es una estructura gamificada que engloba desde las más pequeñas de educación infantil, hasta las más mayores de educación primaria. El colegio se han convertido en Hogwarts, con sus hechizos, varitas, lechuzas, quidditch...

Todo ello forma una experiencia única en que transporta al alumnado a una nueva experiencia novedosa y fascinante de aprender.

Además todo esto acompañado con una metodología para fomentar el cambio y la mejora educativa, haciendo al alumnado protagonista de su propio aprendizaje, permitiéndole enfrentarse a desafíos, resolver problemas y trabajar con sus compañeros en un entorno autónomo, pero organizado y con un profesorado que asesora y evalúa durante todo el proyecto.

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

"Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos" Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. José Luis Ramírez.

"Un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas" Gabe Zichermann y Christopher Cunningham. Gamification by Design.

"La utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" Karl. M. Kapp. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Educación.

¿CUÁL ES EL OBJETIVO PRINCIPAL?

Introducir los aspectos positivos de los videojuegos en la clase, es esencial para un uso programado de la gamificación. El objetivo es planificar una serie de desafíos que los alumnos irán descubriendo que merece la pena explorar. En esta exploración, el aprendizaje será el ganador. Al hacerlo, creamos un entorno educativo que fomenta el deseo del alumnado por aprender, porque aprender se parece a jugar.

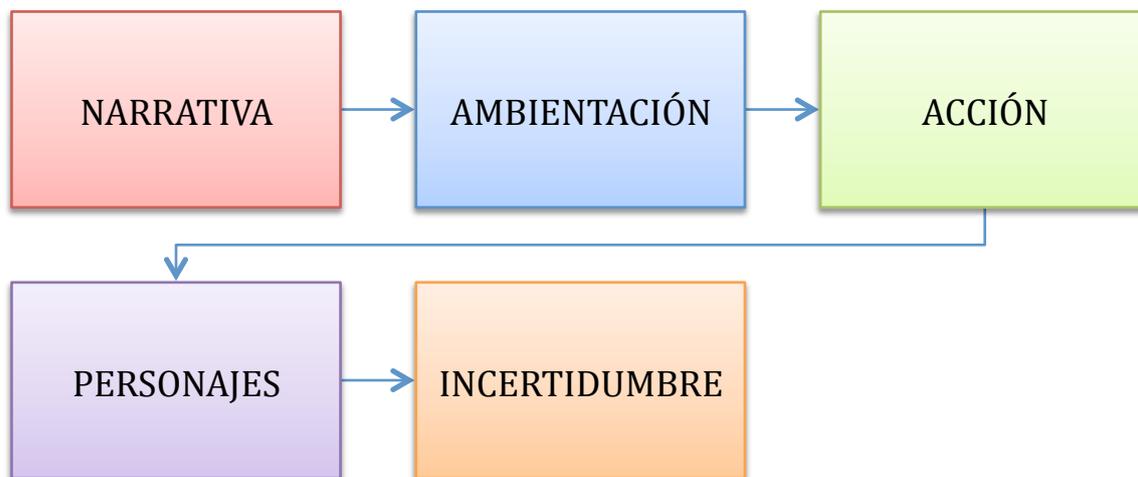
¿Y LOS MICRO OBJETIVOS?

- Motivar.
- Mejorar atención.
- Aumentar autoestima.
- Favorecer superación.
- Regular competitividad.
- Cohesión grupalmente.
- Trabajar en equipo.
- Fomentar compañerismo.
- Generar expectación.
- Innovar.
- Entusiasmar.

¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS?

GAMIFICACIÓN	ABJ
La Gamificación solo incluirá determinadas mecánicas propias de los juegos.	El ABJ supone la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en el aula.
Usamos dinámicas, mecánicas y reglas de juego en un entorno no necesariamente lúdico. En este caso, las reglas y la ludificación se adaptarán al contenido.	Se usa un juego completo, se juega a un juego, para adquirir una serie de conocimientos concretos. Supone el uso de un juego con fines educativos. Los objetivos serán didácticos. El contenido se adaptará al juego.
Carácter colaborativ	Más competitivo
No se suele hablar de perder o ganar, las reglas que tiene están orientadas hacia el progreso.	Jugamos para aprender, pero puede haber ganadores y perdedores

ESTRUCTURA GAMIFICADA PASO A PASO



NARRATIVA

La narrativa es el eje central a través del cual gira todo el proyecto. Debe ser atractiva, motivadora y que le permita al docente tener una amplia posibilidad de recursos.

Enlace vídeo: <https://drive.google.com/file/d/1Yokyoy9ab9Wj9BP-MuHJrTreq3pk7Jc4/view?usp=sharing>

AMBIENTACIÓN

Los límites para situar la acción en un lugar solo están impuesto por nuestra imaginación. ¿Dónde podrían disfrutar más nuestros alumnos y alumnas?

Es necesario ambientar el lugar al detalle para que los jugadores puedan hacerse una representación visual del lugar.

Nosotros hemos decorado el colegio entero, simulando el colegio de magia de Hogwarts, que es el lugar donde transcurre la acción de Harry Potter.

Además tanto los cargos, como los espacios y las tareas deberían ir en concordancia con la narrativa.

Sigamos con algunos ejemplos:

- Las tareas se convierten en misiones mágicas.
- Los cargos son Hermione, Ron, Voldemort y Harry.
- La clases se dividen en escuelas de magia.

Todas estas pequeñas acciones enriquecerán enormemente nuestro proyecto logrando una inmersión completa por parte del alumnado.

ACCIÓN

Tenemos nuestra acción, ¿cómo la podemos relacionar con los contenidos que estamos trabajando? ¡Usando nuestra creatividad de maestros/as! Ejemplos:

- Voldemort ha lanzado un hechizo de magia oscura a los amigos/as de Harry Potter, atrapándolos en el mundo de la Realidad Aumentada.
- Aprovechando la luna mágica de Halloween, seis criaturas han aparecido para hacer fechorías en Hogwarts.
- Sirius Black se ha fugado de su celda, para impedir que se escape de la prisión de Azkabán habrá que conseguir el código que bloquea el acceso a la puerta principal.

Todas estas misiones estarán relacionadas con los contenidos curriculares trabajados.

Como podéis apreciar cualquier situación es susceptible de convertir en una experiencia de aprendizaje.

Pensar antes lo qué queremos que aprendan nuestros alumnos nos puede ayudar a generar la acción concreta que tendrá lugar en nuestra historia.

Todos los ejemplos previamente mencionados nos sirven para cualquier tipo de evaluación (inicial, continua, final...) o como simple actividad de clase para hacer que nuestros alumnos practiquen de una forma diferente y divertida.

PERSONAJES

Una de las partes más divertidas es la creación de personajes con personalidad propia que cumplan una función determinada en nuestra clase.

Basta con echar un vistazo a cualquier película para saber que personajes debemos incluir en nuestra historia.

Además de los personajes clave de la historia podemos añadir algunos más genéricos que pueden ser desempeñados por los propios alumnos/as.

INCERTIDUMBRE

Tenemos un tema, un lugar, una acción y unos personajes. Ahora hace falta ponerle la guinda al pastel para que nuestros alumnos estén enganchados como si de su serie favorita se tratase. Lograr que nunca sepan lo que viene después...

ENLACE AL PROYECTO

<https://view.genial.ly/5cdfb534da3f200f3be1f9e8/game-harry-potters-school>

BIBLIOGRAFÍA

“Enseña como un pirata” Dave Burgess

“Explora como un pirata” Dave Burgess