

Misión Caribe

Jacobo Feijóo

Dibujos de Martín Rodríguez

144 págs.

978-84-9142-475-8

Misión Caribe es la segunda entrega de la colección «Agencia Kronos. Tú decides la historia» con la que se reinventan los clásicos librojuegos de los años 80. En esta historia, donde los lectores y las lectoras son los protagonistas, hay que tomar decisiones y seguir las pistas para resolver el misterio que se esconde detrás de la bandera del barco del temido pirata Roberts. La narración da saltos entre páginas según las decisiones que toma quien lee y depende de ellas que se resuelva o no el misterio.

TEMÁTICA: la piratería, la colaboración, el trabajo en equipo y la ciencia.

GÉNERO: narrativa, librojuegos.

EDUCACIÓN EMOCIONAL: la importancia de la reflexión, el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

CLAVES PARA LA LECTURA

La reflexión

Este libro te enseña a reflexionar en cada página, ya que el final de la historia depende de las decisiones de la persona que lo lee. Es importante pensar bien cada movimiento.


El vocabulario

Ambientado en el universo pirata, *Misión Caribe* es una buena herramienta para aprender nuevo vocabulario sobre el mundo del mar, que es difícil de encontrar en otras lecturas.


Las herramientas


El libro cuenta con la WikiKronos y otras herramientas que complementan la lectura. Los librojuegos ayudan al lector a familiarizarse con la lectura no lineal y con recursos muy variados.

MÁS RECURSOS

 Juego de Genially sobre las diferentes misiones de la Agencia Kronos.



 *Misión Pandemia*, primer título de la colección.

 El Juego de Hnefatafl, disponible para descargar en la web de la Agencia Kronos.

