



### La chica elástica que podía saltar (un poco lejos)

Jordi Sierra i Fabra

Ilustraciones de Cristina Picazo

176 págs.

978-84-9142-518-2

En esta historia conoceremos a Laura, una chica normal como cualquier otra, que accidentalmente recibe una gran descarga eléctrica que debería haberla matado. Si esto ya parecía un milagro en sí mismo, imagina su sorpresa cuando descubre que no es lo único extraño que le ha pasado. ¡Ahora tiene superpoderes! Tras ser secuestrada por un peculiar grupo de ladrones que quieren usarla para dar un gran golpe, veremos cómo se las ingenia para salir del embrollo.

**TEMÁTICA:** los superpoderes, el autodescubrimiento, la autoestima, el primer romance y los estereotipos de profesiones.

**GÉNERO:** novela, ficción, humor, aventuras.

**EDUCACIÓN EMOCIONAL:** el orgullo de ser uno mismo, el esfuerzo por mejorar y proteger lo que es importante para cada persona y la solidaridad.

### CLAVES PARA LA LECTURA

#### El humor

Aunque algunas de las situaciones y hechos que ocurren son graves y delicados, el toque de humor que se respira en toda la obra y los continuos guiños a conocimientos del lector, hacen que sea una lectura ligera, dinámica y que invite a continuar leyendo.

#### El esfuerzo por crecer


No importan las circunstancias desde las que se empieza, aunque sea desde cero. Lo importante es esforzarse y dar lo mejor de cada persona para marcar la diferencia, crecer y desarrollarse en la dirección deseada.

#### Los estereotipos


Ya sea por las películas, los libros u otras fuentes de información, todos asociamos unas características distintivas a ciertos oficios y a las personas que los ejercen. En este libro, se recalcan muchos de esos estereotipos, pero también se rompen otros para mostrar la verdad tras ellos.


### MÁS RECURSOS

 Propuestas didácticas descargables en [www.algareditorial.com](http://www.algareditorial.com).

 Aquí se pueden saber algunas curiosidades u otros datos de interés de algunos superhéroes.



 *Spiderman*, una película protagonizada por un joven que sufre un accidente en un laboratorio y desarrolla superpoderes.

 Organización de un *escape room*, juego en que se fomenta el trabajo en equipo para lograr salir de la habitación superando dificultades, igual que los y las protagonistas.

