

AUTORA

Patricia García-Rojo

ILUSTRADORA

Lucía Serrano

TEMAS

Amistad. Misterio. Humor.
Trabajo en equipo.
Tecnología e internet.
Familia. Imaginación
y creatividad

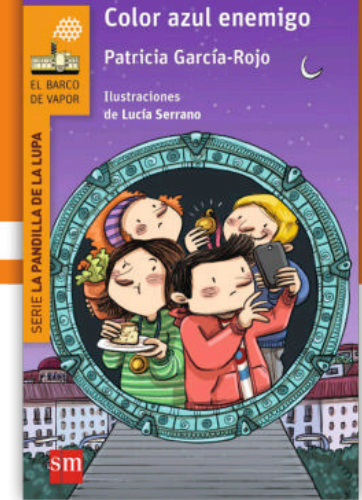
COMPETENCIAS

Sociales y cívicas.
Sentido de iniciativa
y espíritu emprendedor.
Ciencia y tecnología.
Aprender a aprender

RELACIÓN
CON OTRAS ÁREAS.

Ciencias Sociales.
Ciencias
de la Naturaleza

N.º DE PÁGINAS: 200



Color azul enemigo

¡Que la fuerza nos acompañe!

POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque retrata el día a día de cuatro amigos muy diferentes y, a su vez, profundiza en la influencia de las nuevas tecnologías en nuestra vida. Porque es una novela que, con gran sensibilidad y ternura, muestra la magia y los nervios de afrontar retos personales y la importancia de tomarse la vida con sentido del humor. Además, la estructura en forma de diario y la trama detectivesca agudizan el ingenio de los lectores al presentar situaciones divertidas de la vida cotidiana.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Erika, Manu, Carol y Álex son los detectives de la Lupa, una pandilla de amigos que resuelven misterios. En esta aventura, además de participar en las olimpiadas escolares, deben descubrir al enemigo de la Resistencia que conquista todos los portales de un juego de móvil al que se ha enganchado el padre de Álex. El misterioso ladrón resulta ser Pili, la abuela de Carol, quien acaba firmando un acuerdo de paz entre la Resistencia y los Iluminados, el equipo del padre de Álex.

PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para todo tipo de lectores, puesto que la historia es entretenida y sencilla de leer. Para todos los amantes de las sagas de detectives y los libros protagonizados por una pandilla de amigos. Gustará especialmente a los aficionados a escribir diarios.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

INDIVIDUAL

Pide a tus alumnos que **resuman el caso** que investiga la pandilla de Lupa siguiendo este **esquema**:

- La Lupa trata de averiguar...
- El primer sospechoso es... porque...
- El segundo sospechoso es... porque...
- El tercer sospechoso es... porque...
- Al final, Carol descubre que el culpable es... cuando...

PAREJAS

Partiendo de la *Lista de herramientas del buen espía* (págs. 140-141) propón a tus alumnos que, por parejas, se imaginen la **lista de herramientas del mejor amigo**. Anímalos a incluir elementos no materiales (*una sonrisa en la manga, una paciencia infinita, un radar para la tristeza*, etc.) y explicar la finalidad de cada uno.

GRUPO

Comentad en gran grupo por qué Álex acaba harto tanto del móvil como del juego de los portales y abrid un **debate** en clase sobre la **influencia de la tecnología** en nuestra vida. ¿Qué aparatos electrónicos utilizamos hoy día? ¿Para qué sirve cada uno realmente? ¿En qué casos hacemos un uso indebido de la tecnología? ¿Cómo será el futuro: más o menos tecnológico? ¿Por qué?

CIENCIAS SOCIALES / CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Divide la clase en pequeños grupos y pídeles que se **inventen una aplicación de móvil** que pueda ser útil para la sociedad y/o el medio ambiente (*un planificador de rutas según el lugar y el tiempo, un localizador de cubos de basura*, etc.). Anima a tus alumnos a plantear el nombre, la finalidad, el público objetivo y el diseño gráfico de su aplicación. Al final, podéis hacer una **puesta en común** con todas las ideas.

TALLER DE ESCRITURA

Lee en voz alta las dos **transcripciones** que anota Erika en su diario (págs. 130-131 y 154) y explica a la clase qué recursos utiliza (*encabezados con el nombre del personaje que habla, incisos de lo que sucede entre paréntesis*, etc.). A continuación, pide a tus alumnos que **elijan una escena** de la novela y que transcriban las palabras que dirían los personajes, añadiendo sus movimientos, gestos o pensamientos entre paréntesis, como hace Erika. Luego, podéis escenificar algunas de las transcripciones en gran grupo.