

ESTRUCTURA DEL PLAN

Sesiones por libro	6 sesiones de 50–55 minutos.
Distribución sugerida	1 sesión a la semana (6 semanas).
Lectura entre sesiones	Aprox. 5–6 capítulos en casa o aula entre sesión y sesión.
Niveles	Básico (3.º–4.º Primaria), Intermedio (5.º–6.º Primaria), Avanzado (1.º ESO).
Materiales por alumno	Cuaderno o ficha del plan lector, lápiz, colores y el libro.
Evaluación	Rúbrica final por sesión y proyecto final del libro.

CONSEJO DE EXPERTO

Antes de empezar, dedique 5 minutos a una «presentación emocional» del libro: muestre la portada, lea el título y deje que los alumnos formulen hipótesis. La curiosidad inicial es el mejor motor lector.

Recuerde leer en voz alta algún fragmento clave en cada sesión: la voz del docente sigue siendo el mejor vehículo para enamorar de un libro.

LOS INTRUSOS 2

FICHA DE LA OBRA

Título	Los Intrusos 2
Autora	Lola Llatas
Género	Narrativa infantil-juvenil. Aventura, misterio y humor con toques fantásticos (vampiros).
Personajes principales	Lucía y Luis, tía Ágata, los gemelos Julio y Jacinto, Sebastián Walter-Smith (anciano millonario), Marcos Casimiro (guía del museo), Cecilio Rubiondo (director del museo) y Dimitrius el Grande.
Tema central	El valor de la investigación, la honestidad y no dejarse llevar por las apariencias; la importancia de pensar antes de actuar.
Valores	Amistad, perseverancia, espíritu crítico, justicia, generosidad, valor de admitir un error.
Edad recomendada	A partir de 9 años.
Duración del plan	6 sesiones de 50-55 minutos.

SINOPSIS PARA EL PROFESORADO

Después de las aventuras del primer libro, Lucía y Luis han fundado en casa de tía Ágata su propia agencia, los Detectives Lu&Lu. Cuando el excéntrico anciano millonario Sebastián Walter-Smith los contrata porque alguien está intentando asesinarlo, los dos amigos creen haber encontrado al fin un caso a su altura. Las pistas apuntan a su sobrino, Marcos Casimiro, guía del museo. Lucía y Luis se lanzan a investigar de forma temeraria y acaban acusando a un inocente. La historia da un giro cuando descubren que el verdadero culpable es Cecilio Rubiondo, el director del museo, que ha despertado a Dimitrius el Grande para hacerse con un poder absoluto. La batalla final, con los espejos de Odín y el agua bendita, obliga a los protagonistas a trabajar en equipo con los Walter-Smith y a aceptar que no siempre el primer sospechoso es el culpable.

DISTRIBUCIÓN DE LECTURA SUGERIDA

Nº	Sesión	Objetivo principal
1	Repaso del libro 1 y arranque del 2	Recordar a los personajes, presentar la agencia Lu&Lu y leer los primeros capítulos (caps. 1-4).
2	Un cliente excéntrico	Conocer al señor Walter-Smith y su mansión, plantear hipótesis sobre el caso (caps. 5-8).
3	Las apariencias engañan	Trabajar el espíritu crítico y la cadena de pistas (caps. 9-14).
4	El giro: el verdadero culpable	Analizar el giro narrativo y el papel del director del museo (caps. 15-20).
5	La batalla en el sótano	Comprender el clímax: 19 vampiros, los espejos de Odín y el agua bendita (caps. 21-28).
6	Desenlace y proyecto final	Cerrar la historia y desarrollar el proyecto creativo de saga (caps. 29 al final).

¿TODO LISTO? ¡EMPECEMOS!

SESIÓN 1: REPASO DEL LIBRO 1 Y ARRANQUE DEL 2

CAPÍTULOS: 1 A 4

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Conectar con la lectura previa del libro 1.
- Identificar la evolución de Lucía y Luis: ahora son detectives.
- Reconocer rasgos del género detectivesco.
- Introducir el concepto de cliente y caso.

GUÍA PARA EL PROFESORADO

Antes de la sesión

- Tenga a mano el libro 1 para mostrar a los alumnos que no lo hayan leído.
- Lleve impresa una tarjeta tipo *Detectives Lu&Lu* que usará de modelo.

Desarrollo de la sesión (50–55 min)

1. Recapitulación del libro 1 (10 min). Lluvia de ideas en la pizarra: ¿qué pasó? ¿quiénes salieron? ¿cómo acabó?
2. Lectura en voz alta (15 min). Lea el comienzo del libro 2, presentando la agencia Lu&Lu.
3. Anatomía de un detective (10 min). ¿Qué necesita un detective? Pizarra: observación, paciencia, libreta, lupa, plan. ¿Cómo de detective es Lucía? ¿Y Luis?
4. Diseño de tarjeta (10 min). Cada alumno diseña su propia tarjeta de detective con un nombre inventado y un lema.
5. Cierre (5 min). Asignar lectura: caps. 5 a 8.

Consejo docente

Aunque algunos alumnos no hayan leído el libro 1, sirva la sinopsis del docente como puente. Subraye que la lectura del libro 2 puede ser autónoma, pero es más rica si se conoce el primero.

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

Nivel BÁSICO 3.º y 4.º Primaria	Nivel INTERMEDIO 5.º y 6.º Primaria	Nivel AVANZADO 1.º ESO
<p>1) Mi tarjeta de detective. Diseña una tarjeta con tu nombre detectivesco, tu lema y un teléfono inventado.</p> <p>2) Detective o no. Marca con una X qué cosas hace un detective: observar, gritar, anotar, mentir, preguntar, perseguir.</p> <p>3) Une con flechas: lupa / agenda / disfraz / mapa · con: ver mejor / apuntar / camuflarse / orientarse.</p> <p>4) Dibuja a Lucía y a Luis vestidos de detectives.</p>	<p>1) Personajes de vuelta. Escribe una lista de 6 personajes del libro 1 que aparecen en el libro 2 y di una novedad de cada uno.</p> <p>2) Cinco preguntas de detective. Lee el caso del señor Walter-Smith y formula 5 preguntas que tú le harías para investigar (quién, qué, cuándo, dónde, por qué).</p> <p>3) Mi lema. Inventa el lema de una agencia de detectives y diseña un logo.</p> <p>4) Mini-relato. Escribe en 10 líneas el primer caso de tu agencia de detectives.</p>	<p>1) Géneros literarios. Define brevemente <i>novela detectivesca</i> y enumera 5 rasgos típicos. Identifica cuáles aparecen en los primeros capítulos del libro 2.</p> <p>2) Continuidad y novedad. Analiza qué elementos hereda el libro 2 del libro 1 (personajes, escenarios, tono) y qué elementos nuevos introduce (estructura, género, ritmo).</p> <p>3) Mi agencia. Diseña un plan de empresa para una agencia detective infantil (servicios, tarifas, normas éticas, equipo, lema). Mínimo media página.</p> <p>4) Lectura comparada. ¿En qué se parece el inicio del libro 2 al de <i>Sherlock Holmes</i> o de Agatha Christie? Si no los conoces, busca brevemente.</p>

Pregunta-puente: si fueras detective, ¿qué prueba pedirías al cliente antes de aceptar el caso?

FIN DE LA SESIÓN

SESIÓN 2: UN CLIENTE EXCÉNTRICO

CAPÍTULOS: 5 AL 8

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Caracterizar al señor Walter-Smith y su mundo.
- Identificar el concepto de coleccionismo y patrimonio cultural.
- Practicar la descripción de espacios (la mansión, el sótano).
- Trabajar el vocabulario de objetos antiguos.

GUÍA PARA EL PROFESORADO

Antes de la sesión

- Prepare imágenes de objetos arqueológicos y reliquias para mostrar.
- Tenga la lista de objetos que se nombran en el sótano: sarcófagos, armaduras, máscaras tribales, pergaminos, espejos de Odín, rueda de los druidas, duende de las voluntades, etc.

Desarrollo de la sesión (50–55 min)

1. Activación (5 min). Pregunte: ¿qué coleccionáis vosotros? ¿Cromos, conchas, llaveros, cartas?
2. Lectura compartida (15 min). Lean por turnos la escena del primer recorrido por la mansión.
3. Vocabulario y mundo (10 min). En la pizarra, palabras nuevas (excéntrico, mayordomo, reliquia, druida). Pida que las definan con sus palabras.
4. Mi colección imposible (15 min). En grupos de 3, los alumnos inventan una colección de objetos imposibles (mínimo 5 piezas), con nombre, origen y leyenda. Lo pondrán en cartulina.
5. Cierre (5 min). Asignar lectura: caps. 9 a 14.

Consejo docente

Este es un buen momento para introducir, sin presión, la idea de patrimonio cultural: por qué cuidamos los objetos antiguos, por qué los museos los conservan y qué pasaría si se perdieran o si estuvieran en manos privadas peligrosas.

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

Nivel BÁSICO 3.º y 4.º Primaria	Nivel INTERMEDIO 5.º y 6.º Primaria	Nivel AVANZADO 1.º ESO
<p>1) ¿Cómo es la mansión? Marca con una X: oscura / luminosa / pequeña / enorme / moderna / antigua.</p> <p>2) Inventar una pieza. Dibuja una reliquia y ponle nombre.</p> <p>3) Vocabulario fácil. Une cada palabra con su definición:</p> <ul style="list-style-type: none"> · excéntrico = una persona muy rara y única · mayordomo = quien trabaja en una casa grande · reliquia = objeto antiguo importante. <p>4) ¿Te gustaría tener una colección? ¿De qué?</p>	<p>1) Retrato del señor Walter-Smith. Escribe un retrato físico y psicológico del personaje (10 líneas).</p> <p>2) Catálogo de reliquias. Inventa un catálogo de 5 piezas del sótano de Walter-Smith con nombre, origen y poder. Estilo museo.</p> <p>3) Mi descripción. Describe en 10 líneas un lugar (real o imaginado) que te dé un poco de miedo, usando 3 adjetivos por frase.</p> <p>4) Palabras de aventura. Construye un mini-glosario de 8 palabras nuevas que hayas aprendido en los capítulos 5–8.</p>	<p>1) Coleccionismo y poder. Reflexiona por escrito sobre la idea de que ciertos objetos puedan dar poder (real o simbólico). Apoya tu reflexión con el mito del <i>duende de las voluntades</i> del libro y con un ejemplo real (corona, espada, manuscrito).</p> <p>2) Descripción literaria. Imita el estilo de Llatas y describe en un párrafo (150 palabras) un escenario misterioso de tu invención.</p> <p>3) Personaje excéntrico. Define qué es un personaje excéntrico en literatura. Cita otros tres ejemplos conocidos.</p> <p>4) Investigación. Investiga brevemente qué es un druida y qué papel tenía en las antiguas culturas celtas. Relaciónalo con la rueda de los druidas del libro.</p>

Pregunta-puente: ¿quién creéis que está intentando asesinar al señor Walter-Smith? Anota tu sospechoso.

FIN DE LA SESIÓN

SESIÓN 3: LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

CAPÍTULOS: 9 AL 14

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Desarrollar el espíritu crítico: cuestionar la primera evidencia.
- Comprender cómo la novela conduce al lector hacia una falsa pista.
- Trabajar la empatía con el personaje del falso culpable (Marcos Casimiro).
- Practicar la escritura argumentativa sencilla.

GUÍA PARA EL PROFESORADO

Antes de la sesión

- Identifique las pistas que apuntan a Marcos Casimiro y la pista clave que apunta hacia otra persona (la herida en la muñeca, la mancha en el sótano, los días de turno).
- Imprima una *ficha de sospechosos* con espacios para 3 personas.

Desarrollo de la sesión (50–55 min)

1. Activación (5 min). ¿Quién es vuestro sospechoso? Levantad la mano por cada opción.
2. Mesa de pistas (15 min). En grupos, listen TODAS las pistas que hay sobre el caso hasta el capítulo 14. Marquen las que apuntan a Marcos Casimiro y las que parecen NO encajar.
3. Debate en clase (15 min). Dos posturas: *Es culpable Marcos Casimiro / No es él, lo han incriminado*. Cada grupo defiende su postura con pistas concretas.
4. Reflexión sobre la primera impresión (10 min). ¿Por qué nos creemos lo primero que parece evidente? Conexión con la vida cotidiana (juzgar por las apariencias, etiquetar a personas).
5. Cierre (5 min). Asignar lectura: caps. 15 a 20.

Consejo docente

Use este capítulo para introducir el concepto de *sesgo de confirmación* a un nivel intuitivo: a veces solo vemos las pistas que confirman lo que ya pensábamos. Es una de las grandes lecciones del libro 2.

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

Nivel BÁSICO 3.º y 4.º Primaria	Nivel INTERMEDIO 5.º y 6.º Primaria	Nivel AVANZADO 1.º ESO
<p>1) Mis sospechosos. Escribe en una ficha: nombre, motivo y prueba en contra. Hazlo con dos personajes.</p> <p>2) Sí/No. ¿Te has equivocado alguna vez juzgando a alguien sin conocerle? Explícalo en una línea.</p> <p>3) Vocabulario. ¿Qué es una pista? ¿Y una coartada? Explícalo con tus palabras.</p> <p>4) Dibuja tu mesa de detective con: libreta, lupa, café y mapa.</p>	<p>1) Mapa de pistas. Dibuja un esquema con las pistas a favor y en contra de Marcos Casimiro como culpable.</p> <p>2) Cambia de opinión. ¿Te parece bien que Lucía cambie su hipótesis al darse cuenta de su error? Escribe 8 líneas sobre la importancia de admitir un error.</p> <p>3) Coartada. Inventa una coartada para un sospechoso (no es necesario que sea del libro). Sé creíble: <i>A esa hora yo estaba en X con Y haciendo Z, lo demuestra...</i></p> <p>4) Texto argumentativo. ¿Por qué no hay que juzgar a alguien por su aspecto? Escribe 10 líneas con dos argumentos.</p>	<p>1) Sesgo y prejuicio. Escribe un texto (250 palabras) que conecte la trama del libro 2 con el concepto cotidiano de juzgar por las apariencias y/o de sesgo de confirmación.</p> <p>2) Análisis de la falsa pista. Identifica los recursos narrativos que utiliza la autora para que el lector también sospeche de Marcos Casimiro (pistas falsas, escenas ambiguas, ironía dramática).</p> <p>3) Texto argumentativo. Defiende esta tesis en 250 palabras: <i>Equivocarse forma parte de investigar bien.</i></p> <p>4) Diálogo de personajes. Escribe un diálogo de unas 20 líneas entre Lucía y Marcos Casimiro en el que ella le pide disculpas.</p>

Pregunta-puente: si no es Marcos Casimiro, ¿quién está detrás de todo?

FIN DE LA SESIÓN

SESIÓN 4: EL GIRO EL VERDADERO CULPABLE

CAPÍTULOS: 15 AL 20

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Identificar el giro narrativo y su efecto en el lector.
- Analizar al villano: Cecilio Rubiondo, el director del museo.
- Reflexionar sobre la ambición desmedida como motor del mal en muchas historias.
- Trabajar la oralidad: explicar una hipótesis ante el grupo.

GUÍA PARA EL PROFESORADO

Antes de la sesión

- Tenga preparada una pizarra con tres columnas: motivación, oportunidad, medio.
- Localice el momento en que aparece por primera vez el director del museo en el libro 1, para comentarlo.

Desarrollo de la sesión (50–55 min)

1. Activación (5 min). ¿Os habéis llevado una sorpresa al descubrir al culpable? ¿Alguien lo había sospechado?
2. Anatomía del villano (15 min). En la pizarra escriba: motivación, oportunidad, medio. Complete con la clase los datos del director del museo.
3. Lectura comentada (10 min). Lean el fragmento en el que Cecilio acepta convertirse en vampiro y se hace llamar *Cecilio el Más Grande*.
4. Comparación con otros villanos (10 min). Pregunte: ¿qué villanos conocéis de libros o películas que quieran *gobernar el mundo*? ¿Qué tienen en común?
5. Mini-exposición oral (10 min). Cada grupo de 4 elige a un personaje y prepara una breve presentación de 1 minuto sobre él.
6. Cierre (5 min). Asignar lectura: caps. 21 a 28.

Consejo docente

Trabaje con cuidado la figura del villano: no se trata de *demonizar* a un personaje, sino de ver cómo ciertos rasgos (ambición, envidia, ego) llevan a comportamientos dañinos. Conéctelo con la vida del aula (envidia, querer ser siempre el primero).

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

Nivel BÁSICO 3.º y 4.º Primaria	Nivel INTERMEDIO 5.º y 6.º Primaria	Nivel AVANZADO 1.º ESO
<p>1) ¿Quién es el culpable? Escribe el nombre y dibújalo.</p> <p>2) Tres palabras para describirlo. Rodea: amable, ambicioso, generoso, peligroso, divertido, malvado.</p> <p>3) Sí/No. ¿Te ha sorprendido el giro? ¿Por qué? (1 línea).</p> <p>4) Mi mensaje al director del museo. Escribe en 3 líneas qué le dirías para que se arrepienta.</p>	<p>1) Ficha del villano. Rellena: nombre, profesión, motivación, herramientas, debilidad y momento de máxima maldad.</p> <p>2) Mi villano original. Inventa un villano con motivación, plan, debilidad y aspecto. Mínimo media página.</p> <p>3) Comparativa de villanos. Compara a Cecilio Rubiondo con Dimitrius el Grande: ¿cuál te parece peor y por qué?</p> <p>4) Expresión oral. Prepara una presentación de 1 minuto sobre Cecilio Rubiondo para tu grupo.</p>	<p>1) Análisis del giro narrativo. Define qué es un <i>plot twist</i> y analiza cómo lo construye Llatas. ¿En qué punto exacto el lector empieza a sospechar la verdad?</p> <p>2) Villanos en la literatura. Compara a Cecilio Rubiondo con tres villanos literarios o cinematográficos conocidos. Tabla comparativa.</p> <p>3) Ambición y poder. Escribe un texto reflexivo (300 palabras) sobre la idea de que el deseo de poder absoluto suele ser la perdición del villano. Cita ejemplos.</p> <p>4) Reescritura. Cuenta la traición de Cecilio a Dimitrius desde el punto de vista de Dimitrius, en primera persona.</p>

Pregunta-puente: si los protagonistas son tan pocos, ¿cómo van a vencer a 19 vampiros?

FIN DE LA SESIÓN

SESIÓN 5: LA BATALLA EN EL SÓTANO

CAPÍTULOS: 21 AL 28

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Comprender el clímax y los recursos narrativos para crear acción.
- Identificar los objetos mágicos y su simbolismo (espejos de Odín, agua bendita, rueda de los druidas).
- Practicar la lectura expresiva y la narración oral.
- Trabajar el trabajo en equipo como valor narrativo.

GUÍA PARA EL PROFESORADO

Antes de la sesión

- Localice 3 momentos de máxima tensión en los capítulos asignados.
- Lleve un cronómetro o reloj de arena para los relatos orales.

Desarrollo de la sesión (50–55 min)

1. Activación (5 min). ¿Cómo os habéis sentido leyendo la batalla? Adrenalina, miedo, risa...
2. Lectura dramatizada (15 min). Reparta papeles: narrador, Lucía, Luis, Walter-Smith, Marcos Casimiro, tía Ágata y un coro de vampiros. Lean en voz alta la batalla en el sótano.
3. Objetos mágicos (10 min). En la pizarra, lista de objetos: espejos de Odín, agua bendita, crucifijos, rueda de los druidas, duende de las voluntades. ¿Qué hace cada uno? ¿De dónde podrían venir esas ideas culturalmente?
4. Relato oral express (15 min). Cada alumno tiene 30 segundos para contar su versión de la batalla a un compañero, sin mirar el libro.
5. Cierre (5 min). Asignar lectura: caps. 29 al final.

Consejo docente

Aproveche los objetos mágicos para abrir, en niveles intermedios y avanzados, una conversación intercultural: los druidas son celtas, Odín es nórdico, los crucifijos son cristianos, los vampiros nacen del folclore eslavo... La autora mezcla tradiciones culturales muy distintas con humor.

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

Nivel BÁSICO 3.º y 4.º Primaria	Nivel INTERMEDIO 5.º y 6.º Primaria	Nivel AVANZADO 1.º ESO
<p>1) ¿Quién hace qué? Une: Lucía / Luis / Sebastián / tía Ágata con: maneja el espejo / lanza la cruz / dispara la estaca / se queda dormida.</p> <p>2) Mi objeto mágico. Inventa un objeto mágico contra vampiros y dibújalo.</p> <p>3) Onomatopeyas. Inventa 4 onomatopeyas para la batalla (¡fiuuu!, ¡pum!, ¡crash!, ¡ouch!).</p> <p>4) Cómic de 6 viñetas. Resume la batalla en 6 viñetas con bocadillos.</p>	<p>1) Tabla de objetos. Crea una tabla con 5 objetos mágicos del libro: nombre, función, origen cultural (si se menciona) y momento clave en la batalla.</p> <p>2) Mi crónica de la batalla. Escribe una crónica de 15 líneas como si fueras un reportero al que han dejado entrar en el sótano.</p> <p>3) Diálogo extra. Escribe 10 líneas de diálogo entre Luis y Marcos Casimiro durante la batalla.</p> <p>4) Trabajo en equipo. ¿Quién ha sido más importante en la victoria? Defiende tu respuesta con 3 argumentos.</p>	<p>1) Análisis del clímax. Identifica los recursos que utiliza la autora para mantener la tensión durante la batalla (ritmo, frases cortas, diálogos rápidos, humor en mitad del peligro). Cita pasajes concretos.</p> <p>2) Sincretismo cultural. Investiga brevemente los orígenes de Odín (mitología nórdica), los druidas (cultura celta) y el folclore vampírico (Europa del Este). Comenta cómo la autora mezcla estas tradiciones.</p> <p>3) Reescritura. Cuenta la batalla desde el punto de vista de tía Ágata, que estaba medio dormida en el trono. Mínimo una página.</p> <p>4) Análisis del humor en momentos de tensión. Selecciona tres pasajes humorísticos durante la batalla y explica qué función cumplen.</p>

Pregunta-puente: ¿qué crees que cambia en Lucía después de esta segunda aventura?

SESIÓN 6: DESENLACE, VALORES Y PROYECTO FINAL

CAPÍTULOS: 29 AL FINAL

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Comprender el desenlace y el final *medio feliz*.
- Recapitular el viaje de Lucía a lo largo de los dos libros.
- Reflexionar sobre los valores que vertebran la saga.
- Presentar el proyecto final de saga y autoevaluar la experiencia.

GUÍA PARA EL PROFESORADO

Antes de la sesión

- Avise a los grupos para que traigan terminado el proyecto final de saga.
- Prepare la rúbrica de evaluación final.

Desarrollo de la sesión (50–55 min)

1. Activación (5 min). Una palabra cada uno: ¿con qué sensación cierras la lectura?
2. Tertulia literaria de saga (15 min). Compara con la clase: ¿qué libro os ha gustado más, el 1 o el 2? ¿Por qué? Cada alumno justifica con un argumento.
3. Línea de tiempo de Lucía (10 min). En la pizarra dibuje una línea con el inicio del libro 1 y el final del libro 2. ¿Qué momentos clave la transforman?
4. Exposición de proyectos finales (20 min). Cada grupo presenta 2–3 minutos.
5. Cierre (5 min). Autoevaluación lectora individual.

Proyecto final por equipos

Elegir una de las tres opciones:

A) Cuaderno de la agencia Lu&Lu: cuaderno encuadernado con casos pendientes, pistas, mapas, fichas de sospechosos y una pequeña historieta inédita.

B) Spin-off literario: capítulo nuevo (4–6 páginas) titulado *El tercer caso* en el que Lu&Lu se enfrentan a un nuevo misterio inventado. Imitando el tono y el estilo de Lola Llatas.

C) Podcast / programa de radio: episodio de 5 minutos titulado *Los Intrusos, el podcast* con entrevistas a Lucía, Luis y tía Ágata.

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

Nivel BÁSICO 3.º y 4.º Primaria	Nivel INTERMEDIO 5.º y 6.º Primaria	Nivel AVANZADO 1.º ESO
<p>1) Mi parte favorita. Escribe en 2 líneas tu parte favorita de los dos libros.</p> <p>2) Mi mensaje. Una nota a Lucía: Querida Lucía, te diría...</p> <p>3) Mi diploma. Diseña un diploma: He leído los dos libros de <i>Los Intrusos</i>.</p> <p>4) Encuesta de la clase. ¿Quién es tu personaje favorito? ¿Y el menos favorito?</p>	<p>1) Línea de la vida de Lucía. Dibuja una línea de tiempo desde el inicio del libro 1 hasta el final del libro 2 y marca 6 momentos en los que Lucía cambia o aprende algo.</p> <p>2) Carta a la autora. Escribe una carta a Lola Llatas con 3 preguntas concretas, 2 cosas que te han gustado y una propuesta para el libro 3.</p> <p>3) Mi reseña. Redacta una reseña de 12 líneas para recomendar la saga a un compañero.</p> <p>4) Manifiesto de la amistad. Escribe en 6 puntos las reglas de oro de una amistad como la de Lucía y Luis.</p>	<p>1) Análisis evolutivo del personaje. Redacta un ensayo (350 palabras) titulado ‘El viaje de Lucía Calamidad: de niña incomprendida a heroína responsable’. Cita escenas de ambos libros.</p> <p>2) Reseña crítica. Escribe una reseña al estilo de los suplementos culturales sobre la saga completa. Incluye: tema, estructura, estilo, valores, valoración personal y público recomendado.</p> <p>3) Estudio de saga. Analiza qué se mantiene y qué cambia entre el libro 1 y el libro 2: personajes, escenarios, género dominante, tono, estructura.</p> <p>4) Apertura del libro 3. Escribe la primera página del hipotético libro 3 de la saga, imitando el estilo de Lola Llatas.</p>

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO (PARA TODOS LOS NIVELES)

Marca con una X.

- ¿He disfrutado los dos libros?
- ¿He entendido los giros del segundo libro?
- ¿He participado en debates y tertulias?
- ¿He aprendido algo nuevo leyendo esta aventura?
- ¿Me gustaría leer más libros parecidos?

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL DOCENTE (TODOS LOS NIVELES)

Comprensión global	Comprende la trama, los giros y la evolución de los personajes a lo largo de los dos libros.
Comprensión inferencial	Identifica indicios, hipótesis, pistas y temas no explícitos.
Expresión oral	Argumenta, escucha, debate y respeta turnos en tertulias y debates.
Expresión escrita	Produce textos creativos, reseñas, reflexiones y comentarios coherentes y bien estructurados.
Pensamiento crítico	Cuestiona evidencias, identifica sesgos y reconoce los giros narrativos.
Actitud lectora	Muestra disfrute, curiosidad y deseo de seguir leyendo.

Espacio para anotar