

Harry Potter como recurso educativo para futuros maestros

Propuesta desde la Didáctica de las Ciencias Sociales y la Didáctica de la Expresión Corporal

David Caballero Mariscal

davidcaballero@ugr.es

Manuel Herrador Colmenero

mhc@ugr.es

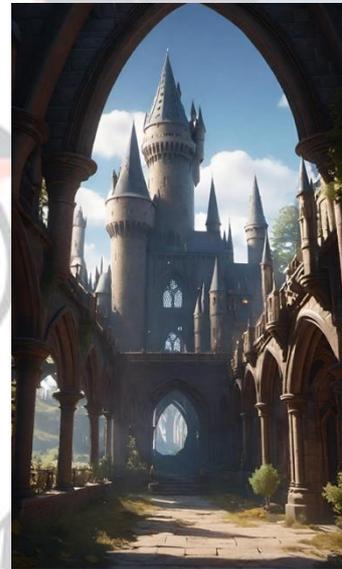
Presentación

La saga literaria de *Harry Potter* y su equivalente cinematográfica se ha convertido en un referente a nivel social. En poco más de dos décadas han pasado a ser parte inherente del imaginario colectivo. Amplios sectores sociales y un rango significativo de generaciones se han visto influidos por el universo mágico de Potter, si bien la denominada *generación millennial* se ha constituido en el punto de referencia tanto de los libros como de las películas que, de forma originaria, sirvieron de punto de partida para la difusión de este mundo caracterizado por la magia, las referencias sociales, culturales e histórica, así como los valores más relevantes para el propio ser humano.

A partir de estos dos elementos, la influencia de los personajes, elementos ambientales, hilo narrativo, así como los espacios se han proyectado en videojuegos, lugares reales de peregrinación y referencias en distintos aspectos de la cotidianidad. A pesar de que los primeros volúmenes de esta saga se publicaron hace más de dos décadas; y que la trama narrativa se cerró poco más de una década después, el mágico mundo creado por J. K. Rowling continúa vivo en la actualidad y despierta el interés de niños y mayores.

La genialidad de la autora queda manifiesta en la cantidad de elementos narrativos que es capaz de hilar de forma conjunta y paralela a la trama central. Del mismo modo, los personajes y muchas de las leyendas y personajes muestran una lectura de aspectos históricos, mitológicos ya existentes. Este hecho no le resta originalidad. Es más, una de las grandes hazañas de la autora consiste en simplificar elementos de la mitología, el pensamiento, la filosofía y la tradición popular para hacerlos atractivos y legibles al público popular. Del mismo modo, los valores que trasmite Rowling llegan al gran público por constituirse en aspectos esenciales a la propia condición humana. De tal manera, puede decirse que *Harry Potter* es un instrumento para trabajar aspectos relacionados con los valores humanos, la diversidad, la reflexión sobre las cuestiones fundamentales de la vida y la propia creatividad.

Esta propuesta pretende presentar aspectos sobre los que *Harry Potter* nos puede ayudar a reflexionar y de los que aprender, desde las áreas de Didáctica de las Ciencias Sociales y la Expresión Corporal. Se parte de la experiencia que, durante cinco cursos académicos se ha llevado a cabo con el estudiantado del Grado de Maestro de



Educación Primaria para mostrar cómo, de manera interdisciplinar, se pueden llevar a término actividades y prácticas desde las que aprender de forma amena y motivadora.

1. Punto de partida

Podríamos partir de la siguiente pregunta: ¿Qué pasa con *Harry Potter*? Sin duda, se puede hablar de Potter como parte del imaginario social actual. Podemos tener mayor o menor afinidad hacia el mágico mundo que rodea a Hogwarts y sus personajes. Habremos tenido más o menos contacto con la literatura y las películas que surgieron a partir del éxito literario que tuvo J. K. Rowling de forma casi inesperada. Pero, de lo que no cabe duda es de que hay un conocimiento de parte de los personajes, aventuras y aspectos básicos que componen este mundo fantástico. A partir de este hecho, cabría otra cuestión:

¿Por qué tiene tanta repercusión y éxito en un momento en el que muchos universos mágicos han sido creados de manera casi simultánea?

Si miramos hacia atrás, los niños de principios de este milenio volvieron a interesarse por la lectura debido a la afición a la saga de este mundo mágico. En este sentido, cada una de las entregas cinematográficas se constituyó rápidamente en un éxito garantizado. Por ello, se puede afirmar que la repercusión fue mayor de lo esperado, hasta tener propios juegos y videojuegos, inimaginables cantidades de productos de *merchandising*, espacios en parques temáticos, lugares que visitar en Londres y en Escocia..., dando respuesta a las inquietudes de los millones de seguidores de la saga. En pocas palabras: *Harry Potter* se incrustó en la cultura de los *millenials* y de la generación posterior. Pero, ¿por qué? Podemos hablar de múltiples causas que podrían sintetizarse de manera sencilla:



1. La motivación por lo mágico está presente en el ser humano desde la noche de los tiempos. No cabe duda de que, en las etapas de la infancia, esa tendencia es aún mayor y arranca un verdadero interés. Lo mágico despierta en estupor, pero también la fascinación y, por ende, la motivación. *Harry Potter* y su mundo se caracterizan por la inserción de lo mágico en la cotidianidad. Es decir, hay una convivencia entre dos mundos, uno mágico y otro ordinario. Esa cohabitación de mundos es natural, lo que conlleva que el paso de uno a otro espacio se produzca de manera sencilla y con una pequeña ruptura de nivel que se da mediante elementos cotidianos (el pilar de una estación de tren, un muro en la pared de un patio trasero de un bar, una cabina telefónica o una bota en medio de una pradera).
2. A lo largo de la historia de la humanidad, la fascinación por lo mágico se ha incrementado en tiempos de crisis. Esto ha conllevado que el cambio de milenio fuera un momento propicio para que una historia de fascinación, pero con rasgos de la vida real, entrara con facilidad en el imaginario colectivo.
3. *Harry Potter* contiene muchos elementos que hacen referencia a la historia, a la cultura y a referentes determinados, todo presentado mediante una iconografía atractiva e impactante. Esto también es un factor que desencadena el interés y promueve la atracción hacia la saga.

4. Además, los tópicos y valores que contiene la historia favorecen una identificación de cualquier persona que se acerque a la lectura o a las películas porque es fácil identificarse con éstos. Aparecen valores importantes que suponen la base de la misma esencia personal y de las relaciones sociales. Del mismo modo, se da una continua búsqueda de la identidad y el encuentro con la felicidad en los pequeños detalles.

2. El encuentro con la historia

La saga de *Harry Potter* sirve, sin duda alguna, para aprender historia, en muchos de sus aspectos.

Gracias a diversos elementos descriptivos, narrativos y escénicos, podemos aprender de las distintas etapas de la historia, desde la Antigüedad, por medio del mundo clásico grecolatino; pasando por la Edad Media, en muchas creencias, tradiciones o de las mismas estancias de Hogwarts; la Edad Moderna, que inspira parte del sistema educativo en el que se fundamenta la enseñanza y metodologías de la Escuela de Magia y Hechicería; y la Edad Contemporánea, que se refleja en el mundo *muggle* (como define la saga a las personas no mágicas), la misma infancia primera de Harry y los objetos no mágicos que llaman la atención de algunos magos, como el señor Weasley.

Si consideramos esta cuestión con más detalle, muchos elementos pueden ayudarnos a comprender y asimilar las etapas históricas con detalle.

Hay algunas formas en las que la Edad Antigua se refleja en el universo de *Harry Potter*:

- a. **Mitología y leyendas:** La saga hace referencia a numerosas criaturas mágicas que tienen sus raíces en la mitología antigua, como los dragones, los unicornios o las sirenas. Estas criaturas evocan las historias y mitos que se originaron en la Edad Antigua y que han perdurado a lo largo de los siglos. Además, se mencionan personajes legendarios como el rey Arturo y los Caballeros de la Tabla Redonda, que son figuras de la mitología artúrica, un tema común en la literatura antigua. Los mismos personajes centrales se inspiran en la mitología clásica. Baste mencionar el Cancerbero, la Sibila o el mismo personaje de Minerva McGonagall. De igual forma, la búsqueda de la piedra filosofal tema central del primero de los libros, se inspira en el preciado objeto capaz de transformar en plata u oro los metales y que ha sido una recurrencia tanto en la Antigüedad como en la Edad Media.
- b. **Artefactos antiguos.** En la saga, se hace referencia a artefactos mágicos antiguos que tienen una conexión con la historia y la mitología del mundo mágico, como por ejemplo la varita de saúco, la piedra filosofal o la espada de Godric Gryffindor. Estos objetos mágicos pueden ser vistos como reliquias de una época pasada, que evocan la idea de tesoros antiguos y artefactos históricos (como el Santo Grial) que han capturado la imaginación de la humanidad a lo largo de la historia.
- c. **Hechicería y brujería en la antigüedad.** Aunque la saga se centra en una sociedad mágica contemporánea, se sugiere que la magia ha existido desde tiempos antiguos. Se mencionan antiguas civilizaciones mágicas, como los egipcios y los griegos, que practicaban la hechicería y la brujería. Estas referencias pueden evocar la idea de que la magia ha sido una parte intrínseca de la historia. Al mismo tiempo, ha estado presente en todas las culturas y civilizaciones de manera natural. De

- hecho, parte de los acontecimientos, elementos culturales y personajes de la historia universal se explican por la presencia e influjo de la magia.
- d. **Filosofía y sabiduría antigua.** A lo largo de la saga, se exploran temas de ética, destino y libre albedrío que han sido debatidos por filósofos antiguos como Platón, Aristóteles y Sócrates. Estas reflexiones filosóficas pueden ser consideradas como un eco de las ideas y enseñanzas de la antigüedad, que siguen siendo relevantes en el mundo mágico de *Harry Potter*.

Por tanto, aunque la saga de Harry Potter está ambientada en el mundo contemporáneo, contiene elementos que evocan la Edad Antigua a través de referencias históricas, mitológicas y filosóficas. Estos elementos añaden profundidad y complejidad al universo mágico creado por J.K. Rowling, permitiendo a los lectores explorar conexiones entre el mundo de la magia y la historia antigua.

Del mismo modo, esta saga también constituye una referencia para sumergirnos en el mundo histórico de la Edad Media y aprender de éste.

- a. **Arquitectura y ambientación general.** Esta característica central, encuentra un espacio privilegiado: Hogwarts, la escuela de magia y hechicería donde se desarrolla gran parte de la trama. El principal escenario de la historia está diseñado con una arquitectura que evoca los castillos medievales. Sus torres, murallas, localización geográfica y pasadizos secretos remiten a la sensación de estar inmerso en un mundo medieval. Además, el entorno natural que rodea a Hogwarts, como el *Bosque Prohibido*, refleja la idea de lo salvaje y misterioso, que era común en la percepción de la naturaleza durante la Edad Media.



- b. **La estratificación social.** Al igual que sucedió en la Edad Media con las diferentes clases sociales, la sociedad mágica en *Harry Potter* está estratificada en diferentes niveles. Las familias de sangre pura se consideran superiores a las familias de sangre mestiza (formadas por personas del mundo mágico y *muggles*) o a las familias *muggle*, lo que refleja la noción de nobleza y linajes de la sociedad medieval. Este sistema de jerarquía social también se refleja en la estructura de poder en el Ministerio de Magia. Es una verdadera paráfrasis de la condición de alta, media y baja nobleza de la historia medieval. La masa de servidumbre que está, según la concepción de los magos más dogmáticos, por debajo de éstos, es, de igual modo, un reflejo del tercer estado. Del mismo modo, la ruptura de este orden preestablecido se constituye en una de las misiones que tanto *Harry Potter* como sus amigos tratan de llevar a término. Se trata, por tanto, de una subversión que tiene lugar a finales de la Edad Media y que se constituye en uno de los puntos de reflexión que se pueden tomar como referencia para el aprendizaje de la jerarquía social.
- c. **Magia y misterio:** Durante la Edad Media, la magia y lo sobrenatural eran parte integral de la vida cotidiana para muchas personas. En el universo de *Harry Potter*, la magia es una fuerza poderosa que permea todos los aspectos de la sociedad mágica. Además, la saga está llena de misterios y leyendas que recuerdan a las historias fantásticas y cuentos de hadas populares durante la Edad Media, como por ejemplo, al alquimia. Además, dos de las publicaciones que surgen a raíz de la saga, esto es, *Criaturas Mágicas y dónde encontrarlas* y *El quiddich a través de los tiempos* referencian la historia de la magia y el papel que ésta ha tenido en determinados momentos, como

la persecución por parte de la Inquisición y la visión que la sociedad tenía de los hechos que eran considerados sobrenaturales en el medievo.

- d. **Alquimia y ocultismo.** En relación con la idea anterior debemos mencionar el papel de la alquimia y el ocultismo en la sociedad medieval. La alquimia, una disciplina que buscaba transformar la materia y alcanzar la perfección espiritual, fue destacada durante la Edad Media. En *Harry Potter*, se menciona en varias ocasiones, como en la búsqueda de la piedra filosofal, que concede la inmortalidad. Además, se exploran conceptos relacionados con la astrología, la adivinación y otras prácticas ocultas que eran comunes durante ese período.

También hay alusiones a la Edad Moderna y Contemporánea. Si los artefactos mágicos, la estructura de las clases y el mismo sistema de evaluación, junto a la subversión social, se corresponden a determinados aspectos de la modernidad, hay un elemento de la Edad Contemporánea que merece la pena referir, por el alcance y las posibilidades que ofrece, tanto para la comprensión como para el análisis reflexivo. Se trata del regreso de Lord Voldemort y su carácter autoritario.

La idea de ese ascenso, remite a gran parte de los hechos más oscuros del pasado, concretamente, a los acontecimientos del siglo XX que dieron lugar a los autoritarismos. La saga presenta un poderoso relato sobre la ascensión de Lord Voldemort al poder y su régimen tiránico en el mundo mágico. Este arco argumental puede ser utilizado para explorar temas relacionados con el ascenso y la caída de regímenes totalitarios en la historia, como el nazismo en la Alemania de Hitler o el régimen estalinista en la Unión Soviética. Los



estudiantes pueden analizar similitudes y diferencias entre la forma en que estos regímenes consolidaron el poder y reprimieron la oposición. Por su lado, la labor que los *auroras* remite a los grupos de resistencia que han tratado de luchar contra el orden impuesto de manera autoritaria. Así, la segunda guerra mágica y la resistencia, al igual que en muchos períodos históricos, presenta una narrativa de resistencia contra la opresión. Por ello, el estudiantado puede examinar cómo los personajes de la saga, liderados por *Harry*, *Hermione* y *Ron*, se aúnan para luchar contra las fuerzas oscuras y restaurar la paz en el mundo mágico. Este tema puede ser explorado en paralelo con eventos como la resistencia francesa durante la Segunda Guerra Mundial o los movimientos de derechos civiles en Estados Unidos y en las diversas naciones que lograron revertir el orden autoritario.

3. Parafraseando la realidad

Como indicábamos, uno de los aspectos que hacen conectar a lectores y espectadores con *Harry Potter*, se deriva de ser una verdadera lectura de temas de actualidad y que son relevantes para la persona, por constituirse en parte esencial de la identidad y las relaciones sociales. Es decir, los lectores se adentran en un mundo mágico muy cercano a su realidad diaria.

En referencia a las supersticiones, los tabúes y creencias instaladas en lo popular ocupan un espacio fundamental. En el mundo mágico, existen numerosas supersticiones y tabúes que influyen en el comportamiento de los personajes. Por ejemplo, se dice que cruzar la mirada con un trasgo trae mala suerte, o que romper un espejo puede traer siete años de mala suerte, creencia ésta última que se halla arraigada en la sociedad. Sin embargo, el tabú que marca la saga es la alusión al señor tenebroso por su nombre: Lord Voldemort. Estas supersticiones, tabúes y creencias reflejan ideas comunes del mundo *muggle*, donde ciertos actos o eventos se consideran ominosos o temibles.



Si tenemos en cuenta la adivinación y prácticas místicas o mistericas, en el aula de adivinación de Hogwarts, el alumnado aprende sobre métodos adivinatorios como la lectura de las hojas de té, la interpretación de las cartas del tarot y la observación de las estrellas. Aunque algunos personajes, como *Hermione* son escépticos con respecto a estas prácticas y prefieren estudios más “científicos” como es la lectura de runas antiguas, otros, como la profesora *Trelawney*, creen firmemente en la capacidad de prever el futuro a través de la magia. Esto refleja la persistencia de la adivinación y las prácticas del ocultismo en la sociedad mágica.

Por otro lado, el uso de hechizos y textos históricos es constante a lo largo de toda la saga. Ambos hechizos y textos tienen una característica en común: el latín. El uso de esta lengua permite darle un aspecto solemne, culto y de autoridad a estos elementos del mundo mágico. Por ejemplo, no suena igual “*Draco dormiens nunquam titillandus*” que aparece en el escudo de la escuela de Hogwarts, que su traducción al español “*Nunca le hagas cosquillas a un dragón cuando esté durmiendo*”.

En relación con los objetos y amuletos que proporcionan protección o dan suerte, se mencionan varios artefactos que se cree que traen buena suerte o protección contra la mala fortuna. Por ejemplo, el trébol de cuatro hojas, el amuleto de la herradura y la piedra lunar son objetos que se consideran auspiciosos en el mundo mágico. Estos objetos reflejan la tendencia humana a buscar protección y seguridad en elementos simbólicos. Por otra parte, los mitos y leyendas están presentes a lo largo de toda la saga, influyendo en las creencias y comportamientos de los personajes. Por ejemplo, el mito de las *Reliquias de la Muerte*, que incluye la varita de saúco, la piedra de la resurrección y la capa de invisibilidad tiene un profundo impacto en la trama de la historia y en las acciones de los personajes. Estos mitos reflejan la fascinación humana por lo desconocido y lo sobrenatural. Por lo tanto, la superstición desempeña un papel importante en el mundo mágico de *Harry Potter*, donde las creencias y prácticas místicas se entrelazan con la tradición y la cultura. Estas supersticiones añaden profundidad y complejidad al universo creado por J.K. Rowling, y reflejan la persistencia de las creencias populares a lo largo de la historia y en todas las culturas.

Si tenemos en cuenta el juego de oposiciones que aparece en la saga, aunque se destacan muchas, como es la que existe entre magos y *muggles*, hay una constante lucha que se mantiene desde el principio: la oposición entre el bien y el mal. Esto conlleva muchos elementos entrelazados a su vez:



- La contraposición entre *Harry Potter*, como protagonista y *Lord Voldemort*, auténtico antagonista.
- El enfrentamiento entre aurores y mortífagos, como verdadero ejército del bien y del mal.
- La presencia del mal, más allá de los mortífagos. Así, como bien se indica, el mundo no se divide sólo entre estos dos sectores tan externos, sino que más allá de ellos hay personas y magos que se caracterizan por su gran bondad; y personajes malvados y ambiciosos, tal y como encarna la misma *Dolores Umbridge*.
- La lucha entre el bien el mal en la misma persona, que se debate entre el deber, la propia inclinación y las ambiciones que puedan desarrollarse.

Más allá de los planteamientos maniqueos que puedan presentarse, la oposición y la lucha que se plantea genera temas de interés que se convierten en parte de los principales elementos de reflexión de la saga. Además del papel relevante de la educación, que es un aspecto para el estudiantado al que se dirige esta propuesta, hay dos elementos que podemos tener en consideración: la amistad y el valor de la diversidad.

Las dificultades, el dolor que se deriva de las experiencias más difíciles, así como la misma oposición entre el bien y el mal de la que nos hemos hecho eco anteriormente, afianza y pone en relieve uno de los grandes valores de la saga: la amistad. Este valor se constituye como un eje fundamental. Desde el principio, la amistad entre *Harry Potter*, *Hermione Granger* y *Ron Weasley* es un aspecto central. A pesar de sus diferencias individuales, estos tres amigos se apoyan mutuamente en todas las situaciones, enfrentando desafíos y superando obstáculos juntos. Su vínculo de amistad es una fuerza poderosa que los ayuda a triunfar sobre el mal y a enfrentarse a las adversidades. La relación que se establece entre ellos se deriva de su complementariedad, pero también de las diferencias y características personales de cada uno de ellos. Este hecho se muestra a partir de las grandes lecciones de lealtad y sacrificio. Lealtad hacia sus amigos, dispuestos a sacrificarse unos por otros cuando es necesario. Un ejemplo notable es la protección constante que *Harry Potter* recibe de sus amigos, quienes están dispuestos a arriesgar sus propias vidas para salvarlo. Esta lealtad inquebrantable demuestra el verdadero valor de la amistad y la importancia de estar ahí el uno para el otro en los momentos difíciles.



Además de esa gran amistad primaria, esta relación establece redes y ramas más amplias, creando una verdadera fraternidad. Las alianzas que se extiende desempeñan un papel crucial en la lucha contra el mal. Por ejemplo, los miembros de la Orden del Fénix, los compañeros de clase en Hogwarts y otros allegados demuestran que trabajar juntos y apoyarse mutuamente es esencial

para lograr el éxito en la lucha contra *Lord Voldemort* y sus seguidores. Determinados personajes como *Luna Lovegood*, o *Neville Longbottom* muestran, además, que las diferencias son fuente de riqueza y de unión, más que de divergencia. De ahí otra de las claves de esta saga en relación con los valores, esto es, el influjo de la empatía y la comprensión mutuas. La amistad que aparece en *Harry Potter* también se caracteriza por la empatía entre los personajes y la capacidad de comprender al otro. A medida que enfrentan desafíos y luchan contra sus propios demonios, los amigos se brindan apoyo emocional y comprensión, mostrando que la verdadera amistad implica estar allí para los demás en los momentos buenos y malos.



Por lo tanto, a lo largo de la serie, vemos cómo la amistad transforma a los personajes y los ayuda a crecer y madurar. *Harry, Hermione y Ron*, así como otros personajes secundarios, aprenden lecciones valiosas sobre el poder del perdón, la compasión y la camaradería a través de sus amistades. Estas relaciones los ayudan a convertirse en personas más fuertes y compasivas, listas para enfrentar su destino con coraje y determinación. A través de los vínculos entre los personajes y las lecciones que aprenden juntos, la serie enseña que la verdadera amistad es una fuerza poderosa que puede superar cualquier obstáculo y ayudar a alcanzar la victoria, incluso en los momentos más oscuros.

El valor de la diversidad es también una de las claves de la serie literaria y cinematográfica. Este valor se integra con normalidad desde el inicio de la saga gracias a *Haary Potter*, que presenta un tratamiento igualitario para todos, incluidos magos, *muggles* e incluso criaturas mágicas como *Dobby*. Sin embargo, el tratamiento de la diversidad cada vez se transforma en un movimiento más reivindicativo frente a diferentes colectivos, como a los magos de familias mestizas, diferenciaciones en niveles socioeconómicos o el tratamiento de criaturas mágicas esclavizadas.



Es importante determinar qué actitudes tienen los distintos personajes ante la diversidad:

- Distancia.
- Diferenciación y exclusión.
- Etnocentrismo.
- Aceptación.
- Curiosidad.
- Integración.
- Tratamiento desde la igualdad y la simetría.

No podemos dejar de lado que la diversidad en *Harry Potter* no sólo se ciñe a esta diferenciación que hemos indicado, sino que hay más criaturas que forman parte de la saga y cuyo papel va adquiriendo distinto protagonismo. Por lo tanto, la diversidad es un tema significativo en la saga de *Harry Potter*, ya que *J.K. Rowling* presenta un mundo mágico que refleja la diversidad en todas sus formas, incluyendo la diversidad étnica, cultural, social y de género. Aquí hay algunas formas en las que se manifiesta la diversidad en la serie:

- **Sangre y origen.** Uno de los temas principales en la serie es la discriminación basada en el origen de sangre. Los personajes enfrentan

prejuicios y estereotipos debido a si son sangre pura, mestiza o nacida de padres *muggles*. Esto refleja las actitudes discriminatorias en la sociedad *muggle* y plantea cuestiones de igualdad y justicia.

- **Orígenes sociales y culturales.** Hogwarts, la escuela de magia, es un crisol de culturas y orígenes. Los estudiantes provienen de diferentes hogares y tienen antecedentes culturales diversos. Por ejemplo, *Hermione Granger* es hija de padres *muggles*, mientras que *Dean Thomas* es de ascendencia *muggle*, pero criado en el mundo mágico. Esta diversidad enriquece la comunidad mágica y promueve la inclusión.
- **Habilidades y talentos.** Los personajes en la serie exhiben una amplia gama de habilidades y talentos, independientemente de su origen o sangre. Por ejemplo, *Neville Longbottom*, demuestra una habilidad excepcional en Herbología, mientras que *Harry Potter*, un mestizo criado en el mundo *muggle*, sobresale en la magia defensiva, o *Hermione Granger*, nacida de



padres *muggles* y criada en dicho mundo, presenta un conocimiento muy extenso del mundo mágico y gran habilidad para el desarrollo de hechizos o pociones. Esto enfatiza la idea de que el valor y el potencial no están determinados por el origen de sangre. Se destacan, además, ejemplos de solidaridad y apoyo entre personajes de diferentes orígenes y culturas. Los personajes se unen para luchar contra la injusticia y la opresión, independientemente de sus diferencias individuales. Esta solidaridad refleja la importancia de la inclusión y el apoyo mutuo en la construcción de una comunidad diversa y equitativa.

Por tanto, la saga de *Harry Potter* aborda la diversidad de manera integral, mostrando la importancia de aceptar y valorar las diferencias individuales en la construcción de una sociedad justa y equitativa. El fin de la saga coincide con la consecución de la equidad y el fin de las diferencias, un ideal utópico de toda la historia de la humanidad y un valor en el que hay que tratar de educar.

4. La mitología

En relación directa con los aspectos que hemos destacado previamente, esto es, con la presencia de los mitos, podemos indicar que la mitología es un elemento clave de la saga. Muchos de los personajes están relacionados con sus *equivalentes* en la antigüedad mitológica grecolatina. La originalidad de J. K. Rowling reside en actualizarlos, contextualizarlos y dotarlos de nuevos valores y elementos.

Por tanto, la saga se constituye en un interesante instrumento para regresar a la mitología, aprender de ella y de los valores constitutivos que se entrelazan la historia y los mitos. Esto se expresa, fundamentalmente, en los distintos aspectos que sintetizamos a continuación.



- **Los nombres de los personajes.** Rowling a menudo elige nombres para sus personajes que tienen raíces en la mitología griega y latina. Por ejemplo, el nombre de Hermione Granger está inspirado en el personaje de la mitología griega Hermíone, hija de Menelao y Helena. Además, Albus Dumbledore, el venerable director de Hogwarts, lleva un nombre asociado con la inmortalidad en la alquimia y con el dios Apolo.

- **Criaturas mágicas.** Muchas de las criaturas, mágicas que aparecen en la saga de Harry Potter, tienen sus raíces en la mitología grecolatina. Por ejemplo, los hipogrifos, una mezcla de caballo y águila, tienen su origen en la mitología griega, donde aparecen como los hijos de la diosa Equidna y el gigante Tifón. Del mismo modo, las esfinges, los centauros y los unicornios son criaturas que tienen su origen en la mitología clásica.
- **Dioses y las figuras mitológicas.** Aunque no son directamente mencionados en la saga, muchos de los temas y arquetipos asociados con los dioses y las figuras mitológicas griegas y romanas se reflejan en los personajes y la trama de Harry Potter. Por ejemplo, Voldemort comparte similitudes con Hades, el dios griego del inframundo, en su búsqueda de inmortalidad y su deseo de dominar sobre los demás. Además, el viaje del héroe de Harry Potter se asemeja al de héroes mitológicos como Perseo o Ulises, quienes enfrentan pruebas y desafíos para alcanzar la victoria.
- **Rituales y tradiciones.** Muchos de los ritos y tradiciones mágicas en el mundo de Harry Potter tienen paralelos en la mitología grecolatina. Por ejemplo, la selección en las casas de Hogwarts recuerda a la elección de los héroes por parte de los dioses en la mitología griega, mientras que el Torneo de los Tres Magos tiene similitudes con los juegos y competiciones que se celebraban en la antigua Grecia y Roma en honor a los dioses.

5. Ejemplo de dinámicas ambientadas en *Harry Potter*

A continuación, se presentan unas actividades para trabajar en el aula, inspiradas en Harry Potter. El conjunto de dinámicas que aparecen se caracteriza por su simpleza y aplicabilidad a múltiples contextos. Se trata, en términos generales, de disfrutar aprendiendo para incrementar la efectividad de los aprendizajes, por medio de la motivación, la implicación y la facilidad de implementación. A menudo, insistimos al estudiantado, de la necesidad de adaptar las metodologías didácticas a los contextos en los que nos hallamos. De igual forma, se hace imprescindible contar con estrategias para enseñar en espacios con escasos recursos.

Los objetivos de las actividades son:

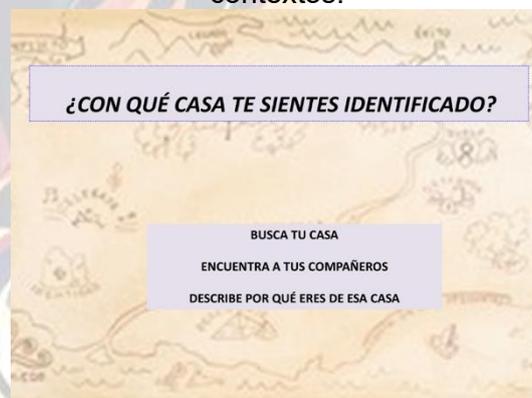
- Fomentar el aprendizaje basado en el juego.
- Desarrollar estrategias que favorezcan la implicación del estudiantado en sus procesos de aprendizaje.
- Comprender la relevancia de la motivación en la significatividad de los aprendizajes.
- Aprender de forma interdisciplinar y dinámica.
- Incrementar estrategias de trabajo colaborativo y participativo.
- Conocer el patrimonio de la ciudad, su diversidad riqueza cultural.
- Favorecer la actividad física.
- Interaccionar con el entorno.

Se puesta, en este caso, por las salidas al entorno más inmediato. Aunque algunas de las dinámicas, a priori, están pensadas para la ciudad de Granada, por su facilidad y aplicabilidad, pueden extrapolarse y adecuarse a muchos otros contextos.

Dinámica 1: Visitamos Godric's Hollow



Tras presentar las características fundamentales de cada una de las casas, nos agrupamos, siguiendo las cualidades con las que nos sentimos más identificados. Se trata de una dinámica de conocimiento sencilla que puede aplicarse a distintos contextos.



Actividad 2

Gymkhana por el recinto de la Alhambra de Granada. Visita a Godric Hollow

Esta actividad ha sido llevada a cabo con el alumnado del Grado de Maestro de Educación Primaria para las asignaturas de *Historia, Cultura y Educación; Didáctica de la Educación Física; y El Patrimonio Histórico y Cultural*. Los objetivos fundamentales son:

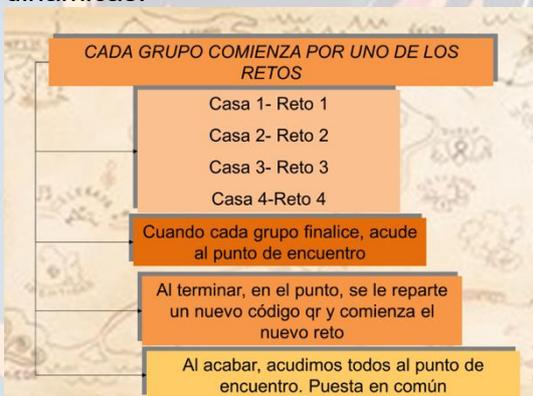
- Promover el trabajo en grupo y la cooperación.
- Observar el entorno cultural y la diversidad social.
- Conocer y valorar los espacios monumentales.
- Afianzar los conceptos aprendidos en relación a la historia y el patrimonio.
- Fomentar la actividad física y el movimiento.

Para ello, en las distintas ocasiones en las que hemos realizado la dinámica, nos hemos desplazado a la puerta del Palacio de Carlos V, para, a partir de ahí, organizarnos y comenzar la tarea.

El alumnado lleva consigo su móvil, para leer los códigos QR que se reparten, grabar vídeos si se requiere y tomar fotografías.



En primer lugar, los miembros del equipo docente explican la actividad y actualizan, al contexto de Granada, la realidad de Hogwarts. Por ello, las casas tendrán nombres propios. Se procede a la división de los grupos y presentación de las dinámicas.



Comienzan los retos, según la asignación a cada grupo.

Reto 1

- ❖ Teatralización de un cuento inventado en grupo
Después, debe grabarse.
- ❖ EL CUENTO DEBE INCLUIR LAS SIGUIENTES PALABRAS

<ul style="list-style-type: none"> MAGIA MONUMENTO VIDA RUINAS 	<ul style="list-style-type: none"> MUERTE CALCETÍN PATRIMONIO DESMAYARSE APARECER ALEGRÍA
--	---



- ❖ Buscad un lugar bonito para elaborar el cuento y grabar el video 

RETO 2

Grabar su voz con las siguientes preguntas

1. ¿Qué le ha parecido este monumento?

BÚSQUEDA DE UN TURISTA MUGGLE

2. ¿Era lo que esperaba?

¿Cómo ha encontrado el estado de conservación del monumento?



Reto 4

Kahoot en grupo

Identificación con el nombre respectivo del grupo

Realización en móvil

Por último, en el punto de encuentro, procedemos a una asamblea final en la que ponemos en común la experiencia que hemos tenido.

RETO CONJUNTO FINAL

¿Qué he aprendido?
¿Qué me ha llamado la atención (del sitio, de mis compañeros, de esta mañana)?

Dinámica 2: Duelos de magia

Los duelos de magia es un protocolo dentro del mundo mágico con el que dos magos o magas se batan en duelo para demostrar sus habilidades. Para su desarrollo, tras el saludo, los participantes en el duelo se dan la espalda y se separan. Tras el inicio del duelo, deben de desarmar al rival con hechizos. Utilizando esta ambientación, y combinado con la mecánica del juego “piedra, papel y tijera”, se plantea esta dinámica para reforzar la adquisición de conocimientos o habilidades.

El objetivo de la dinámica planteada es ser capaz de identificar diferentes habilidades motrices según su tipología (básicas, genéricas o específicas). Por otro lado, permite desarrollar la desinhibición a través de la representación corporal. De esta manera, se trabaja de forma teórica la clasificación de dichas habilidades, así como una representación de estas. Para el desarrollo de la dinámica, solo es necesario un espacio diáfano en el que los estudiantes puedan distribuirse sin molestarte.

Para ello, las habilidades básicas, genéricas y específicas adoptan los roles de la piedra, papel y tijera respectivamente. De esta forma, una habilidad básica gana a una específica, una específica a una genérica y una genérica a una básica. La mecánica de la actividad es como sigue:

1. Los estudiantes se organizan en parejas que realizarán duelos de magia.
2. Cada estudiante elegirá una habilidad (e.g., la habilidad básica de salto), y tendrá que diseñar una performance de aplicación del hechizo utilizando esa habilidad (e.g., un salto vertical alcanzando máxima altura), así como diseñar el hechizo para lanzarlo (e.g., salum totalum).
3. Cuando ambos estudiantes tengan claro su hechizo, realizarán el duelo. Tras el saludo con una breve inclinación de tronco, se colocarán de espaldas y darán 3 pasos cada uno alejándose del otro. Después girarán poniéndose de frente. En ese momento, ambos gritarán su hechizo y realizarán la performance de este.
4. Ganará el duelo quien usará el hechizo ganador (i.e., básica gana específica, específica gana a genérica y genérica gana a básica). Casos especiales:
 - a. En el caso en el que ambos usen el mismo tipo de habilidad, se declarará empate.
 - b. En el caso en el que un estudiante lance una habilidad irreconocible o no la asocie correctamente a una tipología, se considerará hechizo fallido y, por ende, perdedor del duelo.
5. Se proclamará ganador el primer duelista que derrote tres duelos a su rival. En el caso de fin de tiempo, ganará quien tenga más duelos o el primero que gane un duelo.



Complementaria a esta dinámica, los participantes compiten en duelos para subir o bajar de categoría mágica. Existen tres categorías, presentadas a continuación de menor a mayor:

1. Nivel *muggle*: todos los estudiantes parten de este nivel en el primer duelo. Los ganadores suben al siguiente nivel y los perdedores en este nivel, se mantienen en el nivel.
2. Nivel estudiante de *Hogwarts*: en este nivel se encuentran aquellos estudiantes que ganaron en el nivel *muggle* o perdieron en el siguiente nivel. Si pierden en este nivel, bajan a nivel *muggle*.
3. Nivel hechicero Orden del Fénix: los ganadores del nivel estudiante de *Hogwarts* acceden a este nivel. Cuando se gana en este nivel, se mantiene el nivel, pero cuando pierden en este nivel, descienden al nivel estudiante de *Hogwarts*.

Al finalizar la actividad (se recomienda una aplicación de 15 a 20 min), ganarán aquellos estudiantes que se encuentren en el nivel hechicero Orden de Fénix.

Anexos

Anexo 1. Presentación de diapositivas utilizada durante la sesión teórica



Imagen 1. ¿Nos suena?

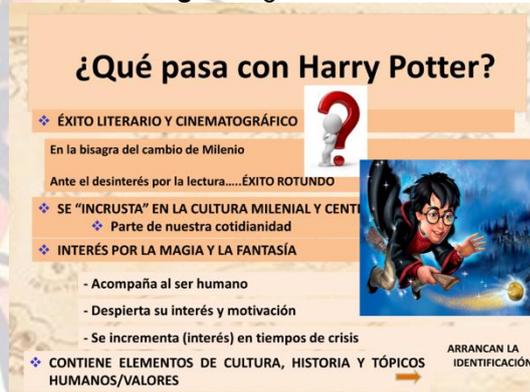


Imagen 2. ¿Qué pasa con Harry Potter?



Imagen 3. Aprendiendo historia desde la saga de *Harry Potter*.

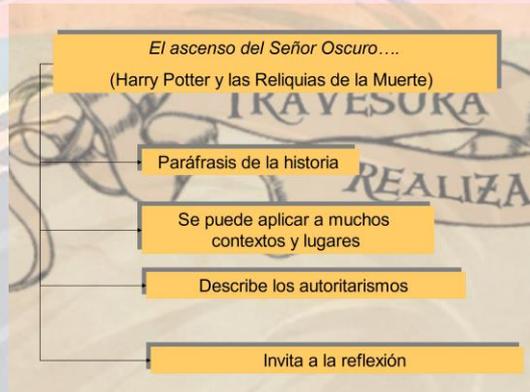


Imagen 4. Aspectos destacables del ascenso del señor oscuro.



Imagen 5. Paráfrasis de la realidad en *Harry Potter*.



Imagen 6. Hechizos característicos de la saga de *Harry Potter* y uso del latín.



Imagen 7. Maldiciones y cultura popular.



MITOS Y PERSONAJES	
NOMBRE	PERSONAJES DE LA MITOLOGÍA
HERMIONE	- Princesa de Esparta, hija de Helena
MINERVA MCGONAGALL	- Minerva, Atenea, diosa griega
SYBILL TRELAWNEY	- Sibilas, adivinación
CENTAUROS	- Idem
CERBERO	- Guardián del Averno
SIRENAS	- Canto que lleva a la muerte
NARCISSA	- Narciso (narcisismo)
MÉROPE	- Estrella más débil de las Pléyades
ANDRÓMEDA	- Hermosa nereida, hija de Caslopea
BASILISCO	- Serpiente mitológica

Link para acceder a recursos

https://drive.google.com/drive/folders/1sfuZ1tdPUB3NuPpxAxgJERhQOwH8v3Qa?usp=drive_link

