



Valkiria: Game Over

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, SM); *La nieve interminable* (Agustín Fernández Paz, SM); *La estrategia del parásito* (César Mallorquí, SM).
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 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, pueden incluir los siguientes datos: *nombre de la víctima, circunstancias de la muerte, testimonios, 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. 44) y los **permisos** que exige la **aplicación** de Valkiria (pág. 56) para establecer un **debate** sobre las implicaciones de aceptar estas condiciones. 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. Si no han experimentado nunca este tipo de adicción, pueden inventárselo o relatar el caso de algún conocido. El objetivo es 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 afectó a su entorno familiar y a su círculo de amistades.