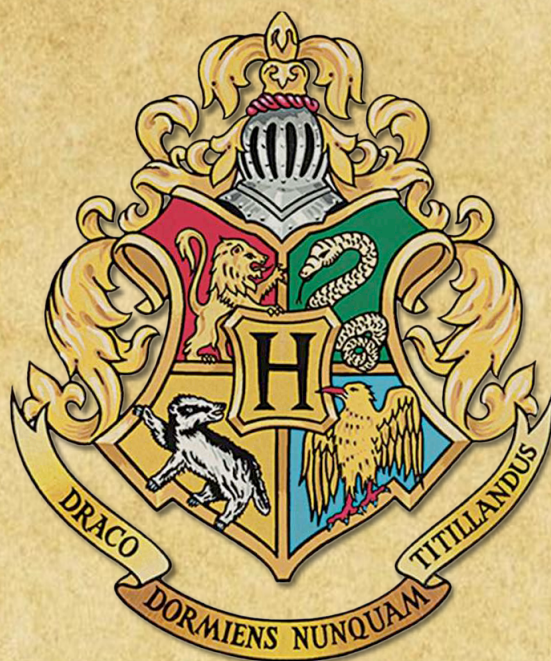


Gamificación

Harry Potter

y la Piedra de la Creatividad



Realizado por: **David José Vega Bret**
Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual
I.E.S. "Obispo Argüelles", Villablino (León)

Descripción de la gamificación

Harry Potter y la Piedra de la Creatividad es un proyecto de gamificación pensado y creado para los alumnos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º de E.S.O. del I.E.S. "Obispo Argüelles" de Villablino, León. Con él se pretende sumergir a los alumnos dentro de la narrativa del mundo mágico de Harry Potter creado por la escritora J.K. Rowling, así como en las películas creadas a partir de sus libros.

El objetivo principal que se persigue es motivar a los alumnos con una **metodología** basada en **dinámicas y mecánicas extraídas del mundo de los juegos** rodeadas de una temática y ambientación atractiva como es todo lo que rodea el universo de Harry Potter.



Para concretar el tema del proyecto, dada la magnitud de este universo mágico, se ha decidido utilizar como eje central de la gamificación el primer libro de la saga, "**Harry Potter y la Piedra Filosofal**", cuyo título ha sido modificado sustituyendo la palabra "**filosofal**" por "**creatividad**", cualidad fundamental del ser humano que desde la asignatura se trabaja y se potencia de manera especial.

Todos los retos, actividades, etc. que se propongan tendrán de una u otra forma relación con los hechos que se narran en ese primer libro. De esta forma, al tratarse el libro elegido del primero de la saga, cualquier alumno, sea o no fan de la misma, se sentirá cómodo con el tema, pues en esta primera historia podrán conocer todos los elementos, espacios y personajes básicos para, llegado el caso, continuar por su cuenta con los siguientes libros o películas.

En este proyecto se emplearán metodologías de aprendizaje gamificado y otras mecánicas por puntos en el aula. La misión principal del alumnado a partir del momento de la implantación del proyecto es completar las diferentes **misiones** que se le planteen en forma de tareas, consiguiendo **puntos de experiencia** por cada una de ellas. Estos puntos de experiencia les permitirán subir de nivel y mejorar su prestigio como magos o brujas. Comenzarán en el nivel más básico (siendo Muggles), pero podrán llegar a convertirse en Profesores o Directores de Hogwarts.

Así mismo, esos puntos de experiencia podrán ser canjeados por **galeones** que a su vez podrán utilizar para adquirir **cartas mágicas**.

Al finalizar el segundo trimestre, se sabrá qué casa será la ganadora sumando los puntos de todos sus componentes. Los miembros de la casa ganadora tendrán la oportunidad de elegir, entre varias opciones planteadas por el profesor, una **actividad especial** que les gustaría que se llevase a cabo en el transcurso del tercer trimestre.

Contexto

- ★ **Nivel:** 1º de E.S.O.
- ★ **Grupos:** ambos grupos A y B.
- ★ **Materia:** Educación Plástica, Visual y Audiovisual.
Se hará todo lo posible por involucrar a otras materias para que la experiencia sea multidisciplinar.
- ★ **Número de alumnos:** 20 y 21 alumnos en cada grupo, que hacen un total de 41 alumnos.
- ★ **Descripción de los grupos de alumnos:** ambos grupos están formados en su mayoría por alumnos muy activos, con grandes lazos de amistad entre ellos pues llevan muchos años estudiando juntos, hay bastantes alumnos que practican algún tipo de deporte, algunos a nivel de competición, los gustos que han manifestado son variados, desde videojuegos y películas o series, hasta la lectura o los paseos por la naturaleza.
Como principales dificultades que se han encontrado hasta ahora cabe destacar: la presencia de algún alumno con dificultades de atención, la mayoría son alumnos muy habladores y muy activos.
- ★ **Recursos.** Se cuenta con un aula específica para la asignatura, que está equipada con mesas de dibujo, un ordenador portátil con escáner, impresora y proyector de vídeo. También se cuenta con conexión a internet, lo cual hará posible utilizar algunas herramientas TIC online. En el aula hay también todo tipo de materiales plásticos y de papelería con los que realizar las diferentes tareas que se propongan durante las clases, aunque debido a la situación provocada por la Covid 19 se solicitará a los alumnos que cada uno lleve su material al aula para evitar compartir materiales entre ellos.

Casas de Hogwarts

Una vez se haya llegado al **Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería**, cada alumno será elegido para pertenecer a una de las cuatro **casas** que lo componen: **Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin**. El **sombrero seleccionador** será el encargado de decidir cuál será el destino de cada estudiante.



Los alumnos estarán agrupados en el aula según la casa de Hogwarts a la que pertenezcan, habiendo cuatro grandes grupos que colaborarán y se ayudarán para conseguir objetivos en común. En cualquier momento durante las clases podrán ganar o perder puntos por acciones relacionadas con su trabajo o comportamiento en el aula. Los puntos que obtengan se sumarán a un total de cada casa de Hogwarts que permitirá conocer la casa ganadora al final del trimestre. Estos puntos serán independientes de los puntos de experiencia que haya obtenido cada alumno por separado, pero algunos beneficios de algunas cartas podrán afectar al grupo o no, según la decisión que tome el alumno.



Cada casa estará formada por un grupo de estudiantes que necesitarán cooperar y trabajar en equipo para completar las diferentes misiones.

Los integrantes de cada casa realizarán algún cartel o elemento que los identifique y lo colocarán en un lugar visible sobre su mesa.

Cuando el profesor lo indique, se podrá venir a clase vestido con los colores de la casa o se podrán traer objetos relacionados con el mundo de Harry Potter y que servirán como parte de la decoración de la clase. Si todos los componentes del grupo hacen lo mismo, es posible que el profesor decida recompensar al grupo con puntos extra...

Los alumnos serán identificados como miembros de cada casa mediante unas pegatinas que deberán colocar en un lugar visible en sus carpetas de material. En la imagen adjunta puede verse el diseño preparado para las pegatinas.

Cuando un alumno alcance la puntuación suficiente para llegar al nivel de mago o bruja, conseguirá la chapa de su casa que partir de ese momento le identificará como miembro excelente de dicha casa.



Jugadores

Los alumnos se distribuirán en el aula formando grupos heterogéneos que representarán a las cuatro casas en que se dividen los personajes de la historia: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin.

De esta forma podrán trabajar tanto individualmente como en grupo pequeño, realizando trabajos cooperativos, siempre respetando las normas de seguridad e higiene debidas a la pandemia.

Para las agrupaciones se tendrán en cuenta las características de los alumnos así como los distintos tipos de jugadores que existen según la clasificación establecida por Richard Bartle: ambiciosos (los que persiguen la confrontación y derrotar a sus oponentes), triunfadores (los que buscan conseguir logros), sociables (los que prefieren jugar en grupo y compartir sus logros) y exploradores (los que disfrutan recorriéndolo todo y encontrando todo lo que haya).

En este [enlace](#) se puede encontrar un test para identificar qué tipo de jugador es cada uno, de acuerdo con dicha clasificación.

A continuación se muestran también los roles que se asignarán a los alumnos según sus características y su manera de actuar y comportarse.



Infografía de roles de grupo con fondo de Hogwarts. El fondo muestra el escudo de Hogwarts con los leones, serpientes, búhos y toros. El texto está organizado en cuatro secciones horizontales, cada una con un rol y sus funciones.

| Rol | Funciones |
|--------------------------------|--|
| GUARDIÁN COORDINADOR | <ul style="list-style-type: none">• Organiza la realización de la tarea.• Hace respetar el turno de palabra.• Avisa a sus compañeros para que estén en silencio. |
| CAZADOR SECRETARIO | <ul style="list-style-type: none">• Anota las conclusiones del grupo.• Controla el tiempo.• Comprueba la realización de la tarea. |
| GOLPEADOR PORTAVOZ | <ul style="list-style-type: none">• Controla el tono de voz del grupo.• Comunica al profesor las dudas del grupo.• Expone las ideas o conclusiones del grupo. |
| BUSCADOR MATERIAL | <ul style="list-style-type: none">• Organiza el material del grupo.• Responsable de mantener las mesas ordenadas.• Responsable de dejar las mesas limpias. |

Misiones, tareas, retos

Las **misiones** o **tareas** que se propondrán a los estudiantes, estarán relacionadas con los contenidos del currículo exigidos para la asignatura de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** de cada curso y tratarán de fomentar la autonomía de los alumnos, el trabajo en equipo y la cooperación entre compañeros y la adquisición de las competencias básicas.

Cada **tarea** propuesta en clase será valorada de 0 a 100 puntos. Dichos puntos se considerarán puntos de experiencia en la gamificación y permitirán a los alumnos avanzar en su objetivo de llegar a convertirse en magos y brujas expertas.

Durante todo el trimestre se realizarán un total de diez ejercicios, con lo cual, teniendo en cuenta la explicación anterior, un estudiante podría llegar a conseguir un total de 1.000 puntos de experiencia. Como en la práctica sería muy complicado poder llegar a esa cantidad de XP, también se podrán conseguir estos puntos con otras tareas o retos independientes de las actividades, o bien mediante el buen comportamiento en clase y la colaboración o ayuda a otros compañeros.

Relación con el currículo

Objetivos

Tema 1. Elementos geométricos básicos.

Comprender y emplear los conceptos del punto y la línea en el plano.

Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Tema 2. Trazados geométricos fundamentales.

Diferenciar claramente entre recta, semirrecta y segmento.

Tomar medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.

Definición y clasificación de los ángulos: agudo, recto, obtuso, llano y completo.

Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Dividir la circunferencia en 3, 4, 6 y 8 partes iguales.

Tema 3. Triángulos y cuadriláteros.

Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados y/o ángulos).

Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Ejecutar construcciones sencillas de paralelogramos.

Contenidos

Tema 1. Elementos geométricos básicos.

Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo.

El círculo y la circunferencia; fundamentos del uso del compás.

Representación de formas y figuras planas.

Tema 2. Trazados geométricos fundamentales.

La medida. Concepto. Instrumentos. Transporte.

Trazado de paralelas, perpendiculares, mediatriz, ángulos y bisectriz.

División de la circunferencia en 3, 4, 6 y 8 partes iguales.

Tema 3. Triángulos y cuadriláteros.

Triángulos. Definición, clasificación y construcción.

Cuadriláteros. Definición, clasificación y construcción.

Temporalización

La gamificación se llevará a cabo durante el segundo trimestre del curso 2020-2021.

Temática, ambientación

En este apartado se muestran fotografías de la ambientación y la decoración que se han utilizado en otros cursos para que la inmersión en la temática de la gamificación sea lo mejor posible.



Decoración en la puerta de acceso al aula de Dibujo.





Decoración dentro del aula.



Decoración en el pasillo de acceso al aula.



Puntos de experiencia

Los **puntos de experiencia** se obtendrán principalmente a través de las puntuaciones que se consigan en los ejercicios que se realicen en clase, pero también se podrán obtener completando las misiones o retos que se propongan o teniendo una buena actitud en clase. En cualquier momento durante las clases podrán ganar o perder puntos por acciones relacionadas con su trabajo o comportamiento en el aula.

| NIVELES DE APRENDIZAJE INICIALES | | | | | NIVELES DE APRENDIZAJE AVANZADOS | | | | | | |
|----------------------------------|--------------|----------------|----------------------|----------------------|----------------------------------|-------------------------|----------------------|--------------|----------------------|----------------------|-------|
| NIVEL | I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | X | NIVEL |
| | MUGGLE | APRENDIZ TORPE | FANTASMA DE HOGWARTS | APRENDIZ INTELIGENTE | GUARDIÁN DEL BOSQUE | ESTUDIANTE DE 1er CURSO | JUGADOR DE QUIDDITCH | MAGO / BRUJA | PROFESOR DE HOGWARTS | DIRECTOR DE HOGWARTS | |
| XP | 0-199 | 200-299 | 300-399 | 400-499 | 500-599 | 600-699 | 700-799 | 800-899 | 900-949 | 950-1.000 | XP |
| NOTA | INSUFICIENTE | | | | SUFICIENTE | BIEN | NOTABLE | | SOBRESALIENTE | | NOTA |

A medida que se consigan puntos de experiencia, el estudiante irá subiendo de nivel según puede verse en la tabla anterior, de tal forma que el nivel alcanzado permitirá obtener la nota correspondiente.

Estos puntos son individuales y definirán el nivel de Mago o Bruja que se tendrá en cada momento. Cuantos más puntos de experiencia se consigan, mejor nivel se tendrá.

En la siguiente tabla pueden verse los puntos de experiencia que se necesitarán para subir de nivel, el número de cartas que se podrán conseguir en cada nivel y el precio de cada una de ellas.

| Nivel | | Puntos de experiencia | Cartas disponibles | Precio por carta |
|-------|-------------------------|-----------------------|--------------------|------------------|
| I | Muggle | 0-199 | 2 | 5 |
| II | Aprendiz torpe | 200-299 | 2 | 10 |
| III | Fantasma de Hogwarts | 300-399 | 2 | 15 |
| IV | Aprendiz inteligente | 400-499 | 2 | 20 |
| V | Guardián del bosque | 500-599 | 2 | 25 |
| VI | Estudiante de 1er curso | 600-699 | 2 | 30 |
| VII | Jugador de Quidditch | 700-799 | 2 | 35 |
| VIII | Mago / Bruja | 800-899 | 2 | 40 |
| IX | Profesor de Hogwarts | 900-949 | 2 | 45 |
| X | Director de Hogwarts | 950-1.000 | 2 | 50 |

Galeones y cartas

Los puntos que se obtengan a través de las misiones, retos o tareas de clase, se transformarán en **galeones**, la moneda que se utilizará como medio de pago en este mágico mundo. Por cada **2 puntos de experiencia** que se consigan se obtendrá **1 galeón**.

2 puntos de experiencia =



Esos **galeones** se podrán canjear por **cartas mágicas**, de tal forma que un estudiante podrá comprar tantas **cartas mágicas** como se pueda permitir. Las cartas mágicas que se podrán comprar dependerán del nivel en el que se encuentre cada estudiante, algunas serán meramente coleccionables, pero otras otorgarán puntos extra para añadir a alguna actividad o algún poder especial o privilegio al ser usadas.

En el siguiente listado puedes ver las cartas que podrás comprar, el nivel que necesitas para tener acceso a dicha carta y el privilegio que te otorga la posesión de la misma.

| Nivel | Carta | Privilegio |
|-------|----------------------------|---|
| I | Número 4 de Privet Drive | Puedes comer chicle en clase un día. |
| I | Poción de aliento de perro | Puedes comer una gragea de sabores. |
| II | Callejón Diagon | Puedes ir un día a clase sin material. |
| II | Plataforma 9 3/4 | Puedes ir al cuarto de baño una vez, con autorización del profesor. |
| III | Poción para encogerse | Evita una sanción por llegar tarde a clase. |
| III | La pregunta de Snape | Pregunta algo a un compañero de otra casa. Si falla su casa pierde 20 puntos. |
| IV | Llaves aladas | Puedes volver a clase a buscar algo que se te haya olvidado. |
| IV | Tarea | Tienes un día extra para entregar una tarea. |
| V | Escondiéndote de Snape | Cámbiate de sitio con un compañero durante una clase. |
| V | Examen de pociones | Tienes dos días extra para entregar una tarea. |
| VI | La Recordadora | Evita una sanción cuando se te olvide algo del material. |
| VI | Fluffy cae dormido | Elige la música que te guste para escuchar en clase. |
| VII | ¡Wingardium Leviosa! | Puedes repetir un trabajo a tu elección. |
| VII | Lechuza mensajera | Úsala para impedir que una Vociferadora llegue a casa. |
| VIII | Juego de ajedrez mágico | Resuelve un pasatiempo o rompecabezas que te proponga el profesor y gana 100 puntos para tu casa. |
| VIII | Ollivanders | Cambia de casa con otro compañero. |
| IX | Acertijo lógico | Un punto más en el trabajo que tú elijas. |
| IX | Titilando | Puedes elegir un juego para jugar en clase. |

| | | |
|---|--------------------------|---|
| X | Capa Invisible | Puedes dejar un trabajo sin entregar. |
| X | Brebaje para desaparecer | Dos puntos más en el trabajo que tú elijas. |

Éstas son algunas de las cartas que pueden comprar los alumnos con sus galeones, con el formato que ellos las tienen disponibles:



Componentes

Soporte para el juego

Se creará una web en la que aparezca toda la información relacionada con la actividad. Para ello se utilizará la plataforma WIX.

El enlace para ver los contenidos de la página web y toda la información sobre el proyecto es el siguiente:



<https://eltalderdedibujo.wixsite.com/piedracreatividad>

Para favorecer la narrativa de la actividad se realizarán diferentes intervenciones tanto en el aula específica de la asignatura como en el pasillo de acceso a la misma, provocando de esta forma una mayor inmersión de los alumnos en la historia. En un apartado anterior se han mostrado fotografías realizadas otros cursos en los que se ha utilizado la misma ambientación.

Sistema de evaluación

Láminas, ejercicios de clase

Cada ejercicio que se proponga en clase sobre los contenidos que se estén estudiando tendrá un valor de entre 0 y 100 puntos.

Se propondrán diez ejercicios durante todo el trimestre, pudiendo llegar un alumno a obtener un máximo de 1.000 puntos de experiencia.

Además, se introducirán actividades alternativas y voluntarias en las que se podrán obtener cantidades de puntos de experiencia variables dependiendo del tipo de actividad, pudiendo de esta forma completar los puntos necesarios para llegar a todos los niveles.

Al final del trimestre la nota que obtendrá cada alumno resultará de sumar la nota obtenida en todos los ejercicios más los puntos extra obtenidos a partir de las actividades alternativas propuestas.

Además se utilizarán herramientas TIC para la evaluación, como Kahoot o Zipgrade, realizando cuestionarios o actividades que los alumnos podrán completar de forma online o en clase, pudiendo de esta forma obtener puntos de experiencia extra.

Comportamiento y trabajo en clase

Algo fundamental para que el trabajo que se desarrolle en clase sea lo más productivo posible, es que el comportamiento de los alumnos y su forma de trabajar sean adecuados, que el nivel de ruido sea lo suficientemente aceptable como para permitir la concentración en lo que se esté haciendo, que el orden tanto individual, en la mesa de grupo o en todo el aula sea apropiado para el desarrollo de la actividad, etc. Por este motivo, todos los días se puntuará el comportamiento y el trabajo realizado en clase, el orden en la mesa y en todo el aula, de tal forma que cuando un alumno sea puntuado positivamente durante una semana, obtendrá 5 puntos de experiencia extra que se sumarán al total de puntos que lleve acumulado.

Entre los comportamientos que se pretende fomentar entre los alumnos están los siguientes:

- ★ Escuchar y seguir las instrucciones del profesor.
- ★ Levantar la mano para hablar.
- ★ Empezar y finalizar la clase sentados y en silencio.
- ★ Permanecer en clase hasta que el profesor da por finalizada la clase.
- ★ Preparar todo el material que se va a utilizar.
- ★ Los dispositivos electrónicos sólo están permitidos cuando lo indique el profesor o como recompensa por la realización de alguna tarea especial o haber conseguido la carta que permita su uso.
- ★ Utilizar las redes sociales para mantenerse al día con la clase.
- ★ El mejor momento para usar el baño es al principio de la clase, siempre con el consentimiento del profesor. Se deberá estar en posesión de la carta que permita ir al baño.
- ★ Respetar al profesor y a todos los compañeros.
- ★ Respetar las normas del juego.

Tareas

Actividades iniciales

El primer día de clase se propondrán una serie de ejercicios, pasatiempos, relacionados con la narrativa, para motivar e introducir a los alumnos en el tema. Se les pedirá que resuelvan los ejercicios para conseguir una serie de puntos que les permitirán entrar en el aula de dibujo donde podrán ver un vídeo de introducción y ambientación con el tema de la narrativa.

Actividades semanales

A medida que se se avance en los contenidos, se irán proponiendo actividades para interiorizar, poner en práctica y afianzar dichos contenidos. Las actividades podrán tener el formato de lámina A4 o A3, o podrán tener otros formatos, tanto mayores como menores a los indicados, y en su realización se emplearán diversos materiales además de los habituales.

Se propondrán un total de 10 láminas, tareas semanales, que los alumnos deberán realizar dentro del aula.

Insignias

Insignias que permitan conseguir puntos extra: buen comportamiento, trabajar adecuadamente, etc.

Disparadores de atención

Se utilizarán cajas o sobres sorpresa, eventos inesperados que permitan ganar puntos, etc.

Con estos disparadores se pretende plantear retos diferentes que tendrán que superar colaborando todos los alumnos juntos. Por ejemplo, se les propondrá luchar contra un troll que se habrá colado en el colegio y

para poder vencerle tendrán que resolver un cuestionario con preguntas relativas a los contenidos que se estén trabajando en ese momento.

Vociferadora

Una **vociferadora** es una carta mágica que se envía en un sobre rojo y que contiene un mensaje escrito que grita de rabia. Se utilizará como un mecánicas para controlar el comportamiento de los alumnos y como medio de comunicación con los padres.

Un estudiante podrá recibir una vociferadora cuando su comportamiento sea inadecuado o haya hecho algo inapropiado en la aventura que afecte a este proyecto.

La vociferadora dirá cuál es la sanción y deberá devolverse al profesor firmada por los padres del estudiante. En ocasiones afectará directamente a la casa a la que pertenezca, y en otras simplemente a su progreso individual en la aventura (podrá quitarle cartas conseguidas, galeones o incluso bajarle de nivel). Haz todo lo posible por no recibir un vociferador siendo amable con todo el mundo, ayudando a tus compañeros y respetando las normas del aula.

