

APRENDE COMO EN HOGWARTS

El manual que combina la gamificación y
el mundo de Harry Potter



MIGUEL GALÁN VEGA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?	4
ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN	5
APRENDE COMO EN HOGWARTS	8
LA CARTA	9
CEREMONIA DEL SOMBRERO	10
PLATAFORMA	10
NARRATIVA	10
AVATAR	11
PUNTOS	12
COPA DE LAS CASAS	12
MISIONES	12
COMPORTAMIENTOS	14
PENALIZACIONES	15
NIVELES	15
EVENTOS	16
PODERES	17
VILLANOS	19
INSIGNIAS	19
CUESTIONARIOS Y BATALLAS DE JEFES	21
COLECCIONES	21
TIENDA	22
HERRAMIENTAS DE MCG	23
GRINGOTTS	23
AZKABAN	24
CUADERNOS DE COMPORTAMIENTO	25
RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS	25
ATREZO PARA EL ALUMNADO	26
IDEAS Y RECURSOS PARA EL AULA	27
ANEXOS	28

INTRODUCCIÓN

- Genial, hoy toca inglés, qué divertido.

Jamás había escuchado una afirmación tan triste por parte de uno de mis estudiantes. EN ese momento supe que estaba haciendo algo mal. ¿POR qué como tutor y especialista NO estaba siendo capaz de conectar con mis alumnos? Cómo era posible que mis estudiantes se aburrieran en clase si siempre he sido típico maestro que bromea y explica de una manera amena y sencilla para que NO vean el colegio como algo aburrido.

Durante años me sentí estancado como docente, siempre arraigado a la enseñanza tradicional de explicación y ejercicios para después evaluar mediante el típico examen. Cuando terminé la carrera y tuve la suerte de entrar a un aula por primera vez como tutor, andaba muy perdido. "Esta es tu guía, estos SON los libros que usan y si necesitas cualquier cosa me lo dices", y así fue. Cogí la guía, vi por la página que iban y me limité a seguir al pie de la letra todos los pasos que establecen las editoriales.

No fue hasta unos años después que me empecé a interesar por las nuevas tecnologías, en mi caso una tablet. Vi en este dispositivo una oportunidad de romper con la guía y las editoriales. No soy un enemigo declarado de estas, y aunque sé que crear nuestros propios materiales y recursos lleva mucho tiempo, considero que el uso del libro de texto debe ir desapareciendo del aula poco a poco. Adquirí mi primera tablet en 2013 y así descubrí que había una manera de enseñar distinta y de la cual NO conocía mucho, pero con la motivación extrínseca del dispositivo, empecé a desarrollar un gran interés por implantar las TIC como parte de mi metodología en el aula. De esta manera encontré webs, aplicaciones y nuevas maneras de enseñar que poco a poco fui utilizando en el aula.

Así fue como llegué a la gamificación, una metodología activa que ha cambiado por completo mi manera de enseñar. A través de ella, no solo he logrado que la motivación, participación y calificaciones de mi alumnado hayan mejorado notablemente, también he conseguido que vengan al colegio con ganas de trabajar los nuevos contenidos y su actitud hacia las asignaturas que imparto sea radicalmente opuesta a la que observaba tiempo atrás.

“Aprende como...” nace con la intención de cambiar la perspectiva de muchos docentes y demostrar que somos un recurso más de la clase y no el centro de atención. Otra manera de enseñar es posible y está al alcance de todos.

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Es muy probable que a estas alturas ya estés familiarizado con el término gamificación. Si no es así, aquí te dejo su definición:

“Aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuario para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas” (Pelling, 2003).

Esta definición de Nick Pelling (primera persona en definir gamificación) parece un poco difusa porque está orientada al mundo empresarial y no al educativo, ya que la gamificación nace como un método para incrementar la productividad de los trabajadores y con ello generar más beneficio para las empresas.

Con el aumento de popularidad, su uso comienza a expandirse en otros sectores, como los recursos humanos, marketing, ventas, etc., llegando finalmente a la educación, campo en el que ha alcanzado su máxima expresión.

Karl M. Kapp (2012) definió la gamificación en la educación como el uso de componentes del juego, el enfoque de la fama y la estética para garantizar el compromiso del individuo, apoyando el aprendizaje, la motivación y la resolución de problemas. Es decir, gamificar consiste en poner en práctica elementos de juegos a contextos no lúdicos para mejorar el compromiso de los participantes con la actividad que se realiza.

Es importante no confundir gamificación con el ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos), donde estos se aplican directamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Utilizar el parchís para trabajar las sumas y multiplicaciones en matemáticas sería ABJ, mientras que dar puntos de experiencia por las tareas realizadas es gamificar.

ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

Cuando diseñamos o implementamos un sistema gamificado en el aula, es necesario aplicar un plan de trabajo que garantice el logro de los objetivos que hemos establecido previamente. Los elementos que componen la gamificación son tres: las dinámicas, las mecánicas y los componentes.

- **Dinámicas:** están relacionadas con los aspectos genéricos del sistema gamificado que se consideran y administran, pero sin entrar directamente en el juego. Los elementos que se incluyen en las dinámicas son:
 - a) **Restricciones:** si el objetivo es que una actividad gamificada sea al mismo tiempo motivadora se deben implantar restricciones. Establecer reglas que gestionen el comportamiento de los de los estudiantes y el profesor.
 - b) **Emociones:** aunque una actividad gamificada no se desarrolle en entornos lúdicos, hay que fomentar la emoción en los participantes, que permitan la atención, la motivación y participación de estos.
 - c) **Narrativa:** cuando se programa una actividad gamificada, los usuarios deben tener claro en qué están participando, es decir, en qué consiste el juego, la tarea o actividad.
 - d) **Progresión:** es la evolución y desarrollo del participante/estudiante. Elaborar clasificaciones o tabla del líder, ayuda a mostrar el progreso y las ubicaciones de los estudiantes, lo cual genera motivación para continuar jugando y superarse así mismos, ya que su objetivo será quedar lo más arriba posible.
- **Mecánicas:** impulsan la acción hacia adelante y genera un compromiso de juego. El principal objetivo de estas es alcanzar la

motivación del alumnado. Cada mecánica de juego es una forma de conseguir o lograr una o más dinámicas de juego. Algunos de sus elementos son:

- a) **Desafíos:** cualquier tarea o actividad que el usuario debe alcanzar mediante su esfuerzo. Son un aspecto importante del juego, ya que a través de estos se quiere despertar interés y aumentar la motivación. El equilibrio en estos desafíos evita la frustración en los participantes.
 - b) **Competición:** en la competición existen ganadores y perdedores, pero también premios/recompensas que motiven al alumnado.
 - c) **Feedback:** la información que llega al estudiante en tiempo real, indicándole cómo está desarrollando una actividad.
 - d) **Cooperación:** los participantes pueden trabajar en modo cooperativo o formar equipos para cumplir el reto. Gracias a esta mecánica contrarrestamos la competición y fomentamos el trabajo en equipo.
 - e) **Recompensa:** es el incentivo que refuerza las acciones cumplidas, el esfuerzo o los logros del estudiante. Superar una tarea, actividad o reto, ya es una recompensa, pero si además está acompañada de medallas, insignias, puntos, etc., lograremos un mayor interés por parte de los estudiantes.
 - f) **Turnos:** las distintas formas que tiene nuestro alumnado de interactuar con el juego.
- **Componentes:** son los elementos específicos asociados a las dinámicas y mecanismos. Algunos de los componentes que podemos usar en gamificación son:

- a) **Puntos:** Los estudiantes reciben puntos después de realizar distintas actividades. Dependiendo de nuestro diseño, podrán ser puntos de experiencia, de vida, de fuerza, de magia, etc.
- b) **Insignias:** son la representación visual de los logros de los estudiantes.
- c) **Niveles:** despiertan la motivación de los participantes, invitándoles a seguir progresando según las actividades realizadas.
- d) **Tabla de líderes:** ordenar a los participantes según su éxito en el juego.
- e) **Logros:** la esencia de cualquier actividad gamificada. Si los estudiantes superan los objetivos establecidos al principio de la experiencia gamificada, los logros se habrán cumplido.
- f) **Avatares:** representaciones virtuales de nuestros estudiantes. Estos elementos pueden mejorar o evolucionar a medida que se cumple en la realización de actividades o tareas.
- g) **Misiones:** las tareas que los jugadores deben completar.
- h) **Batalla contra el jefe:** la actividad final que realiza un jugador para poder subir de nivel.

APRENDE COMO EN HOGWARTS

Terminada la *parte* teórica de la gamificación, es momento de comenzar con el desarrollo del proyecto.

Aprende como... surge al combinar la gamificación con una narrativa que motive a nuestros estudiantes. En el curso 2019/2020 utilicé Classcraft y diseñé una aventura basada en Skyrim (famoso videojuego de rol), pero con la suspensión de las clases de manera presencial, no llegó a tener el efecto deseado. El curso pasado creé mi primer proyecto *Aprende como...*, basándolo en la narrativa de Star Wars y al cual denominé *Aprende como un Jedi*, durante dos trimestres. Tuvo una gran acogida por todo el alumnado y fue la base de mi trabajo final de máster.

Para este curso 2021/2022, y sometiéndolo a votación con mi alumnado, decidimos que la narrativa estaría basada en la saga de Harry Potter. Esta temática se adapta perfectamente a la etapa de educación primaria, ya que presenta un personaje carismático que, gracias a la ayuda de sus inseparables amigos, debe superar los distintos obstáculos en un mundo de fantasía.

Es esencial que la temática esté consensuada con el alumnado. Harry Potter es un elemento motivador, especialmente en edad escolar, pero siempre podéis buscar otras historias que despierten su curiosidad o les sea conocido (*Aprende como un Jedi*, *Aprende como los vengadores*, *Aprende como el señor de los anillos*, etc). Mi consejo es que tengáis en cuenta la opinión de vuestros estudiantes antes de embarcaros en una narrativa concreta.

Un error que cometí la primera vez que diseñé una experiencia gamificada, fue elegir la temática (Star Wars), dando por hecho que gustaría a todos y, aunque así fue, al final del curso les entregué una encuesta para conocer qué aventura querían para el curso siguiente. Es importante que aquello que desarrolléis sea de vuestro agrado, pero recordad, la experiencia es para ellos, no para nosotros.

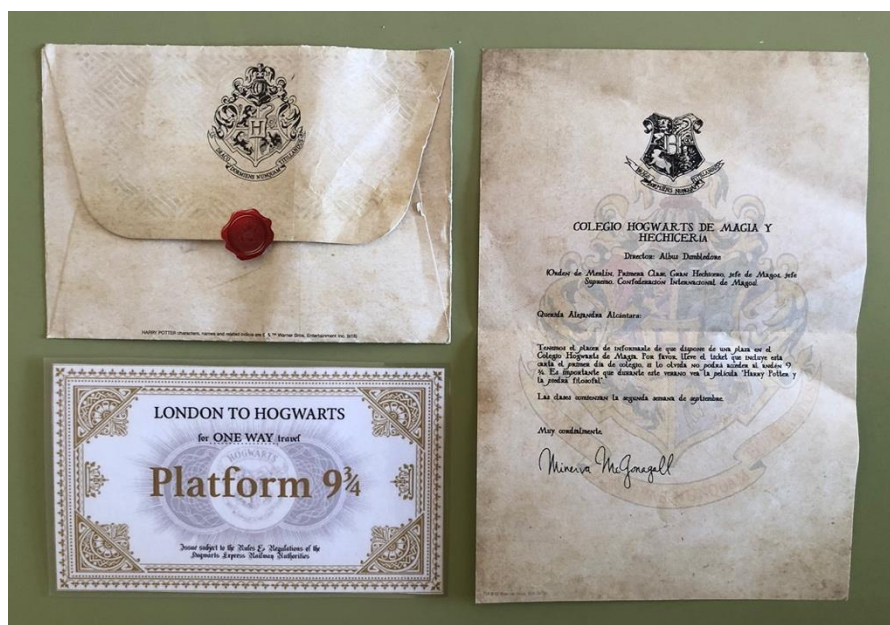
Al crear una experiencia gamificada tenemos que decidir qué grado de desarrollo queremos aplicar. ¿Quiero utilizar la gamificación durante todo el curso o en momentos puntuales (unidades, trimestre, etc), ¿voy a utilizar todos los componentes o solo unos pocos?, etc.

A mí me gusta crear una experiencia gamificada para todo el curso, pero si vuestra intención no es esa, entre los recursos que aquí encontraréis podéis elegir aquellos que más se adapten a vuestra propuesta.

LA CARTA

Cuando estaba claro que para el curso 21/22 el tema de la aventura sería Harry Potter, reuní a las familias para explicarles el proyecto. Les entregué un sobre que incluía la carta de aceptación para estudiar en Hogwarts y un billete para el Hogwarts Express. La condición era que debían dejarles la carta en el buzón durante un día cualquiera de verano y grabar la reacción.

El primer día de colegio, todos mis estudiantes llegaron con su ticket para poder acceder al nuevo curso. En la sección de Anexos encontraréis un modelo de carta y el ticket.



[Sobres, sellos y papel para la carta](#)

CEREMONIA DEL SOMBRERO

Como ocurre en el primer libro de Harry Potter, los estudiantes de primer año tienen que pasar la ceremonia del sombrero para saber qué casa les corresponde (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin). En los primeros días del nuevo curso hicimos nuestra ceremonia para organizar a los estudiantes en las distintas casas (grupos para fomentar el aprendizaje cooperativo). En el siguiente enlace encontraréis el Genially que diseñé para realizar la ceremonia. También os dejo un enlace en el que podréis comprar el sombrero, aunque también podéis crearlo vosotros mismos.

[Genially: ceremonia del sombrero](#)

Sombrero

¿Qué sucede si no tengo alumnos suficientes para crear las cuatro casas? Trabajo en un colegio de 50 estudiantes y este curso tengo solo 9 alumnos/as en mi tutoría. Decidí que debía haber mínimo 3 alumnos/as por grupo, por lo tanto, solo habría 3 casas. Dejé en sus manos que votasen qué casa querían descartar.

PLATAFORMA

La página web en la que realizo gran parte de mi gamificación es [My Class Game](#). Esta web nos permite desarrollar cada uno de los elementos necesarios para crear una experiencia gamificada. Es muy intuitiva, dispone de un manual y grupo de telegram para resolver cualquier duda y además gusta mucho al alumnado.

Hay otras alternativas como [Classcraft](#), [RPG Maker](#), [Class Time](#), etc.

NARRATIVA

A continuación, relato la historia en la que he basado *Aprende como en Hogwarts*:

Harry Potter necesita ayuda. Sabe que solo con sus amigos de Hogwarts no podrá derrotar al malvado Voldemort. Para ello, ha decidido contar con los nueve estudiantes de 3º y 4º del colegio San Blas. Si quieren

derrotar a los mortífagos, los pequeños aprendices de magia tendrán que resolver todas las misiones que irán encontrando a lo largo del curso. ¿Serán capaces de convertirse en poderosos magos y brujas para ayudar a Potter y sus amigos?

No es una historia demasiado compleja, pero tiene lo necesario para llamar la atención del alumnado. En esta narrativa les invitamos a convertirse en magos y brujas para ayudar a Harry Potter. Durante esta historia deberán ir ganando puntos de experiencia para subir de nivel y conseguir todos los logros. Lo importante de la narrativa es que tenga el gancho justo para que vuestros estudiantes estén expectantes. Podéis utilizar esta misma historia o crear una distinta que se ajuste al mundo de Harry Potter (o el que hayáis elegido).

AVATAR

Este apartado es uno de los favoritos de mis estudiantes. En la página web <https://pottertar.framiq.com> pueden crear su avatar. Yo les dejo que sean lo más creativos posible siguiendo dos premisas: debe tener algún parecido con ellos y debe llevar los colores de su casa (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw o Slytherin).

Un ejemplo de avatar en Pottertar:



PUNTOS

Los estudiantes pueden obtener tres tipos distintos de puntos:

- Puntos de experiencia: su función principal es recompensar el trabajo o comportamiento de aula en base a las misiones. Acumular XP sirve también para subir de nivel y así optar a poderes, insignias, etc.
- Puntos de salud: esenciales para las batallas contra los villanos. Cuantos más puntos de vida se tienen más fácil es enfrentarse a villanos de mayor nivel y vida.
- Dinero: por cada 5 XP se obtiene 1 €. Con los euros, los estudiantes pueden comprar poderes, sobres de cromos o los ítems de la tienda.

COPA DE LAS CASAS

Al final de cada curso, Hogwarts otorga la copa de las cuatro casas a aquella que ha obtenido el mayor número de puntos. En esta aventura, la casa que tenga mayor número de XP, HP y euros será quien se lleve el trofeo, para ello sumaremos la cantidad de estos ítems que haya conseguido cada estudiante del grupo.

MISIONES

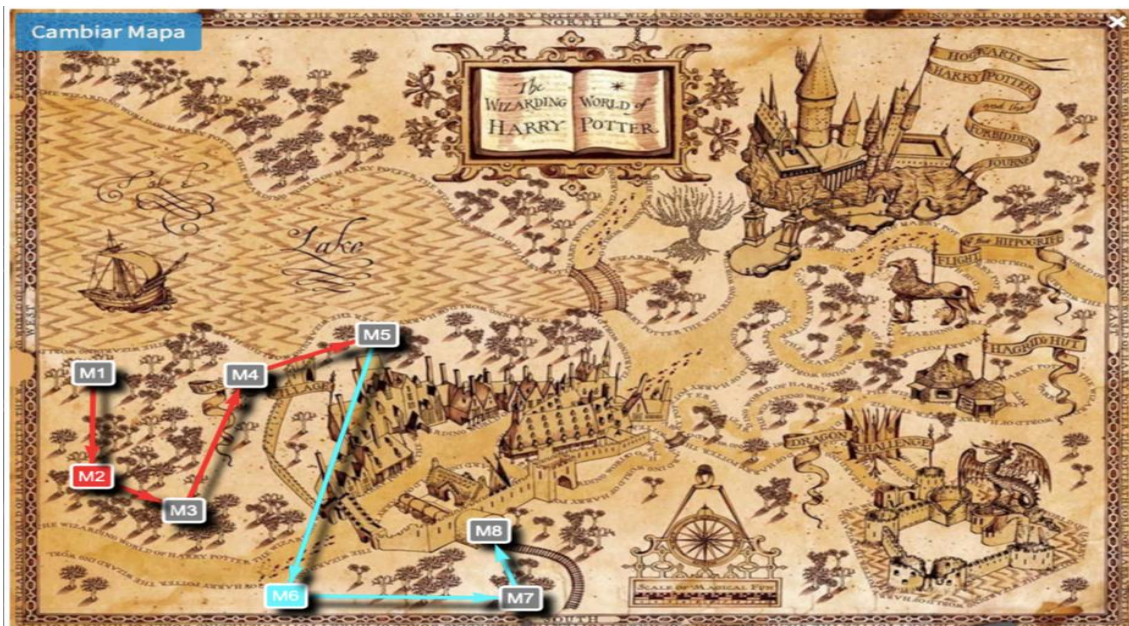
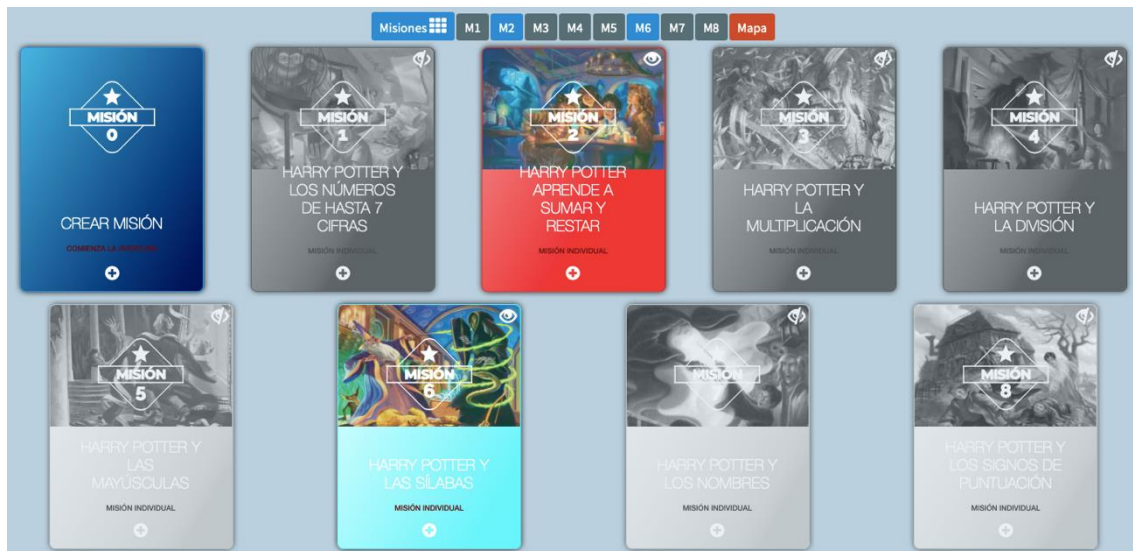
Los contenidos que trabajo en el aula están agrupados en misiones. Estas llevan por título "Harry Potter y..." para que sean lo más parecidas a los libros de la saga.

Cada una de estas misiones lleva un número determinado de tareas. My Class Game nos facilita una rúbrica (editable) para evaluar los trabajos de los estudiantes. Cada vez que superan una tarea, los estudiantes podrán obtener un máximo de 20 XP (vosotros decidís el número de XP) según nuestra rúbrica.

En la última actualización de My Class Game, podemos crear un mapa para que sea más visual y llamativo. Yo utilizo el mapa del merodeador para ilustrar las misiones de mi aventura.

Os dejo ejemplos de las misiones que tendrán que realizar mis estudiantes durante el primer trimestre:

- Misiones del área matemáticas:
 - Misión 1: Harry Potter y los números de hasta 7 cifras.
 - Misión 2: Harry Potter aprende a sumar y restar.
 - Misión 3: Harry Potter y la multiplicación.
 - Misión 4: Harry Potter y la división.
- Misiones del área de lengua:
 - Misión 5: Harry Potter y las mayúsculas.
 - Misión 6: Harry Potter y las sílabas.
 - Misión 7: Harry Potter y los nombres.
 - Misión 8: Harry Potter y los signos de puntuación.



COMPORTAMIENTOS

Positivos (se recompensan con puntos de experiencia):

1. Escuchar en clase: estoy prestando atención a lo que explica el maestro/a y los compañeros. 10 XP.
2. Completar los trabajos en silencio: me han mandado unas actividades para hacer en clase y las completo en silencio y sin molestar. 15 XP.
3. Ser amable con los demás: respeto a mis compañeros/as de clase. 10 XP.
4. Silencio en el aula: sé distinguir cuando tengo y cuando no tengo que hablar. Guardo silencio adecuadamente en el aula. 15 XP.
5. Levantar la mano para hablar: quiero compartir algo con la clase o contestar un ejercicio, por eso levanto la mano para pedir turno. 15 XP.
6. Ayudo a mis compañeros: estamos trabajando en grupo, les ayudo y doy lo mejor de mí. 20 XP.
7. Tarea hecha: soy responsable y he traído la tarea hecha. 15 XP.
8. He sacado un 10: he estudiado mucho y he sacado un 10. 75 XP.

Negativos (se penalizan con puntos de vida):

1. Molestar en clase: hago ruidos molestos, me levanto sin permiso, molesto a un compañero, etc. - 10 HP.
2. No respeto el turno de palabra: un compañero tiene turno de palabra y yo le molesto o interrumpo. - 10 HP.
3. No levantar la mano para hablar: tengo muchas ganas de compartir algo con la clase, pero no levanto la mano y empiezo a hablar sin permiso. - 10 HP.
4. Mala postura en clase: no estoy sentado correctamente. - 10 HP.
5. Sin material: he venido sin el estuche, cuaderno, la tablet sin cargar, la libreta de dictados, etc. - 15 HP.
6. Sin tarea: no he hecho los deberes. - 15 HP.
7. Mentir en clase: he mentido al maestro/a. - 20 HP.
8. Pelear o insultar: he iniciado una pelea, me he peleado o he insultado a un compañero, ya sea dentro o fuera del aula. - 50 HP.

PENALIZACIONES

Si un estudiante se queda con 0 puntos de vida, debe cumplir una penalización. Personalmente utilizo penalizaciones con significado académico y actitudinales. Las penalizaciones más severas conllevan más recuperación de HP.

1. Dibujo de la amistad: dibuja algo para un compañero/a de clase. Recuperas 10 HP.
2. Hora de limpiar: tienes que limpiar las mesas del aula. Recuperas 10 HP.
3. 15 minutos sin recreo: tienes que estar 15 minutos del recreo pensando en cambiar tu conducta. Recuperas 10 HP.
4. Redacción del perdón: para olvidar lo que ha ocurrido debes escribir una redacción. La extensión es de una cara del folio. Recuperas 15 HP.
5. La poesía: vas a recitar delante de tus compañeros una poesía que te asignará el maestro/a. Recuperas 15 HP.
6. El tema: tendrás que explicar a los compañeros el tema que te asigne el maestro/a. Recuperas 15 HP.
7. - 1: Has perdido un punto para tu examen. Recuperas 20 HP.

NIVELES

Los estudiantes encontrarán seis niveles en esta experiencia gamificada. Para subir al primer nivel es necesario conseguir 500 XP, después se multiplica esa cantidad por 1,5 para acceder al siguiente (es una opción que nos da My Class Game). Lo hago de esta manera para que cada vez sea más difícil subir de nivel y no vaya nadie mucho más destacado que el resto (un problema muy frecuente en la gamificación).

- Nivel 0, Muggle: los estudiantes comienzan siendo personas normales, sin ningún tipo de habilidad mágica.
- Nivel 1, Squib: los squibs son brujas o magos que no saben hacer magia.
- Nivel 2, Herborista: magos y brujas especializados en las plantas con propiedades mágicas.
- Nivel 3, Animago: magos y brujas capaces de transformarse en animales según su voluntad.

- Nivel 4, Alquimista: estudian las propiedades de la piedra filosofal para beneficiarse de ellas.
- Nivel 5, Director/a de Hogwarts: el cargo más alto al que puede aspirar una bruja o mago.



EVENTOS

La sección favorita de mis estudiantes. Los eventos son hechos aleatorios que ocurren todos los días antes de comenzar las clases. Aunque yo lo haga de esta manera, muchos docentes utilizan este elemento como recompensa al buen trabajo o comportamiento una vez por semana. Considero que la manera ideal de utilizarlos es una mezcla de eventos positivos y otros que resten XP, HP o dinero. Estos son los que he diseñado en mi gamificación:

- Pluma de Fawkes: recompensa para todos los estudiantes de 10 XP, 10 HP y 10 €.
- Llave de Gringotts: un estudiante al azar consigue la llave de Gringotts y gana 50 €.
- Piedra filosofal: un estudiante al azar consigue 50 HP.
- Mapa del merodeador: un estudiante al azar debe contar un chiste a toda la clase.
- Poción multijugos: un estudiante al azar deberá actuar todo el día como si fuese otro compañero/a de clase.
- Libro de pociones del príncipe mestizo: un estudiante al azar obtiene 100 XP.

- Varita de sauco: UN estudiante al azar sube automáticamente de nivel.
- Piedra de la RESURRECCIÓN: UN estudiante al azar recibe 30 HP.
- Espada de Gryffindor: los estudiantes de esta casa reciben 20 XP, 20 HP y 20 €.
- Diadema de Ravenclaw: los estudiantes de esta casa reciben 20 XP, 20 HP y 20 €.
- Copa de Hufflepuff: los estudiantes de esta casa reciben 20 XP, 20 HP y 20 €.
- Guardapelo de Slytherin: los estudiantes de esta casa reciben 20 XP, 20 HP y 20 €.
- Marca tenebrosa: UN estudiante al azar debe contestar correctamente tres preguntas o perderá la mitad de sus HP.
- Dragón de Gringotts: UN estudiante al azar pierde 50 €.
- Colmillo de basilisco: UN estudiante al azar pierde 10 HP.
- Colacuerno húngaro: UN estudiante al azar pierde 20 HP.
- Voldemort: UN estudiante al azar debe contestar correctamente cinco preguntas o perderá todos sus HP.
- Maldición imperio: UN estudiante al azar pierde 5 HP.
- Maldición crucio: UN estudiante al azar pierde 10 HP.
- Avada Kedavra: UN estudiante al azar debe contestar correctamente tres preguntas o pierde todos sus HP.

PODERES

Por cada 5 puntos de experiencia ganados, los estudiantes reciben 1 euro. Con el dinero acumulado pueden acceder a la compra de poderes, cromos, o ítems especiales de la tienda. Estos les permiten disfrutar de una serie de ventajas que premian su buen hacer durante el trabajo de aula o comportamiento.

Los poderes están organizados en niveles, es decir, nunca podrán comprar un poder de nivel 5 si solo tienen nivel 1. Del mismo modo, solo pueden comprar una tarjeta de este poder; podrían comprar los dos poderes del nivel correspondiente, pero solo uno de cada. Comprar el poder no significa que se tenga que usar en el momento, pueden hacerlo cuando ellos consideren. Organizo esta sección en cinco niveles, siendo los poderes de nivel 1 los más básicos y los de nivel 5 los más complejos.

En la parte de anexos encontrarás las tarjetas que tengo diseñadas para cada poder y la sección de webs y aplicaciones, varias páginas donde diseñar tus propias tarjetas.

- Poderes de nivel 1 (coste de 100 €):
 - Wingardiun Leviosa: permite hacer un dibujo libre en clase.
 - Petrificus totalus: saltarse un ejercicio de la tarea.
- Poderes de nivel 2 (coste de 200€):
 - Aguamenti: utilizar el baño en cualquier momento del día y las veces que sea necesario.
 - Engorgio: comer mientras se trabaja en clase.
- Poderes de nivel 3 (coste de 300€):
 - Evanesco: cambio de sitio por un día.
 - Alohomora: día extra para entregar la tarea.
- Poderes de nivel 4 (coste de 400€):
 - Confundus: el maestro te dice dos preguntas del examen.
 - Accio: + 0,5 en el examen.
- Poderes de nivel 5 (coste de 500€):
 - Obliviate: el maestro te dice tres preguntas del examen.
 - Expecto Patronum: +1 en el examen.



Podéis crear vuestras propias cartas en las siguientes webs:

- [Magic Cardmaker](#)
- [Magic Set Editor](#)

VILLANOS

Como es lógico, los enemigos que enfrentaremos en esta aventura gamificada son los que aparecen en el mundo de Harry Potter. La utilidad de estos es bien sencilla, las batallas de jefes. Cada semana edito los dos cuestionarios que tengo (uno para matemáticas y otro para lengua), añadiendo los contenidos trabajados. De esta forma repasan lo anterior y lo nuevo. Cuanto más contenido vemos, más preguntas se añaden y así la dificultad de este es mayor.

- VERNON Dursley, 20 HP
- Petunia Dursley, 20 HP
- Dudley Dursley, 20 HP
- Aragog, 40 HP
- Basilisco, 40 HP
- Dementor, 40 HP
- Nagini, 40 HP
- Peter Pettigrew, 45 HP
- Lucius Malfoy, 50 HP
- Profesor Quirrel, 55 HP
- Barty Crouch jr., 60 HP
- Fenir Greyback, 80 HP
- Dolores Umbridge, 80 HP
- Bellatrix Lestrange, 90 HP
- Voldemort, 100 HP

INSIGNIAS

Tienen una función similar a los logros que obtenemos en los videojuegos (superar varios obstáculos en un tiempo determinado, derrotar X número de enemigos, recoger X número de ítems, etc.). En esta gamificación, las insignias se dividen en niveles y llevan una recompensa extra de XP.

- Nivel 0:
 - Muggle: todos los estudiantes comienzan la aventura con esta insignia. No otorga XP.
- Nivel 1:
 - Squib: se consigue al pasar del nivel 0 al 1. Consiguen 50 XP.
 - Sombrero mágico: 30 cruces en "escuchar en clase". 15 XP.
 - Hedwig: 30 cruces en "ser amable con los compañeros". 15 XP.
 - Anden 9 y $\frac{3}{4}$: 30 cruces en "estoy en silencio".

- Nivel 2:
 - Herborista: se consigue al pasar del nivel 1 al 2. Consiguen 50 XP.
 - Capa invisible: 30 cruces en "levanto la mano". 20 XP.
 - Dobby: 30 cruces en "ayudo a mis compañeros". 20 XP.
 - Basilisco: 20 fichas de Live Worksheets con un 10. 20 XP.
- Nivel 3:
 - Animago: se consigue al pasar del nivel 2 al 3. Consiguen 50 XP.
 - Libro de monstruos: 30 fichas de Live Worksheets con un 10. 25 XP.
 - Buckbeak: 10 trabajos de Google Classroom con un 10. 25 XP.
 - Snitch dorada: 10 Quizziz con un 100. 25 XP.
- Nivel 4:
 - Alquimista: se consigue al pasar del nivel 3 al 4. Consiguen 50 XP.
 - Copa de los 3 magos: 3 dictados con menos de 5 faltas. 30 XP.
 - Maestro de duelo: 5 dictados con menos de 5 faltas. 30 XP.
 - Colacuerno húngaro: 7 dictados con menos de 5 faltas. 30 XP.
- Nivel 5:
 - Director/a de Hogwarts: se consigue al pasar del nivel 4 al 5. 50 XP. 35 XP.
 - Pociones: 4 pantallas completadas de la aventura gráfica. 35 XP.
 - Artes oscuras: 8 pantallas completadas de la aventura gráfica. 35 XP.
 - Varita de sauco: 12 pantallas completadas de la aventura gráfica. 35 XP.
 - Piedra de la resurrección: un 10 en 5 exámenes. 35 XP.
 - Reliquias de la muerta: conseguir las insignias de capa de invisibilidad, piedra de la resurrección y varita de sauco. 35 XP.

CUESTIONARIOS Y BATALLAS DE JEFES

My Class Game tiene una sección para que podamos crear nuestros cuestionarios. Como ya he mencionado antes, tengo dos cuestionarios para repasar en las áreas de lengua y matemáticas. Cada semana, los estudiantes se encargan de traer sus propias preguntas (con las soluciones) para ir aumentando el número de cuestiones y así repasar todo lo visto y los contenidos nuevos.

En las batallas de jefes ponemos en práctica dichos cuestionarios. Podemos elegir varias opciones: estudiante vs estudiante, estudiante vs grupo, grupo vs grupo, estudiante vs villano, grupo vs villano, etc.

Una vez que hemos elegido qué modalidad queremos, seleccionaremos el cuestionario, el número mínimo de preguntas necesarias para superarlo y la recompensa que queramos (XP, HP y €). A mí me gusta elegir la recompensa en función de la dificultad del villano.

BATALLA DE PREGUNTAS!

GRYFFINDOR 100 ❤️

DOLORES UMBRIDGE 80 ❤️

PARÁMETROS BATALLA

Cuestionario: Repaso global de matemáticas

Preguntas: 0 Número mínimo de respuestas correctas: 0 Tiempo (s): 20

Adversario sin HP, pierde Respuestas incorrectas restan HP

XP: 10 HP: 10 Dinero: 10

Adversario 1: Gryffindor Adversario 2: Dolores Umbridge

Iniciar Batalla

COLECCIONES

En My Class Game tenemos la posibilidad de añadir cromos y agruparlos en sobres a modo de colección. Basándome nuevamente en la historia de los libros, decidí crear la colección de cromos de las ranas de chocolate. Hay un total de 101 tarjetas coleccionables que solo se pueden comprar en sobres. Cada uno de ellos cuesta 30 € y en cada uno aparecen 4 cromos. Siempre les dejo comprar un sobre por semana. Todos mis estudiantes tienen una lista con los 101 nombres que van tachando cada vez que compran un sobre.

Un detalle que me gusta mucho es que, al igual que ocurre con los sobres reales, les puede tocar un cromó repetido. MCG no da la posibilidad de intercambiar cromos entre estudiantes, debemos hacerlo nosotros, aunque no es una opción que utilice en mi gamificación.

[Lista de cromos con sus imágenes](#)



TIENDA

Otro de los elementos que nos facilita My Class Game es la tienda. Aquí podemos crear lo que nosotros queramos y que sirva como componente motivador para el alumnado. Al igual que hago con los coleccionables, tienen un día a la semana para comprar estos ítems (suele ser el mismo día para comprar cromos, ítems y poderes). Estos son los packs que tengo a la venta en la tienda:

- Nivel 1:
 - 50 puntos de vida (75 €)
 - 50 puntos de experiencia (75 €)
- Nivel 2:
 - 100 puntos de vida (150 €)
 - 100 puntos de experiencia (150 €)
- Nivel 3:
 - 150 puntos de vida (225 €)
 - 150 puntos de experiencia (225 €)

- Nivel 4:
 - 200 puntos de vida (300 €)
 - 200 puntos de experiencia (300 €)
- Nivel 5:
 - 250 puntos de vida (375 €)
 - 250 puntos de experiencia (375 €)

HERRAMIENTAS DE MCG

My Class Game cuenta con una sección de herramientas en la que encontramos un botón de random (para elegir al azar), cronómetro, cuenta atrás y diseño (para estructurar toda nuestra aventura gamificada).



GRINGOTTS

Si estás familiarizado/a con el mundo de Harry Potter, sabrás que Gringotts es el banco donde las brujas y magos guardan su dinero. Como ya he explicado anteriormente, mis estudiantes ganan 1 euro por cada 5 XP.

Mi idea original era comprar monedas de plástico para recrear los galeones, sickles y knuts de la historia, pero me pareció mejor idea utilizar los billetes y monedas del material manipulativo. Cada uno de ellos tiene un saquito en el que guardan billetes y monedas (manipulativos de matemáticas) que tengo en un cofre. Además, creé un libro de cuentas que actualizamos cada semana.

Es el propio alumnado el que se encarga de contar su dinero y hacer la operación necesaria para saber cuánto dinero han ganado o gastado cada semana. Es una manera sencilla y original de trabajar contenidos como las operaciones básicas y manejar dinero, algo que les será de gran utilidad para la vida real.



Saquitos de monedas Harry Potter

AZKABAN

Otro de los edificios importantes en la saga. Azkaban es la prisión de alta seguridad donde están encarcelados aquellos magos y brujas que son muy peligrosos. Yo utilizo mi propia Azkaban para las faltas de ortografía.

Hay 3 niveles: faltas comunes (nivel 1), faltas peligrosas (nivel 2) y faltas muy peligrosas (nivel 3).

Las faltas comunes se solucionan escribiendo en una tarjeta (index card) una oración en la que aparezca la falta de ortografía corregida. Las

faltas peligrosas conllevan tres oraciones y las faltas muy peligrosas cinco oraciones. Posteriormente, estas faltas se archivan en cada nivel.



CUADERNOS DE COMPORTAMIENTO

Cada mes, mis estudiantes reciben una hoja en la que aparecen tanto los comportamientos positivos como los negativos. En este documento reflejan a diario si han hecho la tarea, traído el material, molestado a algún compañero/a, si no han respetado el turno de palabra, etc. La finalidad es que tengan un registro de sus comportamientos y, en caso de olvido, puedan reclamarme los XP o HP que no les haya dado.

Del mismo modo, tengo un cuaderno en el que también recojo toda la información que luego vuelco en MCG.

RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS

Esta experiencia gamificada está desarrollada para las áreas de lengua y matemáticas, pero eso no quiere decir que no se pueda extrapolar a otras. Algunos docentes se han unido a mi proyecto y han querido incluir aspectos de Harry Potter en sus asignaturas. En plástica han aprendido a crear sus propias varitas mágicas que además les sirven como lápiz táctil para las tablets; en música están aprendiendo a tocar con la flauta el tema principal de la BSO de las películas y en E.F. aprenderán a jugar al Quidditch. Por último, en la hora semanal de lectura, están leyendo

HARRY Potter y la piedra filosofal. Leen un capítulo por semana y realizan unas actividades de comprensión lectora.



Existen varias formas de hacer las varitas (masilla, arcilla, silicona, etc.). Las de arriba están hechas con pasta de sal. Las medias son las siguientes:

- Dos medidas de harina
- Una medida de agua
- Una medida de sal
- Una cucharada de aceite

Las varillas tienen base de madera, las puedes encontrar [aquí](#). Si trabajáis con tablets, las puntas de goma las encontraréis [aquí](#). Al estar hechas con madera, es importante forrar la parte de arriba con papel de aluminio para que funcionen en el dispositivo.

ATREZO PARA EL ALUMNADO

- [Gafas de Harry Potter y tatuajes de cicatriz](#)
- [Corbatas de las casas](#)

IDEAS Y RECURSOS PARA EL AULA

- [Telón andén 9 y ¾](#)
- [Pósters tamaño A4](#)
- Tipos de letra:
 - [4 Privet Drive](#)
 - [HARRY Potter](#)
- Decoración:



ANEXOS

1. Carta de admisión, pág. 29
2. Ticket Hogwarts Express, pág. 30
3. Tarjetas de encantamiento, pág. 31
4. Banners para las casas, pág. 32
5. Pósters copa de las casas, pág. 33
6. Pósters de encantamientos, pag. 34
7. Póster de niveles, pág. 36
8. Póster normas de clase (comportamientos), pág. 37
9. Insignias, pág. 38
10. Hoja de seguimiento de insignias, pág. 40
11. Listado de cromos, pág. 41
12. Hoja de registro de notas, pag. 42
13. Créditos, pág. 43

CARTA DE ADMISIÓN



COLEGIO HOGWARTS DE MAGIA Y HECHICERÍA

Director: Albus Dumbledore

(Orden de Merlín, Primera Clase, Gran Hechicero, jefe de Magos, jefe Supremo, Confederación Internacional de Magos).

Querido/a _____:

Tenemos el placer de informarle de que dispone de una plaza en el Colegio Hogwarts de Magia. Por favor, lleve el ticket que incluye esta carta el primer día de colegio, si lo olvida no podrá acceder al andén 9 $\frac{3}{4}$. Es importante que durante este verano vea la película "Harry Potter y la piedra filosofal".

Las clases comienzan la segunda semana de septiembre.

Muy cordialmente,

Minerva McGonagall

TICKET HOGWARTS EXPRESS



TARJETAS DE ENCANTAMIENTOS



BANNERS PARA LAS CASAS



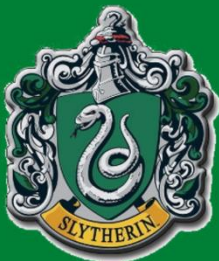
GRYFFINDOR



HUFFLEPUFF



RAVENCLAW



SLYTHERIN

PÓSTER COPA DE LAS CASAS



PÓSTER DE ENCANTAMIENTOS

Encantamientos

Nivel 1 (100 €)

Wingardium Leviosa

Dibujo extra en clase



Petrificus totalus

Saltarse un ejercicio



Nivel 2 (200 €)

Engorgio

Comer en clase



Aguamenti

Ir al baño



Nivel 3 (300 €)

Evanesco

Cambiar de sitio



Alohomora

Día extra para la tarea



Nivel 4 (400 €)

Confundus

2 preguntas de examen



Accio

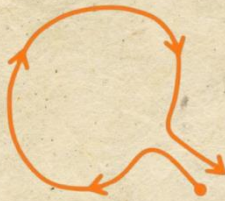
+0,5 en el examen



Nivel 5 (500 €)

Obliviate

3 preguntas de examen



Expecto Patronum

1 punto extra en el examen



PÓSTER DE NIVELES

NIVELES



Nivel 0: muggle



Nivel 1: squib



Nivel 2: herborista



Nivel 3: animago/a



Nivel 4: alquimista



Nivel 5: director/a



PÓSTER DE COMPORTAMINETOS

NORMAS DE CLASE

- Escuchar en clase (10 XP)
- Completar los trabajos en silencio (10 XP)
- Ser amable con los demás (10 XP)
- Silencio en el aula (15 XP)
- Levantar la mano para hablar (15 XP)
- Ayudo a mis compañeros (20 XP)
- Tarea hecha (15 XP)
- Sacar un 10 (75 XP)



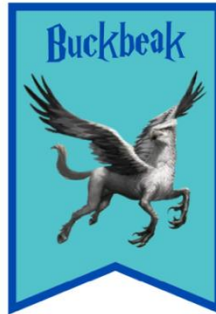
- Molestar en clase (-10 HP)
- No respetar el turno de palabra (-10 HP)
- No levantar la mano para hablar (-10 HP)
- Mala postura (-10 HP)
- Sin material (-15 HP)
- Sin tarea (-15 HP)
- Mentir en clase (-20 HP)
- Pelear (-50 HP)



INSIGNIAS

* No soy el autor de las ilustraciones que aparecen. Las he tomado prestadas de internet con el único fin de diseñar las insignias.





HOJA DE SEGUIMIENTO DE INSIGNIAS

INSIGNIA	REQUISITO	Nivel	CHECK
Muggle	Se entrega directamente		
Squib	Llegar al nivel 1	Nivel 1	
Herborista	Llegar al nivel 2	Nivel 2	
Animago	Llegar al nivel 3	Nivel 3	
Alquimista	Llegar al nivel 4	Nivel 4	
Director/a	Llegar al nivel 5	Nivel 5	
Sombero mágico	30 cruces en "escuchar en clase"	Nivel 1	
Hedwig	30 cruces en "ser amable con los compañeros"	Nivel 1	
9 y 3/4	30 cruces en "estoy en silencio"	Nivel 1	
Capa Invisible	30 cruces en "levanto la mano"	Nivel 2	
Dobby	30 cruces en "ayudo a mis compañeros"	Nivel 2	
Basilisco	20 fichas de Live Worksheets con un 10	Nivel 2	
Libro de monstruos	30 fichas de Live Worksheets con un 10	Nivel 3	
Buckbeack	10 trabajos de Google Classroom con un 10	Nivel 3	
Snitch dorada	10 Quizziz con un 100	Nivel 3	
Copa de los 3 magos	3 dictados con menos de 5 faltas	Nivel 4	
Maestro de duelo	5 dictados con menos de 5 faltas	Nivel 4	
Colacuerno húngaro	7 dictados con menos de 5 faltas	Nivel 4	
Pociones	4 pantallas completadas de la aventura gráfica	Nivel 5	
Artes oscuras	8 pantallas completadas de la aventura gráfica	Nivel 5	
Varita de sauco	12 pantallas completadas de la aventura gráfica	Nivel 5	
Piedra de la resurrección	Un 10 en 5 exámenes	Nivel 5	
Reliquias de la muerte	Conseguir las 3 reliquias (capa, varita y piedra)	Nivel 5	

LISTADO DE CROMOS

1. Merlín (común)
2. Cornelius Agrippa (común)
3. Elfrida Clagg (raro)
4. Grogan Stump (común)
5. Gulliver Pokeby (común)
6. Glanmore Peakes (común)
7. Hesper Starky (común)
8. Derwent Shimpling (raro)
9. Gunhilda De Gorsemoor (común)
10. Burdock Mulddon (común)
11. El sucio Herpo (muy raro)
12. El malicioso Merwyn (común)
13. El invencible Andros (raro)
14. El miedoso Fulbert (raro)
15. Paracelso (muy raro)
16. Clodna (raro)
17. Morgan Le Fay (raro)
18. El chiflado Uric (común)
19. Newton Scammander (común)
20. La rara Wendelin (raro)
21. Lord Soddard Withers (común)
22. Circe (raro)
23. Glenda Chittock (raro)
24. Adalbert Waffling (común)
25. Perpetua Fancourt (común)
26. Almerick Sawbridge (común)
27. Mirabella Plunkett (raro)
28. Tilly Toke (común) (común)
29. Archibald Alderton (común)
30. Artemisa Lufkin (raro)
31. Balfour Blane (común)
32. Bridget Wenlock (común)
33. Beaumont Majoribanks (común)
34. Donaghan Tremlett (raro)
35. Bowman Wright (raro)
36. Jocelind Wadcock (raro)
37. Cassandra Vablatsky (común)
38. Chauncey Olridge (raro)
39. Gwenog Jones (raro)
40. Carlotta Pinkstone (muy raro)
41. Godric Gryffindor (muy raro)
42. Crispin Cronk (raro)
43. Cyprian Youldle (raro)
44. Devlin Whitehorn (común)
45. Dunbar Ogleshorpe (raro)
46. Miranda Goshawk (común)
47. Edgar Stroulger (común)
48. Salazar Slytherin (muy raro)
49. Elladora Ketteridge (común)
50. Musidora Barkwith (común)
51. El siempre listo Ethelred (común)
52. Felix Summerbee (raro)
53. Greta Catchlove (común)
54. Gaspard Shingleton (raro)
55. Honoria Nutcombe (raro)
56. Gideon Crumb (raro)
57. Gifford Ollerton (común)
58. Glover Hipworth (común)
59. El orgulloso Gregory (raro)
60. Laverne De Montmorency (raro)
61. Havelock Sweeting (común)
62. Ignatia Wildsmith (raro)
63. Herman Wintringham (común)
64. Jocunda Sykes (común)
65. Gondoline Oliphant (raro)
66. Flavius Belby (común)
67. Justus Pilliwinkle (común)
68. Kirley Duke McCormack (raro)
69. Bertie Bott (muy raro)
70. Leopoldina Smethwyck (raro)
71. Maeva Queen (raro)
72. Helga Hufflepuff (muy raro)
73. Mopsus (raro)
74. Montague Knightly (muy raro)
75. Mungo Bonham (común)
76. Myron Wagtail (común)
77. Norvel Twonk (común)
78. Orsino Thruston (común)
79. Oswald Beamish (raro)
80. Beatrix Bloxam (común)
81. Quong Po (común)
82. Rowena Ravenclaw (muy raro)
83. Roderick Plumptre (común)
84. Roland Kegg (común)
85. Blenheim Stalk (raro)
86. Dorcas Wellbeloved (común)
87. Thaddeus Thurkell (raro)
88. Celestina Warbeck (común)
89. Alberta Toothill (raro)
90. Sacharissa Tugwood (raro)
91. Wilfred Elphick (común)
92. Xavier Rastick (raro)
93. Heathcote Barbary (común)
94. Merton Graves (común)
95. Yardley Platt (común)
96. Hengist De Woodcroft (común)
97. Alberic Grunnion (raro)
98. Dympha Furnage (raro)
99. Daisy Dodderidge (raro)
100. Harry Potter (muy raro)
101. Albus Dumbledore (muy raro)

HOJA DE REGISTRO DE NOTAS

Nombre y apellidos:

Asignatura:

Trimestre:

Tema	Nota	Firma de mamá/papá

CRÉDITOS

Ilustraciones de las insignias

- [Ilustración del tío VERNON](#), autora: Jess Draws
- [Ilustración squib](#), autor: sticker de telegram
- [Ilustración de herborista](#), autor: spookish
- [Ilustración de animago](#), autor: sticker de telegram
- [Ilustración de alquimista](#), autor: DaniDF1995
- [Ilustración de director](#), autor: sticker de telegram
- [Ilustración del sombrero](#), autora: Clara Mceneff
- [Ilustración de Hedwig](#), autora: JaniLeopArt
- [Ilustración del andén 9 y 3/4](#), autor: desconocido
- [Ilustración de Dobby](#), autor: sticker de telegram
- [Ilustración de basilisco](#), autor: Bekssketches
- [Ilustración del libro de los monstruos](#), autora: Naomi Lord
- [Ilustración de Buckbeak](#), autor: desconocido
- [Ilustración de la snitch dorada](#), autor: Paper tea
- [Ilustración de la copa de los 3 magos](#), autor: BRING19bear
- [Ilustración de maestro de duelo](#), autor: desconocido
- [Ilustración del colacuerno húngaro](#), autora: Naomi Lord
- [Ilustración de poción](#), autor: Sheep Scribbles

- [Ilustración de artes oscuras](#) autor: Cardology
- Ilustración de varita de sauco, autor: elementos de canva
- [Ilustración de piedra de la resurrección](#), autor: desconocido
- [Ilustración de reliquias de la muerte](#), autor: desconocido

Ilustraciones de los pósters

- [Movimientos de varita](#)
- [Voldemort](#), autor: Chris Ables Art
- [Harry Potter](#), autor: Marcelo Sousa
- Fotogramas de las películas de Harry Potter

*No soy el autor, ni poseo los derechos de ninguna de las ilustraciones que he utilizado para elaborar las insignias o los pósters. Tampoco las utilizo con fines lucrativos, únicamente educativos.



Sígueme en mis redes sociales:



Este manual está bajo una licencia creative commons. Respete la autoría y las siguientes indicaciones:

