

AUTOR

Roberto Santiago

ILUSTRADOR

Enrique Lorenzo

TEMAS

Historia (Edad Media). Humor. Familia. Trabajo en equipo. Paz y guerra. Interculturalidad. Resolución de conflictos. Amor. Educación para la igualdad

COMPETENCIAS

Emprendedora. Personal, social y de aprender a aprender. STEM

RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS

Matemáticas. Ciencias Sociales

N.º DE PÁGINAS: 256



# La aventura de los Balbuena y el último caballero

## Escuela de caballería

### POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque forma parte de una colección que combina acción, humor y aventura. Porque permite a los lectores imaginarse, de forma divertida, cómo era la vida en la Edad Media y compararla con la vida actual, valorando sus ventajas e inconvenientes. Porque constituye una lectura sencilla, que incluye páginas de cómic, pero admite a la vez diferentes niveles de profundización en el aula.

### RESUMEN DEL ARGUMENTO

Los Balbuena han vuelto a viajar en el tiempo hasta la época medieval, con sus castillos, sus princesas, sus caballeros y sus bosques malditos. No tienen más remedio que apuntarse a las tres pruebas del valor de la escuela de caballeros y enfrentarse a los terribles Dragones Durmientes. Y para colmo, tendrán que esperar la llegada de una tormenta para que caiga sobre ellos un gigantesco rayo. ¡Menos mal que para la familia Balbuena no hay nada imposible!

### PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para todo tipo de lectores, especialmente para aquellos que se sientan atraídos por la historia o los viajes en el tiempo.

### PROPUESTA DE ACTIVIDADES

#### INDIVIDUAL

Propón a tus alumnos que elijan el **momento más peligroso** que, en su opinión, han vivido los Balbuena en la época medieval.

#### INDIVIDUAL

¿Cómo sería **viajar a la Edad Media**? Pide a tus alumnos que reflexionen y escriban qué es lo que más echarían de menos de su vida actual y qué es lo que más les gustaría de la época medieval.

#### MATEMÁTICAS

Los problemas de lógica trabajan de modo particular, entre otras muchas competencias, la capacidad de observación, relación y creación. Pide a tus alumnos que, por parejas, busquen o diseñen un nuevo **juego de lógica** para la escuela de caballería. Puede ser como los que aparecen en la novela (por ejemplo: *El lobo, la cabra y la lechuga*) o de cualquier otro tipo (*sudoku, serie numérica, elemento intruso de un conjunto*, etc.). Después, en grupos de cuatro, cada pareja tratará de resolver el problema que plantearon sus compañeros.

#### CIENCIAS SOCIALES

Propón a tus alumnos que, por grupos, anoten las **características de la Edad Media** que aparecen en la novela. Para ello, utilizad la técnica de aprendizaje cooperativo 1-2-4 siguiendo estos pasos:

- Entrega a cada alumno un folio con tres columnas.
- Durante 2-3 minutos, cada uno tendrá que anotar en la primera columna todo lo que recuerde de la Edad Media.
- Después, durante 3-4 minutos, cada alumno compartirá lo que ha escrito con un compañero y completará su lista en la segunda columna.
- Finalmente, se repetirá la dinámica anterior con todo el equipo y todos terminarán de completar su lista en la tercera columna.

Si el docente lo considera oportuno, también se podrán añadir otras características de la época medieval aunque no estén recogidas en el libro, siempre que los alumnos las diferencien en sus anotaciones de algún modo (*con una cruz, con otro color*, etc.).



### TALLER DE ESCRITURA

La tercera prueba de la escuela de caballería consiste en pasar una noche en el Bosque Maldito. ¿Por qué se llamará así este lugar? Anima a tus alumnos a inventar una **leyenda** que explique esta denominación. Recuérdales que se trata de una leyenda medieval, por lo que no debe incluir elementos posteriores a esta época. La actividad puede finalizar, si se considera oportuno, con una reunión en grupo con las persianas bajadas y la clase en semipenumbra, en la que cada uno contará su historia de miedo al resto de compañeros.