

# GUÍA

DIDÁCTICA

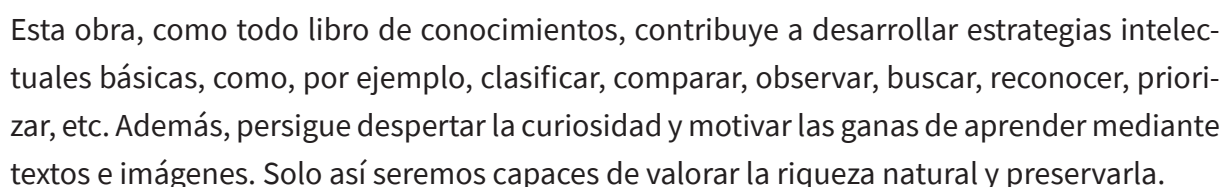
## *Atlas de aventuras*



Guía elaborada por Marta Costa

© Editorial Flamboyant

Libera tu espíritu aventurero en esta vuelta al mundo tan bellamente ilustrada. Explora los mapas de los continentes: están repletos de actividades y retos que harán las delicias de viajeros de todas las edades sin moverse del sillón. Este libro te invita a disfrutar de aventuras inolvidables en los rincones más remotos del planeta y a explorarlos sin salir de casa: saluda a los pingüinos de la Antártida, baila la samba en Brasil o pasea en góndola por Venecia. Acompaña a dos jóvenes trotamundos en su viaje por más de treinta países, y descubre y aprende cientos de cosas en cada página.



## Antes de la lectura



Flamboyant



Para centraros rápidamente en el libro, preguntales si conocen la palabra *atlas*. En geografía, por ejemplo, hace referencia a una colección de mapas en un mismo volumen. En medicina, se relaciona con una compilación de ilustraciones, esquemas o fotografías que acompañan una obra (por ejemplo, *Atlas de anatomía*). **¿Qué querrá decir en Atlas de aventuras? ¿De qué modo se presentarán los contenidos?**

También podéis hablar sobre guías de viajes: **¿han hojeado alguna? ¿Qué contienen? ¿Cómo se organiza la información? ¿Tienen imágenes? ¿Y mapas? ¿Quién las escribe?** Gracias a esta conversación, podrán darse cuenta de las similitudes del libro con una guía de viajes.

## LEEMOS Y MIRAMOS

### Durante la lectura

Con alumnos de a partir de ocho años, puedes introducir la lectura y después dejar que la completen ellos solos. Ya sabes que en los libros divulgativos la lectura no tiene por qué ser ni lineal ni individual: la puedes organizar en grupos que trabajarán en apartados concretos, o bien dejar total libertad para que se guíen según las preferencias e intereses de cada uno.

Vale la pena fijarse en las primeras y últimas páginas, y que las comenten con todo el grupo con tal de ayudarlos a estructurar mejor la lectura, tanto si es individual como si se hace en pequeños grupos.

### Páginas iniciales

- **Mapamundi** con los nombres de los continentes e imágenes más representativas de cada zona.
- **Índice de los contenidos** agrupados por continentes en los que se encuentran y el título que hace referencia a cada experiencia.

### Primeras páginas

- **Introducción** al libro con imágenes de todas las experiencias que encontrarán, junto con el país o, en su defecto, el continente.
- Breve introducción y motivación a través de dos **personajes principales**.

### Páginas finales

- **Juego** de atención visual.
- **Índice de conceptos** ordenados alfabéticamente.

## Estructura de las láminas

Una vez que hayáis explicado o leído en voz alta las páginas iniciales y finales, mostradles cómo se estructura cada apartado. Tal y como indica el índice de contenidos, las láminas se agrupan por continente (América del Norte, América del Sur y Central, Europa, África, Asia y Oriente Medio, Australia y Oceanía y la Antártida). Cada apartado contiene:

### Presentación

- **Mapa del continente** con ilustraciones de las diferentes experiencias, el título y un texto breve informativo sobre el continente.
- **Una lupa del continente**, enmarcado en un contexto geográfico más grande.

### Láminas

- **Escena completa** donde se representa la actividad principal. Siempre aparecen los dos protagonistas.
- **Elementos y objetos en clave de humor.**
- **Texto informativo** sobre el fenómeno natural o la tradición que se presenta.
- **Textos complementarios** relacionados con la actividad principal.
- **Detalle de la zona geográfica** concreta contextualizada en el país o el continente.

escena



detalle de la zona geográfica

textos complementarios

texto informativo

## COMPARTIMOS

### Después de la lectura

En este apartado os proponemos dos actividades relacionadas con diferentes estrategias cognitivas, como clasificar, observar y sintetizar. Incluyen una ficha con la información básica y una explicación con el desarrollo de la actividad y algunos ejemplos.

## CARTAS AVENTURERAS

<b>Nivel</b>	De 8 a 12 años
<b>Materiales</b>	Cartulinas, material para escribir y dibujar, tijeras Mapamundi político mudo
<b>Área de conocimiento</b>	Conocimiento del medio Expresión artística: visual y plástica
<b>Objetivos</b>	Elaborar un juego de cartas. Trabajar la atención visual y la memoria gráfica. Situar países y continentes en un mapamundi.
<b>Agrupación</b>	Grupo grande, por parejas o grupos de cuatro o cinco
<b>Duración</b>	4 o 5 sesiones de trabajo (50-60 minutos)

### Desarrollo

Para seguir trabajando en todos los contenidos, os proponemos ampliar el juego de atención «Busca y encuentra» (págs. 83-84) y elaborar un juego de cartas.

#### Las cartas

**Cara:** dibujo extraído de una de las láminas. Puede tratarse de un animal, una persona haciendo algo concreto, un objeto significativo, etc. Tiene que ser reconocible en la lámina. Debajo tendrán que escribir la definición de lo que se ha dibujado y la ubicación (país o continente). Las cartas irán numeradas.

**Dorso:** mapamundi con el continente o el país destacado (puedes darles las cartas impresas en blanco y negro para que pinten la zona correspondiente en cada ocasión).



#### Mapamundi mudo

Si jugáis en gran grupo, necesitaréis un mapamundi político grande; si no, una copia impresa para cada grupo.

#### El juego

En grupos de cuatro o cinco, se van tomando las cartas del mazo y se tiene que localizar el dibujo en el libro (se puede jugar con un cronómetro, si queréis añadir la variable del tiempo). Para ir más rápido, claro, pueden buscar el país o continente en el índice o en el índice temático.

A continuación, hay que indicar en un mapamundi mudo dónde se encuentra el país o continente. Se comprueba si es correcto girando la carta.



## GUÍA DE VIAJES: LOS IMPRESCINDIBLES

Nivel	De 8 a 12 años
Materiales	Dispositivos con acceso a Internet Material para escribir
Área de conocimiento	Conocimiento del medio Expresión artística: visual y plástica Lengua
Objetivos	Elaborar una guía de viaje. Buscar, extraer, analizar y organizar información.
Agrupación	Grupos de tres o cuatro
Duración	Entre 3 y 4 sesiones de trabajo

### Desarrollo

Esta es una propuesta muy abierta, en la que se potencia el trabajo en equipo, la creatividad y la organización de la información. Consiste en elaborar, entre toda la clase, una guía de viajes con algunas de las experiencias que propone el libro. La guía puede ser en formato papel o digital (un blog, por ejemplo).

Pide a los alumnos que se organicen por grupos de cuatro o cinco y que acuerden en qué aventura trabajarán. Si se fijan, verán que en los mapas de presentación de cada continente hay muchas propuestas que no están desarrolladas en el libro. Pueden escoger una de estas, si se animan. Después, investigarán todo lo que puedan sobre el lugar y experiencia en sí para ampliar la información y confeccionar su propuesta.

Al terminar, juntad todas las propuestas para formar vuestra guía de viajes.

Os proponemos algunas ideas para estructurar el contenido, pero sentíos libres de plantearlo de manera diferente. Eso sí, recomendamos que combinéis texto e imagen.

- **Título:** una de las aventuras propuestas en el libro.
- **Qué hacer / Para los amantes de...:** descripción de la actividad, en qué consiste y por qué es atractiva, para qué tipo de viajero está dirigida.

- **Cómo llegar:** buscar información de medios de transporte y rutas para llegar. Anotar si se puede ir por cuenta propia o hay que contratar algún servicio turístico. También puede ser una buena ocasión para investigar qué tipo de documentación se necesita para viajar allí. Se pueden incluir precios de billetes, gasolina, etc.
- **Cuándo ir:** investigar sobre el clima o el momento idóneo para disfrutar de la experiencia. Prever la ropa necesaria para ir.
- **Dónde alojarse:** buscar información sobre tipos y modalidades de alojamiento: casas particulares, hoteles, albergues, *campings*, etc. Se pueden incluir precios orientativos del alojamiento.
- **Qué comer:** indagar qué tipo de alimentos son propios del lugar y cuáles son los platos típicos.
- **Aprovechar el viaje:** buscar alguna propuesta complementaria que se pueda realizar en la zona.