

propuesta didáctica

algar
editorial



algar joven

FICHA TÉCNICA DEL LIBRO

Título:

Autor/a:

Colección: Núm.:

Algar Editorial

TEST

1. ¿Cómo consigue Eva Derek atraer a su hija Sara al videojuego *Viaje al centro de CityPlay*?

.....

2. ¿Por qué exige Mr. Laid que le entreguen el videojuego cuando llega al rancho Derek?

.....

.....

.....

.....

3. ¿Por qué el monte Raffing se parece tanto al National Crater Park de Oregón?

.....

.....

4. ¿Cómo llegan Sara y George desde el restaurante 49112 hasta la reja de la mansión de la fiesta de disfraces?

.....

.....

.....

5. ¿Por qué salta Sara Derek desde lo alto de un rascacielos?

.....
.....
.....

6. ¿Cómo consigue Sara un millón de dólares? ¿Para qué lo necesita?

.....
.....
.....
.....
.....

7. ¿Por qué Mr. Laid confía en que Elisabeth le apoyará en sus planes hasta el final?

.....
.....
.....

8. ¿Por qué Eva Derek lleva a su hija a Portland al final de la novela?

.....
.....

ACTIVIDADES PREVIAS A LA LECTURA

9. Damián Montes es el pseudónimo de Francesc Puigpelat, nombre con el que este escritor ha publicado la mayoría de sus novelas. Averigua títulos y temática de algunas de ellas.

.....
.....
.....

10. Es poco frecuente encontrar obras literarias que se ambienten en el interior de un videojuego. Pero sí pueden encontrarse videojuegos cuyos argumentos y personajes están basados en libros y viceversa. Cita al menos tres títulos.

.....
.....
.....

11. El título de este libro es un homenaje a un clásico de la novela de aventuras del siglo XIX. ¿De cuál se trata?

.....

ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

12. George Otis no admite fácilmente su condición artificial. ¿Conoces algún otro personaje de ficción que viva una experiencia parecida? ¿En qué se parece y en qué se diferencia de George Otis?

.....
.....
.....

13. En la novela hay referencias explícitas a otras ficciones en las que unos personajes viajan a otras realidades, como *Alicia en el País de las Maravillas*. ¿Conoces alguna otra novela o película en la que suceda algo parecido?

.....

14. Averigua por qué el gran ordenador de Eva Derek se llama HAL-9.

.....
.....

15. Redacta un breve análisis de la novela dividido en tres partes, de no más de tres o cuatro líneas cada una:

Planteamiento:

.....
.....
.....
.....

Nudo:

.....
.....
.....
.....

Desenlace:

.....
.....
.....
.....

16. ¿Qué personaje crees que es el protagonista de la novela? Justifica con detalle tu respuesta.

.....
.....
.....

17. ¿Qué tipo de narrador se da en esta novela? ¿A qué crees que se debe esta elección del autor?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

18. Mr. Laid define a Elizabeth y George con unos pocos adjetivos, que parecen agotar sus sencillas personalidades de videojuego: la primera, «un poco pija, intrigante, autoritaria y celosa»; el segundo, «noble, valiente y listo» (págs. 155-156). Describe con adjetivos la personalidad de cada uno de los cuatro miembros de la familia Derek. ¿Son más o menos complejos que Elizabeth y George?

.....

.....

.....

.....

.....

19. Para justificar su negativa a cederle a Mr. Laid el control de su videojuego, Eva Derek dice lo siguiente:

«Se podrá jugar en 5D con hologramas, como en las consolas convencionales. Pero no se facilitarán las claves de acceso al mundo paralelo de CityPlay. Si gente de nuestro mundo empezara a viajar sin control al mundo paralelo donde viven George y Elizabeth, sería el caos». (págs. 170-171)

¿A qué caos crees que se refiere Eva Derek? Escribe un relato o redacta un pequeño ensayo acerca de cómo sería un mundo en el que cualquiera pudiera sumergirse en una realidad paralela tan absorbente como CityPlay.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VALORACIÓN DE LA OBRA

21. ¿Qué te ha parecido la novela? Valora si ha sido capaz o no de mantener tu atención, sorprenderte o emocionarte.

.....

.....

22. ¿Te gustan los videojuegos? Si juegas habitualmente, compara dicha experiencia con la de leer un libro. Explica qué tienen en común y en qué se diferencian.

.....

.....

.....

.....



Propuestas didácticas referidas al libro
Viaje al centro de CityPlay
(ISBN: 978-84-9845-780-3)

© Juan Pablo Heras

© Algar Editorial, SL

Apartado de correos 225 - 46600 Alzira

www.algareditorial.com

algar
editorial

Más info:



 @algareditorial
 AlgarEditorial

Los hermanos Sara y Frank se trasladan a vivir con sus abuelos con la promesa de sus padres de que irán a visitarlos a menudo. Aunque al principio es así, pronto incumplirán su palabra con extrañas excusas.

Cuando en Navidad reciben como regalo la primera consola 5D con el videojuego *Viaje al centro de CityPlay*, se ponen a jugar de inmediato sin imaginar las consecuencias. No sospechan que están adentrándose en un mundo alternativo con infinitas posibilidades. Allí se encuentra la clave para entender qué se esconde tras la ausencia de sus padres, pero para descubrirlo, deberán superar una dura batalla a caballo entre los dos mundos: el real y el virtual.

Damián Montes es el pseudónimo de F. Puigpelat (Balaquer, 1959), escritor, periodista y guionista de televisión. Ha escrito una veintena de libros de varios géneros y ha ganado premios como el Josep Pla, el Joanot Martorell o el Ciutat d'Alzira. *Viaje al centro de CityPlay* es la primera novela que publica en Algar Editorial.

algar
editorial

