

TÍTULO

Valkiria. Game over

AUTOR

David Lozano Garbala

TEMAS

Tecnología e internet.
Videojuegos. Ética (verdad).
Relaciones interpersonales
(amistad). Amor. Miedo

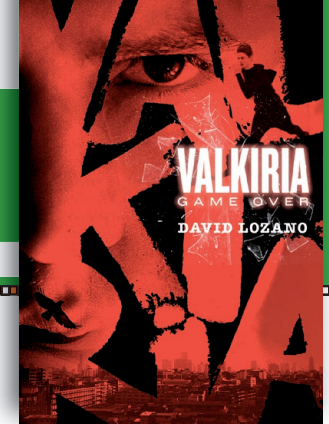
COMPETENCIAS

Sociales y cívicas.
Sentido de iniciativa
y espíritu emprendedor.
Digital

RELACIÓN
CON OTRAS ÁREAS

TIC

N.º DE PÁGINAS: 360



Los errores se pagan

POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque plantea una interesante reflexión sobre la vulnerabilidad de las personas en la red y analiza minuciosamente sentimientos como el miedo, la venganza y el odio. Además, se trata de un apasionante *thriller* lleno de suspense que atrapa desde la primera página.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Cuando Unai recibe un vídeo comprometedor, no tiene más remedio que entrar en el juego de Valkiria. Desesperado por no herir a su novia Vega, cumple todas las misiones que le ordenan hasta que descubre que Marta y Rubén también eran jugadores de Valkiria: la primera se ha suicidado y el segundo está desaparecido. Unai le confiesa todo a Vega para desenmascarar a Odín, el máster del juego, que resulta ser Compu, un amigo de Vega que está enamorado de ella y obsesionado con vengarse de todos los que la han besado.

MATERIALES RELACIONADOS

LIBROS: *Donde surgen las sombras* (David Lozano Garbala); *La nieve interminable* (Agustín Fernández Paz); *La estrategia del parásito* (César Mallorquí).
PELÍCULAS: *Tesis* (dirigida por Alejandro Amenábar); *The Game* (dirigida por David Fincher); *Nadie conoce a nadie* (dirigida por Mateo Gil).
SERIES: *Quantico* (creada por Josh Safran); *Blindspot* (creada por Martin Gero).

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

INDIVIDUAL

Pide a los alumnos que completen esta tabla y que analicen cómo se fusionan la *dimensión virtual* y la *dimensión real* del juego de Valkiria.

VALKIRIA	Dimensión virtual	Dimensión real
Máster		
Escenario		
Jugadores		
Misiones		
Recompensas y penalizaciones		
Final del juego		

PAREJAS

Propón a los alumnos que realicen un *esquema* señalando las relaciones personales y circunstanciales que existen entre todos los *personajes* de esta historia (*Rubén, Vega, Unai, Compu, Marta, Kika, Pedro, Nuria, Clara, Carlota, Marcos, Raúl, Ruth*, etc.).

GRUPO

Divide a los alumnos en tres grupos y anímalos a meterse en la piel de Elena Sánchez, la subinspectora de la policía nacional que *investiga las muertes* que han tenido lugar en el campus universitario. Después, asignales una de las tres víctimas (Marta, Rubén o Kika) y pídeles que completen un *expediente policial* del caso que les ha tocado. Para ello, deberán incluir los siguientes datos: *nombre de la víctima; lugar en el que fue encontrada; circunstancias de la muerte; testimonios de los familiares, amigos y compañeros de universidad; indicios en las redes sociales; conclusión inicial de la investigación; pruebas halladas posteriormente y conclusión final de la investigación.*

Al final, podéis comparar en gran grupo todos los expedientes y analizar la conexión entre las tres víctimas.

TIC

Relee la explicación sobre las *cookies* (pág. 49) y los permisos que exige la aplicación de Valkiria (pág. 62) para establecer un *debate* en clase sobre las implicaciones de aceptar estas condiciones al navegar por internet o descargar aplicaciones en el móvil. Después, anima a los alumnos a buscar información sobre la *habilitación y deshabilitación de las cookies* y sobre la forma más segura de gestionar los *permisos de las aplicaciones*.

TALLER DE ESCRITURA

Propón a los alumnos que piensen en algún *juego, aplicación, videojuego o red social* que les haya generado un grado de adicción fuera de lo común. A continuación, pídeles que describan sus hábitos de juego, que reflexionen sobre la razón por la que se engancharon tanto y que expliquen la forma en la que esto afectó a su entorno familiar y a su círculo de amistades. Si no han experimentado nunca este tipo de adicción, pueden inventárselo o relatar el caso de algún conocido.