ALOHOMORA: 'A HOGWARTS ADVENTURE'

[GUILLERMO SABARIEGOS]

Idea de proyecto gamificado para las áreas de Inglés, Science y Música de 4º y 5º Ed. Primaria.

La Narrativa

ANTECEDENTES

- **Voldemort y Harry Potter** han sido destruidos, siendo los últimos '*horrocruxes'* en el mundo mágico.
- **Hogwarts**, destruido, va cayendo en el olvido al igual que sus famosos estudiantes. Reina un clima de paz y tranquilidad en el *mundo mágico* y *muggle*.

HECHO DESENCADENANTE

- Sin embargo, un día, el rumor de un último '*horrocrux'* despiezado en siete pequeñas partes comienza a cobrar fuerza.
- **Voldemort** se habría guardado esta última opción para conseguir que algún seguidor de la magia oscura pudiese encontrarlos e invocarle a la vida nuevamente. Sin nadie en Hogwarts ya, sería más sencillo convertirse en el único y más poderoso mago de la historia a no ser que nuevos estudiantes se alzaran con el control de Hogwarts y fuesen los primeros en recuperar las pequeñas partes para destruirlas.
- ***RETO 1:***
    - Como por arte de magia, los rumores se convierten en realidad cuando un día aparece misteriosamente en un aula un código secreto que permite dar con un antiguo pergamino original escrito por **Harry Potter** en el que advierte de la situación y de sus peligros, y que se esconde dentro de un libro en la biblioteca del centro desde hacía años.

      En él, se plantea la necesidad de localizar el último *horrocrux* de la historia de la magia para, a través de un mágico hechizo compuesto con cada una de las palabras que alberga cada trozo del *horrocrux*, poder vencer a la magia oscura para siempre.

- Para poder llevar a cabo toda la misión deberán surgir nuevos aprendices de magos que estudien magia y pongan en práctica, al servicio del bien, lo que vayan aprendiendo.

A continuación, muestro un pequeño ejemplo de un cómic que podría entregarse a lo alumnos acompañándolo previamente de un video o material audiovisual en el que, la música e imágenes hagan de la experiencia de presentación algo más motivador y épico.

Presentando la Narrativa

Desarrollo de la Narrativa y Acciones

ACONTECIMIENTOS y DESARROLLO

- Todos nuestros alumnos, transformados en **magos**, adoptan nuevos *nombres* y características como magos que les hacen ser más fuertes.
- Comienzan un nuevo viaje, a través del tiempo y el espacio, para atravesar una **puerta escondida** en su colegio que los llevará a un portal paralelo del mismo centro escolar en el que las cosas no son como en el mundo real. Un mundo paralelo en el que sólo ellos serán capaces de interpretar señales, códigos, magia y recibir la ayuda necesaria para hacerse con cada pieza escondida en el colegio.
  Del mismo modo, en ese mundo paralelo, los alumnos quedan atrapados dentro del colegio sin poder salir al exterior dado que despiadados *dementores* esperan en cada puerta para adueñarse de su alma y de su valentía.
- Una vez traspasado el portal mágico descubrirán que no están solos y que **Albus Dumbledore**, un antiguo mago director de Hogwarts, será el encargado de guiarles y de ir dándoles pistas para localizar el 'horrocrux' despiezado. Además, el **resto de profesores** originales de Hogwarts irán apareciéndoles ayudándoles en las misiones que se planteen por cada pieza de '*horrocrux*', al estar relacionadas cada una de ellas con un área diferente. Les irán entregando diferentes objetos que les pueden servir para invocar el hechizo final que consiga derrotar a Voldemort para siempre.

- ***RETOS 2 Y SUCESIVOS:***
  - Para poder acceder a cada pieza, los magos deberán superar pruebas de manera individual y en equipo (***ESSENTIAL y OPTIONAL ACTIVITIES***). Las 'esenciales' son obligatorias y las 'opcionales' puedes hacerlas o no en función de su propio criterio. El contenido de ambas siempre es contenidos de las tres áreas a través del desarrollo de productos creativos en los que deban poner en práctica lo aprendido.
  - Por ambas actividades, recibirán **puntos** que podrán canjear por:
    - Pistas para lograr partes de un mapa que ayuda a localizar cada pieza escondida.
    - Hechizos mágicos que ayudan en las batallas y partidos de Quidditch.
    - Hechizos mágicos que les ayudarán en situaciones imprevistas que ocurran (Escape Rooms educativos…)
    - Mascotas mágicas que les ayuden a localizar el '*horrocrux*' y que les defiendan en las batallas contra los dementores.

BATALLAS

- A lo largo de la misión, y una vez conseguido cada nuevo reto y sus correspondientes puntos, los aprendices de mago deberán enfrentarse a las fuerzas del mal en una batalla jugando **Quidditch** en la que sólo el equipo que mas puntos consiga a través del trabajo en equipo y la superación de las pruebas y preguntas planteadas, será el que consiga la pista para localizar la pieza escondida del '*horrocrux*' en un plazo de 5 minutos.
- En las batallas, aquellos aprendices que no consigan acertar los retos planteados quedarán heridos por los dedos de los **dementores** y no podrán seguir colaborando con sus compañeros de equipo para alzarse vencedores.

DESENLACE

- Una vez conseguidas todas las piezas posibles, nuestros aprendices deberán juntarlos y ponerlos en común para crear el **conjuro** que destruya a Voldermot. En cada '*horrocrux*' s encuentra la letra de una combinación que abre un *cryptex* con la fórmula secreta para la creación del conjuro.

- Podrán utilizar todos los **objetos mágicos** que los profesores de Hogwarts les hayan dado y haya ganado. A partir de ellos, podrán traducir los nombres de cada objeto al **latín** y ordenarlos de manera lógica para crear el hechizo a partir de las propiedades de cada uno.
- Sólo podrán acceder a la invocación aquellos aprendices con un *número mínimo de puntos* acumulados a lo largo de todas las misiones previas.
- Podrá realizarse la preparación del conjuro si se poseen, al menos, 5 de los 7 '*horrocruxes*' escondidos.
- El desenlace se llevará a cabo con una cuenta atrás que marcará el *viejo reloj de arena* de Dumbledore, que regirá el éxito o fracaso de esa última batalla final.

REFLEXIÓN PERSONAL

La idea de esa narrativa para proyecto gamificado surge de una experiencia previa vivida este año en un colegio de Madrid, con alumnos de 4º y 5º de EP.
Surge como opción para eliminar el aburrido libro de texto al que vienen acostumbrados, tratando sobre todo de hacer que comprendan que el aprendizaje que llevan a cabo en el colegio está conectado con el mundo, es útil, se basa en saber aplicarlo a otras realidades y problemas y les sirve al mismo tiempo para formar parte de experiencias motivadoras que los alientan a seguir aprendiendo.

Se trata de un proyecto basado en las Inteligencias Múltiples de Gardner, dado que todas las actividades que les proponen van rotando a lo largo de las semanas para tocar todas las inteligencias y hacer que todos los alumnos se sientan capaces de poder llevarlas a cabo, a la vez que desarrollan aquellas inteligencias menos desarrolladas.
El hecho de que el soporte sea una WEBSITE a la que los alumnos aceden para poder visualizar el contenido a trabajar, las misiones, las salas secretas con información sólo para ellos… hace que realmente se sientan protagonistas de su aprendizaje porque ven como ese material es solo. Se sienten importantes. Se sienten parte de algo grande de lo que participan y en lo que ponen todas sus ganas.
Las recompensan que consiguen por su esfuerzo y trabajo es otra motivación a destacar. No se trata de una competición, porque si con alguien compiten, es como ellos mismos. Cada uno tiene la libertad de trabajar en la medida que crea necesaria y esforzarse tanto como pueda y crea que debe hacerlo Valores como el trabajo ene quipo, la creatividad, la empatía, la originalidad… son valorados por encima del puro aprendizaje memorístico al que, tal vez, estaban más acostumbrados.

El hecho de que se vayan desvelando las misiones cada quince días, puedan acceder a objetos mágicos que guardar y conservar, que tengan partidos donde todos son necesarios porque sienten que todos aportan y que sin uno de ello no sería lo mismo – ni las posibilidades de ganar las mismas – es un elemento clave para el desarrollo de un proyecto así.
Una evaluación ajustada a lo que pueden hacer y a lo que se esfuerzan por hacer, y en la que la nota de una prueba escrita se convierte en el porcentaje más bajo de toda su calificación global hace sentir capaz hasta al alumno que meno crea en sí mismo.

Se trata, sin lugar a duda, de una experiencia en la que el alumno se siente parte importante del aula y el centro de su proceso de aprendizaje. No es el profesor el que toma las riendas de por dónde debe ir la asignatura y cuál es el grado de esfuerzo que deber mantener cada alumno; es el propio alumno el que analiza, adecúa y decide cuánto desea esforzarse a cada momento sabiendo que los demás depende de él, como parte fundamental, de un todo que no funcionaría si todos nos empatizan con todos.

Ahí está la magia de trabajar por proyectos. Y ahí está el ingrediente extra que oferta la Gamificación. Condimentar una experiencia así con un mundo mágico, lleno de seres fantásticos donde todo el poder reside en cada una de sus varitas lo hace, sin lugar a duda, épico, memorable y educativamente excepcional como herramienta.