

SABER
HACER
contigo

Proyecto de
gamificación

1
PRIMARIA

CAZADORES DE MONSTRUOS

Manu Sánchez Montero

SANTILLANA

El cuaderno del profesorado del proyecto de gamificación **Cazadores de monstruos**, para primer curso de Primaria, es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., dirigido por **Teresa Grence Ruiz**.

En su elaboración ha participado el siguiente equipo:

ILUSTRACIÓN

Sergio García

EDICIÓN

Vicente Camacho Díaz

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero

Dirección de arte: **José Crespo González**

Proyecto gráfico: **Estudio Pep Carrió**

Jefa de proyecto: **Rosa Marín González**

Dirección técnica: **Jorge Mira Fernández**

Coordinación técnica: **Jesús Muela Ramiro y Raquel Carrasco Ortiz**

Confección y montaje: **Javier Vegas Sánchez y Lydia Molina Gordon**

Corrección: **Carmen Ríos Collantes de Terán**

Fotografía: 123RF; ARCHIVO SANTILLANA.

© 2018 by Santillana Educación, S. L.

Avda. de los Artesanos, 6

28760 Tres Cantos, Madrid

PRINTED IN SPAIN

CP: 905589

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La gamificación en el aula

En la actualidad existen varias definiciones del término *gamificación*. La que más aceptación tiene dentro de la comunidad educativa es la siguiente:

«*La gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos*».

(Deterding, Dixon, Khaled y Nacke; 2011).

La gamificación o ludificación es una metodología que utiliza el juego como recurso para promover la motivación y desarrollar distintas habilidades. Consiste en trasladar las estrategias, los métodos y los materiales propios de los juegos a una actividad que, en principio, no es lúdica.

La gamificación no es una propuesta reciente, lleva con nosotros bastante tiempo. En nuestra vida cotidiana podemos encontrar multitud de experiencias gamificadas: las tarjetas de puntos de los supermercados, el sistema de puntos del actual carnet de conducir... En nuestro día a día, la gamificación está muy presente de una manera u otra.

¿Por qué usar la gamificación en educación?

Jugamos por placer, sin esperar un beneficio concreto a cambio; todo lo contrario que otras actividades que debemos realizar de forma obligatoria o impuesta. En el juego nadie nos obliga: jugamos porque nos gusta.

Con esta idea como referente, al introducir la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje facilitamos la interiorización de conocimientos, ya que, al realizarse en un contexto de juego, el aprendizaje se lleva a cabo de una forma natural y espontánea. Así conseguimos generar una **experiencia positiva en el alumnado** y un **mayor compromiso por su parte** durante todo el proceso de aprendizaje.

Una de las teorías más consensuadas sobre cómo aprendemos nos indica que la mayor tasa de aprendizaje se logra con un sujeto activo que se enfrenta a simulaciones o situaciones reales.

Esto se puede conseguir mediante el juego, ya que jugar es un compendio de conductas que, tanto en el ser humano como en muchos mamíferos, prepara y moldea las habilidades necesarias para la mayoría de las actividades vitales que se llevarán a cabo a lo largo de la vida.

La **gamificación** ya está **muy presente en nuestro sistema educativo**. Hay cientos de docentes que la emplean en sus aulas, pues no solo es un recurso muy motivador para el alumnado, sino también para el propio equipo docente.

La gamificación está aquí para quedarse. No en vano los dos últimos Premios Nacionales otorgados por el Ministerio de Educación a equipos docentes han recaído sobre proyectos gamificados.

¿Cómo aprendemos?



Pirámide de aprendizaje de Edgar Dale.

¿Qué ventajas aporta gamificar?

Además de lo citado anteriormente, la gamificación proporciona los siguientes beneficios en el aula:

- Estimula a los alumnos y alumnas y hace más atractiva su participación.
- Simplifica las actividades difíciles y, a la vez, ajusta los objetivos a las características de cada niña o niño.
- Crea una retroalimentación positiva a través de un sistema de recompensas.
- Promueve la constancia y la filosofía del esfuerzo.
- Ayuda a construir una identidad propia.
- Pone en contacto a la familia con el trabajo que se realiza en el aula.
- Estimula la cohesión social: fomenta el compañerismo y crea un ambiente de confianza con el docente.

¿Qué elementos del juego posee la gamificación?

Los elementos del juego son las piezas fundamentales que utilizaremos para gamificar nuestras actividades en clase.

- **Las dinámicas:** son el alma de la gamificación y no resultan tangibles. En ellas encuadraremos conceptos como la narrativa, las emociones o las relaciones.
- **Las mecánicas:** son los procesos a través de los cuales se cumplimentarán los objetivos didácticos. Están muy ligadas a las reglas, que nos permiten crear la dinámica de juego. Son sistemas que hacen que nuestro progreso sea visible.
- **Los componentes:** son la parte más tangible o visual del sistema. Entre otros, encontramos los puntos y los sistemas de recompensa, los emblemas (*badges*), las tablas de clasificación (*lead board*), los avatares, etc.

Dinámicas	Mecánicas	Componentes
Restricciones	Desafíos	Logros
Emociones	Suerte	Avatares
Narrativa	Cooperación	Emblemas
Progreso	Realimentación	Misiones heroicas
Relaciones	Adquisición de recursos	Colecciones
	Recompensas	Combates
	Transacciones	Desbloqueo de contenido
	Turnos	Regalos
	Estados de victoria	Tablas de clasificación
		Niveles
		Puntos
		Misiones
		Gráficas sociales
		Equipos



Gamificar en 1.º y 2.º de Educación Primaria

El juego está muy presente en la vida cotidiana de nuestro alumnado. La imaginación de los niños y niñas de 6 a 8 años echa a volar en cuanto puede: son piratas en busca de un tesoro escondido en el parque, astronautas que viajan por planetas desconocidos en el salón de casa o aventureros que buscan objetos valiosos por los pasillos de un supermercado...

Por ello, gamificar en edades tempranas es muy importante y, sobre todo, muy natural. Ser capaces de hacer nuestras las fantasías del alumnado pondrá a nuestra disposición una narrativa muy sugerente y cercana para ellos y ellas. No se trata tanto de jugar en clase, sino de conseguir que la clase se convierta en un juego. De esta forma, poco a poco, se promueve que los niños y niñas comiencen a ser conscientes de su protagonismo en el aula y que asuman, por tanto, unos determinados objetivos que deben alcanzar.

Utilizar la gamificación en esta franja de edad preparará al alumnado para que, de una forma lúdica, tomen conciencia de su propio esfuerzo, sean críticos en su proceso de aprendizaje y adopten decisiones que posteriormente les ayudarán en la vida real.

Para nosotros, los docentes, la gamificación también debe ser un soplo de aire fresco, algo que consiga ilusionarnos. Convertir el aprendizaje en un juego puede ser difícil, pero es apasionante. Por ello, te presentamos nuestro proyecto de gamificación **Cazadores de monstruos**, con todo lo necesario para que tus alumnos y alumnas y tú mismo os divirtáis aprendiendo y enseñando. Recuerda: no hay mejor docente que aquel que no olvidó ser alumno.

¿Juegas con nosotros?

Manu Sánchez Montero

Nuestra propuesta de gamificación

Cazadores de monstruos es un proyecto educativo englobado en la metodología de gamificación.

Esta propuesta, diseñada para alumnos y alumnas de primero de Primaria, se desarrolla a lo largo de todo el curso en paralelo al trabajo con el área de Matemáticas. Con este proyecto se persigue motivar al alumnado con pequeños retos, para que adquiera los procedimientos y destrezas exigidos en el currículo de Matemáticas para este primer curso. No obstante, es posible integrar en el proyecto de gamificación los contenidos de otras áreas curriculares.

Además, **Cazadores de monstruos** es una herramienta que permite estimular los comportamientos adecuados y las actitudes positivas del alumnado, convirtiéndose así en un instrumento ideal para el desarrollo de las habilidades interpersonales y la comunicación con las familias.

Materiales del proyecto

En la Carpeta de innovación metodológica del profesorado



Cuaderno de gamificación

Este documento incluye:

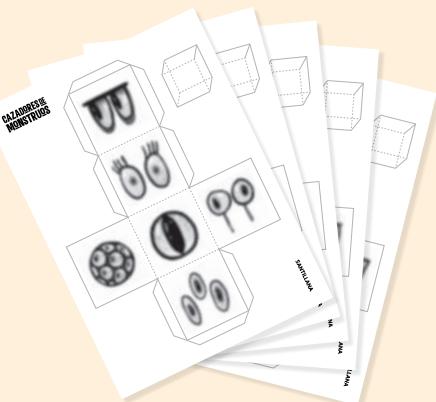
- Introducción teórica sobre la gamificación.
- Desarrollo detallado de nuestra propuesta.
- Materiales fotocopiables:
 - Tabla de registro.
 - Fichas de monstruos.
 - Rúbrica de autoevaluación.
 - Carta para final de curso.

Además, en la carpeta se proporcionan los siguientes elementos:

Láminas de los monstruos.



Tarjetas especiales.



Dados para generar los monstruos personales.



Tabla de hitos o niveles.

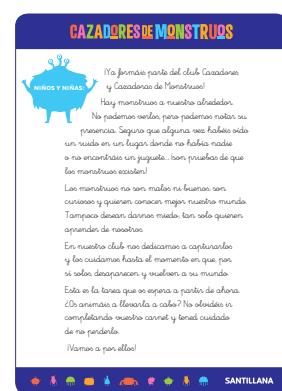


Lámina Hospital de monstruos.

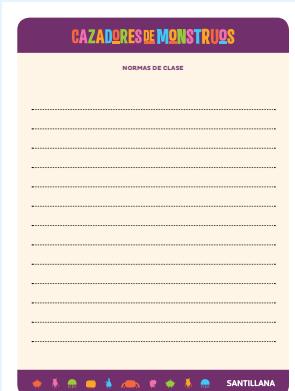
En el sobre del alumnado



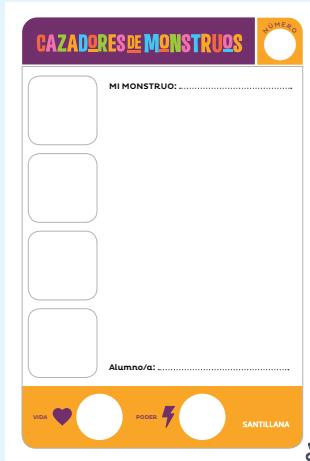
Carnet oficial del club.



Carta de bienvenida.



Plantilla para las normas de clase.



Ficha para diseñar y entrenar el monstruo personal.



Hoja de pegatinas.

Nota. Algunos elementos se proporcionan por duplicado por si se estropean o se pierden.

Materiales digitales

En la versión del profesorado del **LibroMedia** de Matemáticas y en nuestra web **E-vocación** se facilita copia digital de la mayoría de los elementos anteriores. Además, se incluyen:



Plantilla para registrar el horario de clase.

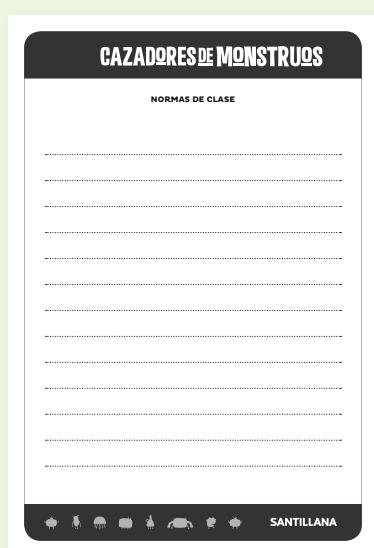
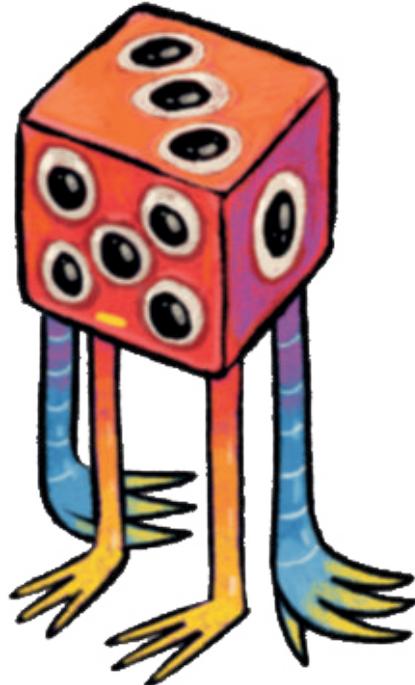


Lámina de normas de clase para exponer en el aula.

La narrativa

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje gamificado, la narrativa es una parte fundamental. Es el contexto donde se realizan las actividades y los retos, y donde se justifican las recompensas.

Cazadores de monstruos plantea una narrativa de tipo fantástico, adecuada a la edad de los destinatarios. Los materiales facilitados contribuirán a que los alumnos y alumnas se sumerjan en el mundo que dicha narrativa propone, aunque la participación y guía de los docentes será fundamental para conseguirlo.



CAZADORES DE MONSTRUOS

Niños y niñas:

Bienvenidos al club Cazadores y Cazadoras de Monstruos, un club muy antiguo que trabaja por el bienestar de los monstruos. Porque, como todos sabemos, los monstruos viven en un mundo diferente al nuestro, donde se sienten felices con sus familias y juegan con sus amigos y amigas. Pero, en ocasiones, estos monstruos... ¡visitán nuestro mundo!

Naturalmente, para nosotros es imposible ver a los monstruos, ya que son invisibles. Pero su presencia se puede percibir, porque en sus visitas suelen hacer trastadas que tienen consecuencias en nuestro mundo. A veces, somos incapaces de encontrar el lápiz o el calcetín que buscamos, escuchamos ruidos en lugares donde no hay nadie, encontramos cerradas puertas o ventanas que habíamos dejado abiertas... ¡Estas son las pruebas de que los monstruos existen y nos visitan!

Estos monstruos no son malos ni buenos; tan solo son curiosos y quieren conocer nuestro mundo, pero pueden suponer un problema para las personas que no los conocen ni los comprenden. Por ello, es necesario capturarlos para ayudarlos a que vuelvan a su mundo. De ahí la existencia de nuestro club, donde hay un equipo de expertos cazadores y cazadoras que conocen muy bien cómo son y cómo se comportan los monstruos. Este equipo dedica tiempo y esfuerzo para capturarlos y cuidarlos hasta el momento en el que cada monstruo vuelva a su lugar de origen.

Estáis invitados a formar parte de este selecto club. ¿Os gustaría ser cazadores o cazadoras de monstruos? No olvidéis vuestro carnet y... ¡a por ellos!

El proyecto **Cazadores de monstruos** ofrece dos vías distintas para introducir la gamificación en el aula:

- La **captura de los monstruos**, relacionada con la consecución de objetivos del área de Matemáticas.
- El **entrenamiento y cuidado del monstruo personal**, vinculado a aspectos actitudinales y de comportamiento en clase.

Si bien es posible optar por una sola de estas vías, para una completa experiencia recomendamos llevar a cabo ambas propuestas de forma simultánea.



La captura de los monstruos

Los monstruos siempre dejan pistas a nuestro alrededor. Es el primer aviso que nos dan para poder iniciar una investigación.

En nuestro club tenemos un gran conocimiento sobre los monstruos y, gracias a ello, sabemos cómo capturarlos y cómo cuidarlos de la mejor forma posible.

Esta primera parte de la propuesta de gamificación transforma el curso en un periodo de tiempo dedicado a la **captura de diferentes monstruos, uno por cada unidad didáctica del libro**. Para capturar un monstruo, los niños y niñas deberán adquirir nuevas destrezas y conocimientos relacionados con los objetivos curriculares de la unidad didáctica de Matemáticas que estén trabajando. Tras demostrar que dominan suficientemente dichos contenidos, el monstruo en cuestión será capturado.

Recursos que se utilizan para la captura de los monstruos

• El carnet oficial del club

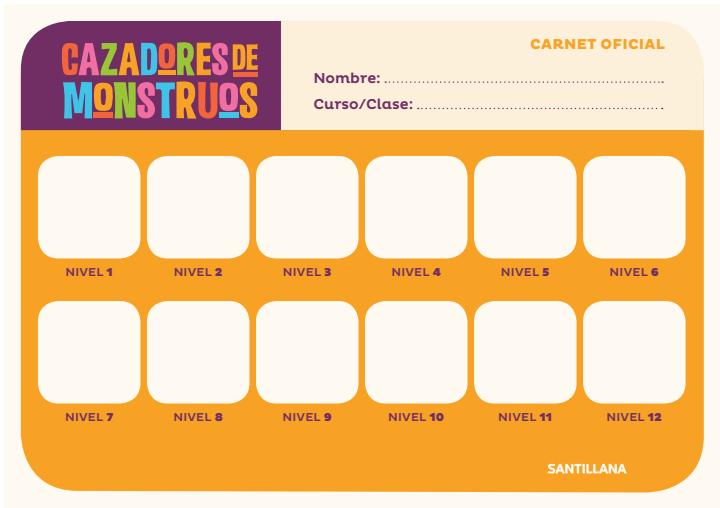
Después de trasladar al alumnado la narrativa del proyecto, deben convertirse en cazadores y cazadoras. Cada niño y niña dispone de un **sobre personal del club Cazadores y Cazadoras de Monstruos**, que acompaña a su libro de Matemáticas. En dicho sobre, entre otros materiales, podrán encontrar el **carnet de cazador o cazadora de monstruos**, una plantilla con doce casillas en blanco, una por cada unidad del libro, donde cada alumno o alumna registrará las capturas que realice a lo largo del curso.

Este carnet es el elemento básico que identificará a cada cazador o cazadora. El alumnado debe leer y hacer suyas las **normas del club** que figuran en el reverso del carnet. A lo largo del curso deberán cuidar y no perder este documento, ya que en él registrarán las capturas realizadas.

• Láminas de los monstruos

Son **doce láminas de gran tamaño** que se proporcionan en la Carpeta de innovación metodológica del profesorado. En ellas aparecen ilustrados los monstruos que habrán de capturarse durante el curso. Cada monstruo se identifica por su nombre y por el nivel al que pertenece. Dicho nivel coincide con el número de unidad con el que está relacionado. Así, el monstruo de nivel 1, Tarufo, corresponde a la unidad 1 y se presentará al alumnado al comenzar el trabajo de dicha unidad.

Todos los monstruos tienen, además, **dos atributos básicos: vida y poder**. Los valores de estos atributos trasladan una idea aproximada de lo «poderoso» que es el monstruo, es decir, del grado de dificultad que implica su captura. Así, a atributos más altos corresponderán unos requisitos de captura más exigentes. Los valores de los atributos de los monstruos pueden servir también para realizar ejercicios de cálculo mental en clase, como comparar un mismo atributo en dos monstruos diferentes, calcular el valor total de los atributos de cada monstruo, etc.



Es aconsejable que estas láminas estén en el aula, a la vista de todos, durante el desarrollo de cada unidad didáctica. De esta forma, el alumnado podrá saber en todo momento cuál es el monstruo que tiene que capturar al finalizar la unidad.

• Fichas de monstruos

Estas fichas aportan información sobre cada monstruo. Están reproducidas en este cuaderno y también se proporcionan en formato digital en el LibroMedia de Matemáticas.

El **anverso de cada ficha** contiene el nombre y la imagen del monstruo, sus atributos y una **narración que sirve para presentarlo**. Se recomienda leerla en voz alta al alumnado.

El **reverso de cada ficha** debe ser fotocopiado y entregado a cada alumno y alumna. En él se incluye la siguiente información:

CAZADORES DE MONSTRUOS



Gusinasi

NIVEL **3**

VIDA  **8**

PODER  **5**

Gusinasi es un monstruo delgado y peludo. Y aunque su aspecto es amable y juguetón, es un poco asustadizo. Tiene un gran sentido del olfato: con su larga y flexible trompa puede oler el peligro a varios metros de distancia. Pero su poderoso olfato le sirve, sobre todo, para buscar comida, pues no es nada fácil encontrar las raras bayas que son su alimento favorito.

El hogar de Gusinasi es una gran pradera rocosa en la que vive junto a varios monstruos. Puede recorrer largas distancias en un solo día en busca de comida o para visitar a sus amigos y amigas. También es capaz de dar grandes saltos. Además, usa sus afiladas garras para sujetarse a las rocas y escalar sin ningún esfuerzo los altos acantilados que rodean su pradera.

La piel de Gusinasi tiene una característica especial: cambia de color según cómo se siente en cada momento. Si está triste o asustado, su piel es de color azul intenso. Si, por el contrario, está enfadado, se vuelve dorada brillante. Cuando su piel tiene varios tonos, está alegre y contento. Para este monstruo es imposible esconder sus emociones!

Gusinasi también es muy curioso y le encanta coleccionar objetos grandes y pequeños que encuentra en sus caminatas. Después, en su madriguera, los cuenta y los clasifica de forma ordenada. Aunque, hace poco, perdió unas cuantas piezas de su colección y no pudo ver su piel completamente rosa durante varios días.

Anverso de la ficha de monstruos.

- **Nombre y dibujo del monstruo**, para que puedan colorearlo.
- **Breve descripción de sus características**, incluidos sus atributos.
- **Requisitos de captura** u objetivos correspondientes a la unidad didáctica en cuestión que los alumnos y alumnas deben superar para capturar al monstruo.

El alumnado podrá llevar esta ficha a casa para que **las familias puedan hacer un seguimiento** de los contenidos que los niños y niñas están trabajando en cada momento del curso en el área de Matemáticas.

En la versión para el profesorado del LibroMedia se facilita una copia digital de esta ficha por si se desean ampliar o reducir los requisitos exigidos para la captura o se considera oportuno incluir objetivos de otras áreas, con el fin de **globalizar la propuesta de gamificación**.

CAZADORES DE MONSTRUOS



Gusinasi

NIVEL **3**

VIDA  **8**

PODER  **5**

Descripción del monstruo

Es un monstruo delgado y peludo. Su aspecto es amable y juguetón, aunque es un poco asustadizo. Tiene un poderoso sentido del olfato. A Gusinasi le encanta coleccionar objetos grandes y pequeños que recoge en sus largas caminatas. Una vez en su madriguera, los cuenta y los clasifica de forma ordenada.

Requisitos de captura

- Escribe una resta y su resultado.
- Reina una docena de objetos.
- Dibuja una línea recta y otra curva.
- Dibuja un monstruo cuyo cuerpo sea una figura geométrica.

Reverso de la ficha de monstruos.

¿Cómo se capturan los monstruos?

Al comenzar el trabajo de cada unidad didáctica **se presentará a los cazadores y cazadoras el monstruo objeto de la próxima captura**. En ese momento, los alumnos y alumnas descubrirán también los **requisitos** (objetivos didácticos de la unidad) que deberán cumplir para conseguir capturar al monstruo. Durante el tiempo de desarrollo de la unidad, el alumnado se preparará para la captura.

Las capturas se pueden realizar a través de **pruebas escritas, orales** o por cualquier otro medio que el docente considere oportuno. Si el alumno o alumna supera dicha prueba, se entiende que el monstruo en cuestión ha sido capturado. Entonces, podrá **colocar la pegatina correspondiente a ese monstruo en su carnet**. Recomendamos que sea el docente el que entregue las pegatinas, felicitando al cazador o cazadora por su trabajo.

En la programación de aula se deben fijar varios días en los que los niños y niñas podrán intentar capturar al monstruo correspondiente a la unidad didáctica que se esté trabajando, para ofrecer la máxima flexibilidad, con la idea de que cada cazador o cazadora decida voluntariamente realizar la prueba cuando considere que está preparado.

Igualmente, es recomendable llevar un **registro colectivo** del total de monstruos capturados por todos los miembros de la clase, que servirá de instrumento cualitativo de seguimiento del progreso del alumnado a lo largo del curso.

Cuando un determinado número de alumnos y alumnas o la totalidad de la clase, según el criterio del docente, hayan capturado un determinado monstruo, se trasladará su lámina a otro lugar del aula, donde se expondrán los monstruos ya capturados (puede ser en el pasillo, incluso, para compartir la experiencia con el resto de compañeros del centro).



Reflexión sobre la captura de un monstruo

En este mismo documento, en la sección de Materiales fotocopiables, se facilita una sencilla **rúbrica** en la que el alumnado podrá **valorar su progreso en el aprendizaje** (la captura). Se trata de una **herramienta de autoevaluación**, así como de un instrumento para la comunicación con las familias.

Se proporciona también una copia digital de esta ficha en el LibroMedia, en la versión para el profesorado, para que sea posible personalizarla añadiendo cualquier otra cuestión que se considere relevante.

Modelo de rúbrica.

CAZADORES DE MONSTRUOS

Fecha:

Cazador/a:

MONSTRUO CAPTURADO:

NIVEL:

Valora tu captura

REGULAR

BIEN

MUY BIEN

¿Cómo has realizado la captura?

¿Cómo has trabajado en esta ocasión?

¿Cómo te sientes después de la captura?

¿Cómo crees que te irá en la próxima
captura?

Algo que contar de esta aventura:

.....

.....

.....

.....

SANTILLANA

MATERIAL FOTOCOPIABLE © 2018 SANTILLANA EDUCACIÓN, S. L.

Recomendaciones para la captura de monstruos

- **Las capturas han de ser flexibles en el tiempo**

Cada alumno y alumna tiene un **ritmo de aprendizaje distinto**, por eso se recomienda que sean ellos quienes **decidan cuándo están preparados** para capturar al monstruo. De esta manera evitaremos crear ansiedad y rigidez en el sistema. Es mejor esperar unos días, para que el alumno o alumna pueda avanzar en la consecución de los objetivos, que enfrentarle, por ejemplo, a una prueba escrita en un momento en el que aún no está preparado para ello.

- Los primeros monstruos son más amigables

Para animar al alumnado y facilitar su inmersión en la narrativa, sería recomendable **facilitar las primeras capturas**. Por ejemplo, se podrían otorgar bonificaciones especiales de forma directa, atendiendo a las necesidades de cada niño o niña; también, en el primer trimestre del curso, convendría optar por pruebas orales en vez de

escritas, ya que, escuchando a sus compañeros resolver sus capturas, aquellos alumnos que no se sienten seguros para afrontar su prueba adquirirán confianza para intentarlo.

- Una propuesta abierta

Sería aconsejable **adaptar el proceso de captura a las necesidades y al nivel del aula**.

Se puede fomentar, por ejemplo, la creación de parejas o equipos que colaboren en la preparación de las capturas, o incorporar requisitos alternativos más sencillos o motivadores... De esta forma se aseguran los objetivos esenciales de la gamificación: que el alumnado disfrute con su aprendizaje y que esté motivado de cara a la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos.

El entrenamiento y cuidado del monstruo personal

Ya sabemos que los monstruos no son ni buenos ni malos y que existe una gran diversidad de ellos. Hay monstruos a los que les gusta estar con nosotros, los seres humanos, e incluso imitan nuestros comportamientos y actitudes. ¿Te gustaría tener tu propio monstruo personal? ¿Serías capaz de cuidarlo y entrenarlo para que crezca feliz y fuerte?

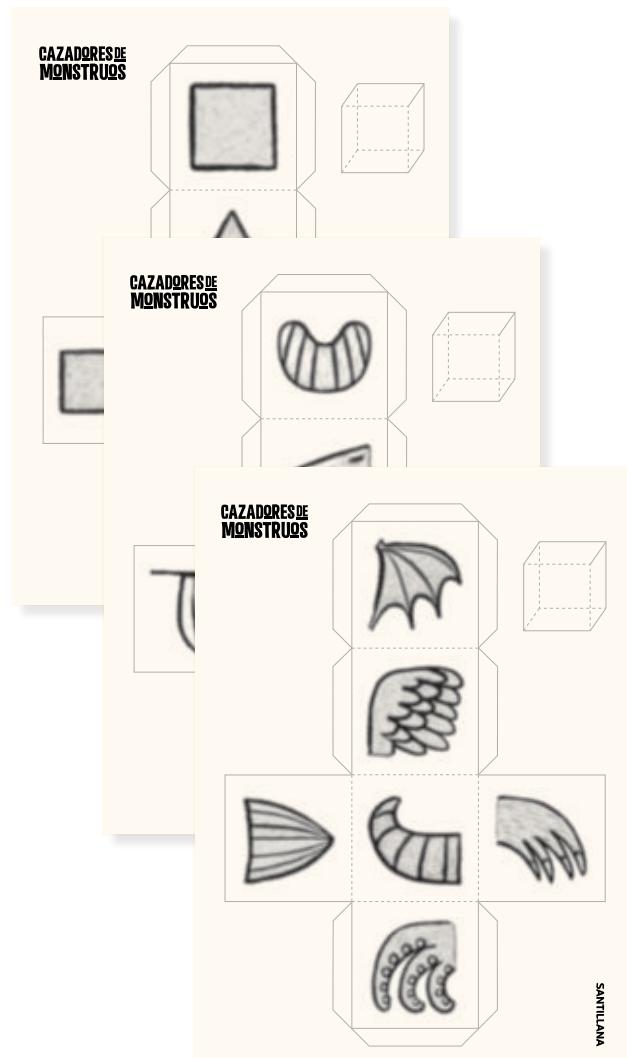
Esta segunda parte de la propuesta de gamificación está destinada a trabajar **aspectos actitudinales** como la responsabilidad, el esfuerzo personal, el orden, el cuidado de los materiales y del espacio de trabajo, el cumplimiento de las normas de la clase, el respeto a los demás, las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo, etc.

Al comenzar el curso, **cada niño o niña creará su monstruo personal** utilizando para ello los **dados generadores** que se proporcionan en la Carpeta de innovación metodológica.

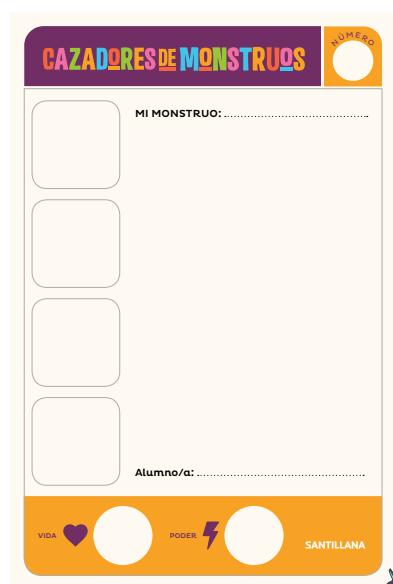
Con una tirada de estos cinco dados, cada alumno y alumna obtendrá de forma aleatoria cinco características básicas a partir de las cuales debe diseñar su monstruo en la **ficha de entrenador o entrenadora** que se incluye en el sobre Cazadores de monstruos del alumnado.

Es importante que cada alumno o alumna **invente el nombre de su monstruo** y lo escriba en la ficha. Después, anotará con lápiz los valores de los atributos de su monstruo personal, que en un primer momento serán 0. En dicha ficha cada alumno o alumna deberá escribir también su nombre y apellido, y su número de entrenador o entrenadora, que será el número que tenga en clase.

La misión del alumnado será entrenar y cuidar a su monstruo durante todo el curso.



Dados para generar los monstruos personales.



Ficha de entrenador o entrenadora.

¿Cómo se entrena a los monstruos?

Los monstruos creados por el alumnado desean estar con los humanos e imitarán todo lo que sus entrenadores hacen. De esta forma, cada entrenador o entrenadora adquiere una responsabilidad con su monstruo, porque la actitud y el comportamiento de cada alumno y alumna va a tener una consecuencia directa sobre su monstruo personal.

El mecanismo para plasmar esta relación serán las **bonificaciones o penalizaciones** (puntos positivos o negativos) que el docente otorgará en función del trabajo y del comportamiento en clase.

Como norma general, las actitudes relacionadas con la participación, el esfuerzo, la responsabilidad con el trabajo diario, etc., afectarán al **atributo de poder** del monstruo. El comportamiento personal del alumno o alumna con respecto a las normas de clase y de convivencia afectarán al **atributo de vida** del monstruo.

Así, si un niño o niña se responsabiliza de su aprendizaje y se esfuerza en el día a día, obtendrá bonificaciones que permitirán que su monstruo personal gane puntos de poder; y si respeta las normas de clase y ayuda y colabora con sus compañeros y compañeras, obtendrá bonificaciones que incrementarán el valor de vida de su monstruo. Sin embargo, si no trabaja lo suficiente o no respeta las normas de clase, recibirá penalizaciones y su monstruo podrá perder puntos de poder o de vida.

En la **tabla de registro de bonificaciones y penalizaciones**, que se incluye en este mismo documento (en el LibroMedia se facilita una copia digital), se podrá realizar un control diario de los puntos positivos y negativos que obtiene cada alumno o alumna en ambas categorías (poder y vida). Al finalizar la semana se realizará un recuento de los mismos para que el alumnado anote en su ficha el incremento o reducción de los atributos de sus monstruos.

Esta tabla es conveniente colgarla en el aula para que todos sean conscientes de las bonificaciones o penalizaciones que van acumulando durante cada semana.

Aunque es recomendable que las bonificaciones o penalizaciones las organice el docente según su criterio, sugerimos las siguientes estrategias:

- Si un niño o niña logra 3 puntos positivos en un apartado, su monstruo ganará un punto en dicho atributo. Si no alcanza esos 3 puntos, no incrementará nada.
 - Si un alumno tiene algún punto negativo en algún apartado, su monstruo personal perderá un punto en dicho atributo.

Con los puntos positivos derivados de su buen comportamiento personal, el alumnado podrá fortalecer a su monstruo para **alcanzar determinados hitos o niveles**. Los puntos negativos obtenidos por actitudes inadecuadas minorarán el valor de los atributos y retrasarán la consecución de los hitos.

Si se observa que el progreso de los monstruos es muy lento, para no desmotivar al alumnado se podrá modificar la forma de conseguir puntos; por ejemplo, que cada punto positivo corresponda a un punto de incremento del atributo.

Tabla de registro de bonificaciones y penalizaciones.

Los monstruos evolucionan

A medida que vaya avanzando el curso, los monstruos personales se harán más poderosos porque habrán incrementado el valor de sus atributos de poder y vida. Para mantener la motivación del alumnado, proponemos una **tabla de hitos** en la que se recogen las diferentes categorías o niveles que un monstruo podrá alcanzar en función de la suma total de sus atributos.

Sería aconsejable que esta tabla estuviera siempre visible en el aula para que el alumnado pueda saber en todo momento los niveles que pueden alcanzar sus monstruos personales y los puntos que necesitan para ello.

Para cada nivel hay una **pegatina identificativa** (*badget*). Al alcanzar el total de puntos necesarios para acceder a un nuevo nivel, el alumnado pegará la pegatina correspondiente en su ficha de entrenador. Estas pegatinas están incluidas en el sobre del alumnado.

Aunque el docente podrá adaptar la siguiente tabla a las características de su clase, en nuestra propuesta planteamos los siguientes niveles o hitos:



SUPERMONSTRUO:

más de 30 puntos totales sumando ambos atributos.



MEGAMONSTRUO:

más de 60 puntos totales sumando ambos atributos.



MONSTRUO LEGENDARIO:

más de 90 puntos totales sumando ambos atributos.



REY o REINA DE LOS MONSTRUOS:

más de 100 puntos totales sumando ambos atributos.

Recomendaciones para entrenar y cuidar monstruos

- **Definir de forma precisa los criterios para obtener o perder puntos**

Los alumnos y alumnas tienen que tener claro desde el principio qué actitudes y comportamientos pueden afectar al desarrollo de su monstruo. Es conveniente, por tanto, consensuar con toda la clase las **normas básicas de convivencia en el aula**, que servirán como guía.

Tras acordar estas normas, el docente puede imprimir la **plantilla de normas de clase** que se proporciona en el LibroMedia y anotarlas en ella, para colgarla en el aula a la vista de todos. Las alumnas y alumnos tienen una copia de la plantilla en sus sobres, con el fin de que ellos puedan escribir también dichas normas para tenerlas siempre presentes.

- **Clasificación de entrenadores y monstruos**

Puede resultar motivador colocar los monstruos que los alumnos y alumnas entrena en alguna zona de la clase, ordenados a modo de **tabla de clasificación** (*lead board*). Para ello se sumarán los valores de poder y vida de cada monstruo y se situarán los monstruos en orden decreciente. Un modo de hacerlo puede ser colocar una cuerda y colgar los monstruos en orden con pinzas.



Tabla de hitos.

HOSPITAL DE MONSTRUOS



SANTILLANA

Con esta clasificación no se pretende la competitividad: por eso las entrenadoras y entrenadores que tienen más puntos no reciben ninguna recompensa por ello. Sin embargo, esta clasificación permitirá detectar los monstruos con valores más bajos, con el objetivo de que sus entrenadores reciban la ayuda que necesiten por parte del resto de compañeros y compañeras y del equipo docente.

En la Carpeta de innovación metodológica se proporciona una lámina denominada **Hospital de monstruos**. Dicha lámina se colgará sobre la zona destinada a los monstruos personales que menos puntos tengan. El objetivo es **identificar de manera rápida las últimas posiciones** de la clasificación y visualizar al alumnado **que necesita algún apoyo**. El hospital representa una **ayuda extra** para los monstruos situados allí, ya que sus entrenadores y entrenadoras tendrán una atención preferente y podrán recabar el apoyo de sus compañeros y compañeras, que los orientarán en el trabajo, los ayudarán en sus tareas e incluso podrían cederles puntos.

• Tarjetas especiales

En la Carpeta de innovación metodológica también se proporcionan **diez tarjetas especiales** que pueden utilizarse tanto en la captura como en el entrenamiento y cuidado de los monstruos.

Estas tarjetas **reportan algún privilegio o beneficio** a su poseedor y están diseñadas para ser de **un solo uso**, de forma que el alumno o alumna que quiera disfrutar de la recompensa que otorga una carta, deberá entregarla al profesor o profesora.

Estas tarjetas, que el docente otorgará según su criterio, animan a seguir dentro de la narrativa y pueden resultar de gran ayuda dentro de la propuesta de gamificación: sirven de **apoyo especial para aquellos alumnos y alumnas con dificultades** para superar los retos de una captura; permiten destacar de forma visible a quien merezca una distinción especial; y evitan que haya alumnos y alumnas desmotivados, por ejemplo, porque sus monstruos no evolucionan al mismo ritmo que los del resto de la clase.

En función de los beneficios que reportan, las tarjetas especiales se clasifican en tres categorías:



Tarjetas de AYUDA

Otorgan ventajas a los cazadores o entrenadores, o hacen más sencilla la superación de las pruebas de captura. Por ejemplo, la pócima resucitadora permite reponer puntos de vida a un monstruo que esté muy debilitado.



Tarjetas de EXPERTOS

Están destinadas a aquellos alumnos y alumnas que se encuentran en un nivel más avanzado y que, por ello, pueden prestar ayuda a sus compañeros.



Tarjetas de RECOMPENSAS

Aportan privilegios de diversa índole (poder sentarse junto al compañero o compañera que se elija, disponer de un tiempo reservado para leer o dibujar, elegir una canción para escucharla en clase...).

Además de las tarjetas que se incluyen en el proyecto, se pueden confeccionar otras tarjetas que se adapten mejor a las características y necesidades del aula. Adjuntamos a continuación un listado con sugerencias:

Cambio de forma: podrás cambiar el diseño del monstruo que entrenas.

Monstruo del pasillo: con esta carta podrás ir al baño cuando quieras.

Metamorfo: puedes venir a clase con un disfraz de monstruo o pintarte la cara de forma monstrosa.

Descanso: con esta tarjeta hoy no llevarás tarea a casa.

Monstruo digital: podrás jugar durante 15 minutos con la tableta o el ordenador.

Grupo monstruoso: si trabajas en grupo, serás quien asigne las tareas del equipo.

Energía extra: puedes utilizar esta carta para sumar 1 punto en cualquier resultado de una prueba.

Monstruo interdimensional: podrás cambiarte con alguien de otra clase durante una hora.

Monstruo de cine: podrás ver en clase el video que quieras.

Monstruo maestro: durante una clase serás el maestro o maestra. Tendrás que preparar muy bien la clase con ayuda del tutor o tutora.

Pandilla jugona: tu clase consigue 10 minutos más de recreo.

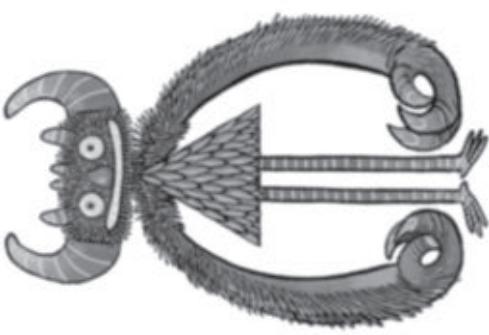
Fiesta monstruosa: junto al resto de la clase, puedes organizar una fiesta en el aula.

 **Materiales
fotocopiables**



CAZADORES DE MONSTRUOS

Tarufo



Es un monstruo larguirúcho y bromista. Tiene la cabeza y los brazos cubiertos por un duro pelo azulado que lo protege del frío. Su cuerpo, en cambio, está lleno de brillantes plumas verdes que lo mantienen seco cuando llueve, ya que el agua resbala por ellas.

Tarufo vive en un frondoso bosque y pasa la mayor parte del tiempo subido a los árboles. Gracias a sus largos brazos y sus fuertes garras, se mueve ágilmente de rama en rama, sin miedo a caerse. Rara vez baja al suelo y, cuando lo hace, tiene que apoyarse en sus brazos para caminar y correr: sus patas son tan finas y largas que le cuesta mantener el equilibrio.

Los ojos de Tarufo son de diferente color. Pero lo más sorprendente es que con uno de ellos solo ve de día y con el otro puede

ver perfectamente en la oscuridad de la noche. De lo que de verdad está orgulloso este monstruo es de sus preciosos cuernos de color naranja. No conoce a nadie con tantos cuernos en la cabeza y de tamaños tan variados como los suyos.

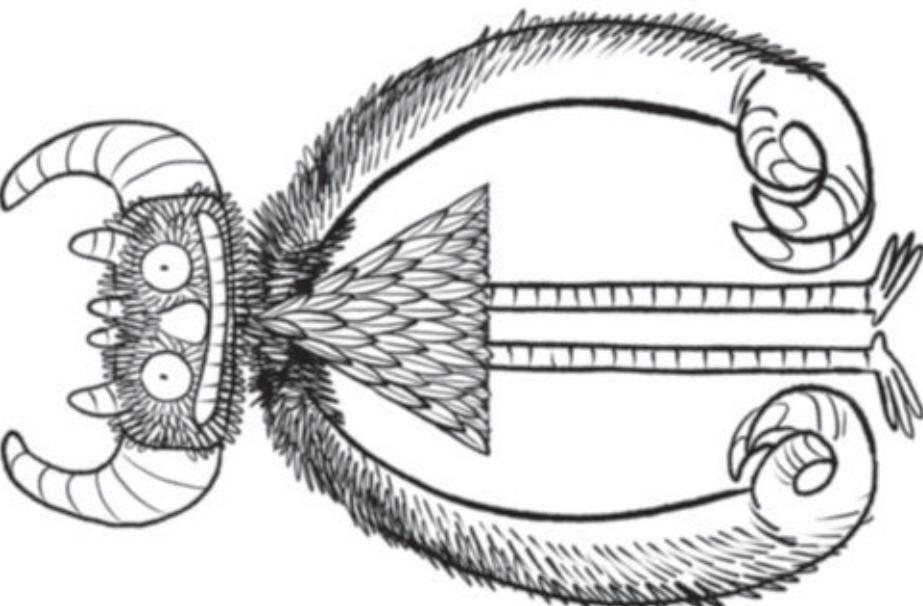
Tarufo es el único monstruo del bosque, aunque le encantaría tener compañeros y compañeras con quienes bromear y charlar. Para entretenerse, da brillo a sus cuernos mientras inventa chistes, por si tiene la oportunidad de contárselos a alguien. Porque uno de los pasatiempos favoritos de Tarufo es contar. Además de chistes, le gusta contar plumas, hojas, rocas, setas, ardillas... No solo cuenta hacia delante. También sabe contar hacia atrás. ¡Es su especialidad!

CAZADORES DE MONSTRUOS

Tarugo

NIVEL

1



Descripción del monstruo

Es un monstruo languirucho y bromista. Con sus largos brazos y sus fuertes garras puede moverse muy rápido entre las ramas de los árboles del bosque donde vive. Como pasa mucho tiempo solo, Tarugo se entretiene inventando chistes y contando plumas, hojas, nocas, setas, andillas... Además de contar hacia delante, también cuenta hacia atrás.

Requisitos de captura

- Describe dónde está situado un objeto.
- Nombra y escribe los números del 0 al 9.
- Compara dos números y di cuál es mayor y cuál menor.
- Cuenta hasta 9 desde 0 y desde 9 hasta 0.

VIDA  5

PODER  4

SANTILLANA

Delfinia

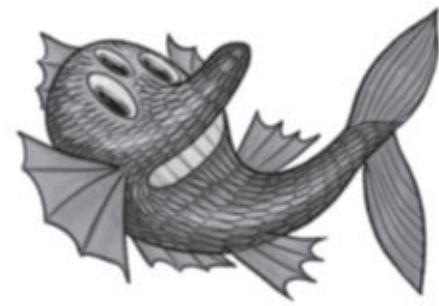
2

NIVEL

Delfinia es un monstruo acuático que vive en las profundidades del mar, aunque a menudo sube a la superficie. La puedes ver a lo lejos como un destello de luz azul moviéndose en el agua. Sus escamas reflejan la luz del sol y de la luna. Su cuerpo tiene varias aletas de color rosa que la ayudan a nadar a gran velocidad. Sus orejas también tienen forma de aleta y le permiten escuchar cualquier sonido, incluso a kilómetros de distancia. Delfinia siempre sabe de dónde proceden los sonidos y puede identificar quién los produce.

Como es muy juguetona, le encanta divertirse haciendo piruetas sobre la superficie del agua para, luego, caer una y otra vez dando volteretas.

También le gusta hacer pompas con la boca mientras da grandes saltos. Le divierte mucho hacer pompas grandes que contengan otras más pequeñitas y se dedica a contar cuántas burbujas



ha conseguido meter dentro de cada pompa grande. Si alguna vez ves un largo camino de burbujas en el agua..., ¡podría ser ella!

Delfinia siempre tiene sus tres ojos muy abiertos. Nunca los cierra. Sin embargo, cuando nació solo podía abrir un ojo; aunque pudo abrir los otros dos cuando cumplió diez años. ¡Se puso tan feliz cuando sucedió eso! Desde entonces, puede ver peces diminutos y monstruos muy muy pequeños, aunque estén a bastante distancia.

Se dice que, si te sumerges en el mar y das tres chasquidos con los dedos, Delfinia te oirá y te saludará haciendo sus famosas piruetas, que formarán pequeñas olas a tu alrededor.

VIDA **6**

PODER **4**

CAZADORES DE MONSTRUOS

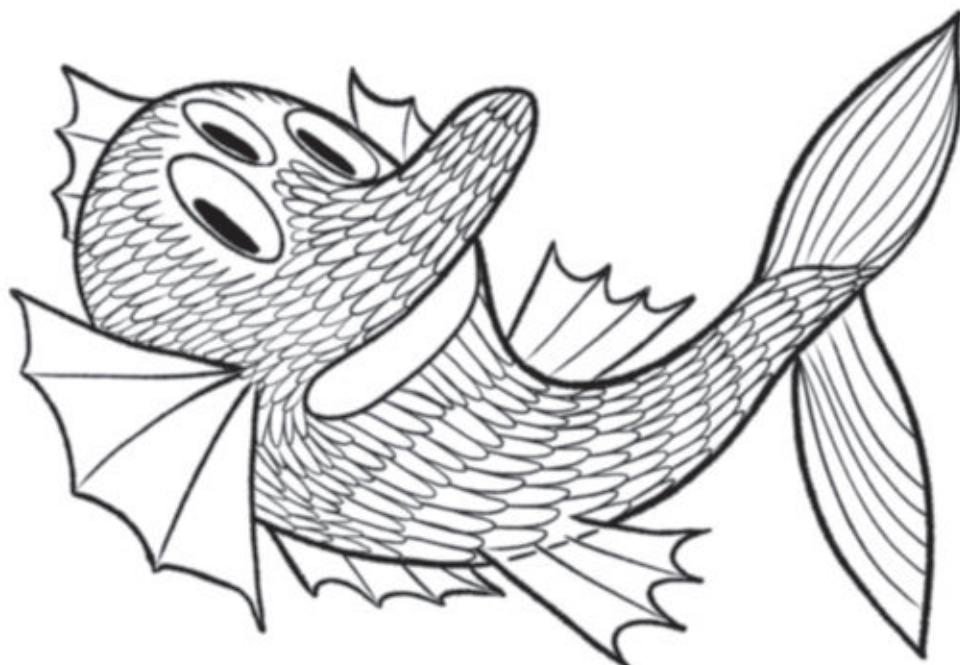
Delfinia

Descripción del monstruo

Delfinia es un monstruo acuático con aletas de color rosa que le permiten nadar a gran velocidad. Es muy juguetona: le encanta dar saltos y hacer piruetas sobre la superficie del agua. También le gusta hacer grandes pompas que contengan dentro pequeñas burbujas. Contando burbujas, ha aprendido a sumar.

Requisitos de captura

- Indica situaciones en las que hay que sumar.
- Escribe los números amigos del 10.
- Escribe en orden los días de la semana.
- Nombra objetos situados a la izquierda y a la derecha.



VIDA  6

PODER  4

Gusinasi

Gusinasi es un monstruo delgado y peludo. Y aunque su aspecto es amable y juguetón, es un poco asustadizo. Tiene un gran sentido del olfato: con su larga y flexible trompa puede oler el peligro a varios metros de distancia. Pero su poderoso olfato le sirve, sobre todo, para buscar comida, pues no es nada fácil encontrar las raras bayas que son su alimento favorito.

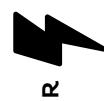
El hogar de Gusinasi es una gran pradera rocosa en la que vive junto a varios monstruos. Puede recorrer largas distancias en un solo día en busca de comida o para visitar a sus amigos y amigas. También es capaz de dar grandes saltos. Además, usa sus afiladas garras para sujetarse a las rocas y escalar sin ningún esfuerzo los altos acantilados que rodean su pradera.



La piel de Gusinasi tiene una característica especial: cambia de color según cómo se siente en cada momento. Si está triste o asustado, su piel es de color azul intenso. Si, por el contrario, está enfadado, se vuelve rosa brillante. Cuando su piel tiene varios tonos, está alegre y contento. ¡Para este monstruo es imposible esconder sus emociones!

Gusinasi también es muy curioso y le encanta colecionar objetos grandes y pequeños que encuentra en sus caminatas. Después, en su madriguera, los cuenta y los clasifica de forma ordenada. Aunque, hace poco, perdió unas cuantas piezas de su colección y se pudo ver su piel completamente rosa durante varios días.

VIDA  8

PODER  5

CAZADORES DE MONSTRUOS

Gusinasi

NIVEL

3



Descripción del monstruo

Es un monstruo delgado y peludo. Su aspecto es amable y juguetón, aunque es un poco asustadizo. Tiene un poderosísimo sentido del olfato. A Gusinasi le encanta colecionar objetos grandes y pequeños que recoge en sus largos caminatos. Una vez en su madriguera, los cuenta y los clasifica de forma ordenada.

Requisitos de captura

- Escribe una lista y su resultado.
- Reúne una decena de objetos.
- Dibuja una línea recta y otra curva.
- Dibuja un monstruo cuyo cuerpo sea una figura geométrica.

VIDA  8

PODER  5

SANTILLANA

Gamusina

4

NIVEL

Gamusina es el monstruo más rápido que existe. Con sus larguísimas patas corre y salta como una auténtica atleta. A pesar de tener unas pequeñas alas, no puede volar, aunque esas alas sí le permiten planear después de dar uno de sus grandes saltos.

Su cuerpo está cubierto de un pelaje azul muy grueso que la protege del frío de la noche, ya que ella siempre duerme al aire libre. Sus ojos amarillos tienen la capacidad de ver a través de las paredes. Gamusina se entretiene observando el interior de los edificios para contar cuántas personas hay dentro. Le sorprende mucho que, según el momento del día, haya una cantidad diferente de personas en cada lugar.

Es muy nerviosa y, cuando está despierta, nunca se queda quieta en un mismo sitio más de 19 segundos. Siempre está haciendo cosas. Todos los días, después



de dormir una buena siesta, corre los 19 kilómetros que separan la montaña donde vive del parque de la ciudad. Le gusta mucho hacer ese camino porque, mientras corre, va saltando y esquivando todos los obstáculos que encuentra: rocas, montes, árboles, edificios...

Gamusina es risueña y alegre, pero, debido a su extraño aspecto, cuando era pequeña muchos monstruos la temían y no querían ser sus amigos. Felizmente, con el tiempo, todos han podido comprobar que es muy bondadosa y ahora la adoran. Porque Gamusina tiene un corazón de oro. Todas las semanas recibe la visita de muchos amigos y amigas y ella los obsequia con una deliciosa tarta de insectos.

10

VIDA

7

PODER



Descripción del monstruo

Gamusina es el monstruo más rápido que existe. Tiene unas patas larguísimas y corre y salta como una auténtica atleta. Cada día recorre 19 kilómetros desde su casa hasta el parque de la ciudad, así que siempre está en forma. Debido a su extraño aspecto, muchos monstruos la temían cuando era pequeña, pero ahora todos la adoran.

Requisitos de captura

- Lee y escribe números hasta el 19.
- Suma dos números.
- Escribe los números anterior y posterior de otro número.
- Resuelve un problema de suma.



10

SANTILLANA

Cicropia

5

NIVEL

Es un monstruo saltarín que vive en un refugio entre las rocas de la ladera de una montaña. Cicropia salta por barrancos y altos riscos sin ningún miedo, pues sus pies están especialmente preparados para sujetarse a las piedras de forma segura, por muy resbaladizas que sean.

Su pequeño y picudo cuerpo está cubierto por unas escamas moradas muy muy duras, que la protegen de los roces con las rocas afiladas y también de los golpes de algún peñasco desprendido. Si se atasca escalando o quiere bajar rápido de donde está, Cicropia no tiene más que recoger sus patas y hacer rodar su duro cuerpo hasta que vuelve a sujetarse de nuevo.



Gracias a sus fuertes cuernos puede empujar las rocas y moverlas de aquí para allá para ampliar o remodelar su refugio. Cada mañana, Cicropia cambia las piedras planas de su cama por otras nuevas. Por eso siempre anda muy atareada.

Su entretenimiento favorito es colocar piedras en equilibrio unas sobre otras. Con mucha paciencia, recoge con sus dientes piedras lo más planas posible y las va colocando con cuidado, hasta que logra construir una torre de diez piedras. A veces son piedras más grandes, otras, más pequeñas, pero son siempre diez. Ese es su número favorito.

Conforme crece, Cicropia va mudando sus escamas, que caen al suelo y se deshacen dejando un polvo fino y brillante por allí por donde ella haya pasado.

10



10



CAZADORES DE MONSTRUOS

Cicropia

NIVEL

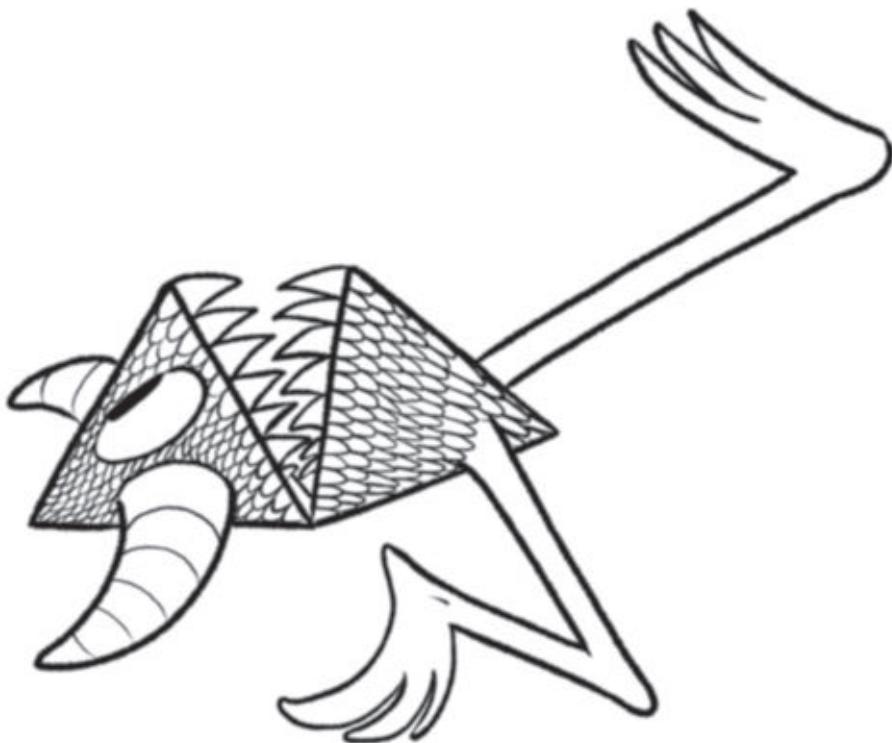
5

Descripción del monstruo

Es un monstruo saltarín que vive en la ladera de una montaña. Salta por los barrancos sin ningún miedo, pues sus pies están preparados para sujetarse a las rocas de forma segura. Tiene unos fuertes cuernos que le permiten mover las paredes de su refugio con facilidad. Su entretenimiento favorito es colocar 10 piedras en equilibrio unas sobre otras para construir torres.

Requisitos de captura

- Cuenta de 10 en 10 desde cero.
- Escribe los nombres de las decenas.
- Resta números hasta el 19.
- Resuelve un problema de resta.

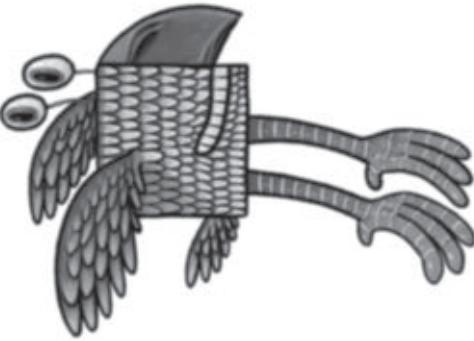


10
VIDA

PODER 10

SANTILLANA

Colibrío

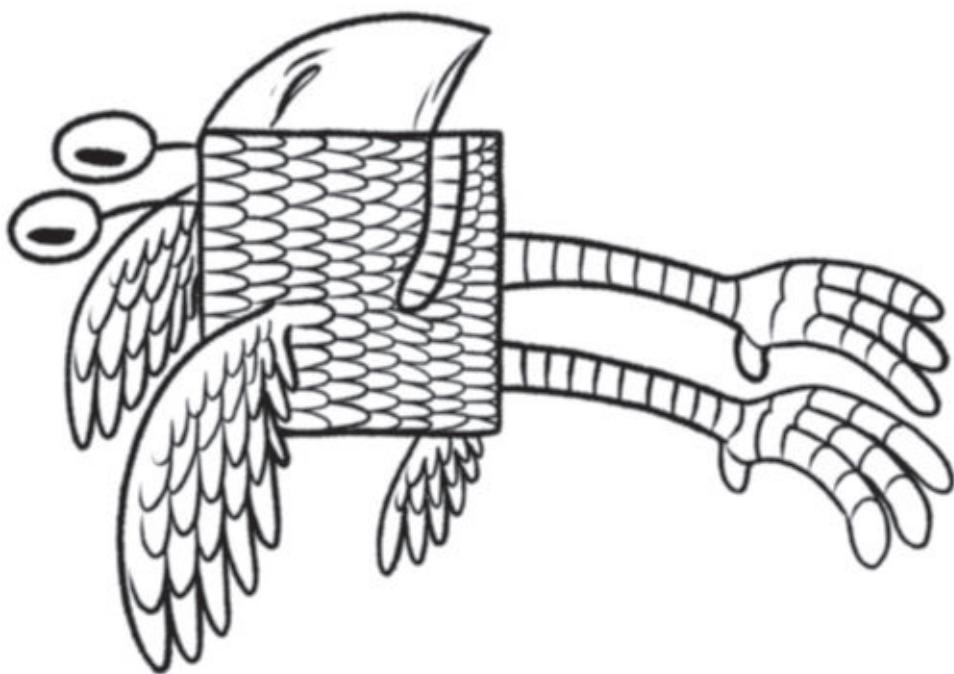


Colibrío es un monstruo pequeño y ligero con forma de pájaro. Su cuerpo es cuadrado y está cubierto de plumas. Posee un enorme pico morado y unos grandes ojos con los que puede ver desde el aire hasta el ratón más pequeño. Sus alas son pequeñitas, pero muy poderosas: con ellas puede volar todo el día sin tener que descansar.

Colibrío nació en un nido a orillas de una amplia laguna. Al nacer, el cuerpo de Colibrío era muy diferente. Sus plumas eran todas grises y su pico era negro como una noche sin luna. Sus alas apenas tenían plumas y no podía volar: para moverse, Colibrío daba saltos con sus largas patas. De niño, Colibrío pensaba que era muy feo y se miraba en el agua de la laguna, deseando parecerse a los otros monstruos de su especie.

Pero al cumplir seis años Colibrío cambió. Las plumas grises de su cuerpo se fueron cayendo y en su lugar crecieron otras nuevas de un hermoso color amarillo. Y su pico pasó del negro carbón al morado berenjena. Pero lo que más alegró a Colibrío fue contemplar cómo sus alas se llenaron de largas y resistentes plumas con las que, al fin, pudo volar.

Porque Colibrío es un monstruo de aire y volar es su afición preferida. Le gusta elevarse muy alto en el cielo y observar desde allí lo que ocurre en el suelo. También le gusta descubrir objetos curiosos e interesantes. Por eso recorre grandes distancias volando de un lugar a otro. Pero a Colibrío le gusta su laguna y, tras cada viaje, siempre vuelve a su nido para contar a sus amigos y amigas las maravillas que ha descubierto.

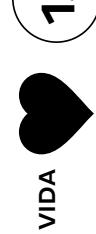


Descripción del monstruo

Colibrío es un monstruo pequeño y ligero con forma de pájaro. Gracias a sus poderosas alas recorre grandes distancias en busca de objetos interesantes. Como no tiene manos, Colibrío no puede traer a sus amigas y amigos los objetos que descubre en sus viajes. Pero se los describe comentando qué forma tienen, cuánto miden o cuánto pesan.

Requisitos de captura

- Estima cuánto puede pesar un objeto.
- Suma tres números.
- Completa la serie de números del 20 al 29.
- Diferencia un problema de suma de otro de resta.



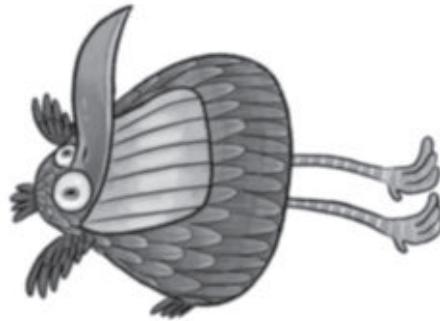
Crespojo

7

NIVEL

Crespojo vive en una frondosa selva. Tiene el cuerpo con forma de pera, cubierto por brillantes y hermosas plumas rojas. Su largo pico azul le permite chupar el néctar de las flores, su manjar favorito. Parte del néctar que recoge lo guarda en su nido para disponer de comida en la época en la que no hay flores. Cada verano reúne, al menos, 59 bolas de néctar para alimentarse durante los meses de invierno.

Este monstruo tiene también unas pequeñas alas y, para mantenerse en el aire, las bate muy muy deprisa, como si fuera un colibrí. Sus patas anaranjadas son muy finas y le permiten andar sigilosamente sin que nadie lo escuche. Por eso, Crespojo llega a cualquier lugar sin que nadie se dé cuenta.

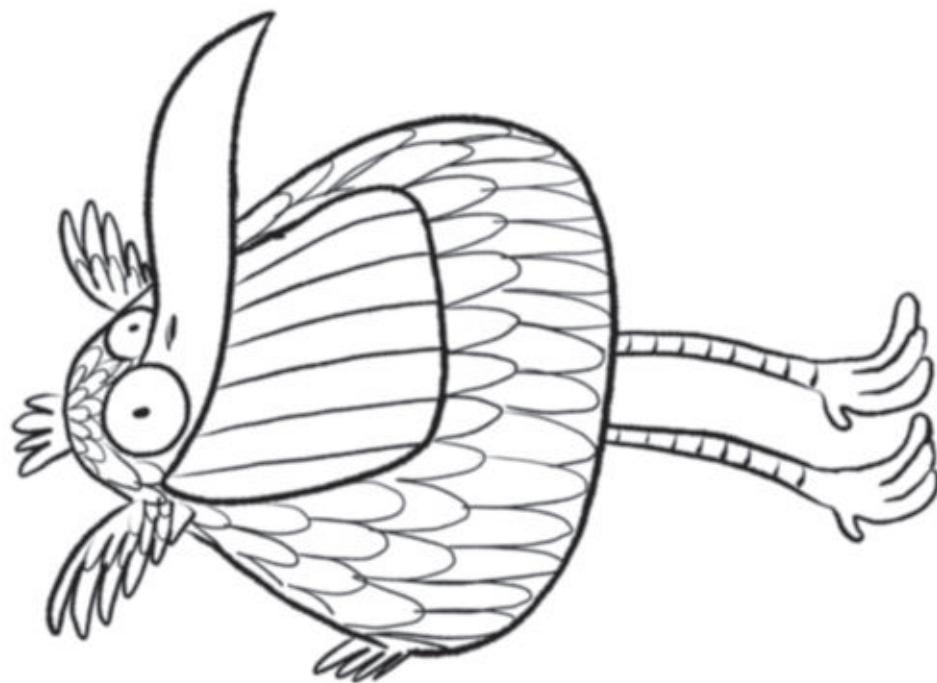


Crespojo es el monstruo más travieso del mundo de los monstruos. Se pasa el día haciendo trastadas. Pero, aunque nunca tiene mala intención, es un poco cabeza hueca porque no piensa en que a los demás pueden molestarles sus bromas. Una de sus travesuras favoritas es aparecer en silencio por detrás para asustar a otros monstruos.

Pero hay un secreto para que Crespojo se quede tranquilo sin molestar a nadie: le encantan los desafíos! Si le planteas una suma o una resta, se queda sentado durante largo rato hasta que la resuelve... Y suele tardar mucho porque se distrae continuamente.

VIDA 

PODER 



Descripción del monstruo

Su cuerpo tiene forma de pera y está cubierto de brillantes plumas rojas. Tiene un pico muy largo con el que chupa el néctar de las flores. Es muy travieso y siempre está gastando bromas. Para que se quede tranquilo hay que prometerle que haga una suma o una resta. Entonces se queda sentado largo rato hasta que la resuelva.

Requisitos de captura

- Completa series de números del 30 al 59.
- Suma y resta decenas.
- Suma números de dos cifras.
- Resuelve problemas de suma y de resta.



PODER **13**

13

VIDA

Carrañaca

Aunque tiene aspecto de pájaro, Carrañaca no tiene alas, así que no puede volar. Pero eso no le importa, pues puede correr a gran velocidad cuando utiliza a la vez sus seis patas. Si vas tras ella, será imposible que la alcances, ¡y mucho menos que le ganes en una carrera!

Cada mañana, después de chasquear su pico tres veces, Carrañaca entrena duro para mantenerse en forma. Incluso se ha construido un pequeño gimnasio.

Con sus múltiples ojos es capaz de ver a la vez a derecha, a izquierda, delante, detrás... Y para ver lo que hay debajo de ella mientras camina no tiene más que estirar un poco un ojo o todos a la vez!

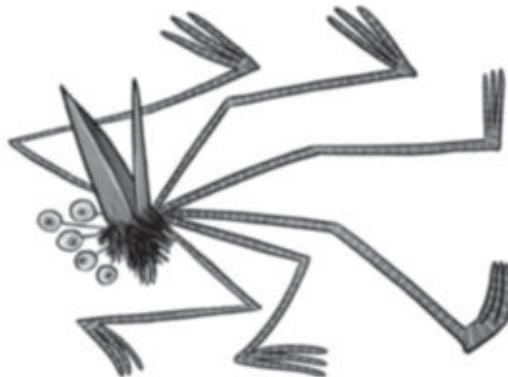
Si eso ocurre es que, sin duda, algo ha conseguido captar toda su atención. Algo que resulta realmente extraordinario, pues Carrañaca es capaz de estar atenta a variar cosas al mismo tiempo sin pestañear siquiera.

18

VIDA

21

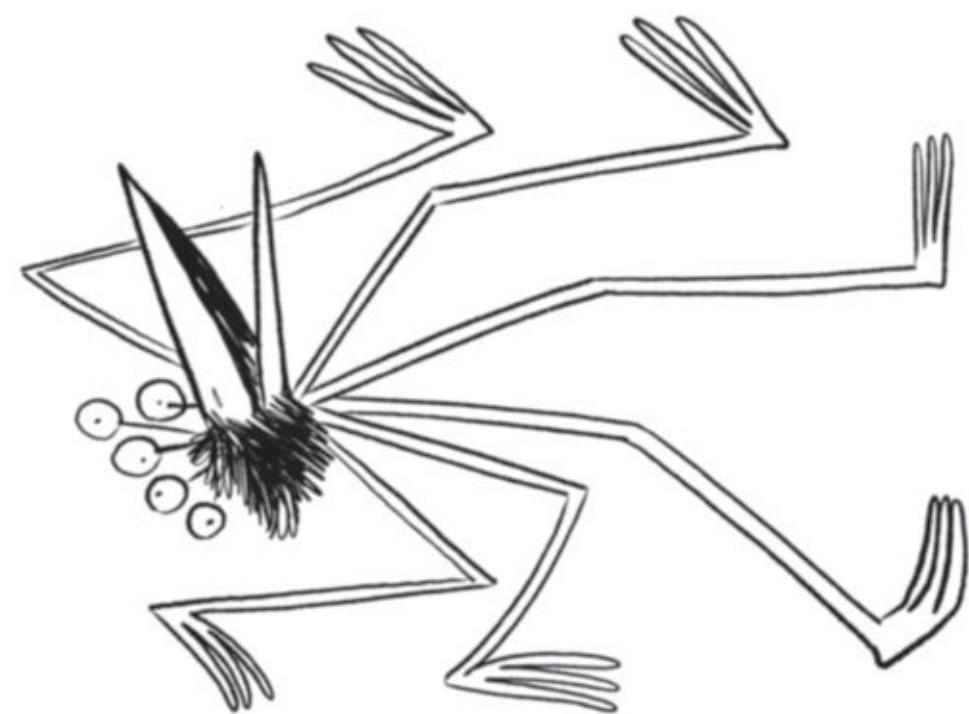
PODER



Y es que Carrañaca es un monstruo muy inquieto, que además duerme poquísimo. No necesita ni la mitad de horas de sueño que otros monstruos de su edad. Y cuando echa una siesta lo hace siempre de pie, sobre alguna de sus largas patas. Cuando se cansa, no tiene más que apoyarse sobre otra pata distinta y relajarse las demás. Y así hasta que vuelve a ponerse en marcha.

A Carrañaca le gusta pensar que todos los monstruos que conoce tienen menos ojos, menos patas y menos dedos que ella. Así que, cuando se topa con alguno, siempre averigua mentalmente cuántos ojos, patas o dedos menos tiene.

NIVEL
8



Descripción del monstruo

Es uno de los monstruos más rápidos y siempre duerme de pie. Carrañaca puede correr a gran velocidad cuando utiliza a la vez sus seis patas; es muy difícil alcanzarla. Cuando se encuentra con otro monstruo le gusta averiguar mentalmente cuántos ojos, patas o dedos tiene para compararlos con los suyos. Y ella siempre sale ganando.

Requisitos de captura

- Completa series de números del 60 al 79.
- Resta números de dos cifras.
- Compara números de dos cifras.
- Completa un gráfico de barras.



Voldragón

Voldragón es un monstruo grande y poderoso. Su cuerpo es alargado y está cubierto de escamas de color verde. En la espalda tiene una fila de púas amarillas y, en su cabeza, unos fuertes cuernos del mismo color. Su boca es enorme y, cuando sonríe, muestra sus enormes dientes, entre los que sobresalen sus largos colmillos puntiagudos. Pero lo que más llama la atención de Voldragón es su enorme hocico, parecido al de un cerdo. Gracias a él tiene un increíble olfato que le permite orientarse en la oscuridad y seguir cualquier rastro.

Vive con toda su familia en una profunda cueva al pie de las montañas. Como la mayoría de los monstruos dragones, Voldragón tiene alas. Cuando cae la noche, suele salir a volar fuera de la cueva para explorar el mundo desde las alturas. Sus ojos anaranjados tienen supervisión nocturna y, desde el cielo,



consigue ver todo lo que hay en el bosque. Suspendido en el aire, se entretiene contando los nidos que hay en los árboles, los pájaros que duermen en ellos, los huevos que hay en los nidos...

Dicen que en su cueva Voldragón guarda un cofre con un gran tesoro y que solo se lo enseña a quienes le plantean un problema muy complicado. ¡Le encanta resolver problemas! Entre los objetos del cofre hay perlas, esmeraldas y diamantes. Guardadas en cajitas de colores, que siempre contienen un número impar de ellas. ¡Voldragón es muy organizado!

25
VIDA

24
PODER

Descripción del monstruo

Es un monstruo muy poderoso. Tiene el cuerpo cubierto de escamas, dos cuernos, una enorme boca y un gran hocico. Sus ojos amarillentos le permiten ver en la oscuridad. Vive en una cueva en las montañas. Allí guarda un gran tesoro y solo permite que lo vean quienes le plantean un problema complicado. Porque a Voldragón le encantan los problemas de Matemáticas.



Requisitos de captura

- Completa el cuadro de números hasta el 99.
- Diferencia los números pares e impares.
- Utiliza los números ordinales.
- Resuelve problemas buscando los datos en un dibujo.

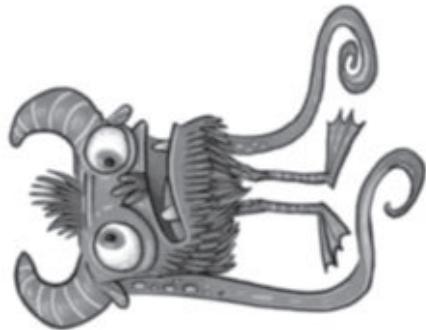


Tariguto

Tariguto es un monstruo pequeño y escurridizo. Tiene la habilidad de cambiar de color para camuflarse con el entorno, ¡por eso es muy difícil verlo! Cuando se encuentra en tierra se le confunde con las plantas y, cuando está en el agua, apenas se le puede distinguir entre las algas y las rocas. Solo sus dos grandes cuernos naranja dan una pista de dónde puede estar escondido.

Tariguto no solo cambia de color cuando quiere camuflarse. Su piel se pone de color morado cuando está feliz. Así, si está escondido y quieres encontrarlo, solo tienes que contar un chiste muy gracioso y se pondrá morado de la risa. ¡Y ya podrás verlo!

En vez de manos, Tariguto tiene dos largos tentáculos con los que se pega a cualquier superficie. Gracias a sus patas con forma de aletas, puede nadar y



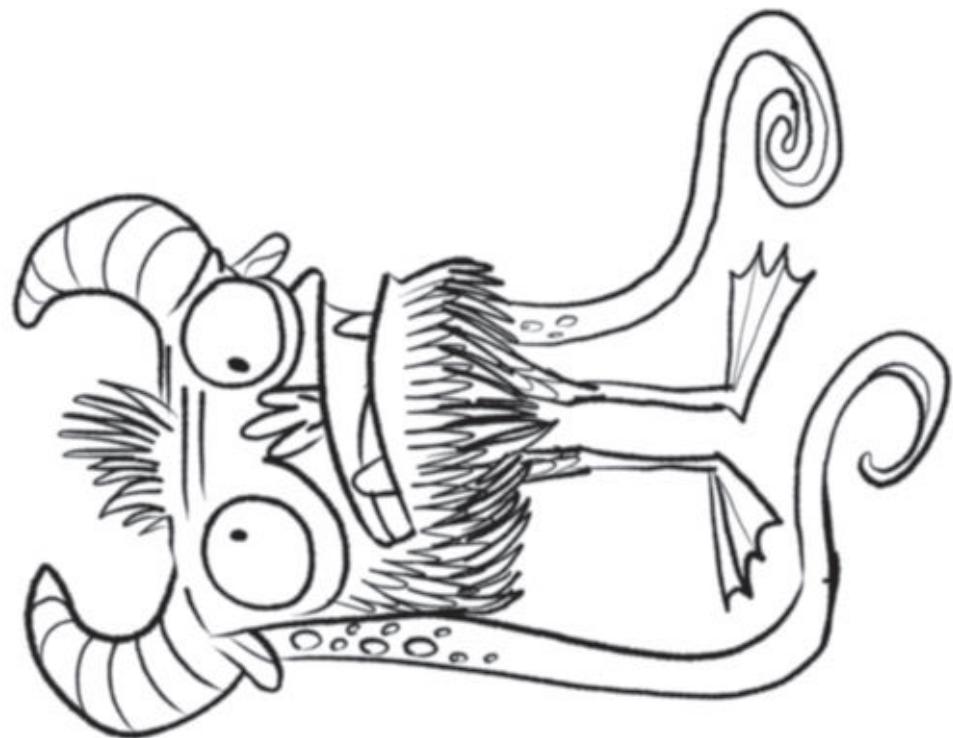
andar perfectamente. Y sus ojos son muy especiales: ¡Tariguto puede mirar hacia varios lados al mismo tiempo!

Tariguto aprovecha su habilidad de esconderse para pasar largas horas leyendo sin que nadie lo moleste, ya que le encanta aprender cosas nuevas. Con su prodigiosa memoria, recuerda todo lo que lee. Tiene tan buena memoria que incluso se sabe la fecha de los cumpleaños de todos los monstruos.

Quienes mejor lo conocen dicen que por las noches se queda despierto mirando el cielo y preguntándose cuántas estrellas y planetas habrá en el universo. Y sueña con que, algún día, viajará al espacio y descubrirá un nuevo mundo.

31
VIDA

35
PODER



Descripción del monstruo

Es un monstruo escurridizo que cambia de color según el sitio en el que esté. ¡Por eso es muy difícil verlo! En vez de manos, tiene dos largos tentáculos y sus ojos pueden mirar hacia varios sitios al mismo tiempo. Es un gran lector y tiene una memoria prodigiosa. Su gran ilusión es viajar al espacio y descubrir un nuevo mundo.

Requisitos de captura

- Realiza sumas llevando.
- Escribe en orden los meses del año.
- Sínta tu fecha de nacimiento en el calendario.
- Identifica y nombrá cuernos geométricos a tu alrededor.

Es un monstruo de agua, con una piel fina y transparente. Su cabeza, redonda como un globo, apenas se puede distinguir del azul del océano cuando se encuentra sumergida en el mar. Aun así, a Gorgoria se la puede reconocer por sus enormes pinzas y sus seis tentáculos de color naranja, que le sirven tanto para nadar como para caminar cuando sale a tierra.

Gorgoria es muy tranquila. Le gusta ascender a la superficie del mar y dejarse llevar por la corriente. Para flotar, solo tiene que soltar el agua que acumula en su interior. Si quiere volver a sumergirse en las profundidades, traga toda el agua que puede y se hunde de nuevo como un submarino.



Todas las mañanas, a las nueve en punto, Gorgoria sale del mar para curiosear en el mundo exterior. Cuando está en tierra va llena de agua, porque la necesita para vivir. Pero, conforme pasa el tiempo, el agua de su interior se va consumiendo.

Así que, exactamente a las once y media, Gorgoria tiene que volver al mar para recargar sus reservas de agua y continuar después su exploración.

Si alguna vez ves un charco de agua en el suelo, y últimamente no ha llovido, puedes que Gorgoria esté fuera del agua y haya pasado por allí.

Gorgoria es un monstruo vegetariano.

Le encanta comer las deliciosas algas rojas, moradas y azules que crecen en los fondos marinos. Con ellas prepara unas riquísimas ensaladas. ¡No hay alimento más saludable!

35

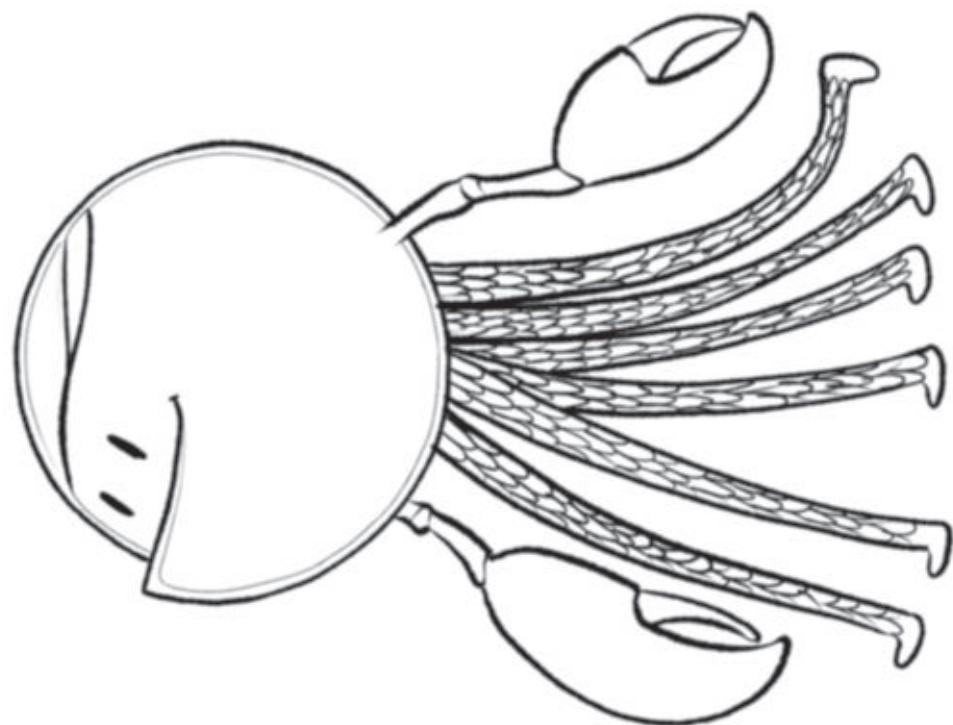


VIDA

30



PODER



Descripción del monstruo

Es un monstruo de agua, con una piel fina y transparente. Tiene una hermosa cabeza redonda, llena de agua que le permite flotar en el mar o hundirse en sus profundidades. Su alimentación es muy saludable: come ensaladas de algas. A diario, sale del mar para curiosar en el mundo exterior, aunque cada cierto tiempo tiene que regresar para recargar sus reservas de agua.

Requisitos de captura

- Lee la hora en el reloj.
- Calcula cuánto tiempo ha pasado.
- Suma tres números llevando.
- Resuelve un problema en el que solucionas datos.



VIDA

30

Estronio

Estronio es un monstruo muy fuerte. Tiene el cuerpo dorado con forma de estrella. Es posible verlo desde muy lejos porque brilla como si fuera un pequeño sol, despertando la admiración de otros monstruos. Vive en el cráter del mayor volcán conocido, el Vicentius. Y para proteger su cuerpo del gran calor del volcán posee unas escamas de un material muy resistente.

Estronio es el más trabajador de todos los monstruos. Siempre está haciendo alguna actividad. Todos los días sube y baja las escarpadas laderas del volcán cientos de veces para ir de un lugar a otro. Para ello se ayuda de sus afiladas garras, con las que se sujetá a las rocas para no caer rodando.



especiales para multiplicar por dos la cantidad de oro que ha encontrado.

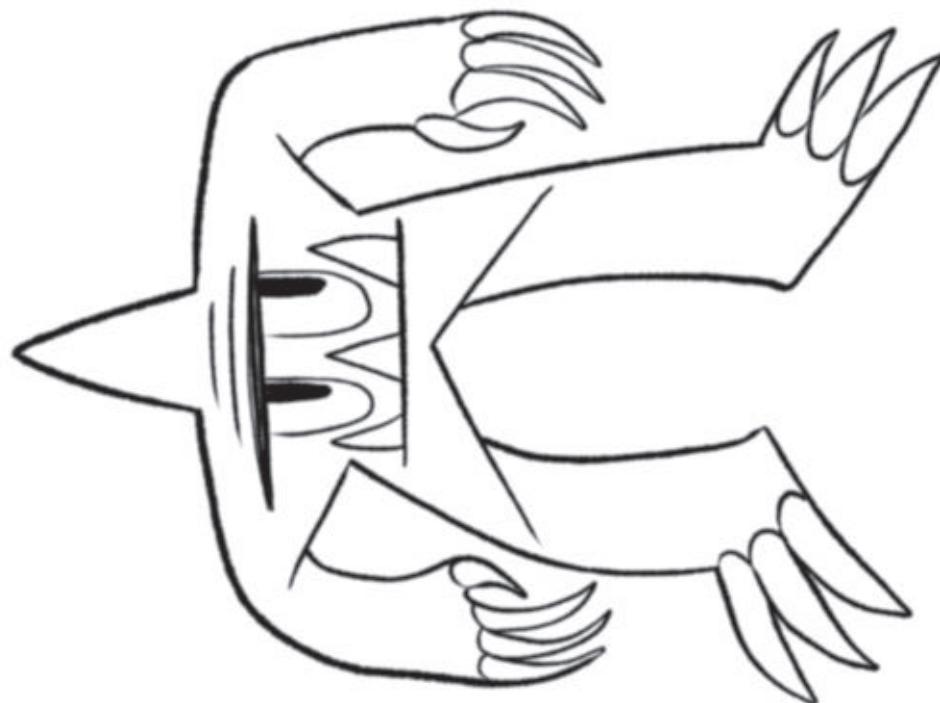
Después, Estronio va al banco de Villa Monstruo y cambia su oro por monedas y billetes. Con ese dinero compra comida para invitar a sus amigos y amigas a los deliciosos manjares que prepara en la cocina de su volcán.

El día de su cumpleaños, Estronio celebra una gran fiesta chulísima al pie de su volcán a la que invita a sus vecinos. A todos les encanta, y bailan y bailan sin parar. ¡Es el mejor día del año en el país de los monstruos!

A menudo viaja a las antiguas minas del monte de los Metales. Allí recoge todo el oro que encuentra y, cuando regresa al cráter del volcán, utiliza sus poderes

VIDA  43

PODER  39



Descripción del monstruo

Estronio es un monstruo muy fuerte que vive en el cráter de un volcán. Tiene el cuerpo en forma de estrella y brilla como si fuera un sol. Es muy trabajador y también muy generoso con sus amigos y amigas. El día de su cumpleaños celebra una gran fiesta que tiene fama en el país de los monstruos.

Requisitos de captura

- Calcula cuánto dinero hay.
- Indica qué monedas y qué billetes utilizarías para pagar.
- Transforma una suma en una multiplicación.
- Resuelve un problema en el que faltan datos.



39

CAZADORES DE MONSTRUOS

Fecha:

Cazador/a:

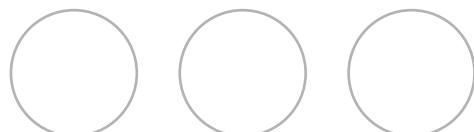
MONSTRUO CAPTURADO:

NIVEL:

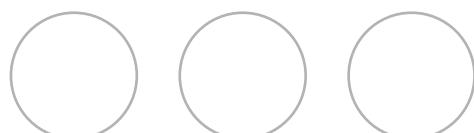
Valora tu captura

REGULAR BIEN MUY BIEN

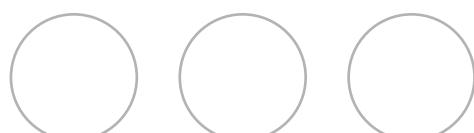
¿Cómo has realizado la captura?



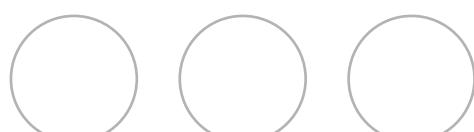
¿Cómo has trabajado en esta ocasión?



¿Cómo te sientes después de la captura?



¿Cómo crees que te irá en la próxima
captura?



Algo que contar de esta aventura:

.....

.....

.....

.....



SANTILLANA

CAZADORES DE MONSTRUOS



A los miembros del club Cazadores y Cazadoras de Monstruos:

¡Enhorabuena por vuestro trabajo! Habéis cumplido con éxito vuestra misión en nuestro club.

El curso ha acabado y vuestra tarea en el colegio ha finalizado. Los monstruos capturados volverán a su mundo y permanecerán allí a salvo. Pero no hay que descuidarse, porque puede que vuelvan a visitarnos... ¡Sabemos que son seres muy curiosos!

Por ello, durante el verano deberéis entrenaros para mantener vuestras habilidades de captura; así estaréis preparados para sus nuevas visitas.

Para mantener vuestro nivel de cazadoras y cazadores expertos, seguid estas recomendaciones:

- Elegid un libro que os guste y leed un poco cada día durante el verano. Si leéis mucho, reconoceréis mejor a los monstruos con los que os crucéis en vuestro camino el próximo curso.
- Haced un dibujo del lugar donde pasáis las vacaciones, y dibujo con vuestra familia allí. En el próximo curso, podréis mostrar el dibujo en clase y explicar cómo han sido vuestras vacaciones.
- Escribid una carta a vuestra profesora o profesor contando si os ha gustado capturar monstruos, si os habéis divertido, si os sentís orgullosos de ello, si habéis aprendido muchas cosas...

Seguid estas recomendaciones para que, al llegar a segundo, estéis preparados para una nueva aventura. Nosotros os esperamos.

¡Disfrutad mucho de las vacaciones!



SANTILLANA