

AUTOR

Roberto Santiago

ILUSTRADOR

Enrique Lorenzo

TEMAS

Historia (Idade Media). Humor. Familia. Interculturalidade. Traballo en equipo. Paz e guerra. Resolución de conflitos. Amor. Educación para a igualdade

COMPETENCIAS

Emprendedora. Personal, social e de aprender a aprender. STEM. PLurilingüe

RELACIÓN CON OUTRAS ÁREAS

Matemáticas. Ciencias Sociais

N.º DE PÁXINAS: 256



# A aventura dos Balbuena e o último cabaleiro

## Escola de cabalería

### POR QUE LER ESTE LIBRO

Porque forma parte de una colección que combina acción, humor e aventura. Porque lles permite aos lectores imaxinar, de forma divertida, como era a vida na Idade Media e comparala coa vida actual, valorando as súas vantaxes e inconvenientes. Porque constitúe unha lectura sinxela, que inclúe algunha páxinas de banda deseñada, pero ao tempo admite diferentes niveis de afondamento na aula.

### RESUMO DO ARGUMENTO

Os Balbuena volveron viaxar no tempo ata a época medieval, cos seus castelos, as súas princesas, os seus cabaleiros e os seus bosques malditos. Agora non teñen máis remedio que presentarse ás tres probas do valor para a escola de cabalería e enfrontarse aos terribles Dragóns Dormentes. Ademais, terán que esperar a chegada dunha tormenta para que caía sobre eles un xigantesco e descomunal raio... Menos mal que para a familia Balbuena non hai nada imposible!

### PARA QUEN É ESTE LIBRO

Para todo tipo de lectores, especialmente para aqueles que se sintan atraídos pola historia ou as viaxes no tempo.

### PROPOSTA DE ACTIVIDADES

#### INDIVIDUAL

Proponlles aos teus alumnos que elixan o **momento máis perigoso** que, ao seu ser, viviron os Balbuena na novela.

#### INDIVIDUAL

Como sería **viaxar á Idade Media**? Pídelles aos teus alumnos que reflexionen e escriban que é o que máis botarían en falla da súa vida actual e que é o que máis lles gustaría da época medieval.

#### MATEMÁTICAS

Os problemas de lóxica traballan de modo particular, entre outras moitas competencias, a capacidade de observación, relación e creación. Anima os teus alumnos a que, por parellas, busquen ou deseñen un novo **xogo de lóxica** para a escola de cabalería. Pode ser como os que aparecen na novela (por exemplo: *O lobo, A cabra y a leituga*) ou de calquera outro tipo (*sudoku, serie numérica, elemento intruso dun conxunto* etc.). Despois, en grupos de catro, cada parella tratará de resolver o problema que propuxeron os compañeiros.

#### CIENCIAS SOCIAIS

Pídelles aos teus alumnos que, por grupos, anoten as **características da Idade Media** que aparecen na novela. Para facelo, utilízade a técnica de aprendizaxe cooperativa 1-2-4 seguindo estes pasos:

- Entrégalle a cada alumno un folio con tres columnas.
- Durante 2-3 minutos, cada un terá que anotar na primeira columna todo o que recorde da Idade Media.
- Despois, durante 3-4 minutos, cada alumno deberá compartir o que escribiu cun compañeiro e completar a listaxe na segunda columna.
- Finalmente, repetirán a dinámica anterior con todo o equipo e todos terminarán de completar a listaxe na terceira columna.

Se o consideras oportuno, tamén se poden engadir outras características da época medieval, aínda que non estean recollidas no libro, sempre que os alumnos as diferencien dalgún xeito nas súas anotacións (*cunha cruz, con outra cor* etc.).

### TALLER DE ESCRITURA

A terceira proba da escola de cabaleiros consiste en pasar unha noite sós no Bosque Maldito. Por que se chamará así ese lugar? Alenta os teus alumnos a inventar unha **lenda** que explique esa denominación. Lémbbralles que se trata dunha lenda medieval, polo que non debe incluír elementos posteriores a esa época. A actividade pode finalizar, se se considera oportuno, cunha reunión en grupo coas persianas baixadas e a clase en penumbra para que cadaquén lles conte a súa historia de medo aos demais compañeiros.