



El dia dels influencers vivents 2. Desgavell Virtual!

Loopy Teller Studio

184 pàg.

978-84-19659-62-0

En Natzaret, en Borja i en Jaume assisteixen a la Virtual Game Play per provar, entre altres coses, les noves ulleres de realitat virtual, les Oculus MaxDestroyRetins, però el que no s'esperen és que tots acabin dominats per elles i convertint-se en *influencers* vivents. Davant d'aquest escenari, hauran d'intentar rescatar la humanitat entrant al VirtualVers, on descobriran qui està darrere d'aquest desastre, així com alguna sorpresa més. Els hi acompanyem?

TEMÀTICA: les noves tecnologies, la realitat virtual, el món dels *influencers* i els *gamers* i les xarxes socials.

GÈNERE: narrativa i còmic.

EDUCACIÓ EMOCIONAL: les conseqüències del fanatisme, l'esperit crític per saber triar entre coses profitoses i no profitoses i la capacitat de racionar el temps i no perdre'l davant d'addiccions.

CLAUS PER A LA LECTURA

Una lectura completament actual

La majoria de preadolescents coneixen ja les xarxes socials i els continguts que s'hi poden consumir, per això és important fer-los reflexionar a través d'una lectura completament actual que, segurament, gràcies als referents que hi apareixen, els cridarà l'atenció.

El format del còmic

El llibre està format per narrativa i còmic, fet que el fa original i fluid. Gràcies a les imatges i les tires còmiques, l'alumnat seguirà la lectura d'una manera més amena i esgrecadora.


L'humor


Com hem dit, hi ha referències a la contemporaneïtat dels alumnes, com ara en productes, personalitats famoses i, fins i tot, un poc de sornegueria quan parlen dels seus mestres, la qual cosa, inevitablement, també els resulta graciosa i familiar. I és que, qui no ha posat un malnom a un mestre o mestra algun cop?


MÉS RECURSOS

 Consulta les lectures que compten amb proposta didàctica descarregable a www.animallibres.cat.

 Els autors poden visitar el centre educatiu.

 *El dia dels influencers vivents* és la primera part d'aquesta saga de llibres.

 *No pot ser!* ens ofereix un interessant debat sobre la realitat virtual.

 A À Punt hi ha dos articles que ens informen de diferents maneres d'aplicar la realitat virtual positivament a la societat.

