



**Proyecto de gamificación de lectoescritura
con el universo de Escuela de Monstruos**

**INTRO
PROYECTO**



ÍNDICE



1	Presentación del proyecto	2
2	¿Qué materiales incluye?	3
3	Instrucciones del proyecto	4
4	Orientaciones y propuestas de ampliación	5
5	Objetivos de aprendizaje relacionados con los diferentes niveles del juego	6





2 ¿QUÉ MATERIALES INCLUYE?

Este proyecto consta de tres materiales para el alumnado:



CUADERNO INDIVIDUAL

Es el registro donde el alumno irá marcando todos los aprendizajes realizados. Estos aprendizajes están secuenciados en 15 niveles y cada uno tiene diferentes elementos gráficos asociados. El cuaderno permite hacer un seguimiento individual del progreso de cada niño y niña. Su formato es DIN-A5, pero está preparado para que puedas imprimirlo en horizontal en DIN-A4 a doble cara y doblarlo por la mitad para ajustarlo al formato cuaderno.



ELEMENTOS GRÁFICOS DE RECOMPENSA

Están compuestos por 15 personajes y 45 objetos (en total son 60 elementos, cuatro por nivel). Estos elementos son ilustraciones del libro que irá ganando el alumnado cada vez que logre un objetivo de aprendizaje y que tendrá que colocar dentro de su Póster de la escuela. Son dos hojas que puedes imprimir en DIN-A4 con papel adhesivo o hacerlo en papel normal y usar pegamento para engancharlos después en el póster. En cualquier caso, imprímelos por una sola cara para poder recortar los elementos.



PÓSTER DE LA ESCUELA

Es el escenario donde los estudiantes irán colocando los elementos gráficos a medida que los consigan. Su formato es DIN-A3 para poder pegar los elementos encima y que queden a escala.



EL MAESTRO, POR SU PARTE, CUENTA CON LA SIGUIENTE INFORMACIÓN MUY BIEN DETALLADA:

- INSTRUCCIONES DEL PROYECTO.
- ORIENTACIONES Y PROPUESTAS DE AMPLIACIÓN.
- OBJETIVOS DE APRENDIZAJE SECUENCIADOS EN 15 NIVELES DE JUEGO.



3

INSTRUCCIONES DEL PROYECTO

¿Cómo llevar a cabo la propuesta? Para introducir el proyecto, te sugerimos presentar al alumnado la colección **Escuela de Monstruos** y leer en gran grupo el primero de sus cuentos: *La mascota más grandota*.

A partir de aquí, puedes repartir a cada estudiante un **Póster de la escuela** y un **Cuaderno individual**. Explícales que, a lo largo del curso, iréis revisando cómo mejoran sus habilidades para leer y escribir. Cuando un niño o niña alcance un objetivo de aprendizaje (recogidos en el punto 5 de este documento), ganará su **Elemento gráfico** asociado, lo enganchará en su póster y marcará ese aprendizaje en su Cuaderno.

Los objetivos de aprendizaje están secuenciados en **15 niveles de cuatro indicadores cada uno**. Cada indicador tiene un elemento gráfico como recompensa. El primer elemento de cada nivel es siempre un personaje de la colección y el resto son objetos que complementan a estos personajes y que pueden repartirse en cualquier orden.

Es importante tener en cuenta que **estos 15 niveles pueden no ser correlativos y el orden podría variar entre estudiantes**. Por lo tanto, las diferentes recompensas se conseguirán en función de cada ritmo y proceso individual. Puede haber niñas o niños que ganen tres elementos de golpe de diferentes niveles. Pero cada nivel solo se marcará como completado cuando se hayan conseguido los cuatro indicadores que contiene.

POR EJEMPLO, VAMOS A FIJARNOS EN EL NIVEL 1:

Cuando un niño o niña logre cualquiera de los cuatro indicadores que contiene, ganará la **pegatina del personaje de María**, que ya podrá pegar en el **Póster de la escuela**. A medida que alcance el resto de los indicadores de este nivel, podrá incorporarle los demás objetos, como el **gorro**, la **libreta** o la **mascota**. Y, cuando reconozca el sonido de todas las vocales, sea capaz de escribirlas, sepa leer los números del 1 al 5 y escriba su nombre correctamente, entonces podrá marcar el nivel 1 como superado en su **Cuaderno individual**.





Para acceder al proyecto completo y al resto de materiales que incluye (Póster de la escuela, Elementos de recompensa y Cuaderno individual del alumnado), por favor ponte en contacto con nosotros en penguin.aula@penguinrandomhouse.com y te facilitaremos el acceso gratuito.

