



El atrapamonstruos 1/2

OBJETIVOS

- Reflexionar e identificar talentos y capacidades propios a partir del personaje de Leonora.
- Comprender y reflexionar sobre algunos conceptos del cuento, como pueden ser la amistad, ayudar a otros, la imaginación y creatividad, experimentar, y los miedos.

CAPACIDADES QUE INTERVIENEN

- **Emocionales:** autoconocimiento, autoestima, autoconfianza
- **Sociales:** comunicación, relación entre iguales
- **Cognitivas:** musical, visoespacial, imaginación y creatividad, lógica, verbal-lingüística
- **Conductuales:** atención y concentración, motivación, flexibilidad

MATERIALES



- Proyector
- Cuento *El atrapamonstruos* (ficha didáctica)
- Cuento digital

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- 1. Resumen del cuento:** Lo que más le gusta a Leonora es la música y poner a prueba su imaginación para ayudar a los demás a resolver sus problemas. Así, inventa una máquina atrapamonstruos musical con todos sus accesorios para que el hermano de su amiga Marta logre vencer su miedo a la oscuridad. Todo funciona de maravilla, menos un pequeño detalle...
- 2. Introducción al personaje:** La presentación del cuento del atrapamonstruos sirve también para introducir al personaje de Leonora. Como todos tenemos problemas, miedos y conflictos por resolver, Leonora puede resultar un referente válido en la reflexión con los niños y niñas sobre algunos de estos temas.
- 3. Preguntas para el debate:**
 - ¿Te ha gustado el cuento?
 - ¿Qué hubieras hecho tú para ayudar a Berny?
 - ¿Se te hubiera ocurrido algún invento? Si tuvieras que inventar algo, ¿qué sería? Piensa, piensa...
 - Leonora tiene mucha imaginación y creatividad. Y tú, ¿qué tal? Intenta dibujar algo que no existe pero que te gustaría que existiera.
 - Leonora no puede ver sufrir a Berny. Le preocupa que pase miedo por las noches y por eso acaba creando un atrapamonstruos. ¿Cómo resuelves tú tus problemas? ¿Sueles encontrarles solución? Pon un ejemplo.
 - ¿Hay algo que te dé miedo? ¿Qué haces cuando tienes miedo?
 - ¿Eres una persona observadora? ¿Te fijas en los detalles de las cosas?
 - Imagínate que puedes viajar a algún lugar. ¿A dónde irías? Describe cómo es ese lugar que te has imaginado.
 - Y, por último, ¿te atreves a personalizar la letra de alguna canción famosa? Elige una canción que te guste e invéntate una letra divertida. ¡Pero tiene que acomodarse al ritmo, eh!
- 4. Subactividad vinculada:**

¡Construye tu propio atrapamonstruos! Con material reciclado o de fácil acceso, pon a prueba tu capacidad de imaginación y creatividad y tu espíritu experimental construyendo un artefacto que sirva para atrapar monstruos imaginarios. Piensa en cómo sería el monstruo que te gustaría atrapar y cómo lo lograrías con tu invento.



El atrapamonstruos 2/2

DURACIÓN



1 sesión para el cuento **+ 1 sesión** para las orientaciones pedagógicas **+ 1 sesión** para la subactividad vinculada

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

En la última página del cuento se indican los talentos y las capacidades que pueden localizarse en el mismo. Es importante que se logre identificar cada grupo de talentos y capacidades principales del personaje en cuestión.

- **Talentos artístico-musicales**
- **Capacidades cognitivas:** musical, imaginación y creatividad, visoespacial, lógica
- **Capacidades conductuales:** atención y concentración, flexibilidad, motivación
- **Capacidades sociales:** comunicación, empatía

RECUERDA

- > Se puede proyectar el cuento en una pantalla grande para que la actividad sea compartida por todo el grupo.
- > Es necesario asegurarse de que todos los niños comprenden la historia y el invento del atrapamonstruos.
- > En la red existen distintos recursos que pueden ayudar a trabajar el cuento, como por ejemplo figuras imposibles, ilusionarios con juegos y experimentaciones con ilusiones ópticas, músicas para escuchar melodías y reconocer instrumentos, y estereogramas con imágenes en 3D, entre otros.