



## El día de los influencers vivientes 2.

### ¡Desmadre virtual!

Loopy Teller Studio

Ilustraciones de Loopy Teller Studio

176 págs.

978-84-9142-699-8

Nazaret, Kike y Jaime asisten a la VirtualGame Play para probar, entre otras cosas, las nuevas gafas de realidad virtual, pero lo que no se esperan es que todos terminen dominados por ellas y convirtiéndose en *influencers* vivientes. Así pues, deberán intentar rescatar a la humanidad entrando en el VirtualVerso, donde descubrirán quién está detrás de este desastre y alguna que otra sorpresa más.

**TEMÁTICA:** las nuevas tecnologías, la realidad virtual, el mundo de los *influencers* y los gamers y las redes sociales.

**GÉNERO:** narrativa y cómic.

**EDUCACIÓN EMOCIONAL:** las consecuencias del fanatismo, el espíritu crítico para escoger entre cosas provechosas y no provechosas y la capacidad de razonar el tiempo y no perderlo ante las adicciones.

## CLAVES PARA LA LECTURA

### Una lectura completamente actual

La mayoría de preadolescentes conocen ya las redes sociales y los contenidos que se pueden consumir, por eso es importante hacerles reflexionar a través de una lectura completamente actual que, seguramente, gracias a los referentes que aparecen, les llamarán la atención.

### El formato cómic

El libro está formado por narrativa y cómic, lo que lo hace original y fluido. Gracias a las imágenes y las tiras cómicas, el alumnado seguirá la lectura de una manera más amena y estimulante.

### El humor

Como hemos dicho, hay referencias a la contemporaneidad del alumnado, como productos, personalidades famosas e incluso un poco de socarronería cuando hablan de sus maestros, lo cual, inevitablemente, también les resulta gracioso y familiar. Y es que, ¿quién no ha puesto un mote a un maestro o maestra alguna vez?

## MÁS RECURSOS

📖 Consulta las lecturas que cuentan con propuesta didáctica descargable en [www.algareditorial.com](http://www.algareditorial.com).

👤 Los autores pueden visitar el centro educativo.

📖 *El día de los influencers vivientes* es la primera parte de esta saga de libros.

📖 *Laia juega con el móvil* incita a los jóvenes a reflexionar sobre la relación que mantienen con la tecnología y el impacto que tiene esta en sus vidas y relaciones personales.

