

TÍTULO

La Compañía de Balta.
El Reino de Caucas

AUTOR

Bono Bidari

TEMAS

Tecnología e internet.
Imaginación y creatividad

COMPETENCIAS

Digital. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Nº DE PÁGINAS: 136

Aventura... ¿virtual o real?

POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque narra una historia similar a las de los videojuegos, con un objetivo que se logra tras superar diversas pruebas, y, de hecho, los lectores pueden interactuar en el ordenador con varios juegos del propio libro. Además, propicia una reflexión sobre el mundo real y el virtual.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Bic, Dani y Lisa se quedan castigados durante el recreo en el aula de Informática. Allí descubren un antiguo juego de ordenador y, sin saber cómo, aparecen metidos dentro de él. Superada su perplejidad inicial, comprenden que para sobrevivir tienen que ayudar a Balta a liberar el Reino de Caucas de la tiranía del malvado Brontréaler. Los cuatro juntos se enfrentan a toda clase de peligros y de seres estrafalarios: los lákers, los ciclotauros, los dúnkels... hasta conseguir un fragmento de la espada de Brontréaler. En ese momento, los tres chicos regresan al aula y caen en la cuenta de que han podido salir de la pantalla al haber superado un nivel del juego.



PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para todo tipo de lectores, pero especialmente adecuado para aquellos a los que les cuesta separarse de las pantallas, pues consiguen atrapar por sus ilustraciones, por intercalar un cómic en la narración y por contar una historia muy parecida a las de los juegos de ordenador, en un formato muy atractivo y de lectura fácil.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

INDIVIDUAL

Pide a tus alumnos que describan **tres pruebas** de las que deben superar los cuatro protagonistas. Luego, escribe en la pizarra todas las pruebas para comentarlas. El objetivo es hacerles ver cómo han logrado superar algunas de ellas gracias a los conocimientos del mundo físico, aunque estos sean intuitivos (ej.: *el ciclotauro cae en la trampa por la fuerza de la gravedad; atraviesan la pradera de los cholcanes arrastrándose porque comprenden que el humo asciende y así no les afecta; los caballeros de Brontréaler caen en el precipicio por la inercia de la carrera...*).

GRUPO

Antes de leer, muestra a tus alumnos el **booktrailer** del libro y los juegos que aparecen en www.literaturasm.com. Después, durante la lectura, invítalos a participar en los juegos (cuando el libro lo indica).

GRUPO

Con el fin de que tus alumnos observen que, para dar verosimilitud a las historias fantásticas, se suelen mezclar elementos extraordinarios con otros habituales, organiza la clase en grupos y pídeles que escriban cinco diferencias y cinco semejanzas que aprecian entre el **mundo real** y el **mundo virtual**.

Después, comentad todos juntos lo importante que es diferenciar la ficción de la realidad. ¿Los tres chicos de la novela saben que están en un juego? ¿Qué consecuencias podría tener para ellos mezclar realidad y ficción? ¿Han oído algún caso de gente que confunde a los personajes de una serie o película con la realidad? (ej.: *El niño que saltó en EE UU desde gran altura porque tenía una capa de Superman*).

Por último, puesto que tener imaginación y querer vivir historias fantásticas es algo habitual en el ser humano, anima a que cuenten en voz alta en qué libro, videojuego, serie, película... les gustaría participar como un personaje más.



TALLER DE ESCRITURA

Anima a tus alumnos a que escriban una **nueva prueba** para el videojuego en tres párrafos, siguiendo estas pautas.

- Primero, deben imaginar un ser extraño similar a los del libro; por ejemplo, un *grapapiernas*: es un monstruo con una boca llena de grapas que ataca grapando las piernas.
- Luego, tienen que describir la prueba que han de pasar mientras ese extraño ser los persigue; por ejemplo: *atravesar un campo de nubes de colores sin poder pisar las de color azul porque caerían al vacío*.
- En el último párrafo, habrán de poner qué astucia se les ocurre para librarse de su perseguidor.