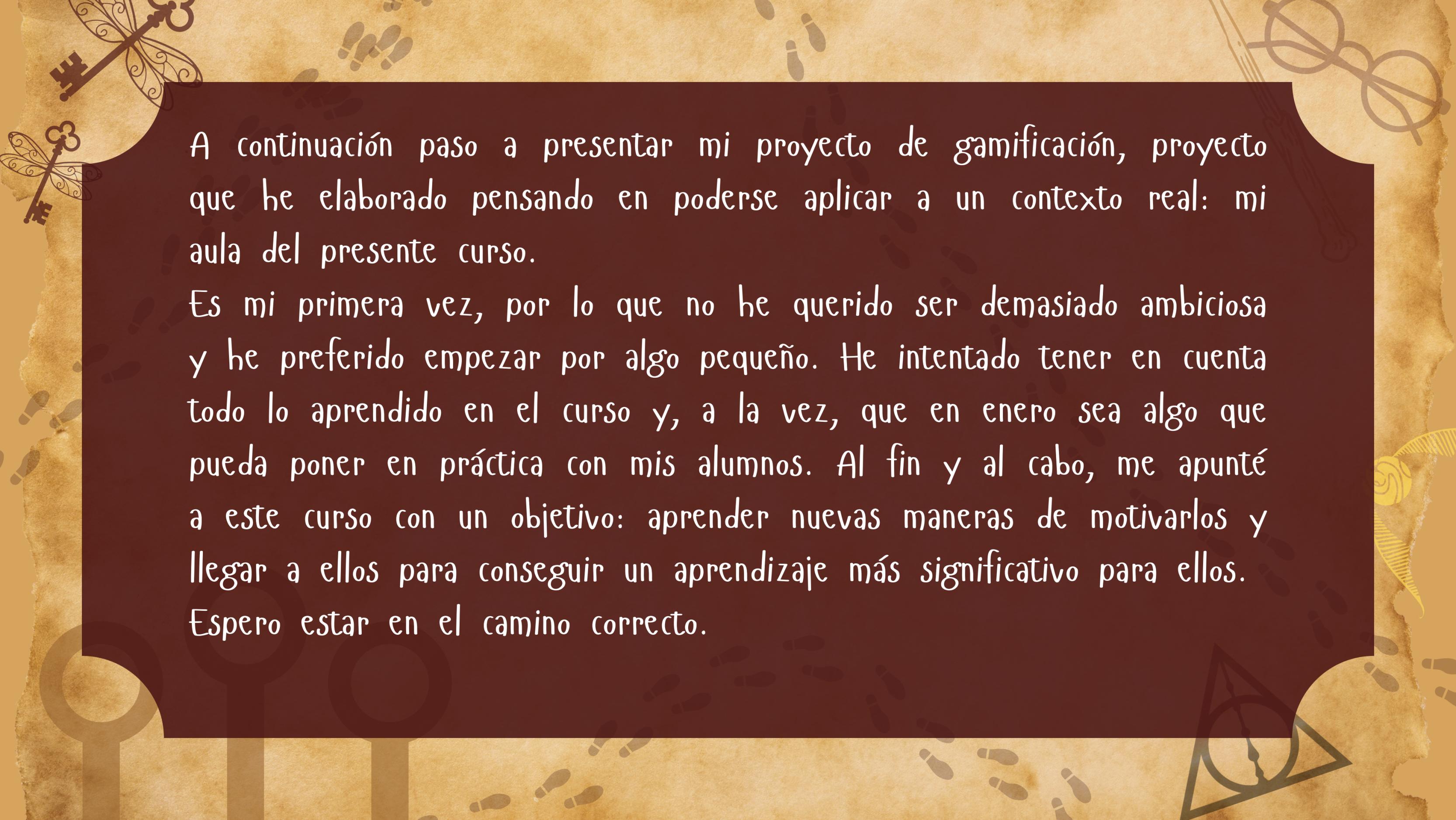


The background is a textured, aged parchment paper with a torn edge. It features several decorative elements: two ornate keys with dragonfly-like wings in the top left; a trail of footprints leading from the top left towards the center; a pair of glasses and a wand in the top right; three circular symbols on the bottom left; and a triangular symbol with a circle inside on the bottom right. The title is centered in a dark, cloud-like shape.

# ESCUELA DE MAGIA Y HECHICERÍA DE CABREROS

Judit Rodríguez Fernández



A continuación paso a presentar mi proyecto de gamificación, proyecto que he elaborado pensando en poderse aplicar a un contexto real: mi aula del presente curso.

Es mi primera vez, por lo que no he querido ser demasiado ambiciosa y he preferido empezar por algo pequeño. He intentado tener en cuenta todo lo aprendido en el curso y, a la vez, que en enero sea algo que pueda poner en práctica con mis alumnos. Al fin y al cabo, me apunté a este curso con un objetivo: aprender nuevas maneras de motivarlos y llegar a ellos para conseguir un aprendizaje más significativo para ellos. Espero estar en el camino correcto.

# CONTEXTO

## ALUMNOS

El grupo está formado por 8 alumnos y alumnas: 2 niños de 6º de primaria y 2 niñas y 4 niños de 5º de primaria. En general es un grupo bueno aunque bastante hablador, pero les encanta participar y aportar su punto de vista.

Aunque no trabajan mal, algunos tienen dificultades para ser constante con su trabajo personal y sus libretas, por lo que se hace necesario pautar y guiar mucho el trabajo para que los resultados sean satisfactorios y, aunque a algunos les cuesta, cuando consiguen lo solicitado se muestran contentos y satisfechos con el trabajo hecho.

Todos responden muy bien cuando se emplean métodos más lúdicos en clase y cuando se marcan objetivos entre ellos. De la misma forma, responden muy bien ante comentarios positivos por mi parte.



## RECURSOS



**ESPACIALES:** voy a empezar comentando este aspecto porque la situación de este centro es bastante particular, ya que el edificio no es una escuela "al uso". Las otras dos unidades que hay están en una planta baja y con clases propiamente dichas, mientras que el grupo de 5º y 6º estamos en un aula cedida por el ayuntamiento en el centro cultural del pueblo, compartiendo pasillo con la biblioteca municipal, la sala de ordenadores y la sala de plenos. No tenemos patio (se realiza en la plaza o en el parque del pueblo) y la clase es muy pequeña.

**MATERIALES:** en el aula tenemos un portátil que está conectado con una pantalla de televisión a modo de proyector. Pese a que contamos con mini portátiles para los 8 alumnos, la mayoría funcionan muy mal, no se conectan a internet o van demasiado lentos, por lo que se hace muy complicado trabajar con ellos. Algunos alumnos tienen sus propias tablets que traen si se les solicita para la realización de alguna actividad. Pero no es un medio con el que se pueda contar todos los días.

# TEMÁTICA

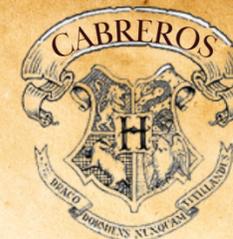
Como he comentado, el ambiente del grupo es bueno y, entre todas las aficiones que tenemos hay una que compartimos todos, incluida yo: el universo **HARRY POTTER**. Es por ello que no encuentro mejor tema para gamificar que este ya que, no solo les gustará a y motivará a ellos, si no que yo también lo disfrutaré muchísimo. La idea es que este sea el inicio de un proyecto de gamificación que dure todo el curso si resulta adecuado su planteamiento.

## NARRATIVA

Los alumnos y alumnas de 5º y 6º han sido seleccionados para ingresar en la maravillosa Escuela de Magia y Hechicería de Cabrerros. Tras ser observados detenidamente por el profesor Severus Lupin durante el primer trimestre quien, gracias a sus dotes como animago, es capaz de transformarse en mosca (siempre tenemos varias en clase rondando), se ha determinado que el empeño y las ganas de aprender que demuestra este grupo puede aportar grandes beneficios a la escuela, por lo que se les ofrece ingresar de forma extraordinaria el día 1 de febrero si son capaces de pasar una serie de pruebas para demostrar si son magos y brujas dignos de pertenecer a la institución.

Para iniciar esta temática, el lunes 9 de enero (a la vuelta de las vacaciones) cada alumno encontrará encima de su mesa la famosa carta donde se les invita a participar en esta aventura.

La carta será la siguiente:



Estimado señor (primer apellido):

Nos ponemos en contacto con usted para hacerle saber que la escuela Cabrerros de Magia y Hechicería está valorando su ingreso excepcional en nuestra institución. Es por ello que, durante el mes de enero, le serán encomendadas una serie de misiones. Por cada misión superada se le otorgará un cronio que, al finalizar el mes, podrá utilizar para comprar el billete del Expreso de Cabrerros, cuya salida está programada para el próximo 1 de febrero.

Las misiones le serán comunicada en su debido momento. Reste atento.

Reciba un cordial saludo,  
Minerva McGonagall

# OBJETIVOS

Los objetivos de esta gamificación están enfocados a dos aspectos: por una parte intentar motivarles para mejorar esos aspectos del día a día del aula que necesitamos trabajar y, por otra, que se involucren y participen en los misiones que se les van encomendando de forma asertiva y colaborativa. Así, los objetivos serán los siguientes:

Respetar el turno de palabra durante las clases.

Llevar las tareas al día.

Cuidar la presentación de sus trabajos.

Utilizar un lenguaje oral y escrito correcto y sin faltas.

Participar en las actividades de forma activa.

Trabajar de forma colaborativa en la resolución de las misiones.

Emplear los contenidos trabajados para resolver las misiones.

# MECÁNICAS

Las que usaré en esta gamificación serán las siguientes:

## RECOLECCIÓN

Como he indicado, por cada misión superada se les entregará un cromo. Será necesario recolectarlos todos para poderlos cambiar por el billete de tren. Como las misiones serán cooperativas, el cromo se le otorgará a todo el grupo y se irán almacenando en un mural en clase.

## PUNTOS

Los objetivos morados, es decir, los que buscan mejorar aspectos del día a día del aula y que, por lo tanto, se valorarán todos los días, otorgarán puntos personales que irán llenando su registro personal. Así se irán acostumbrando al sistema de puntos de las casas.

Su ingreso en el centro dependerá de haber cumplido o no un objetivo de puntos.

## RESPUESTA O FEEDBACK

Cada vez que a los alumnos se les otorguen puntos o reciban un cromo se les expondrán los motivos de ello con el objetivo de irles guiando en lo que se espera de sus acciones.

# DINÁMICAS

Las que usaré en esta gamificación serán las siguientes:

## RECOMPENSAS

Tendrán forma de cromos, los mismos que en el mundo de Harry Potter pueden coleccionar los alumnos cada vez que se comen una rana de chocolate. Estos les serán otorgados al superar cada misión.

## RECONOCIMIENTO

Considero que, con el fin de motivar a los alumnos, el reconocimiento es importante. Es por ello que, al final de cada semana, se otorgarán una serie de reconocimientos (mejor compañero, constancia, comportamiento, participación e implicación). Este reconocimiento será entregado por la valoración de todos (alumnos y maestra).

## TRABAJO COOPERATIVO

El saber trabajar en grupo y valorar las aportaciones de todos los compañeros y compañeras es uno de los objetivos principales, es por ello que esta dinámica será una de las más empleadas a lo largo de la gamificación.

# COMPONENTES

## AVATARES

Cada alumno y alumna creará su propio "retrato mágico", dado que es un requisito esencial para pertenecer al mundo mágico. Para ello usaremos el siguiente enlace:

<https://www.wizardingworld.com/portrait-maker>

Este nos permite crear un avatar relacionado con el mundo mágico como el siguiente (el mío):



## BADGES - COLECCIONES

Al superar cada misión de las que se les encomienden, el grupo clase recibirá un badget que se asemejará a los cromos mágicos del mundo de Harry Potter. En clase, en forma de mural, se colocará un álbum mágico en el que los alumnos irán colocando los cromos conseguidos, con el fin de canjearlo por los billetes de tren al finaliza el mes.



# LOGROS

Se plantearán 2 logros en esta gamificación:

- 1 Conseguir un número suficiente de puntos para ser apto para ingresar en la escuela de magia y hechicería de Cabrerros.

En el aula habrá un reloj de arena para cada alumno donde se irá viendo, de forma visual, los puntos acumulados.



- 2 Completar el álbum de cromos para poder intercambiarlo por los billetes de tren.

Pese a que los cromos se consiguen de forma grupal, es necesario haber conseguido un mínimo de puntos para ser admitidos en el centro.



# MISIONES

Como ya he indicado, las misiones deberán ser resueltas por el grupo clase y buscarán demostrar distintas habilidades necesarias para ser un buen mago o bruja:

- 1 Preparar la poción solicitada. No es una poción cualquiera, habrá que usar los contenidos matemáticos trabajados hasta el momento para dar con las cantidades exactas de cada ingrediente.
- 2 Escribir una página del diario "El Profeta": escoger las noticias más relevantes, escribirlas con corrección, escoger las imágenes o fotografías más adecuadas y maquetarla correctamente.
- 3 Ubicar las distintas escuelas mágicas que hay repartidas por todo el mundo según las indicaciones geográficas dadas.
- 4 Preparar el huerto escolar para que, cuando llegue la primavera, se puedan cultivar las plantas necesarias para las pociones.
- 5 Aprender a escribir con pluma y tinta y hacer un título bonito usando la técnica del "lettering".

## EQUIPOS

El grupo para el que está planteada esta gamificación es un grupo muy pequeño, por lo que se constituirá un único equipo para llevar a cabo las misiones planteadas.

Es decir, cada alumno tendrá su propio reloj de puntos y será responsable de lograr llegar al mínimo requerido, pero todos formarán equipo para resolver las misiones y lograr los cromos solicitados.



## RECOMPENSAS

Serán puntos que se otorgarán siguiendo el siguiente criterio:

- Tarea al día: 1 punto
- Buena presentación: 1 punto
- 1 día respetando el turno de palabra: 5 puntos
- 1 semana usando un lenguaje adecuado con los compañeros y en clase: 10 puntos

Además, los reconocimientos semanales que se otorgarán los viernes también añadirán puntos de la siguiente manera:

- Mejor compañero: 2 puntos
- Constancia: 2 puntos
- Comportamiento: 2 puntos
- Participación: 2 puntos
- Implicación: 2 puntos

Estos reconocimientos también son otorgados por los compañeros, así también entra en juego el compañerismo.

Igual que sucede en Hogwarts, hay actos esporádicos que pueden sumar o restar puntos. también se utilizará este sistema en clase.

# HERRAMIENTAS

Como he indicado, los medios tecnológicos de los que disponemos no son los más adecuados, por lo que no se puede estructurar toda la gamificación en torno a las TIC. Por ello, las herramientas principales que vamos a usar van a ser murales elaborados a manos y colgados en la pared de clase.

No obstante, usaremos algunas aplicaciones para realizar actividades concretas ya que, si lo solicitamos al ayuntamiento, podemos usar la sala de ordenadores que tenemos en el aula colindante.

Las herramientas que usaremos serán las siguientes:

## Kahoot!

Lo emplearé para realizar un cuestionario multiopción para ubicar las escuelas de magia.

Lo emplearé para preparar las presentaciones de cada misión para que sean visuales y atractivas.



## flippity

Usaré la opción "random name picker" para hacer subgrupos o parejas en las misiones.

Lo usaré para crear los cromos y los elementos de los murales y los alumnos para diseñar la página del diario.



# DURACIÓN

Esta gamificación se llevará a cabo desde el lunes 9 de enero hasta el martes 31 de enero con la siguiente distribución:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9 Recepción de la carta y explicación de las normas.	10	11 MISIÓN 1	12	13
16	17 MISIÓN 2	18	19 MISIÓN 3	20
23 MISIÓN 4	24	25	26	27 MISIÓN 5
30	31 Cuantificación de puntos y cromos y cambio por el billete.			

# EVALUACIÓN

## APRENDIZAJE

La herramienta principal de evaluación será la observación directa y sistemática de los alumnos.

Los objetivos planteados para mejorar los aspectos relacionados con el día a día del aula serán evaluados cada día:

- Respetar el turno de palabra.
- Llevar las tareas al día.
- Cuidar la presentación de sus trabajos.
- Utilizar un lenguaje oral y escrito correcto y sin faltas.

Además habrá una evaluación final que pretende comprobar el alcance del resto de objetivos:

- Participar en las actividades de forma activa.
- Trabajar de forma colaborativa en la resolución de las misiones.
- Emplear los contenidos trabajados para resolver las misiones.

Los alumnos recibirán constantemente un feedback para que puedan encaminar sus respuestas.

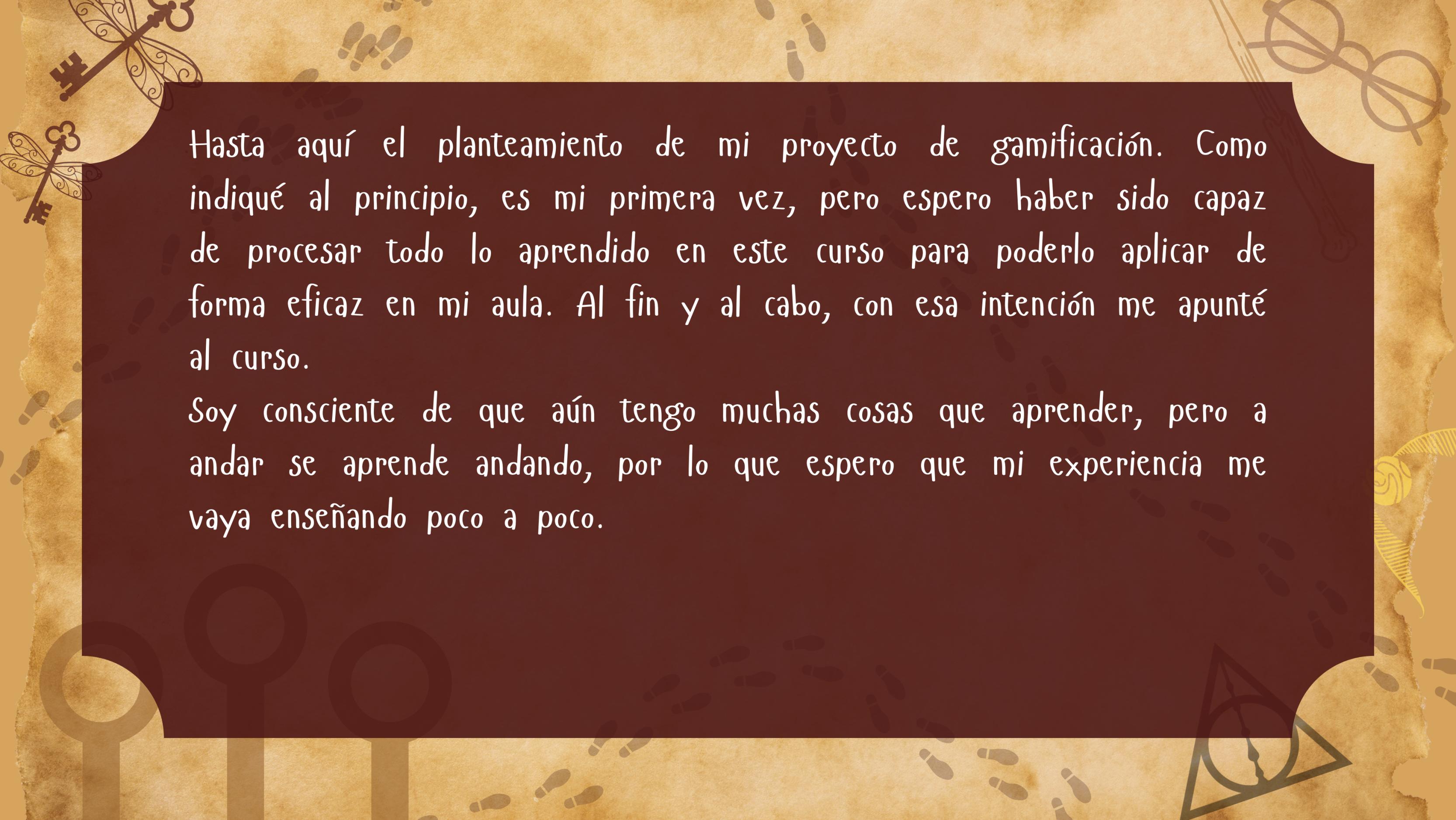
## ENSEÑANZA

Resulta muy importante comprobar si la propuesta aquí expuesta está resultando atractiva y motivadora para los alumnos y si está cumpliendo con las expectativas con las que se planteó.

Además, si los resultados son los deseados se seguirá con esta temática a lo largo de lo que queda de curso: seguirían las misiones como estudiantes de la escuela de magia y hechicería.

Así evaluaré si las actividades:

- Resultan motivadoras para los alumnos y alumnas.
- Responden a sus necesidades.
- Ayudan a mejorar los aspectos para los que fueron planteadas.
- Se ajustan al tiempo establecido.
- Se ajustan a su nivel de competencia.



Hasta aquí el planteamiento de mi proyecto de gamificación. Como indiqué al principio, es mi primera vez, pero espero haber sido capaz de procesar todo lo aprendido en este curso para poderlo aplicar de forma eficaz en mi aula. Al fin y al cabo, con esa intención me apunté al curso.

Soy consciente de que aún tengo muchas cosas que aprender, pero a andar se aprende andando, por lo que espero que mi experiencia me vaya enseñando poco a poco.