

ELOY MORENO

LO QUIERO TODO

GUÍA DE LECTURA



ILUSTRADO POR
PABLO ZERDA

¿Habéis disfrutado la historia de Veruca?

Entonces ¡no os perdáis las actividades que os proponemos en esta guía de lectura! Con ellas podréis exprimir al máximo el contenido de ***Lo quiero todo*** y, lo más importante, continuar dedicando tiempo de calidad a vuestra familia, puesto que estas propuestas están ideadas para vivir momentos especiales juntos.



- Las ilustraciones han sido cedidas por **Pablo Zerda**.
- Guía de lectura de *Lo quiero todo*, un libro de **Eloy Moreno**.

ACTIVIDAD 1

SINOPSIS

¿Sabes lo que es una **sinopsis**? ¿A qué te suena esta palabra? Aunque parezca un poco rara, no es más que un resumen que contiene las ideas principales de una historia, ¡como la historia de Veruca!

Si se la contaras a alguien ¿sabrías resumirla para que esa persona capte lo esencial del relato?

¡Vamos a intentarlo!

En esta actividad vamos a trabajar la comunicación y el lenguaje.

Resumir y hacer sinopsis nos ayuda a comprender y asimilar mejor nuestras lecturas y, además, es estupendo para aprender a destacar los puntos más importantes de un contenido.

Actividad 1

Empezaremos por anotar **las claves de la historia**, esos elementos sin los que este libro no sería el mismo. Si todavía no sabemos escribir podemos ir diciéndolas y que un adulto nos ayude a ir escribiendo.

Para obtener estas claves sólo tenéis que responder a las siguientes preguntas:

Si no lo recordáis todo, ¡podéis consultar el libro!

¿Quién es el protagonista?

.....

¿Cuál es su problema?

.....

Si tuvieras que describirla, ¿qué sabrías decir de ella?

.....

Cuando la ven triste,
¿qué le proponen sus padres?

Su papá le propone...

.....

Su mamá le propone...

.....

¿Por qué no puede jugar
con sus amigos?

.....

.....

¿Qué es lo que más disfruta cuando por fin consigue olvidarse de sus juguetes?

.....

.....

¿Qué hace con ellos
cuando ya no los necesita?

.....

.....

.....

Actividad 1

¿Habéis sabido responder a todas las preguntas? ¡Muy bien! Ahora, teniendo en cuenta esas claves que habéis obtenido, crearemos nuestra sinopsis.

¡Veréis qué fácil es!

Veruca es un niña cuyo principal problema es que

.....

Aunque sus amigos le proponen jugar juntos, ella no puede porque

.....

Sus padres la ven triste y frustrada y le proponen soluciones. Su papá le propone

y su mamá le propone

Cuando por fin consigue olvidarse de sus juguetes se da cuenta de

que lo que más disfruta es

y entonces se los lleva a

¡Ya está! Ya tenéis lista la sinopsis de **Lo quiero todo**. Ahora es el momento de leerla para comprobar cómo ha quedado. ¿Echáis de menos algún dato o suceso importante que queráis añadir?

Por último, vamos a intentar recordar el resumen de toda la historia de corrido, ¡como si se la contaras a tus amigos!

ACTIVIDAD 2

LOS MOMENTOS

La protagonista del libro aprende que **lo más importante no son las cosas materiales**, sino los momentos que compartimos con las personas que más queremos. A menudo, cuando vivimos esos momentos especiales, los immortalizamos en fotografías.

¡Seguro que vosotros también tenéis imágenes de esos momentos!

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento del entorno.

Identificar la pertenencia al grupo familiar y tomar conciencia de la necesidad de su existencia y funcionamiento a través de ejemplos cotidianos es una buena manera de comenzar a valorar las relaciones afectivas que en él se establecen.



Actividad 2

Os proponemos crear vuestro propio **álbum de los momentos**. ¡Es muy sencillo!

En familia, nos encargaremos de recopilar esas fotos en las que aparecemos disfrutando de tiempo con nuestros seres queridos. Si no las tenemos físicamente, ¡es el momento de imprimirlas en papel!

Crearemos con esas imágenes un precioso álbum: el álbum de tus momentos.



Para crearlo tenemos dos opciones: o bien buscar un **bonito álbum de fotos** en alguna tienda que nos guste, o... ¡mejor aún! **Crearlo con nuestras propias manos** en una divertida actividad en familia, generando así un nuevo momento preciado.

¡Crea paso a paso un álbum de manera artesanal!



Elige cartulinas o folios para construir la base del álbum. Cuanto más grueso sea el material de base, más estable y duradera será nuestra creación. Te recomendamos destinar el material más grueso a las tapas exteriores.



Decora todas esas páginas con el material que quieras (pinturas, pegatinas, brillantes, cintas de colores...) para poner la base a tu gusto.

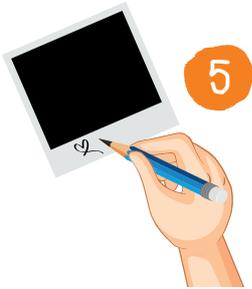




Después, **extiende todas tus fotos sobre la mesa y selecciónalas.** Piensa cuántas pondrás por página, el orden que quieres establecer...



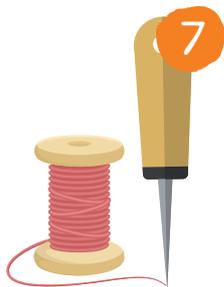
Mide entonces las fotos que quieras poner en cada sitio y, allá donde corresponda, haz pequeños cortes con la ayuda de un adulto sobre el material de base de la página de forma que coincidan con cada una de las esquinas de las fotografías para poner introducir las. También puedes pegarlas con cintas o pegamento.



Si quieres, puedes **escribir debajo de cada foto,** o junto a ella, una pequeña frase que te ayude a recordar el momento vivido, el lugar o la fecha.



Decora también una bonita portada y contraportada. Puedes elegir una imagen principal para la portada o simplemente decorarla con material de tu gusto.



Con ayuda de un troquel o un punzón, **haz dos o tres agujeros en el margen lateral o superior de todas las páginas** y pasa una cinta de tela o cuerda por cada uno de ellos para unir las todas con un lazo en cada cinta.

¡Truco!

Puedes dejar algunas páginas vacías al final para que se convierta en **un álbum viajero.** Solo tienes que dejarle el álbum a quien quieras para que lo complete con aquellas fotos en las que aparezcáis juntos compartiendo algún momento especial.

ACTIVIDAD 3

JUEGOS TRADICIONALES Y JUEGOS ACTUALES

Veruca tiene tantos objetos que se olvida de que lo más divertido es jugar con la imaginación, como se hacía hace no tanto tiempo. Un tiempo en el que no existían los móviles, los ordenadores, ni tantos juguetes entre los que elegir.

En esta actividad os proponemos un viaje al pasado para recuperar aquellos juegos a los que se jugaba en otras épocas.

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento del entorno.

El acercamiento a las tradiciones y costumbres de nuestro entorno contribuye a la generación de vínculos y emociones que constituyen la base de la socialización. El intercambio intergeneracional de juegos permite crear lazos más estrechos, así como compartir conocimientos, habilidades y experiencias.

Actividad 3

Para comenzar, vamos a acudir a las fuentes más directas... ¡nuestros familiares! Preguntaremos a nuestros abuelos, tíos o a nuestros padres a qué jugaban cuando eran pequeños. En la historia de Veruca aparece uno: la rayuela. Pero ¡hay muchos más! La galleta, la gallina ciega, el rescate...

¡Seguro que te encantará recuperar los juegos de tus familiares!

Pero también ellos pueden aprender de ti. ¿Y si pensamos algunos juegos actuales que podamos enseñarles a ellos? Quizás el último juego de cartas o de palmas que hayas practicado con tus amigos.

Después, para que nunca se nos olviden, ¡vamos a crear **nuestro propio archivo de los juegos!** Utilizando una tarjeta o cartulina para cada uno de ellos, haremos fichas con toda la información de los juegos que hayamos elegido, tanto los tradicionales como los actuales.

Si todavía no sabemos escribir podemos ir diciéndolas y que un adulto nos ayude a ir escribiendo. En cada ficha pondremos bien grande el nombre de la actividad y, más abajo, una breve explicación de su funcionamiento. Podemos incluso decorar las fichas con dibujos explicativos o simplemente ornamentales.

Para terminar introduciremos las fichas bien organizadas en una caja. Podemos utilizar un criterio alfabético o bien dividir las en tradicionales y actuales. Así, cuando no sepamos qué hacer y amenace el aburrimiento, buscaremos en nuestro archivo de actividades y ¡a jugar!

Recuerda

Si se necesitan más participantes, ¡búscalos!
Y si la actividad requiere de algún tipo de material, ¡créalo con tus propias manos! Así será aún más divertido.





Nombre del juego

Explicación

Dibujo

.....

.....

.....

.....

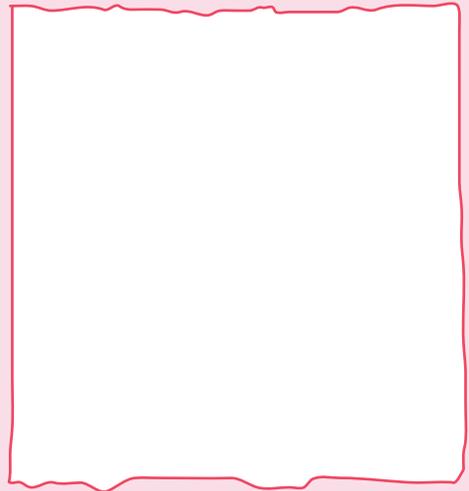
.....

.....

.....

.....

.....



Nombre del juego

Explicación

Dibujo

.....

.....

.....

.....

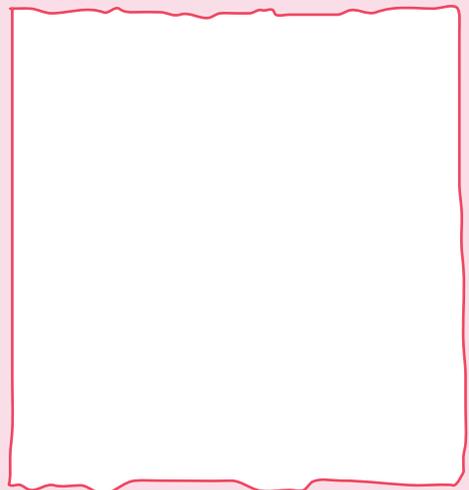
.....

.....

.....

.....

.....







Nombre del juego

Explicación

Dibujo

.....

.....

.....

.....

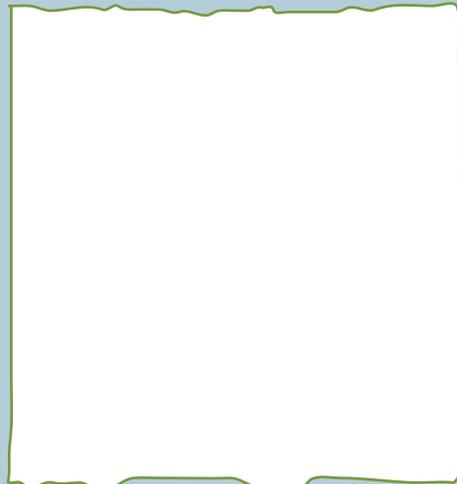
.....

.....

.....

.....

.....



Nombre del juego

Explicación

Dibujo

.....

.....

.....

.....

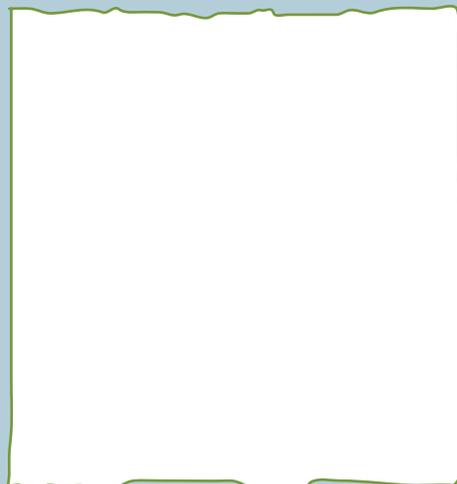
.....

.....

.....

.....

.....





ACTIVIDAD 4

AMISTAD Y BUENAS COMPAÑÍAS

Uno de los mensajes principales de esta lectura es que de nada nos sirven todos esos objetos que vamos acumulando si no tenemos personas con quien compartirlos.

En muchas de las ilustraciones de Pablo Zerda se muestra a la protagonista rodeada de montañas de objetos. Pero esta actividad te proponemos...

¡darle la vuelta a Veruca!

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

El acercamiento a las tradiciones y costumbres de nuestro entorno contribuye a la generación de vínculos y emociones que constituyen la base de la socialización. El intercambio intergeneracional de juegos permite crear lazos más estrechos, así como compartir conocimientos, habilidades y experiencias.



Actividad 4

Parte 1

Imagina que tú eres ella. Dibújate en este espacio y llénalo después, pero no de objetos, sino de todos los amigos que quieras que estén contigo. ¡Una montaña de amigos! Puedes dibujarlos haciendo esa actividad que tanto os gusta practicar juntos. Decora y colorea a tu gusto.

Para finalizar puedes recortarlo y pegarlo sobre cartulina, o colgarlo en el rincón más especial de tu habitación. Así tendrás **un precioso cuadro que será un homenaje a la amistad.**

Parte 2 pág. 19

Para continuar trabajando la amistad y las relaciones nos vamos a fijar ahora en la actitud de Veruca. A lo largo del cuento hemos visto cómo en varias ocasiones no ha podido jugar con sus amigos porque estaba demasiado ocupada con sus cosas.

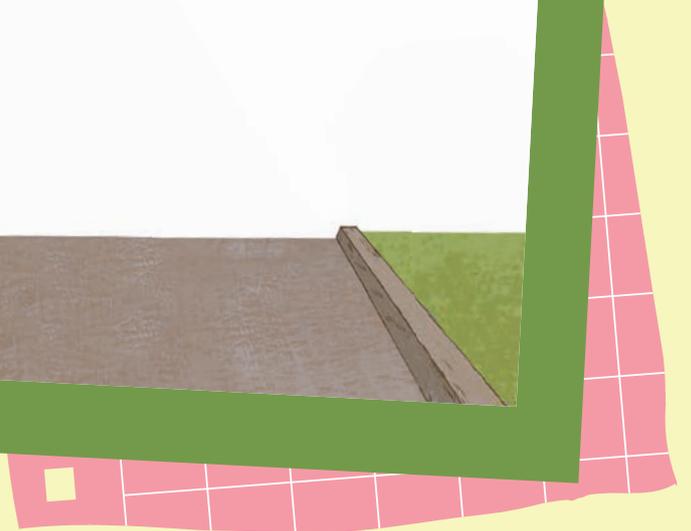
Una de las principales características de la amistad es que, como amigos, siempre estamos ahí para ellos y nos encanta pasar tiempo juntos, ya sea en los momentos buenos o en los malos.

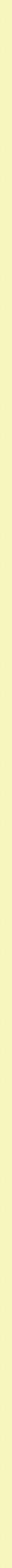
Para recordar todas esas veces en las que hemos contado con el apoyo de buenos amigos, o que nosotros mismos lo hemos sido para ellos, vamos a rellenar esta ficha.

¡La ficha de la amistad!

Recuerda y escribe esos momentos de tu vida en los que necesitaste a tus amigos y estuvieron ahí para apoyarte, así como los momentos en que tú estuviste cuando te necesitaban.

Siempre que sientas que necesitas compañía vuelve a esta ficha.
¡Así recordarás que los amigos son aquellos que están ahí cuando se les necesita!





Actividad 4

Amigo/a

Momento en el que te necesité

Momento en el que me necesitaste

1

2

3

4

5

6

7



ACTIVIDAD 5

LAS EMOCIONES

Otro de los principales objetivos de este cuento es que los niños sepan identificar las distintas emociones que tienen los personajes a lo largo de la historia. Y no solo interpretarlas, sino intentar generar empatía con ellos.

En esta actividad vamos a continuar ahondando en nuestras emociones y aprendiendo sobre nosotros mismos y lo que nos pasa por dentro.

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

Uno de los objetivos principales de la Educación Infantil es identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.

Actividad 5

Para comenzar, volvemos a fijarnos en las páginas del libro. En ellas encontramos diferentes situaciones que pueden representar emociones que todos experimentamos en nuestro día a día. Seguro que, como Veruca, tú también te has sentido frustrado cuando no encontrabas tu juguete favorito o muy contenta cuando tus padres dedicaron un ratito a jugar contigo.

A continuación puedes ver situaciones como estas junto con una serie de palabras que identifican emociones.

¿Jugamos a unir con flechas cada situación con su emoción?



Sorpresa



Rabia



Alegría



Tristeza



Ilusión

Frustración



Actividad 5

¿Las tienes todas? ¿Sabrías imitar el gesto que utilizan los personajes para transmitir cada una de ellas?

Ahora que las tienes identificadas podemos completar juntos el siguiente texto con todas esas emociones que corresponden a cada una de las escenas:

Veruca se siente cuando no puede jugar con sus amigos porque no tiene tiempo o no encuentra sus juguetes. Tiene tantos que incluso cuando cree tenerlos todos colocados se lleva alguna al ver que no encuentra lo que busca. A veces, incluso, grita de cuando pierde el tiempo buscando y buscando entre sus montañas de cosas. Menos mal que sus padres están ahí para ayudarla cuando se siente muy por tener muchas ganas de usar sus juguetes y no poder hacerlo.

Ellos le enseñarán que puede convertir todos esos sentimientos en solo con su imaginación y compartiendo tiempo con quienes más la quieren. E incluso que con sus acciones puede dar a los demás.

Solución: Triste, Sorpresa, Rabia, Frustrada, Ilusión y Alegría.



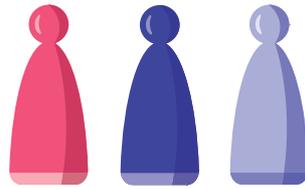
Actividad 5

Por último, ¡vamos a aplicar todo lo que hemos aprendido sobre las emociones en un divertido juego de mesa!

Para jugar a nuestro juego de las emociones solo necesitáis:



un dado



tantas fichas
como jugadores
vayan a jugar



y este tablero

Si no tenéis fichas no os preocupéis, podéis usar cualquier pequeño objeto que encontréis por casa o en clase: botones, piezas de construcción, tapones...

Instrucciones

- 1 Para decidir qué jugador comienza el juego **todos tiran el dado por turnos**. Quien consiga el número más alto **será el primero en comenzar a jugar**.
- 2 Durante la partida, cada jugador **avanza casillas según el número que salga en el dado**.
- 3 Para seguir avanzando en el juego **hay que contestar la premisa que aparece en cada casilla**. Como veis, son cuestiones sobre emociones y sentimientos. A veces puede resultar difícil identificar nuestras propias emociones, por lo que el adulto o adultos que acompañen en el juego pueden ayudar a encontrar las respuestas a los niños.
- 4 Ganará la partida aquel jugador **que llegue primero a la casilla de META**.



INICIO

2

1

3

5

6

7

10

22

23

24

20

12

13

25

18

14

META

17

16

Actividad 5

¿Listos para jugar al juego de las emociones?

Indicaciones

- 1 Qué me hace enfadarme...
- 2 Me siento avergonzado cuando...
- 3 Mi mayor miedo es...
- 4 **¡REGALO!** Avanza 3 casillas.
- 5 Me alegro mucho por...
- 6 Estoy triste si...
- 7 En este momento echo de menos a...
- 8 **CARITA TRISTE.** Pierdes dos turnos.
- 9 **¡REGALO!** Avanza 3 casillas.
- 10 Estoy tranquilo cuando...
- 11 **CARITA ALEGRE.** Puedes tirar el dado dos veces.
- 12 Me pongo súper contento cuando...
- 13 Me dan ganas de gritar si...
- 14 Tengo ganas de llorar por...
- 15 **¡REGALO!** Avanza 3 casillas.
- 16 Mi mayor deseo es...
- 17 Qué es lo que más me gusta del mundo.
- 18 Si tengo un problema, hago...
- 19 **CARITA TRISTE.** Pierdes dos turnos.
- 20 Se me da bien...
- 21 **CARITA ALEGRE.** Puedes tirar el dado dos veces.
- 22 Me pongo muy nervioso cuando...
- 23 Algo que se me da muy bien es...
- 24 Mi recuerdo más feliz es cuando...
- 25 Lo que me resulta más difícil hacer es...
- META META

ACTIVIDAD 6

ES HORA DE ORDENAR Y SELECCIONAR

Uno de los principales problemas que tiene Veruca es que no consigue llegar a tener todas las cosas que guarda en su habitación bien organizadas... y así nunca encuentra nada.

¿Os pasa lo mismo que a ella?

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento del entorno.

Clasificar y organizar nos ayuda a desarrollar el pensamiento lógico y estructurado y, además, ¡es muy divertido!





Actividad 6

Parte 1

Aquí tenéis objetos como los que tiene Veruca en casa. Para poder ayudar a la protagonista a organizar sus cosas, ¡vamos a jugar a ordenar y elegir!

El juego consiste en ordenar los juguetes según cuánto los usas, y regalar los que nos sobren.

¿Podrías organizar todas las cosas en una sola cesta en orden de favoritos?

Pon apunto tus tijeras, desenvaina el pegamento y ¡manos a la obra! Fíjate bien en los objetos. Cuando lo tengas claro, recorta cada uno de ellos y organízalos pegándolos de izquierda a derecha en su cesta en orden de los que más uses o sean tus favoritos a los que menos. ¡Así Veruca tendrá todas sus cosas muy bien ordenadas!

Parte 2

Para finalizar vamos a hacer una labor de selección como la que Veruca aprende a hacer al final del cuento. Como ella, no necesitamos tener tantas cosas, sino que solo con unas pocas podemos pasárnoslo igual de bien.

De entre todas esas cosas que has ordenado en la cesta, **¿de cuáles crees que podrías deshacerte? ¿Con cuáles te quieres quedar?**

Reflexiona y escribe tus juguetes favoritos debajo de la cesta y argumenta por qué no puedes deshacerte de ellos.

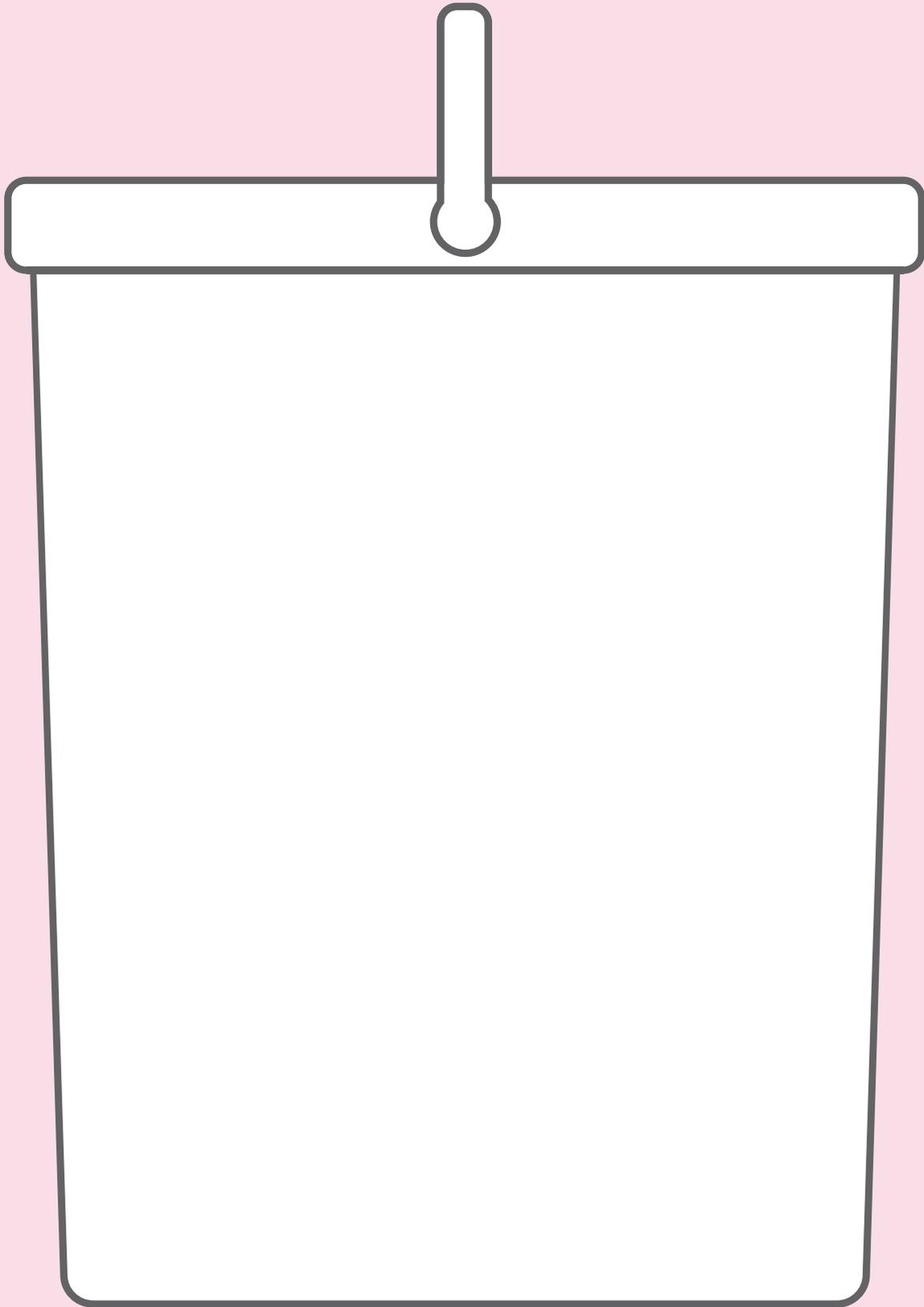
.....

.....

.....

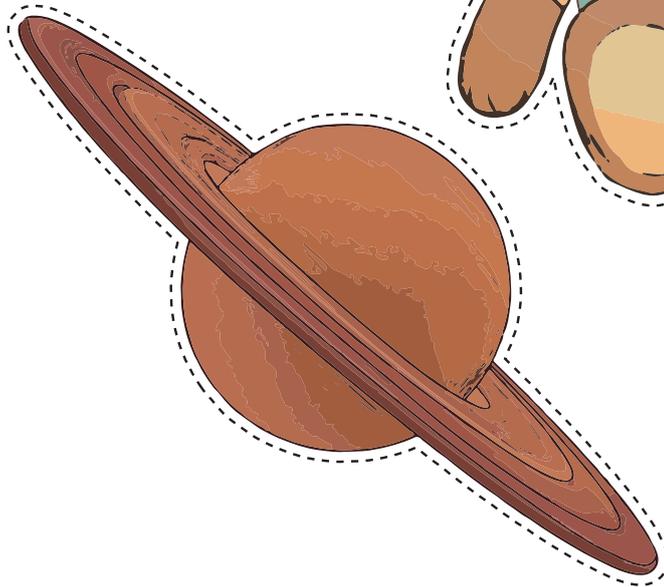
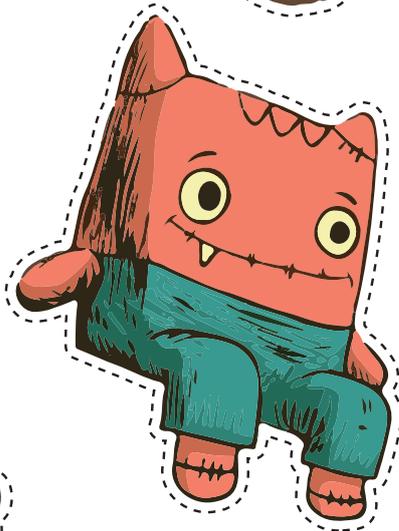
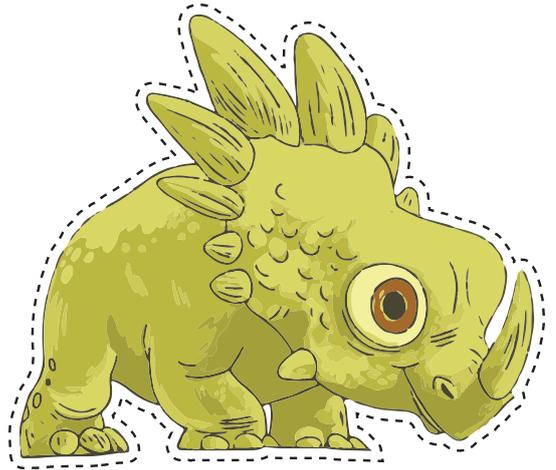
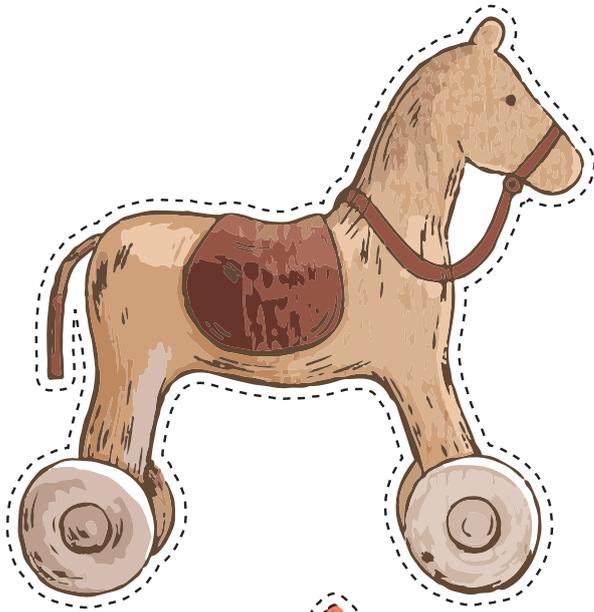
.....

.....



De todos estos juguetes, mi favorito es

porque





ACTIVIDAD 7

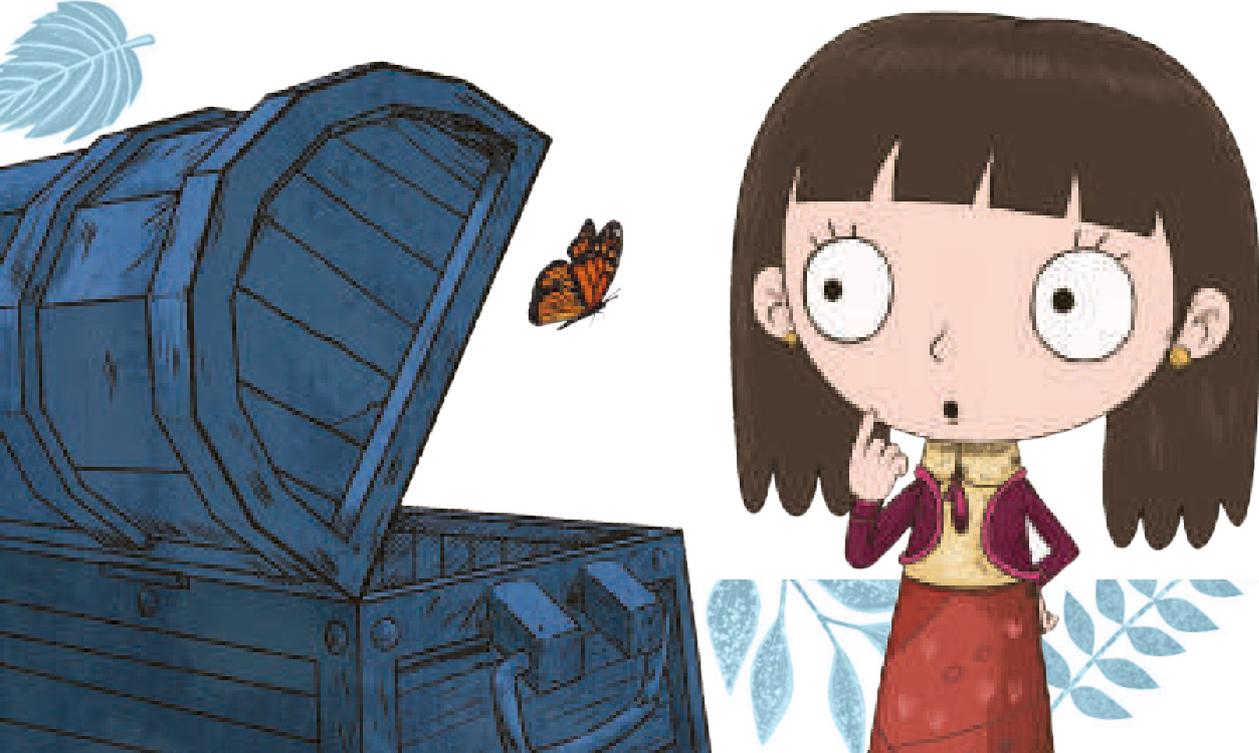
CREAMOS HISTORIAS Y ESCENAS DIVERTIDAS

Veruca y su padre se **inventan un cuento** juntos cuando no encuentran el que estaban buscando.

¡Es una actividad genial para desarrollar la imaginación en familia!

En esta actividad vamos a trabajar la comunicación y el lenguaje.

Utilizar la imaginación para crear textos sencillos contribuye a valorar el lenguaje como fuente de disfrute, pero también como instrumento de comunicación y expresión.



Actividad 7

¿Lo ponemos en práctica?

¡Podemos hacerlo en casa con nuestra familia o en nuestra clase también!

Si estamos en el aula, podemos hacerlo divididos en grupos de unos cinco alumnos cada uno, dispuestos en círculos. Para hacerlo más divertido, **pondremos en cuatro saquitos diferentes papeles con elementos que deberán formar parte de la historia.**

Así, prepararemos los siguientes saquitos:



De esta forma el azar tendrá un papel muy importante en nuestra historia y nos ayudará también a que los niños lo vean como un juego.

Una vez repartidos los elementos que deberán aparecer en el cuento, es el momento de comenzar a crear la historia. Podemos empezar con un inicio tradicional, como “**Érase una vez...**” o “**Hace mucho, mucho tiempo...**”. En esta primera parte presentaremos a los protagonistas y los contextualizaremos: **¿quiénes son?, ¿dónde viven?, ¿qué suelen hacer?...**

Después introduciremos un conflicto o algún problema que les pueda surgir a los personajes de nuestro cuento: **¿quizás se pelean por algo?, ¿tienen opiniones opuestas?, ¿les sucede algo que parece irremediable?**

Actividad 7

Y, si con papá Veruca imagina un precioso cuento, ¡con mamá monta nada menos que un vídeo musical!

Cuando la protagonista está triste porque no encuentra su tableta para ver vídeos musicales, a su madre se le ocurre una gran idea: **¿qué tal si se lo inventan ellas mismas?**

Y tú, ¿alguna vez lo has intentado? ¿Te gustaría? ¡Solo necesitas una gran imaginación y una pizca de talento! ¿Qué tal si nos hacemos un peinado nuevo? ¿Utilizamos algún instrumento musical? O ¿nos ponemos esa falda con vuelo que tanto nos gusta?

¡Vamos a convertirnos en verdaderas estrellas de la canción!

Solo tienes que elegir la canción que más te guste y enseñársela a mamá, o a papá, a tus hermanos o a quien hayas elegido para hacer este videoclip juntos. ¡Incluso podéis repartir la letra para que resulte más profesional!

Después pensaremos en algunas cosas importantes a la hora de realizar un vídeo:

nuestra imagen

¿Vamos a cantar una canción ochentera?
¿Una sobre sirenas y caballitos de mar? ¡Será divertido customizarnos para convertirnos en los personajes de la canción!
Podemos vestirnos, peinarnos e incluso maquillarnos como ellos.

la escena

Tanto si queremos recrear el fondo del mar, unas montañas o las calles de una ciudad, ¡será fácil dibujar nuestro escenario sobre papel continuo! Podéis utilizar ceras, témpera en barra, pintura de dedos o cualquier material que os guste para pintar. Después podemos situarnos delante para cantar y estaremos metidos de lleno en el mundo de la canción.

Actividad 7

el equipo

Toda estrella de la canción necesita un buen equipo técnico. Para hacerte con el tuyo te proponemos una actividad muy divertida: ¡vamos a crear originales micrófonos!

1 Para empezar haremos un rulo con la cartulina. Podéis calcular la longitud perfecta para vuestro micrófono y recortarla según el tamaño que prefiráis. Cuando lo tengáis listo podéis pegarlo con pegamento en barra.

2 Después haremos una pelotita con el papel de aluminio, que deberá ser un poco más ancha que el rulo de cartulina.

3 Pegaremos la bolita al rulo con pegamento caliente. Si no tenéis, ¡no os preocupéis! Podéis encajar ambas piezas creando directamente la pelotita sobre el rulo.

4 Esperamos a que esté bien asegurado y... ¡a decorar! Podéis utilizar cintas adhesivas, pegatinas de colores, brillantes... ¡Dad rienda suelta a vuestra imaginación!

Solo necesitaremos:

un poco de cartulina

papel de aluminio

pegamento

¡y toda la decoración que quieras ponerle!



ACTIVIDAD 8

DONANTES DE ALEGRÍA

Tanto leyendo *Lo quiero todo* como realizando todas estas actividades hemos trabajado las emociones, puesto en valor las relaciones sociales, desarrollado nuestra creatividad y nuestras habilidades comunicativas.

Pero inos falta lo más importante!

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, así como evitar actitudes de discriminación, es un pilar fundamental en la educación social y en el crecimiento personal de los más pequeños de la casa.



Actividad 8

Al igual que Veruca en el cuento, seguro que hemos aprendido que solo con un pequeño gesto por nuestra parte podemos dar alegría a los demás. A veces se trata de regalar una sonrisa a nuestra compañera que tiene un día triste, otras puede ser un poco de paciencia para escuchar lo que papá tiene que decirnos, o quizás un gran abrazo a la abuela en su cumpleaños. ¡Casi siempre son gestos que no cuestan nada!

Pero también tenemos que darnos cuenta de que hay niños y niñas como nosotros cuyas familias no pueden permitirse comprar ni un solo juguete. Si lo pensamos, seguro que nosotros tenemos un montón y que no nos cuesta nada compartirlos con ellos para que así todos puedan tener al menos una cosa con la que jugar.

¿Has oído hablar de las donaciones?

¿Qué es donar algo a alguien? Cuando somos adultos, podemos incluso donar sangre y así ayudar a salvar vidas, pero por el momento nos centraremos en las cosas que nosotros tenemos a mano.

Para poner en práctica una donación ¡te proponemos un reto! **Elige una de tus cosas más preciadas y ¡dónala!** No vale que sea algo que ya no valga o que esté roto, ¡eso sería hacer trampas! Tiene que ser algo que todavía te guste mucho, pero que sabes que hará más feliz a otras personas.

Para donar hay muchas opciones que puedes investigar. Las más sencillas y cercanas suelen ser los grupos organizados en los barrios, como las parroquias o las asociaciones. Pero también existen oenegés o programas para este tipo de labores. Puedes investigar y elegir cuál es la opción que más te gusta.

¡Es una estupenda forma de empezar a formar parte de una gran comunidad de donantes de alegría!



Eloy Moreno

Eloy Moreno se dio a conocer a partir de la autoedición de su primer libro, *El bolígrafo de gel verde* (2011), un éxito de ventas con más de 200.000 ejemplares vendidos hasta el momento. Obtuvo el Premio Onda Cero Castellón 2011 por el esfuerzo realizado en la difusión de la novela y fue finalista de los Premios de la Crítica Valenciana 2012 en el apartado de narrativa. Sus siguientes obras, *Lo que encontré bajo el sofá* (2013), *El Regalo* (2015), *Tierra* (2019) y la colección de tres volúmenes *Cuentos para entender el mundo* han vuelto a conectar con decenas de miles de lectores, recibiendo nuevamente un gran reconocimiento tanto en ventas como en crítica. Su libro *Invisible*, con más de 100.000 ejemplares vendidos, se ha convertido en todo un fenómeno literario en nuestro país, donde ya va por su 20ª edición. *Invisible* ha sido galardonada con el I Premio Yoleo de lectura para jóvenes, el Premio Hache 2020, el premio Mejor novela Juvenil El Corte Inglés 2020 y ha resultado finalista de los premios Menjallibres, todos ellos otorgados por alumnos y jóvenes lectores. Es actualmente uno de los 5 libros juveniles más comprados en España, se ha traducido a más de 7 idiomas y sus derechos se han vendido a Uruguay, Perú, EEUU, Corea del Sur, Italia, Polonia, Rusia, Serbia, Turquía, Chile y México, encontrándose en este momento en negociaciones con otros países.



Pablo Zerda

Pablo Zerda es un artista que trabaja para medios gráficos y también para proyectos audiovisuales en tv nacionales e internacionales, como Disney y Cartoon Network. Actualmente trabaja para la empresa de videojuegos *The other guys* de Gameloft. Ha ilustrado portadas de distintas revistas de tirada nacional como *Muy Interesante*, *Rolling Stone*, *Diario La Nación*, y trabaja además para proyectos editoriales. Ha obtenido numerosos premios nacionales e internacionales desde sus inicios. Es el ilustrador del bestseller de Eloy Moreno *Cuentos para entender el mundo*. Ambos llevan trabajando más de 8 años juntos.