

UN DÍA EN HOGWARTS

A day at Hogwarts

María Victoria Partera García

IES San Álvaro (Córdoba)
parteravictoria@gmail.com

RESUMEN

“Un día en Hogwarts” es la denominación otorgada a una actividad multidisciplinar en la que durante una jornada lectiva nuestro centro educativo se transformó en el ficcional Colegio Hogwarts de magia y hechicería, tematizado con los personajes de la saga del joven Harry Potter. El alumnado asistió a talleres en los que de una forma amena y lúdica trabajó contenidos curriculares (ciencias, historia, educación física, lengua, música, matemáticas, etc.) con el universo mágico como hilo conductor y con el aliciente de la competición y cooperación entre grupos.

PALABRAS CLAVE: PROYECTO; CONVIVENCIA; GAMIFICACIÓN; INTERDISCIPLINARIEDAD; INCLUSIÓN;

ABSTRACT

“A Day at Hogwarts” is the name given to a multidisciplinary activity which took place in our school last year. For a whole school day, IES San Álvaro became the fictional Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry, properly decorated and inhabited with the popular and beloved characters of the world-famous Harry Potter saga. The students attended a variety of workshops where they learnt curricular contents in an entertaining and enjoyable way: Maths, Science, History, Physical Education, Language, Music...etc. The threat running through all the activities was the wizarding world, with the added attraction of competition and cooperation between teams.

KEYWORDS: PROJECT; COEXISTENCE; GAMIFICATION; MULTIDISCIPLINARY; INCLUSION;

Fecha de recepción del artículo: 05/10/2019
Fecha de Aceptación: 16/03/2020

Citar artículo: PARTERA GARCÍA, M.V. (2020). Un día en Hogwarts. *eco. Revista Digital de Educación y Formación del profesorado*. nº 17, CEP de Córdoba.

1. PRESENTACIÓN

El presente proyecto fue diseñado como cierre del segundo trimestre del curso 2018/2019 en el I.E.S. San Álvaro, de la provincia de Córdoba, cuya oferta educativa comprende Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. El instituto se encuentra contextualizado en una zona en la que, por norma general, existe poca conciencia y apoyo a la labor que diariamente se realiza desde el centro a nivel tanto académico como personal; de este modo, el alumnado se halla en muchos casos poco respaldado en casa por el estímulo adecuado de estudio y trabajo. No obstante, también debe hacerse hincapié en que al instituto acuden alumnos y alumnas que diariamente demuestran su capacidad de superación y se esfuerzan por aprobar sus cursos académicos con los mejores resultados posibles.

La actividad surgió, inicialmente, como propuesta coordinada de los departamentos de Orientación, Inglés y Educación Física. A raíz de las experiencias promovidas desde los diferentes programas educativos del centro, se consideró la posibilidad de una actividad temática que permitiera la participación interdisciplinaria y la experiencia de estrategias metodológicas innovadoras. La vinculación al mundo académico de la saga de J.K.Rowling, su popularidad,



así como su carácter de lectura programada en la etapa de secundaria, hicieron de Harry Potter el tópico idóneo para vehicular una actividad interdisciplinaria en el centro. Además, al ser abordado desde las diversas materias que se imparten en secundaria y bachillerato, se tuvieron en cuenta los objetivos y contenidos curriculares propios de las programaciones didácticas. En el proyecto, la ambientación y la participación del claustro fue clave para ofrecer al alumnado una experiencia educativa y lúdica inolvidable, que además enlazaba de lleno con las tendencias educativas actuales: trabajo por proyectos, clase invertida o *flipped classroom* y gamificación.

Para el alumnado el juego se erige como una vía de relación con otros compañeros y compañeras así como una forma de conocimiento de su entorno; se suma a ello que la jornada implicaba una serie de actividades alejadas de la obligación diaria de un horario de clases, por lo que generó un mayor atractivo para ellos. Este proyecto, basándose en una temática conocida por el alumnado, introdujo en los diferentes talleres contenidos curriculares que se habían venido trabajando en las materias, por lo que su consecución permitió afianzar conceptos adquiridos, reforzar destrezas y consolidar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Constituyó además un idóneo cauce para mejorar la convivencia del centro, tanto entre el propio alumnado como entre este y su profesorado, pues propiciaba un ambiente de cooperación donde todos y todas tenían una función y tarea que aportar al conjunto de la actividad.

Por supuesto, nuestro plan de actuación atendió para su materialización a los objetivos recogidos en el Proyecto Educativo del centro; entre estos, cabe destacar algunos tales como “Aumentar la presencia de las instrumentales básicas y el trabajo por competencias básicas en todas las enseñanzas” y “Fomentar la coordinación del profesorado de todas las enseñanzas, así como el trabajo en equipo”.

2. OBJETIVOS

Para la enunciación de los objetivos se han tenido en cuenta tanto el Proyecto Educativo del I.E.S. San Álvaro como los objetivos de las programaciones didácticas de las materias con las que los distintos talleres quedaron relacionados. Los objetivos que a continuación se recogen, se vieron

enfocados hacia todos los niveles impartidos en el centro, desde 1º de la ESO hasta 2º de Bachillerato, contando con la colaboración del alumnado de las diversas Formaciones Profesionales sanitarias:

1. Integrar siempre que sea posible contenidos interdisciplinares en las actividades, de forma que no se traten estos de forma aislada sino en continua interferencia con el resto de materias y temas.
2. Utilizar el juego como un método de aprendizaje, recurriendo a las nuevas metodologías que proponen la gamificación en el aula.
3. Desarrollar destrezas que habiliten al alumnado en la mejora de la competencia en comunicación lingüística, base del Programa Comunica.
4. Utilizar la biblioteca escolar como instrumento de aprendizaje y como banco de materiales para la consecución de diversas tareas dentro de la jornada.
5. Practicar el *quidditch* como deporte de equipo válido para el desarrollo de las habilidades motrices específicas, respetando las reglas y valorando la actividad como otra opción para el ocio del alumnado.
6. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
7. Manejar las TICs como recurso en la consecución de las tareas, así como emplear metodologías activas, innovadoras y participativas.

8. Desarrollar capacidades básicas necesarias para el aprendizaje de las matemáticas, como la atención, la concentración, la resolución de problemas y la búsqueda de estrategias.
9. Participar en actividades basadas en la toma de decisiones colaborativas a través de nuevas metodologías, como el escape room.
10. Promover actitudes como la curiosidad, la crítica, la investigación, la manipulación, el descubrimiento, etc.
11. Descubrir que la magia que aparece en las novelas y películas se erige a menudo sobre fundamentos científicos, experimentando con las fórmulas químicas necesarias para ello.
12. Conocer los eventos más relevantes de la historia de la humanidad, propiciando un clima donde el alumnado desarrolle el pensamiento crítico y valore su patrimonio.
13. Crear un espacio de carácter colaborativo que dé cabida a distintas disciplinas y niveles de enseñanza educativa.
14. Fomentar la comunicación y la cohesión de todos los miembros de la comunidad educativa: profesorado, alumnado y familias.
15. Relacionar aspectos que se deriven del conocimiento de la mitología clásica con la saga de Harry Potter, favoreciendo una actitud creativa y de iniciativa personal.

16. Desarrollar y aplicar diversas habilidades y técnicas que posibiliten la interpretación instrumental y la creación musical, tanto individuales como en grupo.

En lo que a líneas de intervención se refiere, todos los anteriores objetivos buscan el desarrollo de las competencias clave, haciendo hincapié en:

A) Competencia en comunicación lingüística: habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.

B) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea.

C) Aprender a aprender: capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo y trabajar de una manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

D) Competencias sociales y cívicas: capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

E) Conciencia y expresiones culturales: capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

F) Competencia para la autonomía e iniciativa personal: desarrollar un criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella.

3. CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

Los diversos talleres por los que el alumnado hubo de ir pasando a lo largo de la mañana quedaron distribuidos en un organigrama que fue comunicado a cada grupo antes del inicio de las actividades. Finalizado cada taller, se efectuaba un reparto de puntuaciones en función de la casa que había conseguido antes y mejor los objetivos de la actividad. Se enuncian aquí los talleres con una breve descripción de los mismos:

- Taller de música mágica: se desarrollaron y aplicaron diversas habilidades y técnicas que posibilitaron la interpretación instrumental y la creación musical, tanto individual como en grupo. Uno de los objetivos del taller fue que el alumnado valorase la importancia de los elementos de una partitura (pulsación, ritmo, escritura, compás, timbre, figuras musicales, melodía, matices, armonía, forma...) de la música y de su precisión durante la interpretación.

- Taller de pociones: se proporcionó al alumnado el diario de Ridley (objeto que aparece en el segundo libro de la saga) y una disolución química gracias a la cual aparecían unos textos escritos en las páginas. Posteriormente, se dedicó el resto del taller a la explicación del procedimiento químico a través del cual se había conseguido que las letras surgieran donde inicialmente no había nada escrito.



- La enfermería: los alumnos, alumnas y profesorado de Formación Profesional de Cuidados Auxiliares de Enfermería ambientaron un aula a modo de hospital. Varios de estos estudiantes “sufrieron” a lo largo de la jornada una serie de percances tras unas luchas mágicas con varita cuyas dramáticas consecuencias debieron ser estudiadas y atendidas por el alumnado integrante de cada grupo siguiendo las directrices.

- Taller de runas y caligrafía: se buscó reconocer la importancia de la evolución de los alfabetos primeros para el desarrollo de la cultura y la comunicación. Realizado un acercamiento inicial, el alumnado se convirtió en protagonista de la actividad llevando a cabo la escritura de runas, califato y pictografías de jeroglíficos egipcios en soporte material.

- Sección de libros prohibidos: utilizando como base de la gamificación la estructura del escape room, el alumnado quedó “encerrado” en la biblioteca del centro y se le plantearon una serie de pruebas (matemático-lógicas, lectura, interpretación de mapas, etc.) que debieron resolver para conseguir la clave numérica que les permitiría salir de la sección de libros prohibidos de Hogwarts.

- Taller de giratiempo y criaturas mágicas: el alumnado debía buscar pistas en un documento de Genially con el que obtendría la información necesaria para relacionar posteriormente imágenes de Harry Potter con animales mitológicos que se han representado a lo largo de la historia en el mundo del arte. Además, se usó el giratiempo (instrumento de la saga literaria) para repasar algunos de los acontecimientos más relevantes en la historia de la humanidad; con esos datos, se les presentaba como última tarea un juego de cartas.

- Taller de astronomía: se pretendió instruir al alumnado, tanto teórica como experimentalmente, en el conocimiento de conceptos básicos de astronomía (estrellas, planetas, galaxias, misiones espaciales, etc.) con vistas a usarlos más tarde para el desarrollo de una actividad de orientación por el patio del centro.
- Partido final de quidditch: consistió en un partido final en el que se enfrentaron las dos casas que habían conseguido durante toda la jornada mejor puntuación en el desarrollo del resto de talleres. Durante las dos semanas previas, en la materia de educación física, se había instruido a todo el alumnado del centro en las normas y funcionamiento de este deporte con vistas a evitar cualquier problema a lo largo de su consecución.



4. METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta el enfoque comunicativo y el aprendizaje interdisciplinar, se propuso para el proyecto una metodología participativa que se basase en el trabajo cooperativo prestando especial atención a:

- Estrategias interactivas.
- Aprendizaje contextualizado.
- Aprendizaje basado en proyectos (ABP).
- Aprendizaje basado en juegos (ABP).
- TICs.
- Trabajo docente en equipo.
- Atención a la diversidad.

En lo que respecta a la distribución del alumnado en grupos, a segunda hora durante la presentación de la actividad todos los estudiantes asistentes ese día al centro fueron repartidos por sorteo en las cuatro casas que forman parte del colegio de Hogwarts en los libros de J.K.Rowling: Gryffindor, Slytherin, Ravenclaw, Hufflepuff. La jornada se inició así con una recepción de todo el alumnado del centro en el salón de actos. “Bienvenidos a Hogwarts, magos y brujas”, vociferaba desde el escenario Ana Vázquez, quien durante ese viernes se mimetizó con el personaje de McGonagall, la subdirectora del colegio más famoso de magia y hechicería. Un sombrero seleccionador mecanizado y de forma aleatoria se encargó de efectuar el reparto del alumnado en los cuatro

grandes grupos ya mencionados. De esta manera, en una misma casa trabajaron de forma cooperativa alumnos y alumnas desde 1º ESO hasta 2º Bachillerato, favoreciendo la convivencia y promoviendo actitudes en las que ellos mismos se erigían como guías unos de otros. Esta distribución también propició que se atendiera a la diversidad de niveles y ritmos de aprendizaje. Así mismo, para evitar la masificación y una participación más activa por parte de todo el alumnado, cada casa quedó subdividida en cuatro grupos, que acumulaban la puntuación de los talleres con el resto de compañeros y compañeras de igual procedencia.

4.1. RECURSOS

Se presentan de forma esquemática los principales recursos requeridos para la consecución del proyecto:

- Recursos materiales: fotografías, prensa escrita, murales, mapas, carteles y pósters, explicaciones y exposiciones, laboratorios, fotocopias, material manipulativo (cartulinas, tijeras, pegamento, folios, etc.), pósteres, banderines, velas flotantes, escudos, sobres, photocall, mesas, ventanas, atril, sombrero seleccionador, capas, varitas, porterías de quidditch, etc. *(El resto de materiales, por su extensión, no se han recogido en este documento).*
- Recursos digitales: pizarras digitales, proyectores, altavoces y diversos programas y aplicaciones interactivas, presentaciones, ejercicios interactivos, canciones, Youtube, redes sociales.

- Recursos espaciales: aulas del centro, salón de actos, patio del recreo, pasillos, biblioteca.



5. COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN

Como medio de comunicación entre el equipo de trabajo se recurrió a reuniones presenciales y formales a lo largo de varios recreos, de forma que se puso en común cómo se vendrían desarrollando las líneas de actuación en los diversos talleres, si era necesario abordar de modo distinto alguna de las actividades o tareas, cuáles medidas metodológicas podrían resultar más fructíferas y cuáles quizá no terminaban de amoldarse al perfil del alumnado de nuestro centro.

Por supuesto, dada la disponibilidad del profesorado de interactuar en los huecos entre clases y en los encuentros en la sala de docentes, también se propiciaron las reuniones informales que favorecieron la consecución del buen desarrollo del proyecto. De este modo, existió un continuo intercambio de información entre compañeros participantes. Se habilitó así mismo un documento colaborativo en Google Drive donde se volcó información general sobre la saga de libros, desde los principales personajes, escenarios, recursos, material que se podía descargar e imprimir para los talleres, etc. Se estableció también un grupo de WhatsApp como vehículo principal de comunicación urgente que debiera ser notificada a todos, así como para resolver dudas y como canal de envío de material y reparto de tareas.

Más adelante, se elaboró, imprimió y repartió entre el alumnado un díptico con el objetivo de comunicar a las familias la actividad desarrollada en el centro y los talleres de los que el proyecto se componía, sus contenidos y la línea de objetivos generales que se tendrían en cuenta para su consecución. El alumnado había ido siendo informado paulatinamente de la realización de una serie de actividades el día 12 de abril donde la temática que encauzaba todo sería la saga de Harry Potter; si bien no se les describió en qué consistiría específicamente cada taller, para mantener la expectación y sorpresa hasta última hora y favorecer así una actitud positiva con vistas a su participación ese día.



6. VALORACIÓN

Este proyecto revela que son diversos los factores vinculados al éxito de la enseñanza en nuestros centros: el trabajo en equipo, impregnado de altos niveles de cooperación y bien coordinado, es el primer paso para que se vaya produciendo la revolución educativa que poco a poco parece materializarse en nuestras aulas. La convivencia escolar es una tarea diaria que, apoyada en proyectos como el presente, se convierte en uno de los ejes vertebradores de un centro docente.

El desarrollo de la actividad puede consultarse en la web del Programa Comunica de nuestro centro y en el enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=ecn7M5tHWAA&t=386s>.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Belando Montoro, R. (2015). *La educación repensada. Dinámicas de continuidad y cambio*, Madrid: Pirámide.

Díaz Tenza, P. J. (2017). *Hacia una nueva escuela*, Almería: Círculo Rojo.

Sánchez, E. (2004). *Ideas creActivas para educar*, Málaga: Aljibe.

Teixes, F. (2015). *Gamificación. Motivar jugando*, Barcelona: Editorial UOC.

Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias*, Bogotá: Ecoe.