

INFORMACIÓN PARA PADRES Y DOCENTES

Este libro que tienes en tus manos no es un libro más ni un libro cualquiera: es un libro en el que los niños/-as leerán una divertida historia, pero también les servirá para hacer muchas cosas útiles y entretenidas que los ayudarán, mientras tienen la sensación de estar jugando, a desarrollar las competencias clave —en casa o en el colegio— que necesitan dominar para su vida como adultos. Además, incluye en cada capítulo una o dos ilustraciones para que ellos mismos les den vida con sus lápices de colores, lo que les permitirá desplegar su creatividad mientras ejercitan la psicomotricidad fina obteniendo como resultado una obra única. Está recomendado para niños a partir de ocho años.

En el mismo volumen vas a encontrar, por un lado, una novela infantil con aventuras que aúnan misterio y humor y están protagonizadas por niños de esa edad; y por otro, vas a ver una serie de talleres y juegos (situaciones de aprendizaje) a través de los cuales se trabajarán esas competencias de las que hablaba antes, al tiempo que tienen el ojo puesto en algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible incluidos en la Agenda 2030.

Dentro de la novela aparecen temáticas variadas que pretenden estimular la sensibilidad de los niños hacia determinados asuntos de gran importancia en la sociedad actual: el reciclaje, la recuperación y la reutilización, la discapacidad sensorial (ceguera) y la empatía con las personas ciegas que facilite su integración social, la enfermedad de Alzheimer, el respeto a los animales, la colaboración entre las personas e incluso la muerte, un tema que es difícil de abordar con los niños cuando un ser querido desaparece de sus vidas, y que aquí es tratado con sentido del humor (en la novela) con objeto de que el niño —que a veces se encierra en un mutismo del que cuesta sacarlo— sea capaz de expresarse (a través de algunos de los talleres) sobre ese tema y los sentimientos que le ha generado la muerte de esa persona de su entorno, bien sea hablando, escribiendo o dibujando (o incluso combinando diversas formas de expresión).

En la segunda parte del volumen, diversos talleres y juegos proponen situaciones de aprendizaje que ayudan a desarrollar las competencias clave incluidas en esta tabla:

TALLERES Y JUEGOS	CCL	CMCT	CPSAA	CD	CC	CE	CEC
Taller de manualidades y reciclaje	x	x	x			x	
Taller de cocina	x		x			x	
Taller de oficios	x		x			x	
Taller de teatro	x		x			x	x
Taller de cómic	x	x	x			x	x
Taller de dibujo	x		x			x	x
Taller de cuentos	x		x	x		x	x
Taller de jardinería	x	x	x			x	
¡Uf, qué nombre tan raro!	x		x		x		
Jugando con amigos	x		x		x		

CCL → Competencia en comunicación lingüística

CD → Competencia digital

CMCT → Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

CPSAA → Competencia personal, social y de aprender a aprender

CC → Competencia ciudadana

CE → Competencia emprendedora

CEC → Competencia en conciencia y expresión culturales

Deseo que esta información te ayude a decidir si este es el libro que buscas para ese niño/-a en el que piensas mientras ojeas esta obra.