

# Proyecto ABP: “El mundo de Harry Potter 2019”.

30 MARZO, 2019 20 COMENTARIOS 11 MIN LEE [PARA PROFES](#)

[HTTP://WWW.DELPUPITREALSESTRELLAS.COM/PROYECTO-ABP-EL-MUNDO-DE-HARRY-POTTER-2019/](http://www.delpupitrealsestrellas.com/proyecto-abp-el-mundo-de-harry-potter-2019/)



# Bienvenida

“El mundo de Harry Potter” es un proyecto interdisciplinar ideado para el 5º curso de **Educación Primaria** y puesto en práctica por primera vez en el [Colegio Juan Comenius](#) durante el curso 2018/2019.



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-SinObraDerivada 4.0 Internacional](#).

El proyecto nació, [como ya expliqué en su día](#), de la necesidad por descubrir la pasión por la lectura en nuestros alumnos, y que descubrieran nuevas formas de entretenerse. Realizamos proyectos de lectura durante todo el curso, normalmente y salvo excepciones, uno por trimestre. Pero este es una excepción. Este proyecto mezcla la magia de los libros de la autora J.K. Rowling con los contenidos académicos del curso actual y de diferentes asignaturas. Meses antes, habíamos realizado proyectos de lectura que involucraban únicamente el área de Lengua Castellana y en los que, sin ninguna intención, habían conseguido que los alumnos leyeran y trabajaran motivándoles con libros interesantes y adaptados a su edad (**Roald Dahl** en varios de sus títulos y “**Veva**” de Carmen Kurtz fueron de gran ayuda). Eran libros que sin duda, contando ideas apasionantes y divertidas, mantenían a los niños leyendo y con ganas de saber el final. Con la intención de seguir fomentando ese placer por la lectura, e incluso ampliándolo, llegamos hasta “*Harry Potter y la piedra filosofal*”.

De la manera más atípica posible, éste ha sido un proyecto que ha ido con el paso del tiempo de menos a más, y que muchas cosas han surgido como fruto de ideas encontradas en internet y de la **participación e ideas de los propios alumnos y sus familias**.

“*El mundo de Harry Potter*” es un proyecto de **gamificación** pensado y creado para reunir las asignaturas de Lengua Castellana, Educación Artística, Matemáticas, Ciencias Naturales e Inglés. Todas ellas se encuadran dentro de la narrativa del mundo mágico de Harry Potter creado por la escritora J.K. Rowling.

En este proyecto empleamos dinámicas de **aprendizaje cooperativo**, **gamificación** y otras mecánicas por puntos en el aula. La misión principal del alumnado a partir del momento de la implantación del proyecto es doble: por una lado, es la de completar las diferentes **misiones** que se le plantean (en forma de tareas en las diferentes asignaturas). Estas misiones les harán subir de nivel y mejorar su prestigio como magos o brujas. Comenzarán en el nivel más básico (siendo Muggles), pero podrán llegar hasta convertirse en profesores de Hogwarts o incluso, el mismísimo Harry Potter. Al

subir de nivel obtendrán **cartas mágicas, que otorgarán mágicas habilidades y premios para el aula.**

Aunque el alumno tenga requisitos completados de otros niveles superiores, no avanzará hasta que complete las misiones del nivel en el que se encuentra. Existen 10 niveles en total a alcanzar. La ceremonia de clausura de Hogwarts marcará el fin del proyecto. El nivel en el que los alumnos finalicen el proyecto el día de finalización será muy importante, ya que será el que determine el 50% de la nota del proyecto. El otro 50% de la nota la determinará la valoración del proyecto de lectura entregado.

# Temporalización

SESIÓN 1: (20 de febrero).

Leer en voz alta Cap. 1: "El niño que sobrevivió".

Leer en casa Cap. 2: "El vidrio que se desvaneció".

SESIÓN 2: (27 de febrero).

Kahoot Cap. 2: "El vidrio que se desvaneció".

Leer en casa Cap. 3: "Las cartas de nadie" + Cap. 4: "El guardián de las llaves".

SESIÓN 3: (6 de marzo).

Kahoot Cap. 3: "Las cartas de nadie" + Cap. 4: "El guardián de las llaves".

Leer en casa Cap. 5: "El callejón Diagon" + Cap. 6: "El viaje desde el andén 9 y 3/4".

Sesión 3: Los alumnos reciben su carta de admisión de Hogwarts por sorpresa.

SESIÓN 4: (13 de marzo).

Kahoot Cap. 5: "El callejón Diagon" + "Cap. 6: El viaje desde el andén 9 y 3/4".

Leer en casa Cap. 7: "El sombrero seleccionador" + Cap. 8: "El profesor de pociones".

SESIÓN 5: (20 de marzo).

Kahoot Cap. 7: "El sombrero seleccionador" + Cap. 8: "El profesor de pociones".

Leer en casa Cap. 9: "El duelo a medianoche".

SESIÓN 6: (27 de marzo).

Kahoot Cap. 9: "El duelo a medianoche".

Leer en casa Cap. 10: "Halloween" + Cap. 11: "Quidditch".

Sesión 5: Se celebra la ceremonia del sombrero seleccionador de Hogwarts

Sesión 6:  
Exposición y concurso de varitas.

● SESIÓN 7: (3 de abril).

Kahoot Cap. 10: "Halloween" + Cap. 11: "Quidditch".

Leer en casa Cap. 12: "El espejo de Oesed" + Cap. 13:  
"Nicolas Flamel".

● SESIÓN 8: (10 de abril).

Kahoot Cap. 12: "El espejo de Oesed" + Cap. 13:

"Nicolas Flamel".

Leer en casa Cap. 14: "Norberto, el ridgeback noruego"  
+ Cap. 15: "El bosque prohibido".

*del pupitre  
a las estrellas*

● SESIÓN 9: (24 de abril).

Kahoot Cap. 14: "Norberto, el ridgeback noruego" +  
Cap. 15: "El bosque prohibido".

Leer en casa Cap. 16: "A través de la trampilla" + Cap.

● 17: "El hombre de dos caras".

SESIÓN 10: (8 de mayo)

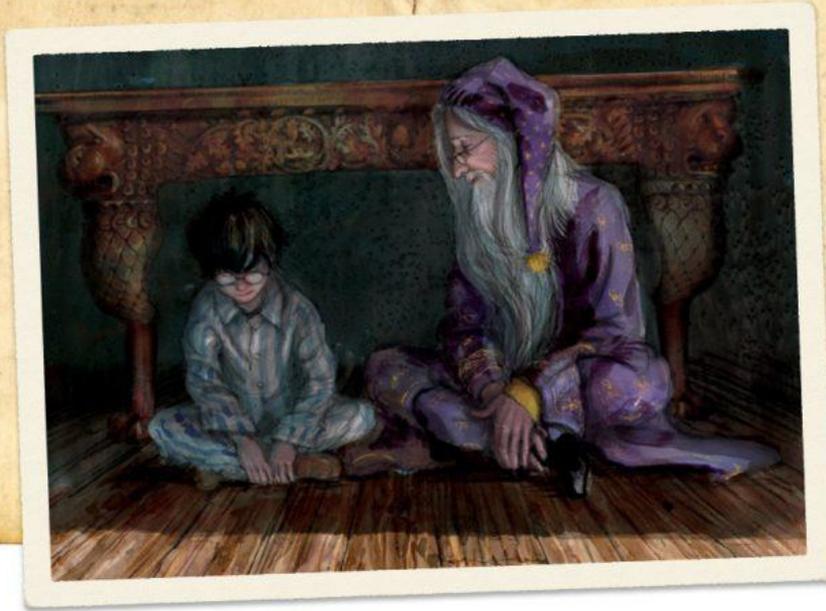
Kahoot Cap. 16: "A través de la trampilla" + Cap. 17: "El hombre de dos caras."

SESIÓN 11: (15 de mayo):

ENTREGA DEL PROYECTO DE LECTURA

SESIÓN 12: (22 de mayo) Ceremonia de clausura de Hogwarts +  
Visionado de "Harry Potter y la cámara secreta".

SESIÓN 13: (23 de mayo) Visionado de "Harry Potter y la cámara  
secreta".



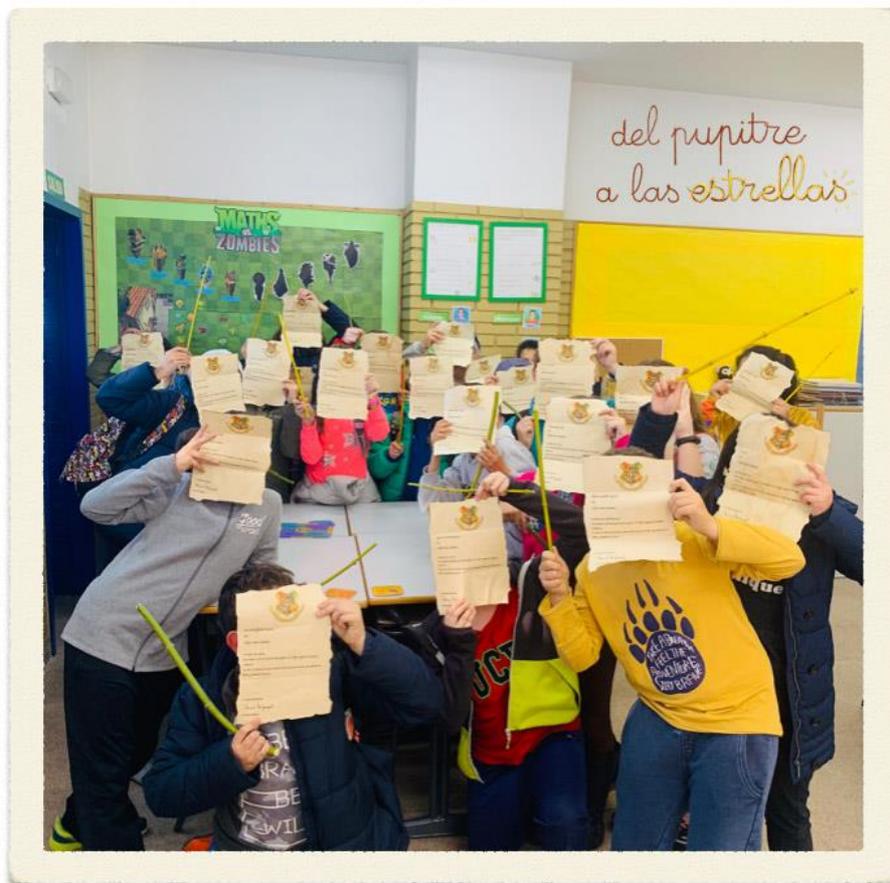
# Eventos

## Carta de admisión a Hogwarts.

Para motivar a los alumnos, y aprovechando que el capítulo leído durante esa semana corresponde al momento en el que Harry recibe su primera carta de admisión a Hogwarts, realizamos para los alumnos unas cartas mojadas con café, con el borde quemado y con el nombre personalizado de cada uno.

La sorpresa es mayúscula, y las caras de ellos hablan por si solas.





## Kahoots semanales.

Cada semana, los alumnos deberán leerse 1 o 2 capítulos del libro. Al llegar a clase esa semana, hacemos un kahoot con preguntas sobre ese capítulo y después visualizamos el fragmento de película que corresponde con esos capítulos leídos por los alumnos. La cantidad de puntos de los kahoots corresponde con los puntos ganados para cada casa.

Los *kahoots* son los siguientes:

KAHOOT CAP. 2

KAHOOT CAP. 3

KAHOOT CAP. 4

KAHOOT CAP. 5

**KAHOOT CAP. 6**

**KAHOOT CAP. 7**

**KAHOOT CAP. 8**

**KAHOOT CAP. 9**

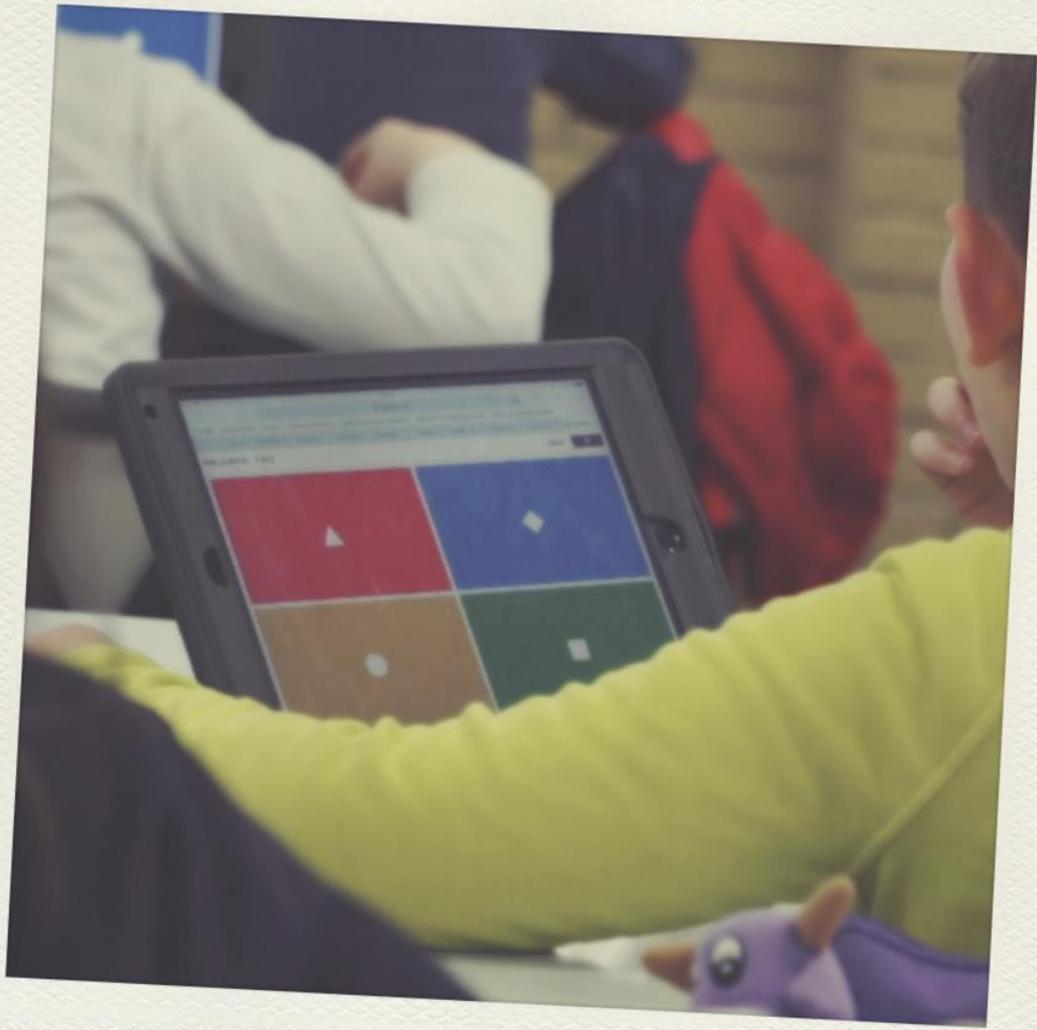
**KAHOOT CAP. 10 Y 11**

**KAHOOT CAP. 12**

**KAHOOT CAP. 13**

**KAHOOT CAP. 14 Y 15**

**KAHOOT CAP. 17**





## **Ceremonia del Sombrero Seleccionador.**

Se prepara una ceremonia en el Salón de actos del centro. Los alumnos y profesores de CF supervisan el proyecto, añaden ideas y elaboran el evento casi en su totalidad.

Los materiales y elementos de la ceremonia son:

1. Velas creadas con rollos de papel y pequeñas bombillas LED.
2. Música de la Banda Sonora Original sonando a la llegada del alumnado.
3. Banderines en los 4 grupos separados de mesas con los escudos de las diferentes casas.
4. Las 4 primeras filas vacías para ser ocupadas por el alumnado de 5º conforme vayan siendo clasificados en casas.



El alumnado de 5º entra en el Gran Comedor con la música de las película sonando.

Se colocan en la parte lateral mientras esperan ser llamados por los profesores para someterse al juicio del sombrero seleccionador.

Clase por clase y alumno por alumno, se sientan en el un taburete donde se coloca al sombrero seleccionador en sus cabezas. El sombrero decide, tras un momento, y nombra en voz alta la nueva casa del alumno. Todos pasarán a sentarse, en orden de selección en la bancada creada para su casa con los alumnos de 6º del año pasado.



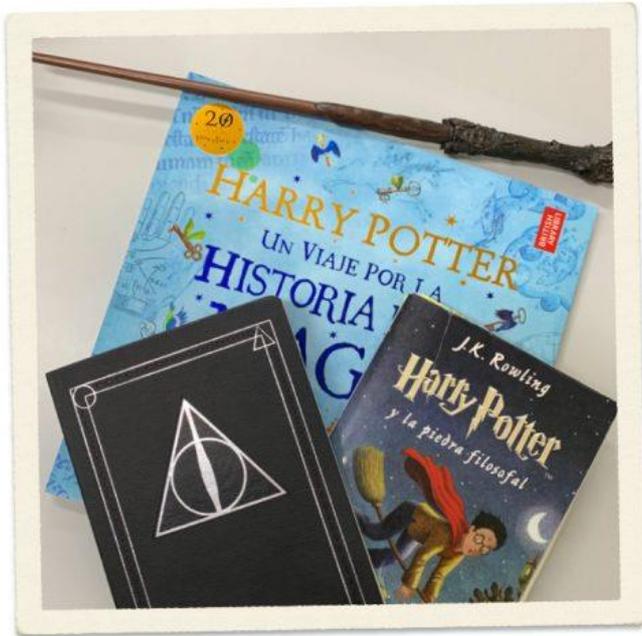
## **Decoración del aula.**

Al finalizar la Ceremonia del Sombrero Seleccionador, decoramos todo el aula ¡para que parezca que estamos en Hogwarts! Para ello colocamos banderas de las 4 casas. Además, los murales de la clase se vuelven con los colores de las casas y en ellos incluimos los nombres de sus componentes. También plastificamos una hoja de cada color para ir cambiando los puntos de las casas conforme vayan subiendo o bajando, actuando así como si de una pequeña pizarra se tratara.





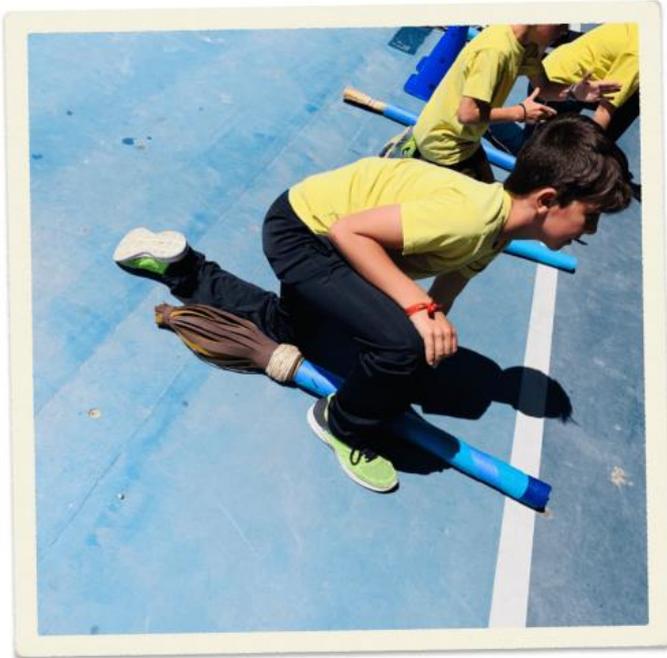
Para crear mucho más ambiente en el aula, los profes tomamos el rol de jefes de las diferentes casas de Hogwarts. **Nos ponemos la capa** correspondiente y algunos accesorios como **varitas** y libros de magia, **bufantas** o corbatas para dar clase.



## Quidditch.

Desde el área de Ed. Física, realizamos una clase práctica para aprender a jugar al Quidditch. Se contacta con uno de los equipos locales de Valencia (Buckbeak Riders), para que vengan y enseñen a nuestros alumnos cómo jugar a este divertido y popular juego del mundo de Hogwarts sobre tierra.

La experiencia es increíble y desde luego encanta a todos los alumnos. Posteriormente, y una vez aprendido el reglamento de juego, se realizan diferentes torneos y ligas para determinar el equipo ganador de Quidditch.



## Ceremonia de Clausura de Hogwarts.

Se prepara una ceremonia en el Salón de actos del centro. Los alumnos y profesores de CF supervisan el proyecto, añaden ideas y elaboran el evento casi en su totalidad.

Los materiales y elementos de la ceremonia son:

1. Velas creadas con rollos de papel y pequeñas bombillas LED.
2. Trofeo de los 3 magos.
3. Música de la Banda Sonora Original sonando a la llegada del alumnado.
4. Banderines en los 4 grupos separados de mesas con los escudos de las diferentes casas.
5. Las 4 primeras filas son ocupadas por el alumnado de 5º.



Trofeo de los 3 magos listo para la Ceremonia.

El alumnado de 5º entra en el Gran Comedor con la música de las película sonando. Se colocan junto con los compañeros de su casa. Los profesores de 5º anuncian a la casa ganadora de cada clase, ganando el trofeo de los 3 magos. Después se proyecta la película "Harry Potter y la cámara secreta".





# Gamificación

El proyecto “El mundo de Harry Potter” se basa en un **sistema gamificado que hace que los alumnos suban de nivel conforme vayan realizando los desafíos**. Estos desafíos están asociados a acciones que el profesorado quiere conseguir de sus alumnos.

La misión principal del alumnado a partir del momento de la implantación del proyecto es **completar las diferentes misiones** que se le plantean (en forma de tareas en las diferentes asignaturas) para subir su nivel de prestigio como magos y brujas. Una vez completadas todas las misiones de un nivel, pasan al siguiente automáticamente. Al hacer esto, automáticamente **ganan una de las 10 cartas** disponibles.



Ejemplo de un nivel y los desafíos que tienen que superar los alumnos para pasar al siguiente.

Aunque el alumno tenga requisitos completados de otros niveles superiores, no avanza hasta que complete las misiones del nivel en el que se encuentra. Existen 10 niveles en total a alcanzar. La ceremonia de clausura de Hogwarts marca el fin del proyecto. El nivel en el que los alumnos finalizan el proyecto el día de finalización es muy importante, ya que es el que determina el 50% de la nota del proyecto. El otro 50% de la nota la determina la valoración del proyecto de lectura entregado.



Ejemplo de algunas cartas del proyecto.

Las recompensas asociadas a cada carta son las siguientes:

**Nivel 1:** Obtén 10 puntos más en un Kahoot que realices.

**Nivel 2:** Pon la canción que tú quieras en clase. Báilala si quieres divertirte con tus compañeros.

**Nivel 3:** Úsala para preguntar al profesor algo que hayas olvidado durante un examen.

**Nivel 4:** Duplica los puntos que reciba tu casa un día.

**Nivel 5:** Utilízala para sumar 0,25 puntos en el trabajo que tú elijas.

**Nivel 6:** Instala la app Hogwarts Adventure.

**Nivel 7:** Úsala para hacer lo que quieras durante una clase de Alternativa. Podrás dar clase de lo que quieras, o proponer algún juego.

**Nivel 8:** Gracias a la recordadora tendrás 1 semana extra para entregar el proyecto de lectura de Harry Potter.

**Nivel 9:** Obtén el juego “El hombre lobo” versión Harry Potter gratuitamente.

**Nivel 10:** Utilízala para sumar 0,25 puntos en el examen que tú elijas.

[DESCARGAR CARTAS GAMIFICACIÓN EDITABLES](#)

# Proyecto de lectura

El producto final de este proyecto será la entrega de un proyecto de lectura pautado que incluirá actividades directamente relacionadas con Lengua, Plástica y otras asignaturas. Este proyecto se compone por 12 actividades que los alumnos deberán presentar como si de un portfolio se tratara al acabar el proyecto. Estas actividades son ideales para trabajar la creatividad, imaginación y expresión escrita de los alumnos.

[DESCARGAR PROYECTO EL MUNDO DE HARRY POTTER](#)

[DESCARGAR MATERIALES PROYECTO](#)

## **Aprendizaje cooperativo.**

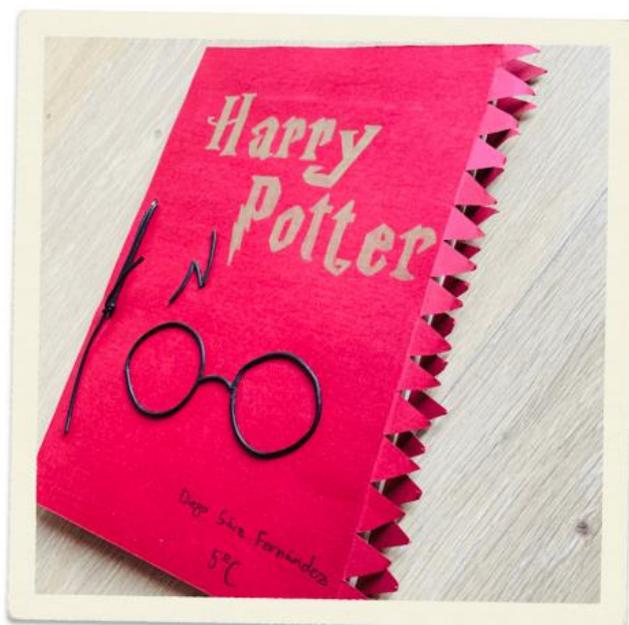
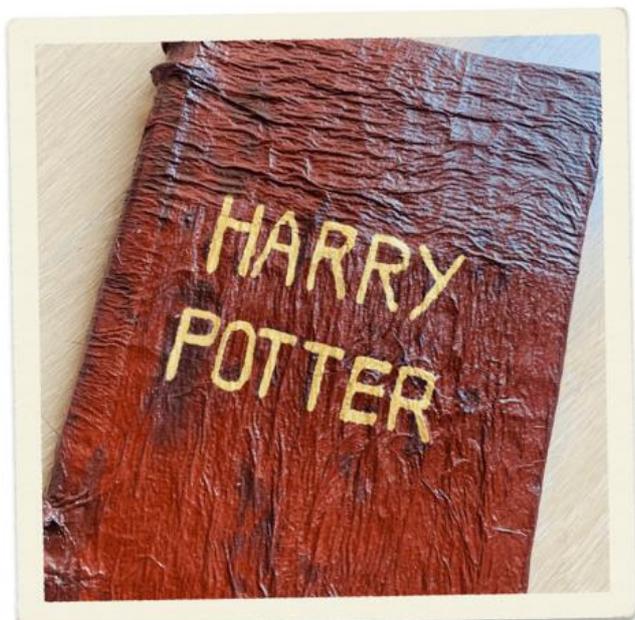
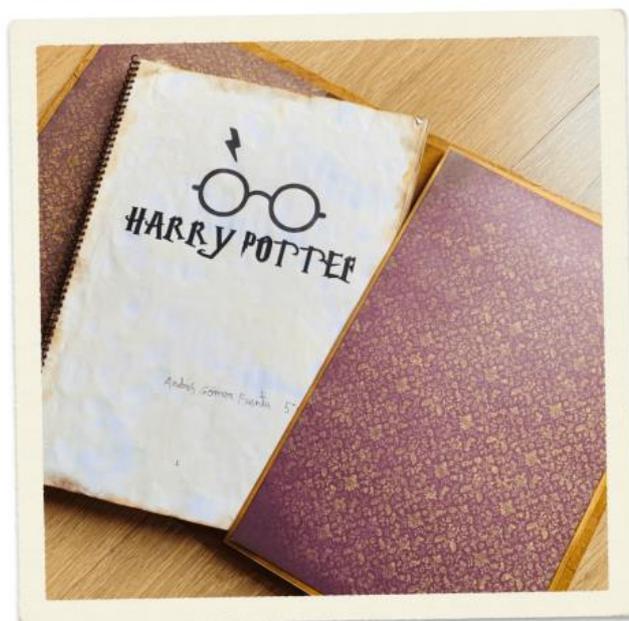
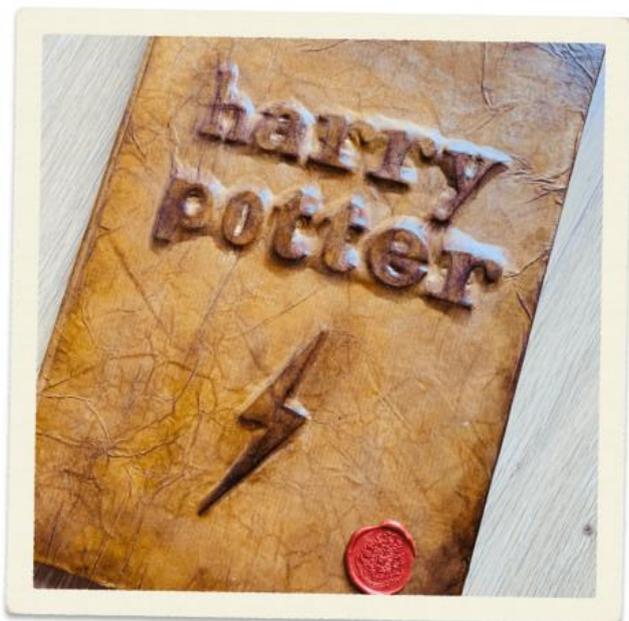
Asignamos a cada alumno un rol en el grupo con unas funciones muy específicas. Todas ellas relacionadas íntimamente con el modelo de aprendizaje cooperativo Kagan.

A pasar de 4 a 6 miembros por grupo, se repiten los roles más importantes: coordinador y secretario.



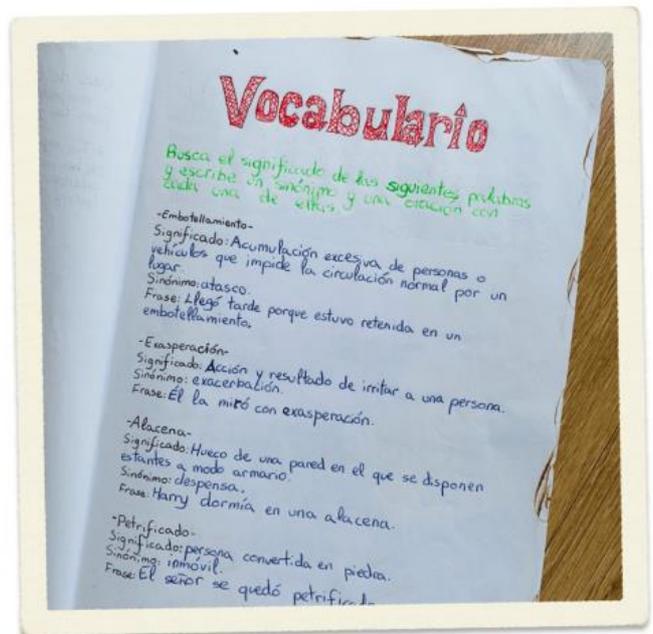
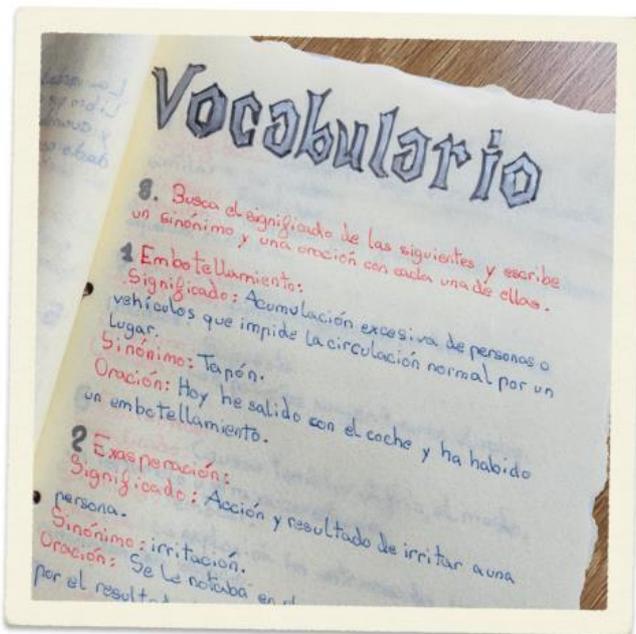
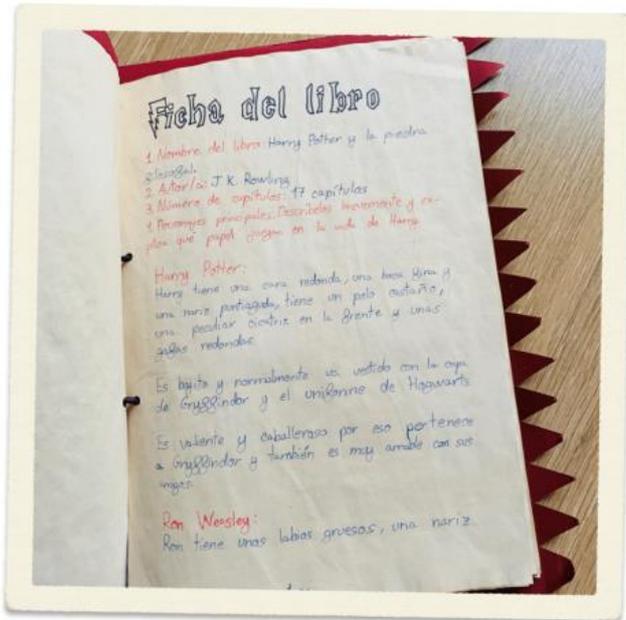
## Portadas y presentaciones.

Esta es una recopilación de las mejores portadas.



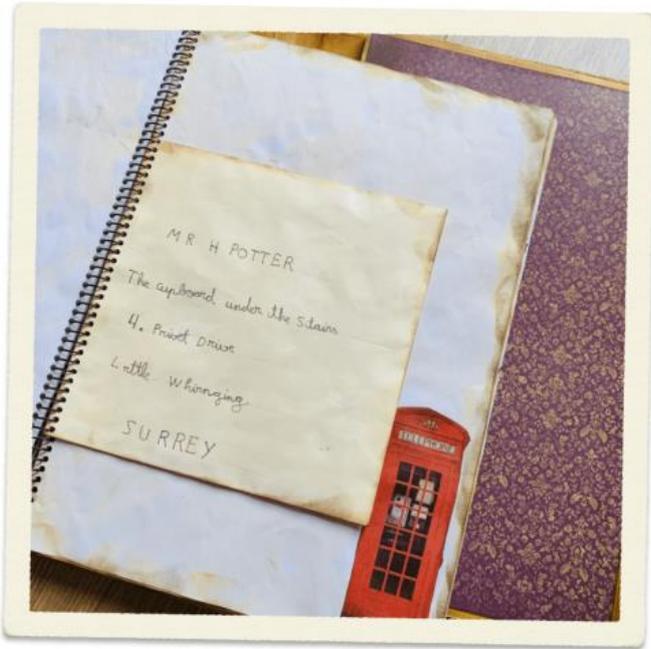
## Ficha del libro y vocabulario.

Siempre en nuestros proyectos incluimos una parte de fichaje del libro: autor, impresiones antes y después de leer el libro, personajes principales (donde practicamos la descripción); y una parte de vocabulario con nuevas palabras que hemos aprendido con la lectura.



## Carta Material para Hogwarts.

En un folio en blanco, los alumnos escriben la carta del material que necesita Harry Potter para ir a Hogwarts. Importante es decorarla como si la escribiera el mismísimo Dumbledore, el director de la escuela de magia y hechicería. Cuando esté terminada deberá parecer la auténtica carta que recibió Harry Potter su primer año.

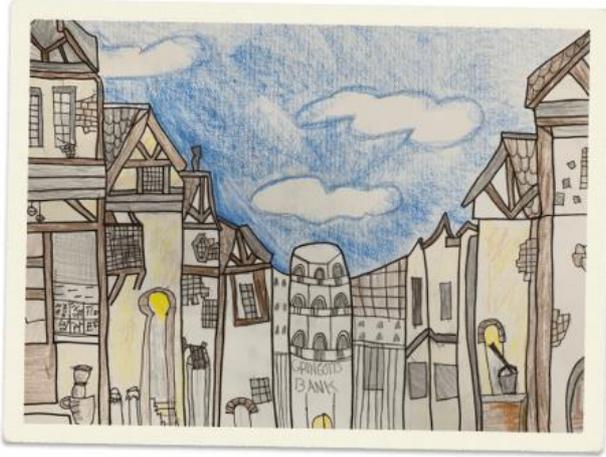


## Callejón Diagón y Castillo de Hogwarts.

Los alumnos realizan, tomando como referencia un punto de fuga, una lámina del propio Callejón Diagon. Realizan la lámina por pasos, realizando primero el punto central y las líneas desde la que se tomará la perspectiva.

Otra lámina es la de dibujar a mano alzada el castillo de Hogwarts, tomando como referencia algunos de internet. Se les muestran diferentes opciones y los alumnos eligen cuál quieren hacer.





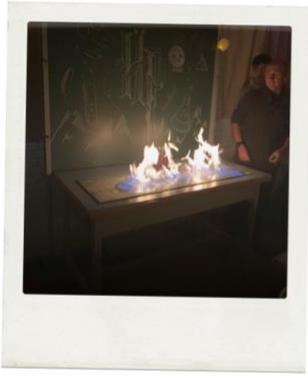
## Clase de pociones.

Los alumnos acuden un día, **por sorpresa**, al laboratorio de química. Allí, el profesor junto a sus alumnos han preparado un pequeño taller como si la de la propia clase del profesor Snape se tratara.

Los **alumnos de 4º de ESO de la rama de Ciencias** preparan una alucinante masterclass en el laboratorio del centro para que los alumnos de Hogwarts puedan **realizar sus propias pociones**. Con ingredientes de todo tipo realizan una pócima que guardan en un frasco de cristal traído de casa. Cada pócima asemeja sus colores con los de su casa.

La ambientación es imprescindible y los alumnos de Secundaria junto a su profesor ¡consiguen una **ambientación** de cine!





Después, con ayuda de sus tutores, los alumnos elaboran una **etiqueta** para su pócima secreta siguiendo unas sencillas instrucciones previamente explicadas. Las etiquetas se imprimen y se pegan en el frasco de cristal. Juntas todas ellas, pasan a decorar la clase encima de los armarios o de las mesas de los alumnos, añaden **creatividad** y **originalidad** al conjunto decorativo del aula.



Al acabar cada uno su etiqueta, la pegan en el frasco de su pócima. El resultado es muy vistoso para el aula como podéis comprobar:

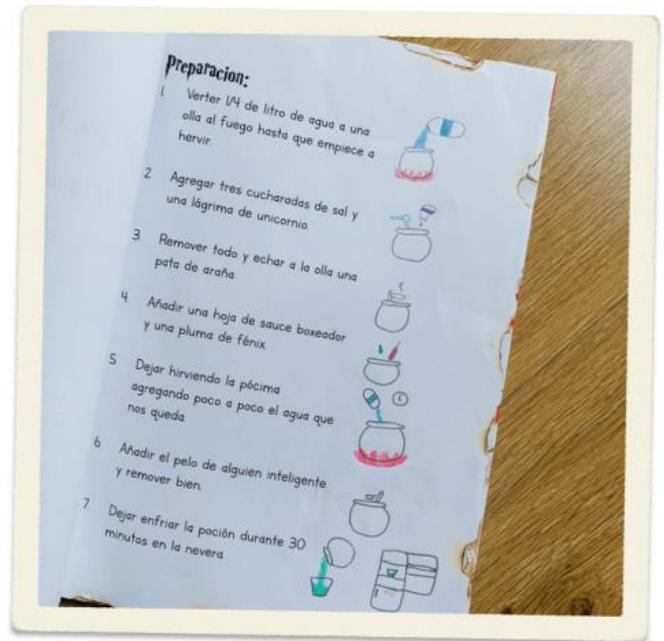
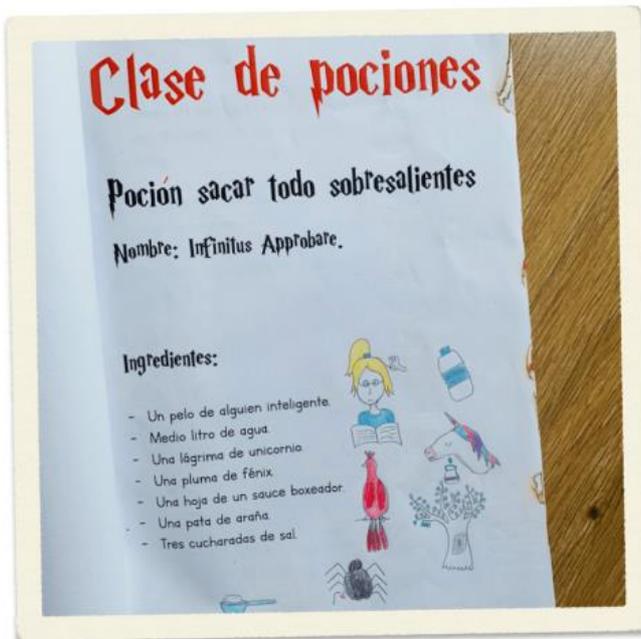
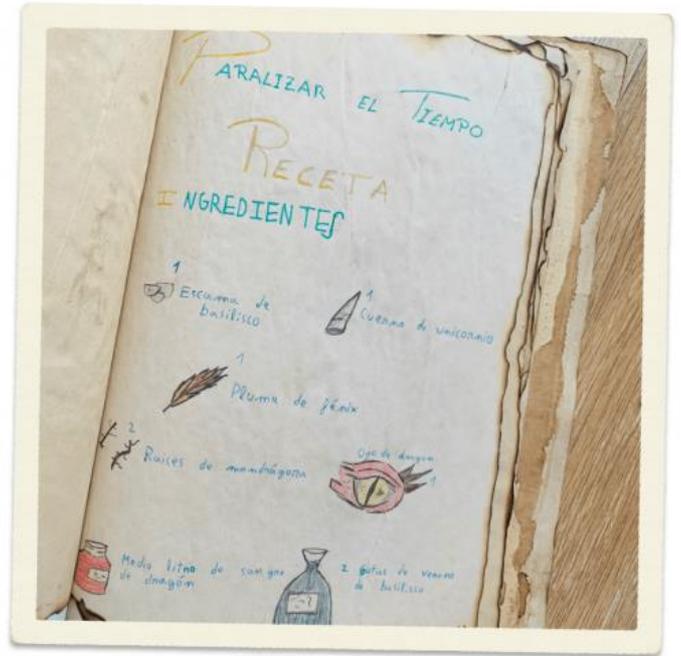


## Receta de una pócima.

Los alumnos, imaginando que son el profesor Snape, escriben en un folio los ingredientes y la preparación necesarios para realizar una receta secreta que permita sacar todo sobresalientes en sus notas. Se inventan el nombre, los ingredientes y la preparación. Cuanto más original y graciosa, ¡mucho mejor! Siempre viene bien un toque de humor.

Pueden decorarla en un folio como si de un pergamino se tratara. ¡La originalidad se premia de manera muy positiva en este proyecto!





## Campo de Quidditch.

Se realiza en un folio en blanco un dibujo que abarque todo el papel, y que represente el campo de Hogwarts donde se juega a Quidditch. Después, se dibujan a los jugadores del equipo de Gryffindor y Slytherin. Algunos de ellos aparecen en el capítulo 11 de Harry Potter y la piedra filosofal. Es muy importante incluirlos.

El método de elaboración del campo de Quidditch es totalmente libre, y las creaciones terminan siendo muy distintas y originales.



**Hedwig, la lechuza blanca.**

Hagrid le regala a Harry durante una parte del libro “La piedra filosofal” a la lechuza Hedwig por su 11º cumpleaños. Los alumnos, como los que asisten a Hogwarts, deben llevar una lechuza para sus clases, por lo que deben fabricar una de ellas de la manera que ellos elijan.

Se les envía un dossier con varios ejemplos para que cojan ideas, pero el diseño y elaboración es 100% libre. Cuando das libertad creativa sobre estas actividades, los resultados suelen ser sorprendentes y extraordinarios.



## Taller de varitas. Exposición y concurso.

Cada mago o bruja tiene su propia varita. Los alumnos necesitan una para empezar la aventura: la pueden comprar en la tienda de Olivanders en el Callejón Diagon, pero es un tanto complicada de encontrar, por lo que deberán construirla como si del creador de varitas se tratara.

Pueden escoger el tipo de madera y el núcleo del que su varita está hecha. Algo muy importante a recordar es que cada varita es única, y ninguna va a ser peor que otra. Deben utilizar su imaginación y trabajarla todo lo que quieran. Los profesores les echaremos una mano con ideas en vídeos y en imágenes.

Cuando todos los alumnos tienen su varita terminada, realizamos una exposición de las mismas en el centro. Los profesores que acuden a verlas deben votar la que más le gusten en varias categorías. Las ganadoras serán las que más votos obtengan, y sus representantes ganarán puntos para su casa. Las categorías son:

- La más original.
- La más colorida.
- La que utiliza más materiales reciclados.



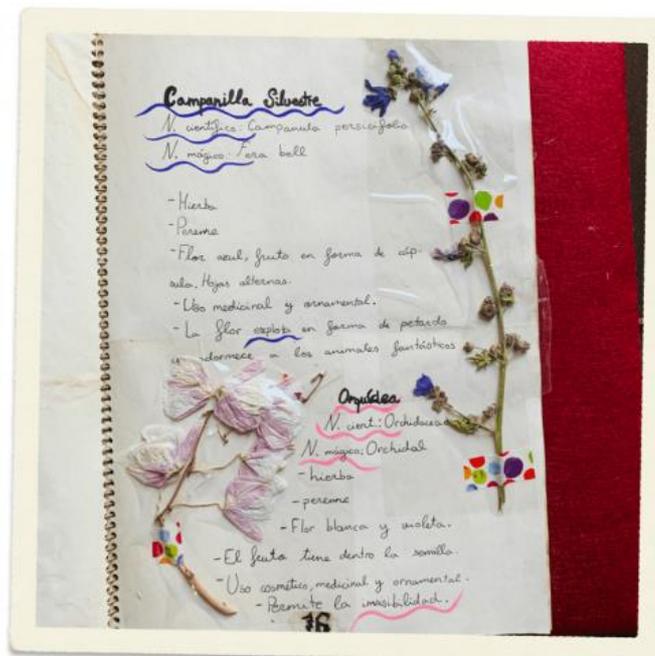
# Realizamos un herbario.

Con la ayuda de la profesora de herbología, los alumnos recogen hojas de diferentes tipos y elaboran una hoja de un herbario indicando las siguientes características:

- Si es hoja caduca u hoja perenne.
- Tipo de reproducción.
- Especificando las propiedades mágicas que podría tener esa planta en el mundo de Harry Potter.

Se ayudan de algunos modelos que se les presentan como lo siguientes:



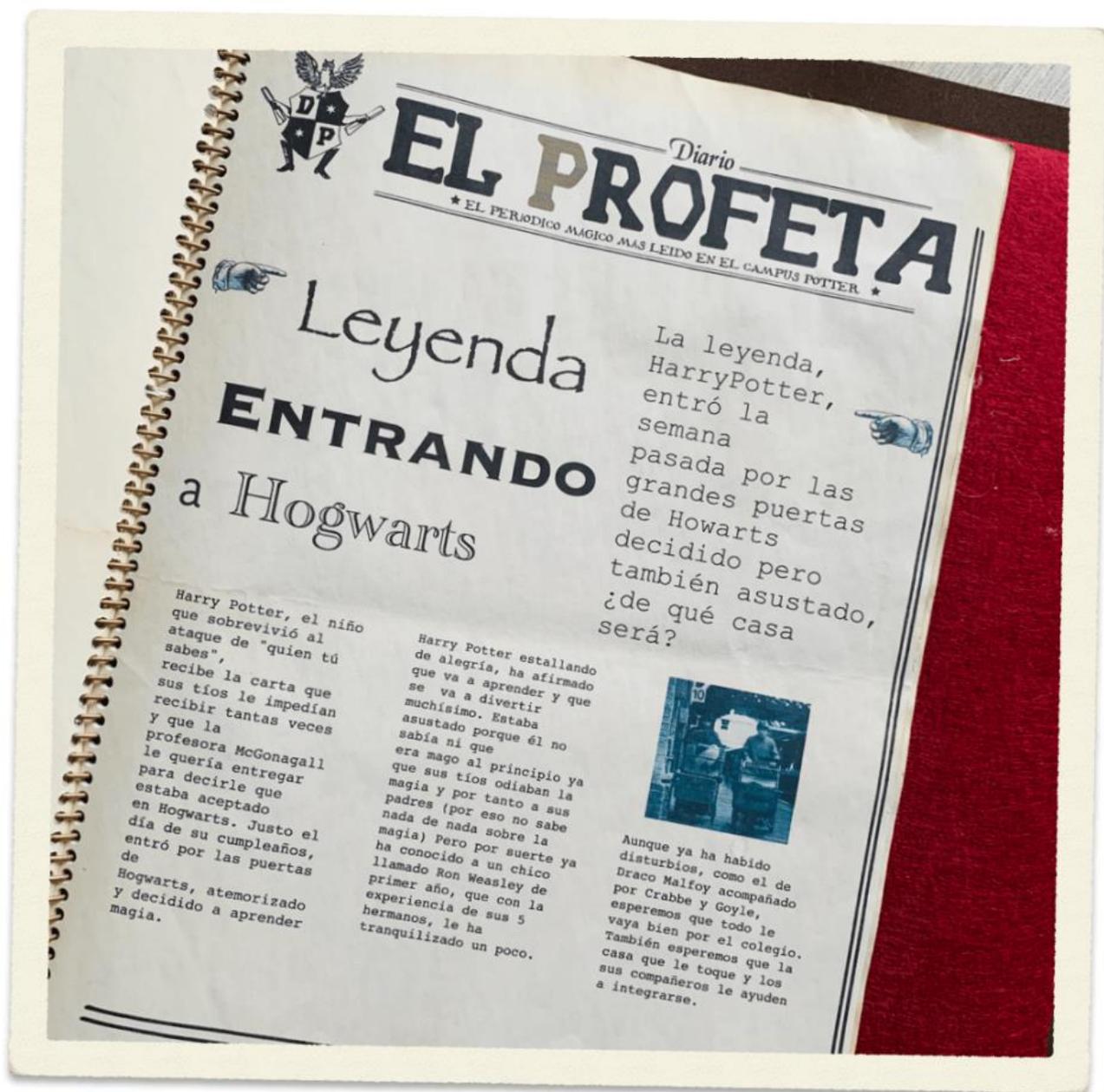


## El profeta de Comenius.

Al igual que hacemos con la noticia para la revista de Scotland, durante una de las sesiones de Lengua, los alumnos aprenden a realizar un artículo de opinión. Después, elaboran el suyo propio siguiendo el

estilo del periódico "El Profeta" del mundo de Harry Potter, donde los artículos son muy sensacionalistas. Se les anima a inventarse nuevas historias involucrando a sus compañeros.

Se encuaderna al juntarse todos los artículos para crear el periódico "El profeta de Comenius".

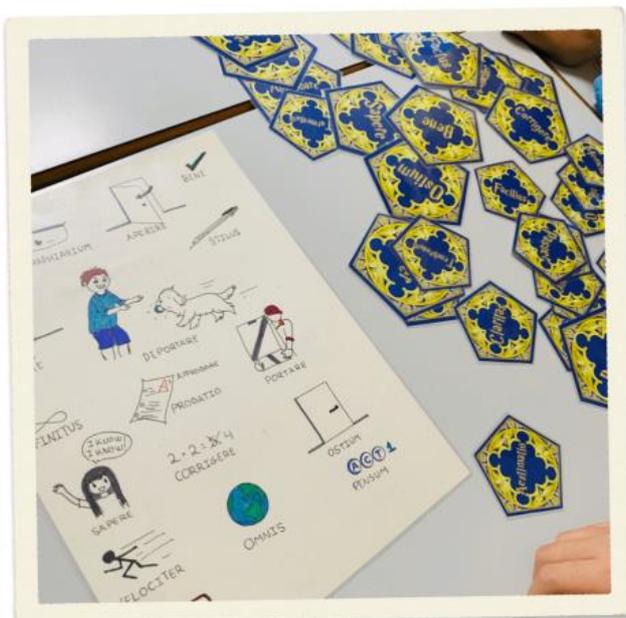


**El libro de criaturas mágicas.**

Los alumnos crear desde el área de plástica el diseño desde cero de su propia criatura mágica. Pueden utilizar elementos del mundo de magia de Harry Potter pero debe ser un animal totalmente nuevo. Después, juntamos todos y creamos un libro de nuevas criaturas mágicas creadas siempre por ellos.

## **Taller de traducción de hechizos.**

En algún momento de esta aventura, antiguos alumnos de Hogwarts acuden a clase con una misión: ayudar a los alumnos de 1er año a traducir algunos de los nombres de los hechizos del libro al castellano.



Después de esta clase magistral, los alumnos elaboran un póster con algunos de los hechizos traducidos, su movimiento de varita e inventan uno nuevo con el nombre en latín y en castellano. Con ellos realizamos un libro de hechizos nuevos que recogerá el movimiento de la varita que tienen que realizar, el nombre en latín, su traducción al castellano y una breve descripción de la función y utilidad de ese hechizo.

