

El dia dels influencers vivents 2. Desgavell virtual!

Loopy Teller Studio



ET DONEM LA BENVINGUDA A LECTURA ACTIVA!

Aquest és el quadern de treball *Lectura activa* del llibre *El dia dels influencers vivents 2: Desgavell virtual*, de Loopy Teller Studio. Les activitats que et plantegem a continuació tenen com a objectiu ajudar-te a recordar el contingut del llibre i treballar una sèrie de qüestions que s'hi relacionen però que, a més, et resultaran útils per a altres aspectes de la teua vida acadèmica i social. En la fitxa del llibre que trobaràs en el web www.bromera.com podràs accedir a altres recursos.

La primera part del quadern planteja un treball sistemàtic i escrit, mentre que en la segona part trobaràs activitats per a resoldre de manera individual i unes altres que hauràs de treballar en parella, en grup o amb la classe sencera; a més, hauràs de llegir en veu alta, modular la veu, improvisar parlaments, bastir arguments per a fonamentar les teues opinions, inventar històries i fer uns treballs diversos, originals, engrescadors i divertits.

Au, va, acompanya'ns!

LECTURA
activa

COMPRESIÓ LECTORA

1. Quins aspectes formals del llibre t'han cridat més l'atenció?

.....

.....

.....

.....

2. Escribeu el nom de cada personatge. Després, marca amb una creu quins assisteixen a la VideoGame Party.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. A quins productes de la vida real fan referència?

- FolGüis:
- MyTube:
- Monstre:

- Fivenait:
- TokTok:
- Raruto:

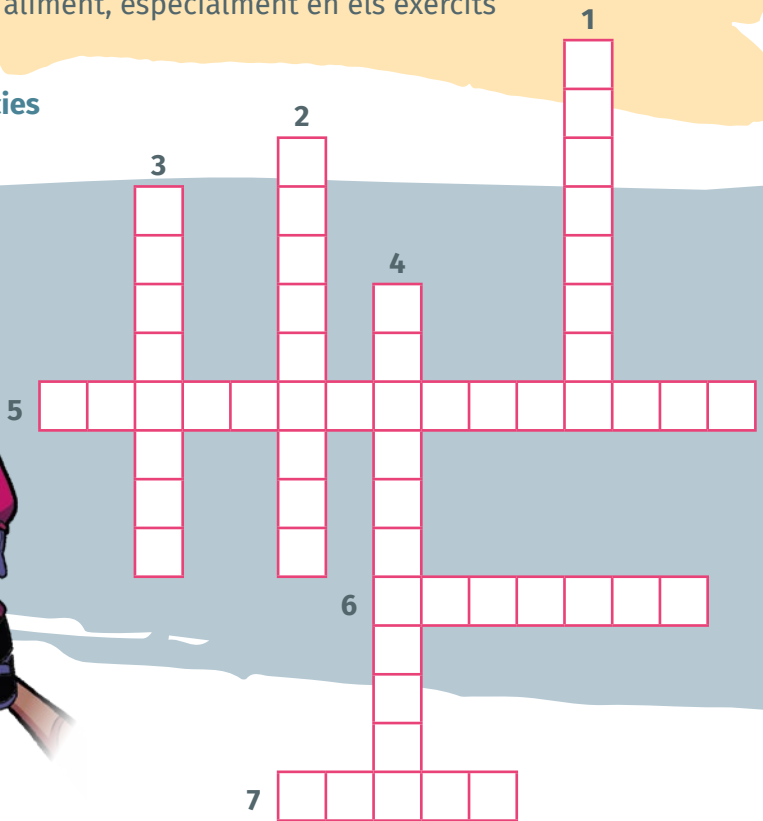
4. Relaciona cada paraula amb la seua definició.

- arraulida •
- granellada •
- zepelí •
- migdiada •
- atònita •
- vitualles •

- aeronau amb forma ovoide
- dormida que es fa després de dinar
- replegada sobre ella mateixa, fent-se menys extensa
- molt sorpresa, estupefacta
- erupció lleu i passatgera en el cutis en forma de grans xicotets
- aliment, especialment en els exèrcits

5. Completa l'encreuat amb les equivalències en valencià d'aquestes paraules.

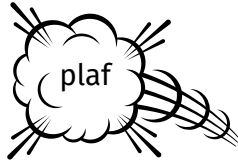
1. Lag
2. Food truck
3. Tour
4. Tester
5. Cosplay
6. Outfit
7. Bro



6. Escriu les diferents zones que formen el VirtualVers.



7. En la lectura apareixen diferents onomatopeies. Sabries dir a què corresponen?



.....

8. Qui és aquest personatge i què passa abans i després que aparega? Havia aparegut abans?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



9. Ordena les proves a què s'enfronta la colla per a aconseguir virtupunts.

El joc del calamaret

Concurs de ball de TokTok

Partit de futbol

10. Per què en el llibre s'estableix una comparació entre els usuaris de les xarxes i el món virtual i els zombis?

.....

.....

.....

.....

11. Valora aquests aspectes de la lectura i pinta els corets que consideres.

PERSONATGES TRAMA

ORIGINALITAT RITME

LECTURA EN VEU ALTA



Abans de començar a llegir en veu alta...

- Subratlla les paraules menys conegudes per a tu i repeteix-les tantes vegades com ho necessites.
- Fixa't bé en la puntuació.
- Assegura't que entens tot el text.

1. En un moment donat, un *pop-up* apareix i amolla un discurs publicitari a Natz, Borja i Jaume. Quina entonació creus que li haurà donat? Interpreta'l!

Mireu, jo abans era com vosaltres; m'alçava cada dia a les set del matí per a anar a treballar a l'empresa d'algú altre que no em feia sentir realitzat, que no em motivava i que no aprofitava tot el meu potencial. Però un dia vaig decidir deixar la faena i ser el meu propi cap. Voleu saber com? Generant diverses fonts d'ingressos sense deixar de fer el que més m'agrada, és a dir, jugar a videojocs. A vosaltres bé que us agraden, els videojocs, no? Doncs, com que m'heu caigut bé, només durant els pròxims trenta minuts, us oferiré un mentoring online en el qual us ensenyaré com he arribat a ser un emprenedor d'èxit amb diverses fonts d'ingressos passives que em permeten no només no estar huit hores assegut a una cadira treballant, sinó viure la vida. De fet, us parlo des de VirtualBali! Mireu quines vistes!

2. Ara, feu grups i repartiu-vos els papers de Natz, Borja, Lucas, Jaume i Úrsula. Recordeu donar velocitat i ritme a la lectura, ja que estan enmig del partit de futbol.

NATZ. D'acord, comence a entendre que, a més de regles estranyes i absurdes, hi ha superpoders ridículs que també podem emprar... Però no tenim ni idea de com!

JAUME. CERT! Però això és fàcil de solucionar: només cal mirar la pestanya d'habilitats!

BORJA. De veritat que ho sabies i no ens ho has dit fins ara? Però tu vols que perdem o què?!

JAUME. Ai, ai! Jo pensava que ja ho sabíeu!

ÚRSULA. No us ba-baralleu, que només ens falta això. Ens estan apallissant? Sí, però nosaltres tenim una cosa que ells no tenen... Experiència en milions de jocs! Només necessitem un parell de minuts més per acabar d'entendre com funciona i es girarà la truita, ja ho veureu! O no ets un expert en jocs d'esports, Lucas?

LUCAS. Eh... Sí...

ÚRSULA. I tu, Borja, no has jugat mil i una partides de la versió normal d'aquest videojoc?

BORJA. Doncs sí, i no només milers, sinó milions! Soc un crac del *Furbo*!

NATZ. I tu, Natz, no és cert que ja ens vas salvar el cul una vegada? Se t'acudeixen les millors idees sota pressió. Ara és el teu moment de brillar.

JAUME. I... i jo, Úrsula?

ÚRSULA. Tu... ets un cervellet que controla molt aquest tipus de situacions digitals i tecnològiques... Així que avisa'ns abans de tots aquests detalls importants!

NATZ. El cert és que Úrsula té raó: cadascun de nosaltres té algun do especial que pot aportar a l'equip, i si sumem totes les nostres habilitats..., què caram, el partit és nostre! Donem canya a aquests descervellats!

LECTURA DIALOGADA

1. Amb l'ajuda del professor o professora, acordeu una data per a rellegir el llibre. Cada un, de manera individual, ha de subratllar aquelles oracions o fragments que li criden l'atenció, que trobe especialment difícils, o que parlen de temes interessants per a ser discutits entre tota la classe.

Ja a l'aula:

- Seieu en rogle per a començar l'activitat.
- Trieu un company o companya perquè modere la tertúlia.
- Per torns, aneu llegint els fragments que us hagen cridat l'atenció, i digueu per què.
- Després de cada lectura, establiu un diàleg i doneu les vostres opinions.

2. En arribar l'*streamer* Dubai Plans, els assistents a la VideoGame Player embogeixen.

- Penseu que el fanatisme exacerbats és positiu? Per què? Què ens aporta?
- I les marques? Per què ens agrada fer publicitat del negoci multimilionari d'altres? Penseu que això pot definir les persones?

3. Torneu a llegir el que li diu la mare de Jaume al fill. És real la perfecció que ens fan percebre els *influencers* en les xarxes? Com penseu que ens pot afectar psicològicament?

Jaume, fill, no us oblideu que el que importa de veritat sou vosaltres, ací i ara, en el món real, no el que sigueu o feu a dins d'una màquina o darrere d'una pantalla. La vida s'ha de viure perquè només n'hi ha una, i és a fora.

4. Diferents publicitats i estafadors assalten els amics mentre estan al VirtualVers.

- Sabeu reconèixer una estafa o una publicitat fraudulenta quan us apareix en la xarxa? Quines característiques té?
- Us han estafat a vosaltres o a algun familiar alguna vegada per no saber reconèixer-ne alguna? Què va passar?

5. Mireu aquesta vinyeta i reflexioneu sobre el seu significat. Què vol dir?



CREACIÓ LITERÀRIA

1. En el llibre hem vist que hi ha noms de marques de productes del món real però un poc diferents. Inventa-te'n més! Després podeu jugar a intercanviar-les i comprovar si les reconeixeu.



2. El Senyor Important vol infectar Jaume i Úrsula amb la Cookirrapata. Inventa ara tu com podria ser algun altre virus del Virtualvers. Com seria per fora i quines conseqüències tindria en l'equip infectat?

NOM	
CONSEQÜÈNCIES	
DESCRIPCIÓ	

3. Escriu una carta a aquells xiquets i xiquetes que encara no han tastat el món virtual per a explicar-los per què no han de tindre pressa per arribar-hi.



Quadern per a l'alumnat
referit al llibre

El dia dels influencers vivents 2.

Desgavell virtual!

(ISBN: 978-84-1358-617-5)

© Raquel Sanchis Garrigues

© Edicions Bromera, SL

www.bromera.com

El dia dels influencers vivents 2. Desgavell virtual!

Què faries si els teus pares es quedaren atrapats en el món virtual? És el que els passa als pares de Natzaret, Borja i Jaume..., i també a la resta d'habitants de la ciutat!

En aquesta segona aventura, el trio protagonista intentarà rescatar totes les persones capturades en el VirtualVers i que es comporten com zombis digitals. Per a aconseguir-ho, hauran de fer front a un bon grapat d'obstacles fins a arribar al creador mateix de l'atllucinant univers virtual!



Loopy Teller Studio

Rubén Rico (Novelda) i Carlos Vallés (Torrent) formen un tàndem artístic anomenat Loopy Teller Studio, on Rubén s'encarrega del disseny artístic i Carlos s'ocupa del guió i de la supervisió de les il·lustracions. Treballen per a editorials i estudis cinematogràfics. Entre els seus projectes anteriors destaca *Capità Zheimer*, publicada per Sargantana.