



Billy Joe y los robots comeantenas

David Redín

Ilustraciones de Pau Valls

88 págs.

978-84-9142-708-7

Billy, el protagonista de esta historia, pasa los domingos con sus abuelos hablando de robots y viendo películas. Un día, mientras ven la televisión, una noticia impactante irrumpe su calma: unos robots gigantes están atacando la ciudad. Rápidamente, Billy y su abuelo se pondrán en marcha para descubrir qué ocurre. La diferencia intergeneracional y de clase social marcará los desencuentros y encuentros más cómicos en esta peculiar aventura.

TEMÁTICA: la tecnología, la familia, la valentía y el trabajo en equipo.

GÉNERO: narrativa.

EDUCACIÓN EMOCIONAL: la importancia de la empatía, la resolución de conflictos y el poder del humor.

CLAVES PARA LA LECTURA

La empatía

Billy Joe muestra la importancia de ponerse en el lugar de los demás, incluso de los robots, pues entiende que su comportamiento agresivo se debe a la necesidad de alimentarse y no a una verdadera maldad.



La resolución de problemas

La historia subraya la importancia de usar el ingenio y el trabajo en equipo para resolver problemas complejos.

El valor de la familia

La relación entre Billy Joe, su abuelo Casimiro y la abuela Clementina resalta el apoyo y el amor familiar como pilares fundamentales en momentos de crisis. Esta historia enseña a apreciar la importancia del vínculo con los abuelos y abuelas, así como todos los aprendizajes que estos pueden ofrecer.

MÉS RECURSOS

-  Consulta las lecturas que cuentan con propuesta didáctica descargable en www.algareditorial.com.
-  Posibilidad de visita del autor.
-  *Up*. En esta película se siguen las aventuras de un anciano y un niño, que terminan conociéndose mejor y creando un vínculo como abuelo y nieto.
-  *Iwájú* es una serie animada de ciencia ficción que narra la historia de Tola, una joven procedente de una isla rica, y Kole, su mejor amigo y experto en tecnología. Juntos descubrirán los secretos y peligros de sus respectivos mundos.
-  *Memo robots*, un juego de cartas de memoria y cooperación en el cual los jugadores y jugadoras tendrán que encontrar juntos las partes de un robot.