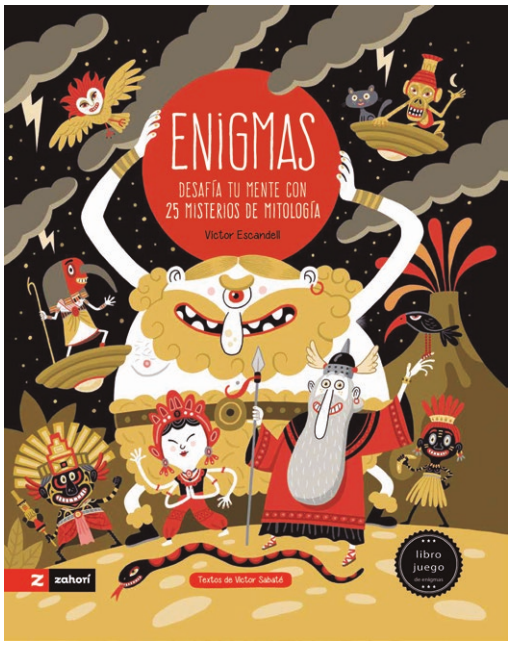
Ficha didáctica

zahorí BOOKS



Enigmas de mitología

Víctor Escandell y Víctor Sabaté

Atrévete a descifrar los secretos más bien guardados de los dioses y héroes de la Antigüedad. No se trata solo de resolver misterios, sino de viajar por algunas de las mitologías más fascinantes del planeta: desde la profundidad simbólica de la tradición nórdica hasta los relatos asombrosos del mundo grecorromano, pasando por los mitos aztecas, taínos, japoneses y muchas otras culturas que han utilizado las historias para comprender la vida y explicar lo inexplicable.

Aproximación a la lectura

- **Antes...**
  Pregunta al alumnado si sabe qué es un mito, si conoce a algún dios, héroe o criatura mitológica, y de qué cree que tratan los enigmas del libro. Apuntad las palabras clave en la pizarra.

- **Durante...**
  Leed los mitos del mundo grecorromano y escribe en la pizarra los siguientes nombres de divinidades: «Zeus», «Odiseo», «Ares», «Afrodita», «Moiras», «Parcas», «Venus», «Ulises», «Júpiter» y «Marte». A continuación, pide al alumnado que relacione cada nombre con su equivalente en la otra cultura (griega o romana) e identifique cuál es la versión griega y cuál la romana.

- **Después...**
  Proyecta un mapamundi en la pizarra y pide al alumnado que localice en el mapa la región a la que pertenecen los enigmas del libro seleccionados previamente para la actividad. Para cada uno, podéis hacer una pequeña ficha que incluya:
  - Nombre del mito o enigma
  - Personajes principales
  - Una idea clave o enseñanza

GLOSARIO

Mito: Relato tradicional de una cultura que explica el origen del mundo, fenómenos naturales, creencias o valores a través de dioses, héroes y seres sobrenaturales.

Dios/diosa: Ser sobrenatural con poderes extraordinarios que controla aspectos de la naturaleza, la vida humana o el destino.

Héroe: Personaje extraordinario, hijo de dioses o favorecido por ellos, que protagoniza hazañas y supera grandes pruebas.

Inframundo: Lugar mítico al que van las almas tras la muerte, presente en muchas culturas.

Editorial: Zahorí Books
Año de publicación: 2026
Páginas: 64

Género: librojuego
Etapa: educación primaria
Ciclo: medio y superior

Palabras clave
enigmas, mitología, librojuego, historia, lógica, imaginación, cultura, dioses, Antigüedad, acertijo, mito

Actividades creativas

1. La hora del tótem

Explica al alumnado que los pueblos nativos americanos tallaban tótems, es decir, enormes columnas de madera en las que representaban a sus animales protectores, y que ahora van a crear uno también.

MATERIAL

- Rollos vacíos de papel higiénico
- Papel o cartón
- Rotuladores, lápices o pinturas de colores
- Tijeras
- Pegamento y cinta adhesiva
- Objetos para decorar el tótem, como plumas o botones, cartón, lana, etc.

Paso 1

Dibujad en hojas separadas los animales que queráis colocar en el tótem. Las caras de los animales no deberán sobrepasar de alto el tamaño del rollo de papel. Serán la parte central del tótem.

Paso 2

Coloread vuestras ilustraciones.

Paso 3

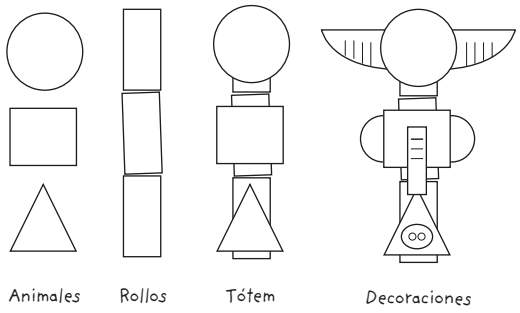
Apilad los rollos uno encima de otro y pegadlos con pegamento o cinta adhesiva.

Paso 4

Recortad los animales y pegad las caras en los rollos.

Paso 5

Terminad de decorar el tótem con los objetos que queráis. Ahora podéis decorar las partes laterales y traseras de los rollos de papel. Podéis usar cartón para crear unas alas y pegar plumas en ellas, o utilizar botones como ojos, añadir colmillos, un pico de papel o una cola con hilo, etc.



2. Creamos nuestro propio enigma mitológico

Divide al alumnado en parejas o pequeños grupos, y pídeles que escojan un personaje o un mito del libro. A continuación, deberán inventarse un breve enigma, incluyendo:

- Una situación misteriosa
- Pistas claras
- Una solución para resolver con lógica o imaginación

Una vez hayan terminado, pueden intercambiarse los mitos para intentar resolverlos.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS	COMPETENCIAS CLAVES
• Desarrollar el pensamiento lógico y creativo • Conocer mitos y relatos de distintas culturas y tradiciones. • Potenciar la observación atenta y el análisis de detalles relevantes para la resolución de problemas. • Favorecer el trabajo cooperativo, el diálogo y el respeto por diferentes formas de pensar. • Desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje a través del juego.	• Competencia en resolución de problemas • Competencia comunicativa y lingüística • Competencia artística y cultural • Competencia personal y social

* Recomendación: Adaptar las actividades según el nivel de comprensión del grupo clase y los recursos disponibles.