

PASAPORTE PARA CUALQUIER LUGAR

Un viaje sin hacer la maleta

Cuaderno de aventuras
para exploradores

7-10
AÑOS

EXPLORA
APRENDE
CREA
DESCUBRE

@taniamaestrayautora



MI PASAPORTE



Nombre: _____

Edad: _____

Lugar desde el que
comienzo mi aventura:

MI ESPECIALIDAD COMO EXPLORADOR ES:



☐ Resolver misterios



☐ Encontrar pistas



☐ Inventar cosas



☐ Observar detalles



☐ ¡Todas!



★ MI RETRATO ★



MI NOMBRE DE EXPLORADOR: _____



LAS REGLAS DEL VIAJE

¡COMIENZA LA AVENTURA!



Durante este viaje visitarás **10 destinos** increíbles y vivirás **10 misiones** llenas de retos y descubrimientos.

EN CADA DESTINO TENDRÁS QUE SUPERAR:



UNA MISIÓN DE INVESTIGACIÓN

Observa, busca pistas y descubre todo lo que esconde el lugar.



UN RETO DE LÓGICA

Usa tu ingenio para resolver acertijos, códigos y enigmas.



UNA PRUEBA DE EXPLORADOR

Pon a prueba tus conocimientos y habilidades viajeras.



UN DESAFÍO CREATIVO

Crea, imagina y diseña algo único relacionado con el destino.



Y AL TERMINAR CADA DESTINO...
¡CONSIGUE TU INSIGNIA!

Cada insignia tiene un símbolo o palabra secreta. ¡Júntalas todas y descubrirás el mensaje final!



★ MIS 10 INSIGNIAS DE EXPLORADOR ★

1. ÁFRICA SALVAJE



2. FONDO DEL OCEANO



3. TIERRA DE DINOSAURIOS



4. EL ESPACIO



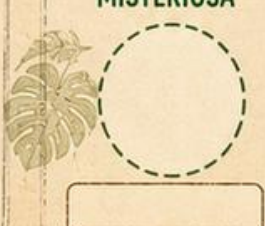
5. ISLA DESIERTA



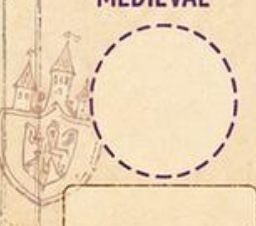
6. POLO NORTE



7. SELVA MISTERIOSA



8. CASTILLO MEDIEVAL



9. TIERRA DE VOLCANES



10. CIUDAD DEL FUTURO



DESTINO
1

ÁFRICA SALVAJE



LA MISIÓN DE LA SABANA

Algo extraño ha ocurrido en la reserva.
Un animal ha **desaparecido** y solo ha dejado
unas pistas.



INVESTIGA

Encuentra en la ilustración:

- huellas
- animales
- árboles
- una fuente de agua
- una tienda de exploradores

Observa bien todas las
pistas y responde:



1 ¿Qué animal dejó estas huellas?



2 ¿Qué animales están más cerca del agua?



3 ¿Cuál es el camino más corto hasta el refugio (la tienda de exploradores)?



DESTINO
1

EL RASTRO PERDIDO

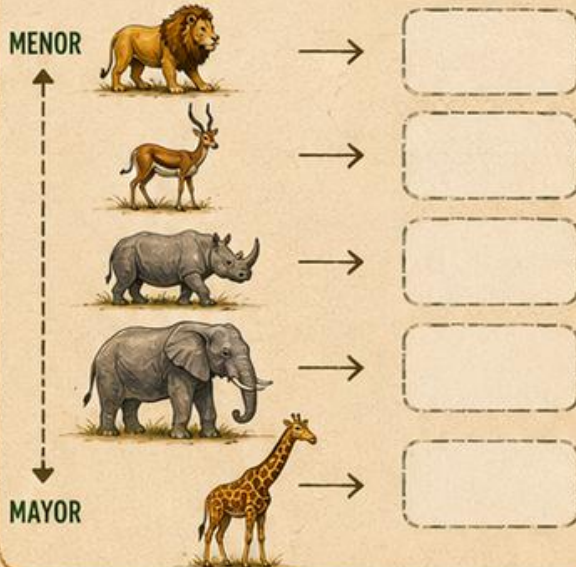


RETO DEL EXPLORADOR

1. Relaciona cada huella con el animal que la ha dejado.



2. Ordena los animales de menor a mayor según su altura.



¡MENSAJE SECRETO

3. Cada animal tiene un número.
Usa esos números para descubrir el mensaje secreto.



¡SIGUE
EXPLORANDO!

DESAFÍO CREATIVO

4. Diseña un nuevo animal de la sabana.
No olvides que debe tener:

- ☐ 4 patas
- ☐ una característica especial
- ☐ un lugar donde vivir
- ☐ algo que lo haga único



NOMBRE: _____

VIVE EN: _____

SE ALIMENTA DE: _____

SU CARACTERÍSTICA ESPECIAL: _____

LO QUE LO HACE ÚNICO: _____

MI ANIMAL DE LA SABANA



INSIGNIA



EXPLORADOR
DE LA SABANA

Escribe aquí la palabra
o símbolo que has
descubierto en esta misión:



FONDO DEL OCÉANO

LA CIUDAD BAJO EL MAR



BUSCA LAS PISTAS

Encuentra en la ilustración estos elementos para descubrir qué está pasando.



criaturas

restos
de un barco

un mapa



un mensaje



un tesoro



Hemos descendido hasta las profundidades. Pero el submarino ha perdido la señal...



OBSERVA BIEN...

¿Qué ha podido ocurrir para que el submarino haya perdido la señal?

¿Quién crees que vivía en esta ciudad bajo el mar?

¿Qué crees que habrá dentro del tesoro?



¡Sigue explorando!



1 RESUELVE

Cada pez o símbolo representa una letra.
Descifra el mensaje secreto.

A	E	I	O	R	S	T

Pista: ¡es algo que todo explorador debe hacer!



2 PIENSA

¿Cuál de estos animales pertenece a cada grupo?
Escribe el número en el grupo correcto.



1. Tiburón

2. Caballito de mar

3. Delfín

4. Pulpo

5. Tortuga marina



6. Medusa

7. Estrella de mar

8. Manta raya

9. Pez payaso

10. Ballena

PECES

MAMÍFEROS MARINOS

INVERTEBRADOS

REPTILES

3 CREA

Diseña tu propia criatura de las profundidades.
No olvides pensar en sus adaptaciones para sobrevivir.



ADAPTACIÓN PARA VIVIR EN LA OSCURIDAD:



FORMA DE DEFENDERSE:



FORMA DE CONSEGUIR ALIMENTO:

INSIGNIA



EXPLORADOR DEL OCÉANO

Cada vez que superas un reto, el océano te reconoce como un verdadero explorador.

Escribe aquí la palabra o símbolo que encuentras en esta insignia:



TIERRA DE DINOSAURIOS



EL FÓSIL MISTERIOSO

Un paleontólogo
ha encontrado
un fósil extraño.
Hay que analizar
diferentes pistas.

OBSERVA

Relaciona cada tipo de pista con el dinosaurio que crees que corresponde.

¡Cada pista
nos acerca a
descubrir de qué
dinosaurio se trata!

	TRICERATOPS	TIRANOSAURIO REX	ESTEGOSAURIO	BRONTOSAURIO	VELOCIRAPTOR
 DIENTES La forma de sus dientes nos dice qué comía.					
 HUELLAS Las huellas nos muestran cómo caminaba.					
 HUEVOS Los huevos nos indican su tamaño y forma de nacer.					
 ESQUELETOS El esqueleto nos revela su tamaño y forma.					

PISTA EXTRA

Observa bien el fósil extraño que ha encontrado el paleontólogo. ¿A qué dinosaurio crees que pertenece? ¿Por qué?



¿SABÍAS QUE?

Los fósiles son restos o huellas de seres vivos que vivieron hace millones de años. ¡Son como mensajes del pasado!



EL CASO DEL DINOSAURIO DESCONOCIDO



1 RETO

Lee las pistas y descubre de qué dinosaurio se trata.

¿Qué dinosaurio es?

- Tenía cuello largo
- Comía plantas
- Vivía en manadas
- Sus huellas eran enormes
- Podía llegar a medir más de 20 metros



BRONTOSAURIO



TRICERATOPS



ESTEGOSAURIO



TIRANOSAURIO
REX



PARASAUROLOFUS

2 ORDENA

Ordena los dinosaurios según lo que se pide.

A. De menor a mayor tamaño.



1 → 2 → 3 → 4

B. De más antiguo a más reciente.



□ → □ → □ → □

LÍNEA DEL TIEMPO:



Triásico
(230-200 millones
de años)



Jurásico
(200-145 millones
de años)



Cretácico
(145-66 millones
de años)



Actualidad



3 CREA

¡Diseña tu propio dinosaurio!

Mi dinosaurio:



Nombre:



Se alimenta de:



Vive en:



Tiene una habilidad especial:

INSIGNIA



**PALEONTÓLOGO/A
EXPLORADOR/A**

¡Has resuelto el misterio y
descubierto los secretos
de la prehistoria!

Escribe aquí la palabra
o símbolo que encuentras
en esta insignia:

□





La nave necesita
llegar a otro planeta
para obtener piezas de
repuesto. ¡Ayúdala a
encontrar la mejor ruta!



Sigue las **coordenadas** desde la nave hasta el planeta destino. Hay varias rutas posibles. ¿Cuál elegirás tú?

Empieza en la casilla donde está la nave (nave).

Sigue las coordenadas en orden.

Ejemplo:

$$(C, 2) \rightarrow (C, 4)$$

(C,2) (C,3) (C,4)

Sigue las coordenadas y descubre
qué ruta te lleva al planeta destino.

$$(C,6) \rightarrow (C,5) \rightarrow (D,5) \rightarrow (D,4) \rightarrow (E,4) \rightarrow (E,5) \rightarrow (F,5) \rightarrow (F,6)$$
$$(C,6) \rightarrow (C,4) \rightarrow (C,3) \rightarrow (D,3) \rightarrow (D,4) \rightarrow (E,4) \rightarrow (F,4) \rightarrow (F,5) \rightarrow (F,6)$$
$$(C,6) \rightarrow (D,6) \rightarrow (E,6) \rightarrow (F,6)$$

1. ¿Qué ruta es la más corta?

2. ¿Cuántos planetas diferentes pasas en esa ruta?

3. Escribe los nombres de los planetas que ves en la ruta que elegiste.

Si hubiera una tormenta de meteoritos en (D,5), ¿qué ruta elegirías? ¿Por qué?

Dibuja tu propia ruta alternativa para llegar al planeta destino.





EL CÓDIGO DE LAS ESTRELLAS



1 DESCIFRA

Cada estrella representa una letra.
Usa la clave para descifrar el mensaje secreto.

A	E	I	O	U	L	S	M



--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--

¡Descifra el mensaje y sabrás cuál es tu próxima misión!



2 PON EN ORDEN

Ordena los planetas del Sistema Solar desde el más cercano al Sol hasta el más lejano.



NEPTUNO



MERCURIO



TIERRA



JÚPITER



VENUS



URANO



MARTE



SATURNO

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

3 INVESTIGA

Responde las preguntas sobre el Sistema Solar.



¿Qué planeta es el más cercano al Sol?



¿Cómo se llama nuestro planeta?



¿Qué planeta tiene anillos?



¿Qué planeta es conocido como el "planeta rojo"?



¿Qué es un cometa?



¿Cuántos planetas hay en el Sistema Solar?

★ ¿SABÍAS QUE? ★

El Sol es una estrella.
Sin su luz y calor,
no habría vida
en la Tierra.



4 CREA

¡Diseña tu propio planeta!



NOMBRE:



COLOR:



SATÉLITES:



HABITANTES:



CARACTERÍSTICA EXTRAORDINARIA:

INSIGNIA



EXPLORADOR/A ESPACIAL

Has completado tu misión con éxito y demostrado que eres un verdadero explorador/a del espacio.

¡EL UNIVERSO TE ESPERA!



ISLA DESIERTA

PERDIDOS EN LA ISLA

El barco se ha alejado y estás solo en la isla.
¡Mantén la calma y usa tu ingenio para sobrevivir!



¿QUÉ DEBES HACER?

Explora la isla, toma decisiones y elige el mejor camino para sobrevivir.

BARCO HUNDIDO
(Pueden haber recursos)

LAGUNA
(Hay agua dulce)

CUEVA
(Posible refugio)

BOSQUE
(Hay comida)

PLAYA ROCOSA
(Pueden haber cosas útiles)

PLAYA
(Salida de la isla)

TU MISIÓN

Encuentra todo lo que necesitas para sobrevivir y lograr salir de la isla.

-  AGUA ☐
-  REFUGIO ☐
-  COMIDA ☐
-  SALIDA DE LA ISLA ☐

RECURSOS QUE PUEDES ENCONTRAR



COCO
(Agua y comida)



HOJAS GRANDES
(Para construir un refugio)



PIEDRAS
(Para hacer herramientas)



FRUTAS
(Alimento)



MADERA
(Material útil)



CUERDA
(Puedes encontrarla en el barco)

TOMA DECISIONES

Elige tu camino en cada situación:

1 Tienes mucha sed, ¿qué haces primero?

A Vas a la laguna a buscar agua.

¡Bien hecho! Ya tienes agua para beber.

B Exploras el bosque sin agua.

Te deshidratas y pierdes energía. Descansa un turno.

2 Se está haciendo de noche, ¿qué haces?

A Buscas un lugar donde refugiarte.

Duermes seguro y recuperas fuerzas.

B Te quedas en la playa sin refugio.

Hace frío y no descansas bien. Pierdes un turno.

3 Tienes hambre, ¿qué haces?

A Buscas fruta en el bosque.

¡Delicioso! Recuperas energía.

B Comes algo que no conoces.

Te sientes mal del estómago. Pierdes un turno.

4 Necesitas salir de la isla, ¿qué haces?

A Construyes una balsa con madera y cuerda.

¡Lo lograste! Sales de la isla. ¡Misión cumplida!

B Esperas a que pase algo...

Pasa otro día en la isla. Pierdes un turno.

EXTRA: ¡DESAFÍO!

Dibuja tu refugio ideal para sobrevivir en la isla.



CONSEJOS DE SUPERVIVENCIA



Bebe agua con frecuencia.



Construye un refugio.



Come alimentos seguros.



Mantente atento a tu entorno.

¿CÓMO SALDRÁS DE LA ISLA?

Escribe tu plan para sobrevivir y escapar:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

¿SABÍAS QUE?

Algunas personas han vivido solas en islas durante mucho tiempo usando su ingenio, como Robinson Crusoe.





Estás solo en la isla, pero eres inteligente y valiente. ¡Tú puedes sobrevivir!

RECURSOS DISPONIBLES



BOTELLA VACÍA



CUCHILLO



CUERDA



PALO



HOJAS GRANDES



COCO

1 ¿QUÉ HARÍAS?

Lee cada situación y elige la mejor opción. Explica por qué la elegiste.

A Encuentras agua dulce, pero está al otro lado de la isla.

- ☐ Voy a buscarla corriendo.
- ☐ Construyo una balsa para cruzar.
- ☐ Busco otra fuente más cercana.

¿Por qué? _____

B Se acerca una tormenta.

- ☐ Me quedo en la playa.
- ☐ Busco un lugar alto y seguro.
- ☐ Me escondo bajo un árbol.

¿Por qué? _____

C Tienes hambre y ves unos frutos que no conoces.

- ☐ Los como, seguro que son buenos.
- ☐ Como solo un poco para probar.
- ☐ No los como, pueden ser peligrosos.

¿Por qué? _____

D Es de noche y tienes miedo.

- ☐ Hago una fogata para espantar animales y ver mejor.
- ☐ Me encierro en cualquier lugar.
- ☐ Me mantengo alerta y descanso junto al fuego.

¿Por qué? _____

2 MAPA: ENCUENTRA EL TESORO

Usa las coordenadas para encontrar el tesoro escondido. Empieza en el punto de partida (★).



Sigue el camino:

(C, 2) → (C, 4) → (E, 4) → (E, 2) → (F, 1)

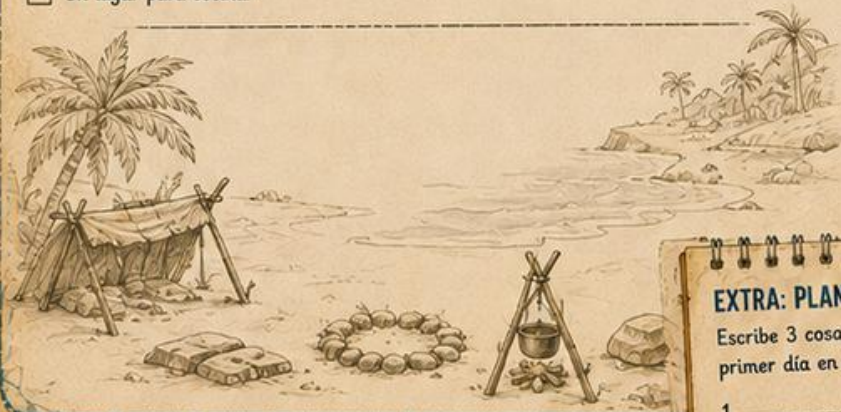
¿Qué hay en el tesoro? _____



3 CONSTRUYE TU CAMPAMENTO

Diseña tu campamento ideal para sobrevivir en la isla. Incluye:

- ☐ Un lugar para dormir
- ☐ Un espacio para guardar tus cosas
- ☐ Un refugio para protegerte
- ☐ Algo para conseguir agua
- ☐ Un lugar para cocinar



RECUERDA: La calma, la observación y el ingenio son tus mejores herramientas.

CONSEJOS DE SUPERVIVENCIA

- Bebe agua con frecuencia.
- Mantente seco y protegido del sol.
- Come alimentos seguros.
- Haz fuego para cocinar y mantenerte caliente.
- Observa la naturaleza, te dará pistas.

EXTRA: PLAN DE SUPERVIVENCIA

Escribe 3 cosas que harás durante tu primer día en la isla:

1. _____
2. _____
3. _____

INSIGNIA



SUPERVIVIENTE EXPLORADOR/A

¡Has demostrado ingenio, valentía y capacidad para superar grandes desafíos!
¡Eres un verdadero explorador/a!



POLO NORTE

EL MISTERIO DEL HIELO



OBSERVA Y DESCUBRE

Eres un explorador en el Polo Norte. Observa el paisaje y responde las preguntas.



OSO POLAR



FOCA



NARVAL



MORSAS



PÍNGÜINO
EMPERADOR



ZORRO ÁRTICO

¡CADA PISTA
TE ACERCA A
RESOLVER EL
MISTERIO!

¿PUEDES ENCONTRAR?

- 2 icebergs grandes ☐
- 1 cueva en el hielo ☐
- 3 aves volando ☐
- 1 trineo ☐
- Huella de oso polar ☐
- Huella de foca ☐

ANIMALES

- ¿Qué animal tiene un colmillo largo y lo usa para buscar comida?

- ¿Qué animal tiene un pelaje blanco que lo ayuda a camuflarse?

- ¿Qué animal no puede caminar en la tierra porque sus aletas son para nadar?

¿SABÍAS QUÉ?

El oso polar no es realmente blanco. Su piel es negra y su pelo es transparente. ¡Así refleja la luz y parece blanco!



EL HIELO

- ¿De qué color es el hielo en la escena?

- ¿Por qué crees que los animales tienen gruesa capa de grasa o pelaje?

- ¿Qué pasaría si el hielo del Polo Norte se derritiera?

¿SABÍAS QUÉ?

El hielo flota en el agua porque es más ligero que el agua líquida. ¡Por eso los animales pueden descansar sobre él!



TEMPERATURA

En el Polo Norte las temperaturas son muy bajas.

- a) ¿Qué temperatura crees que hace? Marca tu respuesta.

- ☐ 25 °C
- ☐ 0 °C
- ☐ -15 °C
- ☐ -30 °C
- ☐ -50 °C

¿SABÍAS QUÉ?

La temperatura puede bajar hasta -40 °C en invierno. ¡Eso es más frío que tu congelador!



HUELLAS

Observa las huellas en la nieve y une cada huella con el animal correcto.



• FOCA



• OSO POLAR



• ZORRO ÁRTICO

DATOS CURIOSOS

Escribe V (verdadero) o F (falso).

- Los pingüinos viven solo en el Polo Norte. ☐
- Las morsas usan sus colmillos para defenderse. ☐
- El narval es llamado "el unicornio del mar" por su gran colmillo. ☐
- El zorro ártico cambia de color según la estación. ☐
- Hay un día en el que el sol no se pone durante semanas. ☐

INVESTIGADOR/A ÁRTICO

Has encontrado muchas pistas y aprendido cosas increíbles sobre el Polo Norte.

Escribe una pregunta que te gustaría investigar sobre este lugar tan frío.

¡RECUERDA!

El Polo Norte es un lugar frágil. Cuidemos el hielo, el mar y a todos los animales que viven allí.

¡ERES UN EXPLORADOR GENIAL!

SIGUE OBSERVANDO, PREGUNTANDO Y CUIDANDO NUESTRO PLANETA.





SELVA MISTERIOSA

LA SELVA ESCONDE UN SECRETO

Alguien ha dejado
un mensaje escondido
entre las hojas...
¡Encuentra las pistas
y descubre el secreto!



1 ENCuentra

Busca en la imagen los siguientes objetos y seres vivos.
Márcalos cuando los encuentres.

- | | | | | | |
|--|------------------|--------------------------|--|-----------------|--------------------------|
| | Mariposa azul | ☐ | | Linterna | ☐ |
| | Rana roja | ☐ | | Cuaderno | ☐ |
| | Cámara de fotos | ☐ | | Taza | ☐ |
| | Binoculares | ☐ | | Serpiente verde | ☐ |
| | Orquídea morada | ☐ | | Tortuga | ☐ |
| | Nido de hormigas | ☐ | | Flor heliconia | ☐ |

¡EXTRA! PISTAS SECRETAS

Además de los objetos, hay 5 animales que están muy bien escondidos. ¿Puedes encontrarlos todos?



2 OBSERVA Y PIENSA

Observa la secuencia y completa el elemento que falta.
Luego, responde la pregunta.

				?
				?
				?
				?

¿Qué crees que significa el mensaje escondido en las hojas?



¿SABÍAS QUÉ?



El tucán usa su gran pico para regular su temperatura y alcanzar frutas.



Los perezosos pueden dormir hasta 20 horas al día.



La mariposa azul Morpho brilla gracias a la luz, no al color.



El jaguar es un gran nadador y puede cruzar ríos en la selva.



Algunas ranas venenosas tienen colores brillantes para advertir peligro.

EL MENSAJE DE LA SELVA

¡LA SELVA TIENE SECRETOS... Y TÚ TIENES QUE DESCUBRIRLOS!



1 DESCIFRA: CÓDIGO DE ANIMALES

Cada animal representa una letra.

Usa la clave para descifrar el mensaje secreto.

A	E	I	O	U	L	M
P	R	T	D	N	S	C

!

2 RESUELVE: ¿DÓNDE ESTÁ ESCONDIDO?

Lee el acertijo y descubre dónde se ha escondido el mensaje.



No estoy en el suelo,
ni en el agua,
ni en lo más alto del árbol.
Estoy donde las hojas
se juntan para dar sombra,
donde el viento casi no entra
y los animales descansan.



¿Dónde crees que está escondido el mensaje?
Marca tu respuesta.



¿Qué pista del acertijo te ayudó a encontrarlo?

3 CREA: DISEÑA TU CRIATURA FANTÁSTICA

Combina al menos 3 animales de la selva para crear
tu propia criatura fantástica.

Dibuja tu criatura y completa la información.

NOMBRE: _____

ANIMALES QUE COMBINA:

1. _____
2. _____
3. _____

HÁBITAT: _____

HABILIDAD ESPECIAL: _____

IDEAS:

Puedes combinar
cuerpo, alas, patas,
pico, cola, colores...
¡Usa tu imaginación!



¿SABÍAS QUÉ?



El jaguar es un gran nadador y trepa árboles con mucha facilidad.



Las mariposas azules obtienen su color de la luz, no de pigmentos.



El perezoso puede pasar hasta 20 horas al día durmiendo.



Algunas ranas tienen colores brillantes para advertir que son venenosas.



Has demostrado observación,
ingenio y respeto por la naturaleza.
¡Eres un verdadero guardián
de la selva!



Las puertas están cerradas y nadie recuerda la contraseña.

¡Encuentra las pistas escondidas y descubre el secreto del castillo!

BUSCA LAS PISTAS

Estos símbolos están escondidos en el castillo.
¿Puedes encontrarlos todos?
Márcalos cuando los encuentres.



LEÓN ☐



CORONA ☐



ESPADA ☐



LLAVE ☐



LIBRO ☐



COPA ☐



ESCUDO ☐



CANDADO ☐



BANDERA ☐



CAMPANA ☐



DRAGÓN ☐



HERRADURA ☐



PIENSA Y RESPONDE

1. ¿Cuántas torres tiene el castillo? _____
2. ¿Cuántas banderas rojas con león hay? _____
3. ¿Cuántos caballeros hay en la escena? _____
4. ¿Qué animal hay en el foso? _____
5. ¿Qué crees que se celebra en el patio? _____

DETALLES CURIOSOS

Observa la imagen y encuentra:

- ★ Un músico tocando un instrumento
- ★ Un gato en una ventana
- ★ Una calabaza en el huerto
- ★ Un mapa en manos de alguien
- ★ Un niño lanzando una pelota



¡SABÍAS QUÉ?

En la Edad Media, los castillos no solo eran casas de reyes y nobles, también protegían a las personas de ataques y guardaban muchos secretos.



DESAFÍO FINAL

Cuando encuentres todos los símbolos, escríbelos en el orden que tú elijas.
¡Ese orden puede ser la contraseña que abre la puerta del castillo!

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

¡TÚ PUEDES RESOLVER EL MISTERIO DEL CASTILLO!

DESTINO 8

EL ENIGMA DEL REINO

¡DEMUESTRA TU VALOR Y DESCUBRE LOS SECRETOS DEL CASTILLO!

Las puertas
están cerradas
y nadie recuerda
la contraseña.
¡Resuelve los enigmas
y descubre el secreto
del reino!

RESUELVE: ACERTIJO DEL REINO

Cuatro caballeros viven en diferentes habitaciones del castillo. Usa las pistas para averiguar qué caballero vive en qué habitación y qué escudo le pertenece.



SIR ALARIC



SIR BRAMON



SIR CAEL



SIR DARIUS



A



B



C



D

CABALLERO	HABITACIÓN	ESCUDO
SIR ALARIC		
SIR BRAMON		
SIR CAEL		
SIR DARIUS		

PISTAS:

- Sir Bramon no vive en la Torre del Homenaje.
- El caballero que tiene el escudo del león vive en la Torre Este.
- Sir Cael vive justo encima de la sala del trono.
- El caballero que tiene el escudo del dragón vive en la habitación más alta.
- Sir Darius no tiene el escudo con el árbol.
- Sir Alaric vive en la Torre Oeste.

HABITACIONES:

- Torre del Homenaje
- Torre Este
- Torre Oeste
- Sala del Trono

2 MAPA DEL CASTILLO: ENCUENTRA LA RUTA

Ayuda al joven escudero a encontrar el camino hasta la Torre del Homenaje para descubrir el secreto.

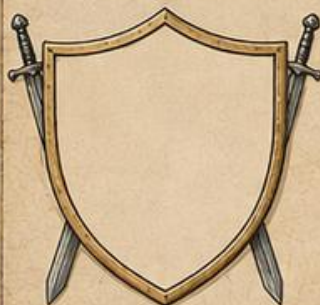


3 CREA: DISEÑA TU REINO

Diseña los símbolos y el lugar secreto de tu reino.

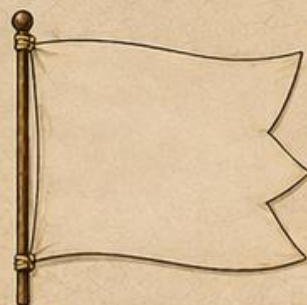
ESCUDO

Diseña el escudo que representará tu reino.



BANDERA

Diseña la bandera que ondeará en tu castillo.



HABITACIÓN SECRETA

Dibuja tu habitación secreta y explica qué tiene de especial.



¿Dónde está escondida?

¿Qué tesoros o secretos guarda?

MI REINO SE LLAMA:



Describe tu reino en pocas palabras.

¿SABÍAS QUÉ?

- Los castillos medievales se construían para proteger a sus habitantes.
- Las murallas podían tener varios metros de grosor.
- En la Edad Media, los escudos y las banderas identificaban a los reinos y a los caballeros en batalla.

EXTRA: RETO FINAL

Una vez resueltos todos los enigmas, escribe aquí la contraseña que abre las puertas del castillo.

--	--	--	--	--	--	--	--



GUARDIÁN/A DEL CASTILLO

Has demostrado ingenio, valentía y honor. El reino confía en ti.



TIERRA DE VOLCANES

EL VOLCÁN DESPIERTA

¡TENEMOS QUE DESCUBRIR QUÉ ESTÁ OCURRIENDO!

OBSERVA,
APRENDE,
RESUELVE
Y AYÚDANOS
A ENTENDER
ESTE FENÓMENO
NATURAL.

1 OBSERVA

Identifica las partes del volcán.
Escribe el nombre de cada elemento.



1.

2.

3.

4.

5.

6.

2 ORDENA

Coloca en orden las fases de una erupción volcánica.
Escribe 1, 2, 3, 4, 5 y 6 en el recuadro de cada imagen.



3 ¿SABÍAS QUE...?



La temperatura de la lava puede superar los 1.000 °C.



Las rocas volcánicas se llaman lava o material piroclástico.



La ceniza de un volcán puede llegar a lugares muy lejanos.



Existen volcanes en tierra, bajo el mar y en otros planetas.



Los volcanes también pueden ser beneficiosos: crean suelos fértiles y nuevos paisajes.

¡LA NATURALEZA TAMBIÉN TIENE FUERZA!

4 BUSCA Y ENCUENTRA

En esta imagen hay varios elementos volcánicos. Márcalos y escribe cuántos encuentras.



cráter

☐


ceniza

☐


chimenea

☐


rocas volcánicas

☐


lava

☐


duna de lava

☐

5 CREA

Diseña tu propio volcán.
Necesita un nombre especial para tu creación.



Incluye en tu dibujo:

- ☐ cráter
- ☐ chimenea
- ☐ lava
- ☐ ceniza
- ☐ rocas
- ☐ tu nombre y una característica sorprendente.

NOMBRE DEL VOLCÁN: _____

INSIGNIA



Tierra de Volcanes

Has demostrado observación, curiosidad y grandes conocimientos sobre los volcanes.



MI DESAFÍO FINAL

Explica en pocas líneas por qué crees que los volcanes son importantes en nuestro planeta y qué debemos hacer para protegernos de sus peligros.

LA TIERRA SIEMPRE NOS ENSEÑA ALGO NUEVO

EL LABORATORIO DEL VOLCÁN

¡EXPERIMENTA, OBSERVA Y DESCUBRE!

Un experimento sencillo, seguro y muy divertido.



EXPERIMENTO: ERUPCIÓN VOLCÁNICA

¿QUÉ NECESITAS?

- 1 vaso o botella pequeña
- Plastilina o barro
- 2 cucharadas de bicarbonato
- Colorante alimentario (rojo)
- Jabón lavavajillas (unas gotas)
- 1/2 vaso de vinagre



¿CÓMO SE HACE?

- 1 Forma un volcán alrededor del vaso con plastilina o barro.
- 2 Pon dentro del vaso 2 cucharadas de bicarbonato.
- 3 Añade unas gotas de colorante rojo y unas gotas de jabón lavavajillas.
- 4 Vierte el vinagre dentro del vaso... ¡y aléjate un poco!



¿QUÉ CREES QUE PASARÁ?

Antes de hacerlo, dibuja o escribe tu predicción.



¿QUÉ HA PASADO?

Dibuja o describe lo que ha ocurrido.



¿POR QUÉ HA PASADO?

Escribe tu conclusión. ¿Qué ha provocado la erupción?



CREA: DISEÑA UN VOLCÁN IMPOSIBLE

¡Deja volar tu imaginación! Diseña tu volcán imposible.

Puede lanzar lo que tú quieras:



Arcoiris



Estrellas



Nubes



Dinosaurios

¡Y mucho más!



IDEAS PARA TU VOLCÁN IMPOSIBLE

- ¿Dónde está tu volcán?
- ¿Qué lanza?
- ¿Cómo se llama?
- ¿Es peligroso o divertido?
- ¿Quién vive cerca de él?



EXPLORADOR/A DE VOLCANES

Has demostrado curiosidad, creatividad y valentía al explorar la Tierra de Volcanes. ¡Sigue explorando, la aventura nunca termina!



RECUERDA: Observar, preguntar, experimentar y aprender nos ayuda a entender el mundo que nos rodea.



DESTINO
10

CIUDAD DEL FUTURO

AÑO 3000

Has llegado al año 3000.
Pero algo no funciona...



1 INVESTIGA: ¿QUÉ NO FUNCIONA BIEN?

Hay 12 cosas que no deberían estar así en la ciudad del año 3000.
Búscalas, márcalas con un ✓ y escríbelas en la lista.

- ☐ 1.
- ☐ 2.
- ☐ 3.
- ☐ 4.
- ☐ 5.
- ☐ 6.
- ☐ 7.
- ☐ 8.
- ☐ 9.
- ☐ 10.
- ☐ 11.
- ☐ 12.



¿SABÍAS QUE...?

- En el año 3000 la energía será limpia y renovable.
- Los edificios tendrán jardines verticales y cosecharán agua de lluvia.
- Los robots ayudarán en las tareas diarias y en la exploración espacial.
- La tecnología estará al servicio de las personas y del planeta.

2 RESUELVE: ACTIVA LA CIUDAD

Para activar la ciudad, debes descifrar el código.

Cada símbolo representa un número. Usa las pistas para descubrirlo
y escribe el código correcto.

PISTAS:

- El sol tiene el doble del número de la hoja.
- El rayo es igual a la suma del sol y la hoja.
- El cubo es la mitad del rayo.
- La suma de todos los números es 30.
- La rueda (engranaje) es 5.

**CÓDIGO
ACTIVACIÓN**



CÓDIGO:

IMAGINA EL AÑO 3000

Dibuja algo increíble que crees que existirá en el futuro.



¿Y TÚ?

¿Qué cambiarías
o mejorarías de
nuestra ciudad
actual para el
año 3000?



EXPLORADOR/A DEL FUTURO

Has demostrado curiosidad,
inteligencia y creatividad.
¡El futuro te necesita!



Has llegado al año 3000.
La ciudad está en tus manos.
¡Imagina, diseña e inventa!

1 DISEÑA TU CIUDAD DEL FUTURO

Dibuja tu ciudad del futuro. No olvides incluir todo lo que necesita.

VIVIENDAS

Casas, rascacielos,
edificios inteligentes...

TRANSPORTE

Coches voladores,
trenes magnéticos,
bicicletas voladoras...

ZONAS VERDES

Parques, jardines
verticales, huertos
urbanos...

ROBOTS

Robots ayudantes,
de limpieza, médicos,
profesores, amigos...

ENERGÍA

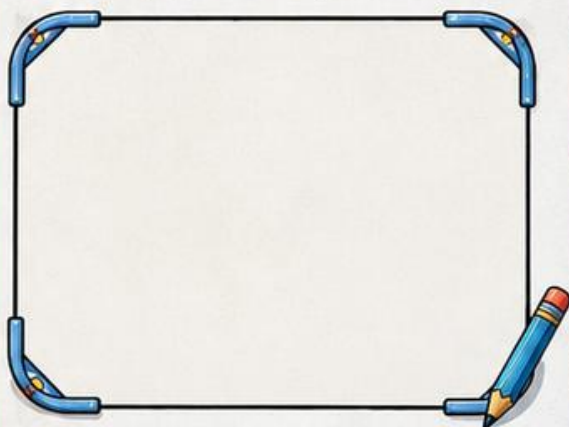
Energía solar,
eólica, mareomotriz,
fusión nuclear...

VIAJES

Viajes espaciales,
estaciones orbitales,
turismo espacial...

2 INVENTA UN OBJETO QUE TODAVÍA NO EXISTE

Piensa en algo que pueda mejorar la vida
en el futuro. ¡Deja volar tu imaginación!



Nombre: _____

Sirve para: _____

Funciona así: _____

3 IDEAS PARA UN FUTURO MEJOR

Escribe 3 ideas para hacer del futuro un
lugar mejor para todas las personas.

1. _____
2. _____
3. _____

¿SABÍAS QUE...?

- En el futuro, podríamos tener ciudades flotantes.
- Los coches podrían volar y no contaminar.
- La energía del sol podría ser la más usada.
- Los robots podrían ayudarnos en muchas tareas.
- ¡Tú puedes imaginarlo y hacerlo realidad!



INVENTOR/A DEL FUTURO

Has demostrado creatividad,
visión y espíritu innovador.
¡El futuro te pertenece!





MISIÓN COMPLETADA

¡LO HAS CONSEGUIDO!

Has completado los 10 destinos.
Has aprendido, explorado, creado
y superado todos los retos.

¡Eres un verdadero Explorador/a del Mundo!



CHECKLIST DE LOS 10 DESTINOS

1 BOSQUE ENCANTADO



GUARDIÁN/A DEL BOSQUE

✓ ¡COMPLETADO!

2 PLAYA CRISTALINA



EXPLORADOR/A DEL OCEANO

✓ ¡COMPLETADO!

3 MONTAÑA NEVADA



AVENTURERO/A DE LAS CUMBRES

✓ ¡COMPLETADO!

4 POLO GLACIAL



EXPLORADOR/A DEL HIELO

✓ ¡COMPLETADO!

5 SELVA MISTERIOSA



GUARDIÁN/A DE LA SELVA

✓ ¡COMPLETADO!

6 CASTILLO MEDIEVAL



GUARDIÁN/A DEL CASTILLO

✓ ¡COMPLETADO!

7 TIERRA DE VOLCANES



EXPLORADOR/A DE VOLCANES

✓ ¡COMPLETADO!

8 CIUDAD DEL FUTURO



INVENTOR/A DEL FUTURO

✓ ¡COMPLETADO!

9 VIAJE ESPACIAL



PIONERO/A DEL ESPACIO

✓ ¡COMPLETADO!

10 GRAN DESAFÍO FINAL



EXPLORADOR/A DEL MUNDO

✓ ¡COMPLETADO!

PASAPORTE
DEL EXPLORADOR



MI PASAPORTE ESTÁ COMPLETO

He conseguido
las 10 insignias.

¡SIGUE EXPLORANDO, SIGUE APRENDIENDO, SIGUE SOÑANDO!

EL MUNDO ESTÁ LLENO DE MARAVILLAS Y TÚ ESTÁS LISTO PARA DESCUBRIRLAS.



DIPLOMA OFICIAL

GRAN EXPLORADOR/A DEL MUNDO

Este diploma pertenece a:

Fecha: _____

Firma: _____

1 BOSQUE ENCANTADO



GUARDIÁN/A DEL BOSQUE

✓ ¡COMPLETADO!

2 PLAYA CRISTALINA



EXPLORADOR/A DEL OCEANO

✓ ¡COMPLETADO!

3 MONTAÑA NEVADA



AVENTURERO/A DE LAS CUMBRES

✓ ¡COMPLETADO!

4 POLO GLACIAL



EXPLORADOR/A DEL HIELO

✓ ¡COMPLETADO!

5 SELVA MISTERIOSA



GUARDIÁN/A DE LA SELVA

✓ ¡COMPLETADO!

6 CASTILLO MEDIEVAL



GUARDIÁN/A DEL CASTILLO

✓ ¡COMPLETADO!

7 TIERRA DE VOLCANES



EXPLORADOR/A DE VOLCANES

✓ ¡COMPLETADO!

8 CIUDAD DEL FUTURO



INVENTOR/A DEL FUTURO

✓ ¡COMPLETADO!

9 VIAJE ESPACIAL



PIONERO/A DEL ESPACIO

✓ ¡COMPLETADO!

10 GRAN DESAFÍO FINAL



EXPLORADOR/A DEL MUNDO

✓ ¡COMPLETADO!

MI PASAPORTE
ESTÁ COMPLETO

He conseguido
las 10 insignias.