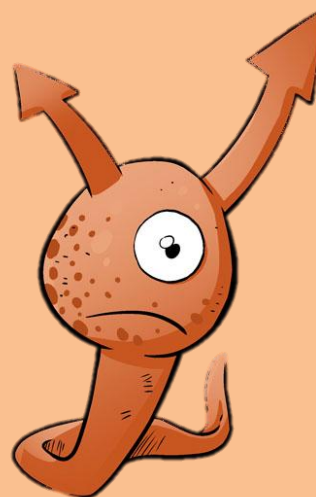
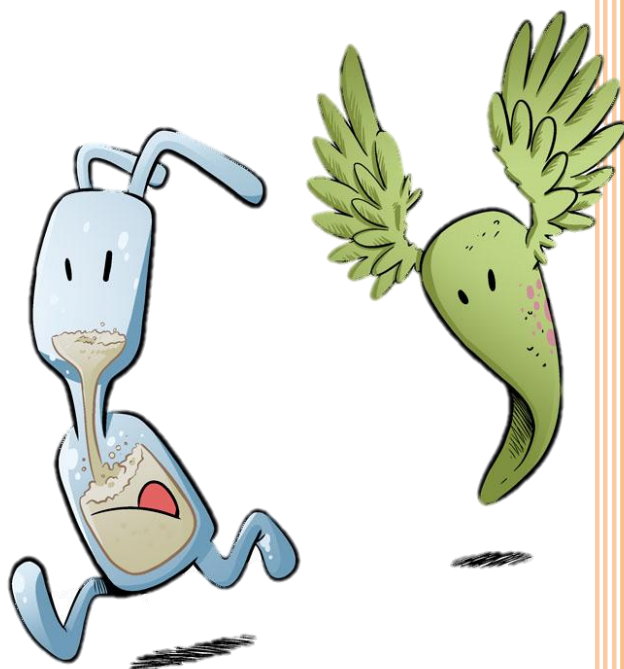




PROYECTO DE FOMENTO DE LA LECTURA

El misterio de los «Cronófagos»



Sara García de Pablo

CEIP Antonio González de Lama

30-4-2025

1. INTRODUCCIÓN.

«El misterio de los Cronófagos» es un proyecto gamificado para el fomento de la lectura a través de la enseñanza de la historia que, en Educación Primaria, está incluida en el área de Ciencias Sociales. Este proyecto de fomento de la lectura está ambientado en los viajes en el tiempo y lleva funcionando desde el curso 2022/23 en el CEIP Antonio González de Lama de León.

En esta aventura lectora, los alumnos de segundo de primaria se convierten en «Agentes Temporales» para enfrentarse a los «Crónófagos» e impedir que alteren la línea temporal y les roben su «Temporina» contestando preguntas sobre los libros que hayan leído.

El trabajo en equipo es el pilar en el se basan las distintas misiones y desarrollándose valores de generosidad, empatía y cuidado de su entorno, a la vez que aprenden a gestionar sus propias emociones.

2. JUSTIFICACIÓN.

Este proyecto surge con la intención de incentivar el gusto por la lectura a través del juego. Para ello se utiliza la gamificación y se presenta un mundo abierto lleno de posibilidades que invita a utilizar la imaginación y a soñar, lo que cumple a la perfección con esta meta.

Debido al bajo nivel de comprensión lectora del centro educativo, se pretende incidir en este aspecto desde un acercamiento innovador.

Además, se pretende dar a la enseñanza de la historia un espacio especial en el aula, en vez de relegarlo a la parte final de los libros de texto.



3. OBJETIVOS.

Este proyecto gamificado tiene varios objetivos:

- A. Mejorar el ambiente de la clase y la motivación introduciendo elementos lúdicos en la lectura de libros y tebeos.
- B. Impartir los contenidos y trabajar las competencias clave desde una perspectiva globalizada.
- C. Mejorar la autoestima incidiendo en la inteligencia emocional del alumnado y en su capacidad para tomar decisiones.
- D. Promover la participación y el trabajo en equipo, desarrollando la creatividad y el gusto por la lectura.

Además, se trabajan los Objetivos de Desarrollo Sostenible: El ODS 4, Educación de Calidad, el ODS 5, Igualdad de Género y el ODS 13 Acción por el Clima.

4. METODOLOGÍA.

La metodología utilizada es la gamificación. Consiste en llevar las dinámicas de los juegos de mesa al aula, convirtiendo los contenidos en algo mucho más apetecible para el alumnado, mejorando la motivación.

A continuación, se presentan los elementos de la gamificación:

4.1 Estética: Se presenta un mundo en el que los niños se convierten en agentes temporales que deben cumplir las misiones que les encomiendan. Para conseguir una estética realmente lograda y hacer el proyecto completamente inmersivo, cuento con las ilustraciones de Jordi Bayarri, cedidas por la editorial Nexo Ediciones para el proyecto.



Es conveniente tener libros de lectura en el aula relacionados con la etapa de la historia que estemos trabajando para familiarizar a los estudiantes con la estética y algunos de los personajes históricos más relevantes que van a conocer.

4.2 Narrativa: La historia que se presenta es sencilla, la Agencia de Regulación Temporal pide colaboración a los alumnos para descubrir la causa del aumento de «Cronófagos» en algunos hechos históricos. Para librarse de ellos deben expulsarles de la línea temporal arrebatándoles la «Temporina», una sustancia azulada que se adhiere a los viajeros del tiempo cuando van al pasado. A lo largo de cuatro etapas históricas: La Prehistoria, Los Romanos, La Edad Media y La Revolución Industrial, los pequeños agentes deben desentrañar el misterio utilizando las pistas que encuentren en sus lecturas.



Al llegar al final los alumnos descubren que los extraños caramelos con el símbolo de Saturno, el dios del tiempo romano y cargados de «Temporina», han caído del bolsillo de un turista temporal que visitó todos esos momentos de la historia. Cuando estaba en la prehistoria una mujer le regaló una bolsa con los caramelos y sin querer los ha ido perdiendo por el camino debido a un agujero en el bolsillo de su gabardina. ¡Los «Cronófagos» eran atraídos por la «Temporina» almacenada en los dulces! El final está abierto a que la aventura continúe el siguiente curso.

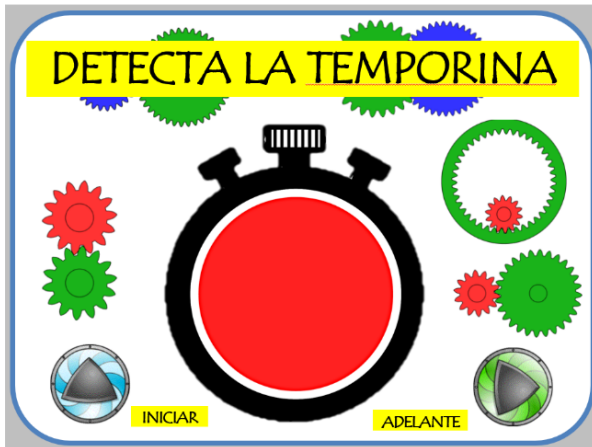
Durante las misiones los agentes deberán seguir estas normas:

1. Llevar su Identificación Personal.
2. No alterar el curso de la historia.
3. Pasar desapercibidos.
4. No llevar objetos modernos.
5. Evitar dejar desperdicios actuales.

4.3 Dinámicas: A lo largo de las misiones, los agentes temporales se encontrarán con dinámicas que deben resolver de forma cooperativa:

1. Describir: Los alumnos deben explicar cómo se comportan los personajes, cómo es su ropa o qué acciones realizan basándose en lo que han aprendido de los libros que han leído. Esta dinámica es muy importante porque verdaderamente es lo que le da riqueza a la gamificación y sentido a los aprendizajes, favoreciendo la participación del alumnado.
2. Investigar: Navegando por el PowerPoint, deben descubrir datos interesantes sobre la historia y objetos que necesitarán más tarde. Los alumnos aprenderán sobre la historia y aplicarán lo aprendido en sus lecturas.
3. Tomar decisiones: El alumnado debe elegir qué camino tomar en cada caso.
4. Utilizar el Botiquín: Es posible que resulten heridos durante sus viajes. Para poder continuar, deben realizar una ficha relacionada sobre la época histórica. Se accede mediante un hipervínculo que lleva a la Web de LiveWorksheets.
5. Combatir: En todos los viajes en el tiempo, los agentes deberán combatir, contra los «Cronófagos». Para ello se abre la presentación del «Cronoscopio» que debe estar configurada con el número de puntos de «Temporina» que posee el «Cronófago». Otra cosa que hay que hacer antes de empezar el combate es preparar las preguntas de las lecturas con antelación. Esto lo pueden realizar los mismos alumnos.





Tras detectar la cantidad de «Temporina» que tienen que arrebatarse al «Cronófago» para que desaparezca, se saca la primera pregunta. Si son capaces de resolverla correctamente los agentes logran quitarle un punto de

«Temporina». Si no responden correctamente, el «Cronófago» les quitará un punto de «Temporina» que se suma a su reserva. Esto se repite hasta que uno de los contrincantes llegue a cero puntos. Los agentes cuentan con 3 puntos de «Temporina» inicialmente.

6. Tirar dados: Para solucionar acciones que no pueden resolverse de otra forma.
7. Perder: Existen varias maneras de perder y no acabar las misiones.
 - a) Que se acabe el tiempo: El docente debe preparar un cronómetro con más o menos 25 minutos. Si se termina ese tiempo hay un reloj de arena en la parte superior derecha de cada diapositiva que lleva al final.
 - b) Perder un combate: Si no responden suficientes preguntas correctamente, al perder todos sus puntos de «Temporina», caerán inconscientes. Hay un botón de la diapositiva que contempla esta posibilidad y que les redirige al final.

Como el objetivo es que aprendan, no debe de ser habitual que los alumnos pierdan, pero es un recurso más del docente para mantener la tensión de la sesión y controlar el comportamiento del alumnado. Además, aunque los alumnos pierdan, el equipo de rescate encontrará las pistas que les faltan por lo que podrán seguir con la aventura más adelante.

4.4 Componentes: Son los materiales necesarios en el proyecto.

4.4.1 Componentes de inmersión: Son los que contribuyen a la estética del proyecto, póster de las etapas de la historia o portadas de los libros utilizados. En este apartado también se incluyen los disfraces.

4.4.2 Componentes de individualización: Aunque es un proyecto eminentemente cooperativo, es necesario que cada estudiante se sienta incluido o mejor, imprescindible, para resolver cada misión. Algunos de estos elementos son la Tarjeta de Identificación (TI) y el nombre en clave.



La TI sirve para que el alumno anote su progreso pegando en la parte de atrás las insignias que se otorgan a cada alumno por separado. Hacen referencia a actitudes y logros personales.

También se utiliza como marcapáginas personalizado.

4.4.3 Componentes de recompensa: En este proyecto son los puntos estrella que aparecen en la TI y se ganan completando las misiones con éxito. Otra recompensa es el diploma final con distintos grados de consecución.



Las insignias también son recompensas. Hay de diferentes tipos:

A. **Trabajo en equipo:** Para los alumnos que se ayudan mutuamente.

- B. Gran idea: Los niños que destaquen por sus aportaciones en la historia o hagan inferencias con los libros de lectura de la biblioteca.
- C. Valor: Hay momentos en los que el miedo puede estar presente, decidir sobreponerse y avanzar es un gran mérito que tener en cuenta.
- D. Participación: Para los alumnos que se hayan animado a intervenir.
- E. Lector: Para aquellos alumnos que se ofrecen a leer los enunciados.
- F. Winner: Se otorga para logros especiales como hacer un trabajo voluntario.

4.4.4 Biblioteca de aula: Se deben incluir títulos actuales y motivadores relacionados con las distintas etapas de la historia que vamos a visitar a lo largo del curso. Se incluirán carteles y fichas de recomendación.

4.4.5 Otros componentes: Se necesitan componentes muy variados para jugar a «El misterio de los Cronófagos»:

- Ficha de sospechoso, fichas de lectura, fichas del Botiquín y diploma final.
- Cronómetro, equipo informático con PDI y conexión a Internet.
- Presentaciones de las misiones y video de presentación.
- Preguntas relacionadas con las lecturas de la biblioteca de aula.

4.5 Mecánicas: El objetivo principal de los agentes es ascender



en el Cuerpo de Regulación Temporal. Para ello deben conseguir puntos estrella y al menos, una insignia. Completarán la aventura resolviendo con éxito como mínimo cuatro de las cinco misiones propuestas a lo largo del curso.

Por último, se puede ofrecer la posibilidad de completar fichas de lectura de los libros de la biblioteca de aula para conseguir puntos estrella o insignias.



5. AGRUPAMIENTOS.

En este proyecto, los alumnos trabajan en gran grupo colaborando de forma cooperativa. Asumen distintos roles como portavoz, custodio de los objetos, lector, administrador del «Cronoscopio» y encargado del cronómetro. Estas funciones van rotando a lo largo de la misión.

6. TEMPORALIZACIÓN.

Este proyecto está planificado para desarrollarse durante todo el curso, dentro del área de Ciencias Sociales.

CAPÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
Introducción.	Septiembre-octubre.
La Prehistoria.	Noviembre-diciembre.
Los Romanos.	Enero-febrero.
La Edad Media.	Marzo-abril.
La Revolución Industrial.	Mayo-junio.

Durante cada capítulo se realizarán las siguientes actividades:

ACTIVIDADES	DURACIÓN
Lectura de libros sobre las etapas de la historia.	3 semanas.
Realización de fichas de lectura y las preguntas.	1 semana.
Desarrollo del viaje en el tiempo.	1 sesión.

Los viajes en el tiempo tienen una duración de más o menos 25 minutos, a los que hay que añadir la introducción y la conclusión y entrega de recompensas.



7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Cada alumno es diferente y debemos valorar cada caso de forma individual. Por ello me gustaría hacer algunas recomendaciones generales:

- Colocar a los alumnos con dificultades en la parte delantera de la clase y cerca de la pantalla y de los altavoces.
- Organizar pequeños grupos de alumnos que apadrinen a otros haciéndoles partícipes de los avances del gran grupo.



- Muchos alumnos se beneficiarán de una anticipación de lo que va a ocurrir en cada clase. Es verdad que la sorpresa es un elemento importante, pero hay que considerar de que no todos los alumnos la disfrutan.
- Lectura en voz alta de los mensajes para facilitar la comprensión.
- Otra manera de adaptados a la diversidad es tener parte del material de juego, como las fichas Botiquín y los objetos, en papel. También es de ayuda la adaptación del sistema de tiradas de juego para clarificarlo.
- Incluir libros con pictogramas u otras formas de lectura si fuera necesario, como audiocuentos, libros en braille o libros en otros idiomas.

Hay que tener en cuenta que todos los alumnos pueden participar y ser incluidos haciendo cosas tan sencillas como pasar las diapositivas o tener el cronómetro.

8. ACTIVIDADES.

La aventura está dividida en cinco capítulos que se corresponden con las principales etapas de la historia, más una pequeña introducción.

1. Introducción: En esta parte se

explicará cómo se juega a la vez que se les introduce en el mundo de los viajes temporales con ayuda del video de presentación. Recomendando utilizar al menos dos sesiones que se corresponden con la media hora de lectura diaria que debe haber en Educación Primaria en todas las áreas.

- a. Lectura de la carta: El cuerpo de Seguridad Temporal nos pide ayuda para resolver el misterio de los «Cronófagos».
- b. Actividades de activación de los conocimientos previos: Identificar los elementos del paso del tiempo en la oficina. Se pueden encontrar, relojes, calendario y apagando la luz, estrellas y la noche y el día.
- c. Rellenar La tarjeta de Identificación: Con su nombre en clave, los puntos estrella y el espacio para insignias y cantidad de «Temporina».
- d. Descubrir el equipo necesario y cómo se usa el Botiquín.
- e. Leer las normas de las misiones.
- f. Resumir la información sobre los «Cronófagos» en la ficha.
- g. Aprender cómo funciona el «Cronoscopio» y los combates.
- h. Conseguir puntos de «Temporina» para viajar, leyendo libros.
- i. Entregar los trabajos voluntarios sobre los libros leídos.



2. La Prehistoria: Los

agentes viajan al Paleolítico para encontrar pistas.

a. Seguir al cazador hasta su cueva.

b. Encontrar a la familia y hacernos sus amigos

intercambiando objetos: BAYAS o MARTILLO.

c. Investigar el interior de la cueva y encontrar una pintura rupestre de un astronauta. Es posible quemarse con el fuego y curarse con el Botiquín.

d. Luchar contra el «Cronófago».



3. Los Romanos: Encontrar las pistas para dar con el caramelo en las cloacas.



a. En el senado, encontrar los DENARIOS y la ANTORCHA.

b. Investigar la escena y encontrar el reloj moderno, la cuerda y los envoltorios en el circo. Aprender sobre la época.

c. Negociar para hacernos con el RELOJ y la información que necesitamos.

d. Bajar a las cloacas y utilizando la cuerda y la antorcha e investigar la escena. Pueden herirse al bajar sin cuerda, necesitarán el BOTIQUÍN.

e. Luchar contra el «Cronófago».

4. **Edad Media:** Seguir a Don Suero de Quiñones hasta el castillo y preguntarle



por los caramelos.

- a. Seguir al caballero.
- b. Convencer a Crispín de que nos ayude. Si no, peharemos y acabaremos en el calabozo.
- c. Disfrazarnos y colarnos en el castillo para recuperar las cosas de

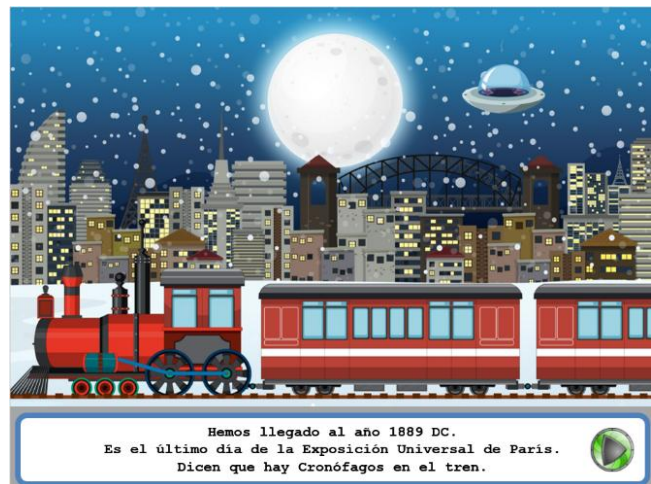
Crispín: ESPADA, ESCUDO y YELMO.

d. Bajar al sótano para encontrar el caramelo en un baúl.

e. Luchar contra el «Cronófago».

5. **Revolución Industrial:** Buscar al desconocido que ha tirado un caramelo de «Temporina» con el símbolo de Saturno.

a. Seguir al sospechoso e investigar las escenas.



b. Encontrar objetos útiles en los vagones del tren.

c. Alcanzar al desconocido y combatir con él.

d. Resolver la confusión y el misterio de los «Cronófagos».

6. **Evaluación:** En la última sesión de cada capítulo los alumnos deben realizar una autoevaluación sobre la aventura. Además, tras el último capítulo deben realizar una evaluación final de la aventura y junto con el docente, reflexionar sobre los puntos fuertes y débiles del proyecto y las lecturas utilizadas.

9. CONTENIDOS.

A continuación, se presentan los saberes básicos trabajados en el proyecto «El misterio de los Cronófagos», relacionados con los descriptores operativos de las Competencias Clave de la LOMLOE.

SABERES BÁSICOS		DESCRIPTORES OPERATIVOS
A1. Iniciación en la actividad científica.	– Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación	CCL1, CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CE3, CCEC4.
	– Instrumentos y dispositivos para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones.	
	– Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.	
	– La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.	
	– Lectura de textos informativos: Comprensión de textos que describen el entorno, la historia y la cultura local.	
A2. La vida en nuestro planeta.	– Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social: estrategias de identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Sensibilidad y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. Educación afectivo-sexual.	CCL1, CCL2, CCL3, CP2, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA4, CPSAA5, CC4.

B1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.	– Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	CCL1, CCL4, CE1, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CPSAA4, CC3, CC4, CEC1.
	– Estrategias básicas de trabajo en equipo.	
B2. Sociedades en el tiempo.	– La percepción del tiempo. Medida del tiempo en la vida cotidiana. El ciclo vital y las relaciones intergeneracionales.	CCL3, STEM2, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1, CCEC2, CCEC4.
	– Uso de objetos y artefactos de la vida cotidiana como fuentes para reflexionar sobre el cambio y la continuidad, las causas y consecuencias.	
	– Recursos y medios analógicos y digitales. Las fuentes orales y la memoria colectiva. La historia local y la biografía familiar; mujeres y hombres como sujetos de la historia.	
	– Las expresiones y producciones artísticas a través del tiempo. El patrimonio material e inmaterial local.	
	– Uso de fuentes escritas: Consulta de libros, cuentos y otros materiales escritos para conocer tradiciones y costumbres.	

Además de Ciencias Sociales, en el proyecto se involucra varias áreas como son Matemáticas, Lengua Castellana y Educación Artística Plástica y Música.

10. EVALUACIÓN.

ELIGE EL COLOR

	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
																		
																		
																		

Contesta en voz alta y coloca la pegatina.

★ ¿Te ha gustado la actividad?

★ ¿Te ha servido para aprender?

★ ¿Te gustaría repetir?






Tras cada capítulo los alumnos realizarán una autoevaluación utilizando la rúbrica en la que los estudiantes tendrán que contestar unas preguntas sencillas y colocar una pegatina junto al «Cronófago» del

color que deseen, verde, amarillo y rojo, siguiendo la técnica del semáforo.

Así mismo, dentro de cada libro de lectura elegido para este proyecto se incluirá una cartulina para evaluarlo con este mismo método. Esto servirá para mejorar la calidad de lecturas de cada capítulo.

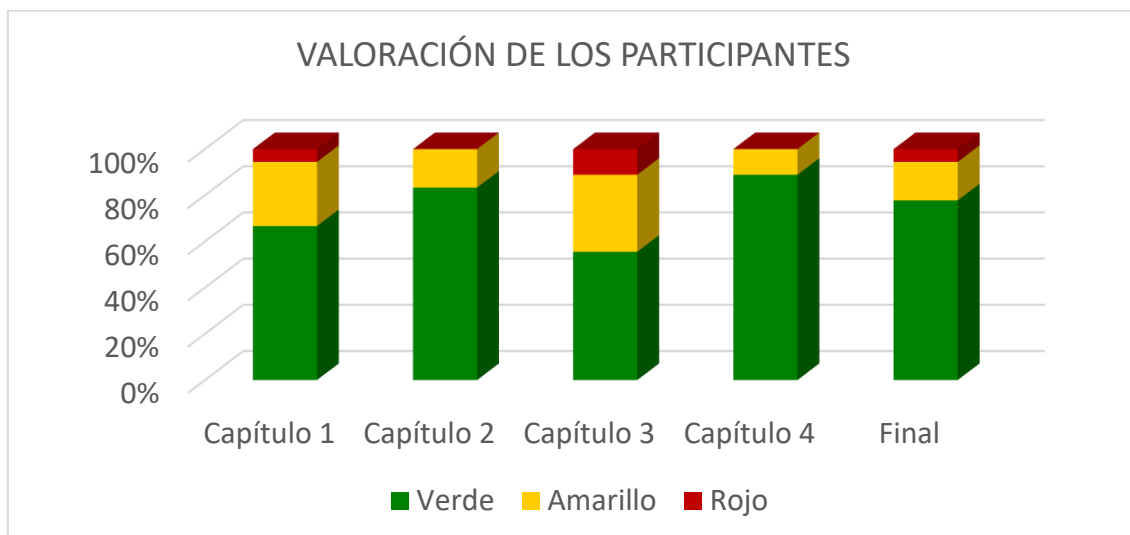
10.1 Evaluación cualitativa: Al finalizar el proyecto, se ha realizado una valoración del cumplimiento de los objetivos propuestos (apartado 3), así como de los puntos fuertes y débiles y propuestas de mejora que se detallan a continuación.

A. Dentro de las mecánicas y dinámicas, introduzco libros de lectura diversos para dar respuesta a los intereses de todos los alumnos. Además, elegí el tema de «Científicos», porque mezcla el mundo que ellos conocen con retazos de fantasía, convirtiéndose en los protagonistas de sus propias aventuras.

B. Se pretende que utilicen los conocimientos adquiridos en la lectura, pasando así del saber, al saber hacer.

C. Deben encontrar pistas, hacer deducciones, tomar decisiones y buscar soluciones para conseguir acabar la misión con éxito.

D. Asumen responsabilidades, asignando roles rotativos y valorando a todos los miembros del equipo, es fundamental para resolver las misiones. Se valoran las aportaciones creativas de cada alumno y sus gustos lectores.



10.2 Puntos fuertes y débiles: El principal punto débil es que es imprescindible una buena planificación por parte del maestro responsable y esto no siempre es fácil. Además, creo que, debido a la novedad de esta metodología, algunos docentes pueden ser reticentes a aplicarla.

En cuanto a los puntos fuertes, me gustaría remarcar su carácter innovador, inclusivo y diverso, al presentar un abanico retos muy variado, tanto cooperativos como competitivos. También abarca muchas áreas de conocimiento atendiendo a la diversidad del alumnado, pues hay tantas soluciones a las misiones como niños en el aula. Lo más destacado es su adaptabilidad, pues al ser modular, se puede utilizar solo una parte.

Como propuesta de mejora, me gustaría incluir grabaciones de los textos para mejorar la atención a los alumnos con diversidad funcional. También creo que debo aumentar la participación de las familias en el proyecto.

11. CONCLUSIONES.

El desarrollo de este proyecto de fomento de la lectura basado en la gamificación a través del rol en el aula ha demostrado ser una herramienta eficaz para animar a los niños a leer de forma significativa. Se presenta a través de una experiencia lúdica y envolvente, en la que han viajado en el tiempo a través de diferentes épocas históricas. Además, los estudiantes no solo han disfrutado de la lectura, sino que han desarrollado la imaginación, la empatía, la reflexión crítica y la resolución de problemas.

Cada misión planteada dentro del juego requería comprender y responder a preguntas sobre los libros leídos, todos ellos ambientados en un periodo histórico diferente. Esto ha reforzado la lectura comprensiva y ha promovido una conexión directa entre los textos y el contexto de aprendizaje, convirtiendo cada libro en una puerta a la aventura y el descubrimiento.

La experiencia ha sido muy positiva para todos los implicados, y ha generado un alto grado de motivación y participación. Gracias al proceso de evaluación llevado a cabo durante el desarrollo del proyecto, contamos con información valiosa para seguir mejorando esta propuesta y adaptarla a futuras ediciones.

Este proyecto nos confirma que leer no es solo una actividad necesaria para el aprendizaje escolar, sino también una oportunidad maravillosa para imaginar, jugar y crecer.



12. BIBLIOGRAFÍA.

- Junta de Castilla y León. (2022). *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre*.
- Lizcano R., y otros (2022). *Antología del aprendizaje lúdico*. Ediciones Tero.
- Sanz M. y Bayarri J. (2019). *Científicos el juego de rol*. Ediciones Nexo.
- Moreno Castillo, R. (2010). *Panfleto antipedagógico*. Leqtor. Barcelona.
- Freepik Company y VectorStock Media. (2025). *Imágenes*. Recuperado de www.freepik.es y www.vectorstock.com
- LiveWorksheets, Inc. (2025). *Botiquín*. Recuperado de es.liveworksheets.com
- Canva y Snap Inc. (2025). *Insignias, emojis y diplomas*. Recuperado de www.canva.com y www.bitmoji.com
- Microsoft Corporation. (2024). *Microsoft Office 365*, www.microsoft-365.com
- Echeveste, I. (2010/13). *Las Aventuras de Rod en Atapuerca, Col.* Ilustraciones de F. Moreno. Fundación Atapuerca.
- Gosse. (1991). *Roquita, Col.* Ediciones B.
- Bayarri, J. (2021). *La divertida historia de la historia, Col.* Parramón Paidotribo.
- Goscinny, R., & Uderzo, A. (1961/2009). *Astérix y Obélix, Col.* Dargaud.
- Santiago, R. (2015/25). *Los Forasteros del Tiempo, Col.* SM.
- Varios autores. *Historias de princesas y caballeros, Col.* Algar Editorial.
- Sánchez Vegara, M. I. (2014/25). *Pequeña/o & Grande, Col.* Alba Editorial.

**Esta bibliografía está abierta a las aportaciones de los participantes y sus familias, así como a las nuevas incorporaciones de la biblioteca del centro o de la plataforma LeoCyL.*

13. ANEXOS.

A continuación, se enumeran los archivos anexos que se encuentran en la carpeta de material que se puede consultar [en este enlace](#).

1. [Video para introducir el proyecto en el aula.](#)
2. [Infografía para introducir el proyecto con pictogramas.](#)
3. Presentaciones de cada capítulo.
 - 3.1 [Introducción.](#)
 - 3.2 [Viaje en el tiempo.](#)
 - 3.3 [El «Cronoscopio».](#)
 - 3.4 [La Prehistoria.](#)
 - 3.5 [Los Romanos.](#)
 - 3.6 [La Edad Media.](#)
 - 3.7 [La Revolución Industrial.](#)
4. [Tarjetas de Identificación de los Agentes Temporales.](#)
5. [Insignias y puntos estrella para imprimir.](#)
6. [Ficha de sospechoso para escribir.](#)
7. [Ficha de evaluación de los libros leídos.](#)
8. Fichas para el botiquín en PDF.
 - 8.1 [Introducción.](#)
 - 8.2 [El Paleolítico.](#)
 - 8.3 [Números Romanos.](#)
 - 8.4 [Las partes del castillo.](#)
 - 8.5 [La Revolución Industrial.](#)
9. [Tabla de dificultad de las tiradas de dados.](#)
10. [Rúbrica de evaluación del proyecto.](#)
11. [Diploma por haber logrado terminar la aventura.](#)

**Se recomienda descargar los archivos para una visualización óptima.*