

El Muggle en Hogwarts Genial.ly

Descripción de la idea

Este juego de escape fue creado en Genial.ly, una plataforma que permite a cualquiera crear presentaciones interactivas, infografías, cuestionarios y otros contenidos. Lo hizo un profesor para su clase de inglés y se construyó en torno al universo de Harry Potter.

El juego comienza con una narración: El jugador es un muggle que necesita prepararse para su año en Hogwarts. Hará clic en diferentes elementos para acceder a un mensaje, una pista, un objeto, etc. Al colocar el ratón sobre un elemento, a veces aparece una descripción o una pista. El juego ofrece a los jugadores una experiencia como muggles que van a la casa de Ron, luego a Gringotts donde deben responder a un cuestionario para acceder a su dinero. A continuación, van al Callejón Diagon y se compran material escolar como una mochila, una varita, una escoba, una lechuza, libros, etc.

Los acertijos de cada tienda requieren cierto nivel de conocimiento previo sobre Harry Potter en inglés y los errores enviarán a los jugadores de vuelta al Callejón Diagon. La tarea final requiere que el jugador responda a un cuestionario basado en todas las pistas que ha encontrado. Si se equivocan, un dementor les borra la memoria y vuelven al principio del juego. Si ganan, obtienen un billete de tren a Hogwarts.

Los diálogos son útiles para aprender el vocabulario y las frases más comunes para ir de compras, pero son un poco rápidos para desaparecer y pueden ser un poco difíciles de leer. El uso de los personajes hace que el juego sea animado y el autor mantuvo su escenario coherente con el universo de Harry Potter.

¿Por qué es interesante para el aprendizaje de idiomas?

Escenario y ambiente

Basar un juego en un libro o película que todos los alumnos hayan visto en la lengua meta puede ser muy eficaz y ayudar a crear el escenario y la atmósfera del juego. La mayoría de



El Muggle en Hogwarts Genial.ly

los enigmas de este juego no estaban orientados a la lengua, sino más bien al universo de Harry Potter.

Adaptación a los objetivos pedagógicos

Los enigmas dependerán de los objetivos del profesor. Si quieren que el juego sea una prueba de comprensión lectora o auditiva de un capítulo del libro o de un extracto de la película, puede contener preguntas específicas sobre la historia, más que sobre gramática o vocabulario. Si el objetivo está más orientado a la gramática, podrían, por ejemplo, ir a la tienda de pociones y comprar algunos ingredientes necesarios para crear el presente simple, como: rutina, hábitos, verdades generales y repeticiones.

Aprendizaje a distancia e inmersión

Como genial.ly permite crear cierto nivel de animación, puede hacer que la experiencia sea muy agradable. Por lo tanto, utilizarlo para la enseñanza a distancia es una forma estupenda de mantener a los alumnos comprometidos y motivados. Añadir una música de fondo opcional y aspectos de narración también aumentará la inmersión.

Referencia completa

(use las reglas de referencia de Harvard, instrucciones en

<https://www.mendeley.com/guides/harvard-citation-guide>)

Quesne, C. (2019). The Muggle at Hogwarts (juego desarrollado po Gerald Pearce). [online] Escape n' Games. Disponible en: <https://www.cquesne-escapegame.com/the-muggle-at-hogwarts> [Accedido el 24 de febrero de 2021].

