

AUTOR

César Mallorquí

TEMAS

Amor. Miedo. Ética.
Solidaridad y justicia.
Superación personal.
Tecnología e internet

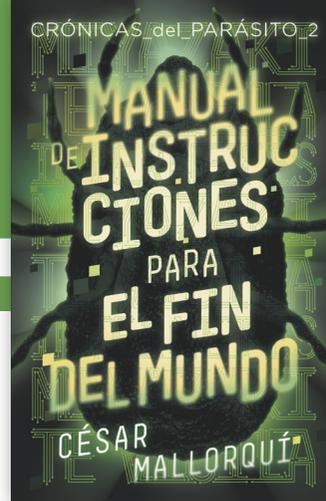
COMPETENCIAS

Ciudadana. Digital.
Emprendedora

RELACIÓN
CON OTRAS ÁREAS

Tecnología
y Digitalización

N.º DE PÁGINAS: 200



Manual de instrucciones para el fin del mundo

Terror digital

POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque es una novela de ciencia ficción con un alto grado de verosimilitud que engancha desde la primera página. Porque hace reflexionar sobre el poder de la tecnología. Porque una vez acabado este relato, el lector no vuelve a conectarse a internet con la misma ignorancia de antes de su lectura.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Miyazaki, la inteligencia artificial que domina la vida de las personas a través de internet, se está fortaleciendo. Los Wizards, un grupo de expertos informáticos liderados por Black-Cat, intentan enfrentarse al parásito con la ayuda de su creador. Entretanto, un siniestro laboratorio farmacológico trabaja en la creación de una bacteria capaz de aniquilar a la humanidad. Óscar, el protagonista de *La estrategia del parásito*, sigue en la sombra, huyendo de Miyazaki, y se reencuentra con Judit, su gran amor. Pero Miyazaki está en todas partes y la especie humana corre serio peligro.

MATERIALES RELACIONADOS

LIBROS: *La estrategia del parásito* (César Mallorquí); *La hora zulú* (César Mallorquí); *Yo, robot* (Isaac Asimov).

PELÍCULAS: *Terminator* (dirigida por James Cameron); *Terminator 2: El juicio final* (dirigida por James Cameron).

SERIE: *Black Mirror* (creada por Charlie Brooker).

WEB: www.e-sm.net/internet_profunda (artículo sobre la internet profunda).

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

INDIVIDUAL

Pide a los alumnos que describan brevemente quién es cada uno de estos personajes: Óscar Herrero; Ekaterina Komarova; César Mallorquí; Black-Cat; Judit Vergara; Konstantin Volkov; Ichiro Tanaka.

PAREJAS

Propón a los alumnos que expliquen a un compañero los siguientes conceptos de la novela: Sokaris; Miyazaki; Mago de Oz; Wizard. Sugiereles que se sirvan de imágenes o esquemas para enriquecer sus presentaciones.

GRUPO

Divide la clase en pequeños grupos y pídeles que sitúen en un mapamundi las principales localizaciones en las que discurre la historia. Además, cada grupo deberá resumir qué ocurre y por qué es relevante en la trama cada uno de estos lugares.

- Aravaca, España (vivienda de César Mallorquí).
- Sur de Francia (laboratorios de Pharmabiotic).
- Tokio, Japón (primera aparición de Ichiro Tanaka).
- Camino de Santiago, norte de España (viaje y captura de Óscar Herrero).
- California, Estados Unidos (sede de Tesseract Systems).
- La Colonia, España (refugio secreto de los Wizards).

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Anima a los alumnos a seguir su propio rastro en internet. Para ello, pueden seguir estos pasos:

- Poner su nombre en un buscador y ver las entradas que salen.
- Revisar la privacidad de sus perfiles.
- Observar la publicidad que aparece en sus redes sociales y comprobar si está vinculada a su actividad en la red.

Finalmente, pídeles que escriban una breve reflexión analizando toda la información que recoge la red sobre ellos.

TALLER DE ESCRITURA

Sugiere a los alumnos que escriban un ensayo sobre un futuro en el que, a diferencia de lo que ocurre en el libro, Miyazaki evolucionara hacia una labor complementaria con la especie humana. Lánzales estas preguntas: *¿Cómo sería nuestra vida cotidiana? ¿Qué papel desempeñarían los ordenadores y robots que aparecen en la novela? ¿Qué relación jerárquica se establecería entre robots y humanos?*