

# LIBERA LOS MONSTRUOS QUE LLEVAS DENTRO

\* **CURSO AL QUE VA DIRIGIDA:** 1º DE PRIMARIA

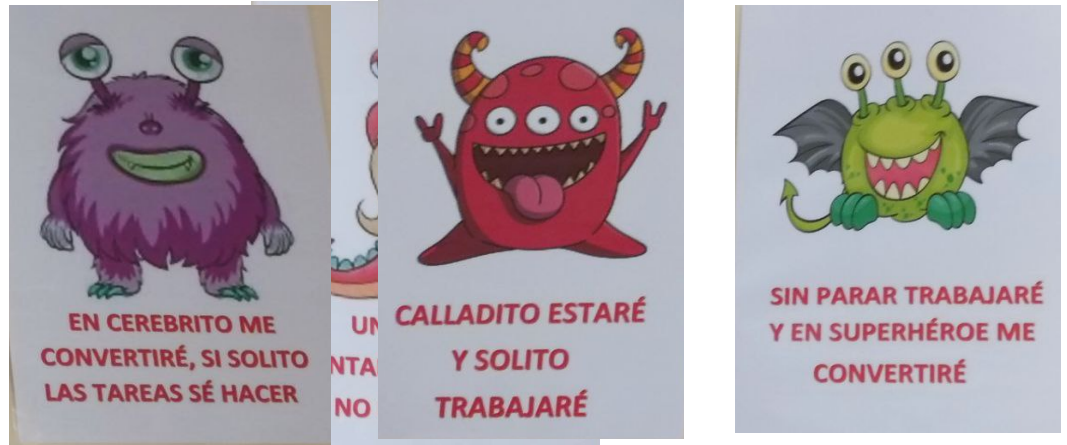
\* **OBJETIVOS:** La adquisición, por parte de los alumnos, de hábitos básicos en el aula como: mantenerse sentado en la silla a la hora de trabajar, respetar el turno de palabra, trabajar en silencio, hacer las tareas de forma independiente...

\* **TEMPORALIZACIÓN:** Durante todo el curso escolar, aunque en cada trimestre se trabajarán 5 hábitos diferentes.

\* **ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN:**

→ **CARTELES GRANDES CON LOS DIBUJOS DE LOS MONSTRUOS QUE LOS ALUMNOS DEBERÁN LIBERAR:** Para que los alumnos siempre recuerden lo que se está trabajando y el objetivo a conseguir.





→ **MURAL DE PUNTUACIÓN**: En él aparecen:

- Los monstruos a trabajar cada día de la semana y los objetivos de cada uno.
- Una tabla clasificatoria con los nombres de cada alumno/-a, en el que se irán sumando los puntos que consigan cada día.



– Los tres **sobres** que **contienen** los diversos premios que pueden ganar:

\* **SOBRE 1-AZUL**: Pegatinas, dibujos de los monstruos para colorear, premios de chuches...

\* **SOBRE 2-ROJO**: Sentarse en la mesa del profe, ser el primero de la fila, salir antes al patio, pintar en la pizarra...



**\* SOBRE 3-AZUL OSCURO:** *Ganar las cartas de los monstruos trabajados para hacer la colección.*



→ **MAZMORRA DE MONSTRUOS:** En ella aparecen los monstruos que hay que liberar durante el trimestre. Además, se irán añadiendo las llaves que los alumnos vayan consiguiendo para liberar a los monstruos.



### **DESARROLLO DE LA GAMIFICACIÓN:**

1º) Durante los días previos, irán apareciendo los carteles grandes de los monstruos y todos los elementos de la gamificación, aunque el maestro negará tener nada que ver con lo que está ocurriendo en el aula.

2º) Una vez todo esté fuera, el maestro les pondrá el **vídeo de inicio de la actividad**, en el que se les explica que su objetivo será rescatar a los monstruos encerrados en la mazmorra.

3º) El maestro les explica las normas del juego:

- **Cada día conseguirán 1 punto** en la clasificación **si han cumplido** lo que el monstruo del día les pide.

- **Cada 10 puntos conseguidos** por un alumno:

\* *Se conseguirá una llave* que se colocará en la mazmorra de los monstruos.

\* *Conseguirá un premio individual*: para ello podrá elegir uno de los 3 sobres de premio. Al abrirlos cogerá (sin mirar) uno de los premios que están escritos en unas tarjetitas.

- **Cada 5 llaves conseguidas** entre todos los alumnos, **se liberará a uno** de los **monstruos** encerrados, que quedará expuesto en el aula.

\* **RESULTADOS DE LA GAMIFICACIÓN**: Durante el primer trimestre se han conseguido los objetivos propuestos, consiguiendo que los alumnos adquieran los hábitos y actitudes propuestas durante esta evaluación. Además, hay un alto nivel de motivación por parte de todos los alumnos.

A partir del segundo trimestre, aparecerán otros 5 nuevos monstruos con otros 5 hábitos o actitudes a conseguir.



**¿LOGRARÁN A FINAL DE CURSO HABER ADQUIRIDO TODOS LOS HÁBITOS Y ACTITUDES NECESARIAS PARA LIBERAR TODOS LOS MONSTRUOS?..**