

proposta didàctica

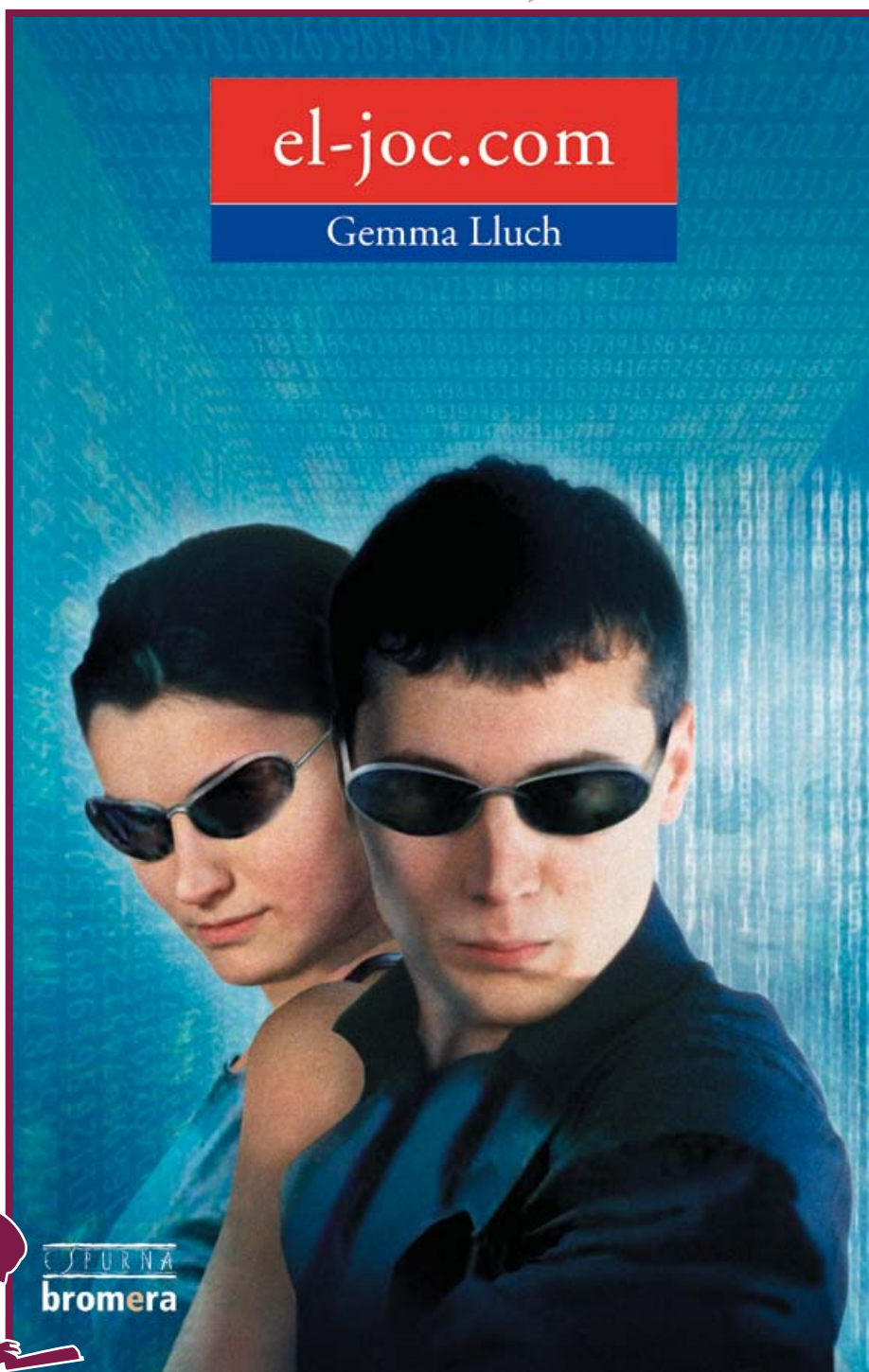
propostes didàctiques elaborades per Xavier Mínguez

el-joc.com

Gemma Lluch

www.bromera.com
edicions

bromera



E L - J O C . C O M

DESCRIPCIÓ

Autor: Gemma Lluch

EDICIONS BROMERA / ALZIRA, 2009

Col·lecció: «Espurna», núm. 56

Format: 130 × 205 mm., 152 pàgines

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre

Edat: a partir dels 14 anys

Què ocurriria si creares un univers en què tots els teus desitjos poden fer-se realitat? Llum, de dènou anys, després de la ruptura amb el seu nuvi, adopta el nom, estil i personalitat de Trinity, protagonista femenina de *Matrix*. Internet i Morfeu, un internauta a qui coneix en un xat, li proporcionen un plaent refugi de la realitat. Ambdós creen EL JOC, un cosmos regulat des de la xarxa en què tot pot succeir. No obstant això, prompte els paral·lelismes entre la ficció i la realitat s'accentuen, fins a l'extrem de difuminar-se les fronteres. O potser mai van existir?

Gemma Lluch (Port de Sagunt, 1958) és professora del departament de Filologia Catalana de la Universitat de València i especialista en literatura infantil i juvenil. Entre les seues publicacions destaquen estudis entorn de les relacions entre el cine i la literatura, la narrativa oral i la literatura infantil i juvenil: *Anàlisi de narratives infantils i juvenils* i *El lector model en la narrativa per a infants i joves*. La seua primera obra de ficció és, precisament *el-joc.com*



ACTIVITATS PRÈVIES A LA LECTURA

- Una interessant activitat prèvia per a despertar l'interés de l'alumnat seria partir del títol del llibre per a iniciar una pluja d'idees sobre Internet. Es partiria dels seus coneixements, l'ús que efectuen de la xarxa, els seus interessos en connectar-s'hi o la freqüència amb què s'hi connecten. A partir d'aquestes aportacions pot iniciar-se un col·loqui sobre l'ocupació i la importància de les noves tecnologies, els seus avantatges i inconvenients o les experiències personals dels i les alumnes respecte a les formes de comunicar-se que han introduït.
- En aquest punt apareixeran amb tota seguretat el xat, el correu electrònic o els missatges de text dels telèfons mòbils; per tant, pot servir com a sessió de detecció de la competència mediàtica del grup per a posteriors activitats.
- En el títol es planteja de manera explícita la relació que explotarà posteriorment el llibre entre Internet i els jocs. Es pot proposar una pluja d'idees entorn de les expectatives que aquesta interrelació generarà, les possibilitats fantàstiques i reals que suggereix i fins i tot la seua plasmació en el cinema. Una vegada finalitzada la lectura, podrà reprendre's per a efectuar una comparació entre l'horitzó d'expectatives creat i el contingut del text. Així mateix podrà comentar-se críticament la relació establida entre el títol i l'argument del llibre.
- Segurament l'alumnat coneixerà, i fins i tot gran part compartirà, diversos jocs *on-line*. Pot plantejar-se un col·loqui en què en primer lloc s'exposen, per a aquells i aquelles alumnes que no coneguen un determinat joc, les seues característiques més rellevants. Després de la primera aproximació podran comentar-se els jocs més anomenats pel grup i argumentar de manera crítica el motiu d'aquesta preferència.
- En general, aquests jocs *on-line* són hereus dels jocs de rol. Si gran part dels i les alumnes demostren les seues preferències per aquest tipus de jocs, agrairan una desmitificació del desprestigi i fanatisme lligat als jugadors de rol. Poden seleccionar-se diverses notícies aparegudes en mitjans de comunicació amb la mort d'adolescents jugadors de rol, o a les mans de jugadors de rol.
- La portada ens ofereix una altra de les claus del llibre: la reproducció d'imatges que recorden els protagonistes de *Matrix* (1999). Pot resultar particularment interessant la visió en grup i el comentari posterior d'aquesta pel·lícula, generalment de gran acceptació entre el públic i amb diverses notes interessants per a la seua explotació

en l'aula. En aquest cas també les fronteres entre realitat i ficció es difuminen; cosa que, encara que fa més complexa la seua comprensió, resulta tremendament suggeridora per a analitzar i reproduir en breus relats, còmics o altres.

ACTIVITATS DURANT LA LECTURA

- Al llarg del llibre es mencionen diferents pel·lícules, com per exemple, *Bowling for Columbine* o *El silenci dels anysells*. Pot proposar-se la recerca de totes aquestes referències extratextuals en el llibre per a explicar-les posteriorment al grup classe.
- Si es pot disposar de recursos multimèdia, pot suggerir-se la recerca d'informació en Internet sobre algunes d'aquestes, com *Matrix* o *Bowling for Columbine*. Concretament, en el cas d'aquesta última el visionat permetria la inclusió de qüestions com la violència en les aules, la por a la diferència, la comparació entre diversos models econòmics i culturals i la imposició del patró nord-americà de vida o el debat sobre les armes.
- Actualment, l'estreta interrelació entre el cine i la literatura és més que un lloc comú. Com a labor de documentació podem suggerir a l'alumnat la recerca d'informació sobre aquesta interrelació a partir de mostres concretes, per exemple, obres literàries portades a la gran pantalla i, al revés, principals gèneres, diferències entre adaptacions.
- Segons els interessos del grup classe podem concretar la naturalesa d'aquesta documentació per a atendre tot tipus de qüestions com per exemple, les adaptacions dels contes tradicionals, dutes a terme fonamentalment per Walt Disney –prou atractiu per als adolescents–, o les dificultats per a transformar el llenguatge teatral en discurs fílmic.
- Posteriorment se sintetitzaran els principals components del llenguatge fílmic i les seues distintes possibilitats semàntiques: significació dels diferents tipus de pla i il·luminació, banda sonora, tipus de muntatge, etc.
- La dicotomia realitat-ficció, el contagi i interrelació entre ambdós han protagonitzat algunes de les obres més famoses de la història de la literatura. Evidentment, *El Quixot* representa la mostra paradigmàtica de la confusió i invasió entre ambdós. Un treball comparatiu entre ambdós personatges, posaria de manifest la repetició de motius i aproximaria l'alumnat a la transcendència de l'obra de Cervantes.

- L'activitat podria reforçar-se mitjançant la documentació i recerca d'informació d'altres personatges famosos per aquest motiu (Madame Bovary, o en un altre camp el protagonista de *Taxi Driver*).
- Llum s'identifica amb Trinity, protagonista femenina de la coneguda pel·lícula *Matrix*, fins al punt d'adoptar el seu nom i imitar la seua forma de vestir. En primer lloc, podem preguntar als i les alumnes sobre els seus models i icones favorites i el motiu d'aquesta preferència. A continuació elaborarem una llista amb els més anomenats amb la finalitat d'establir els criteris seguits per a la dita selecció. Amb quin tipus de personatges s'ha identificat l'alumnat? Quins valors representen? Per què?
- Cada alumne i alumna haurà d'escriure una breu presentació d'ell mateix com si fóra el personatge o persona seleccionada. La identificació i assumpció del punt de vista haurà de ser total. A continuació llegirà la seua composició al grup classe, que haurà de saber qui està parlant.

ACTIVITATS POSTERIORES A LA LECTURA

- El llibre no es caracteritza, precisament, per la narració tradicional; per tant pot oferir alguna dificultat als alumnes menys competents. Podria començar-se rememorant l'argument actuant per relleus, sempre cuidant que no hi haja solapaments durant les intervencions i que tots els torns de paraula siguen respectats. Segons va narrant-se o una vegada acabat el resum argumental, pot preguntar-se si falta algun aspecte important per a la comprensió de la història o si algun episodi ha sigut tergiversat. Es concreta l'argument i es corregeixen les possibles deficiències, sempre tenint en compte que no es tracta de fer un examen de comprensió exhaustiva del text sinó tan sols un recordatori per a omplir possibles llacunes.
- Pot ser que l'ordenació cronològica de les accions haja suposat algun problema per a la comprensió del text. Arran de l'activitat anterior o independentment d'aquesta, pot treballar-se l'ordenació dels esdeveniments a partir de fragments concrets de l'obra.
- Se seleccionaran escenes representatives del llibre i es repartiran en forma de carta en grup reduït. Els i les alumnes han de decidir si els esdeveniments de la seua carta succeeixen abans o després que els dels seus companys, i procediran a ordenar-los. Una vegada ubicats tots els paràgrafs en l'ordre que es considere correcte, s'exposarà al grup classe per al seu comentari i possible esmena d'errors.

- Finalment, es refà la lectura del llibre a partir de tots els fragments repartits entre els grups.
- Un altre tret cridaner és la inclusió de diverses modalitats textuais i veus. Una activitat interessant seria la selecció d'un fragment relacionat amb les noves tecnologies, per exemple, qualsevol conversació entre Morfeu i Trinity, amb la finalitat de marcar les possibles notes definitòries d'aquestes noves formes de comunicar-se.
- A continuació es compararan amb les experiències personals del grup respecte a l'ús del xat. En definitiva, es pretén potenciar la reflexió sobre el fet comunicatiu i com es produeix a pesar que no sempre es respecten totes les exigències gramaticals.
- A partir de les notes anteriors, es pot confeccionar un diccionari d'*argot internauta*, en què aparega explicada la terminologia específica del mitjà: paraules com *sala* o expressions com *obrir un privat*. Poden ajudar-se amb una recerca en Internet, on trobaran nombroses pàgines sobre aquest tema.
- Com a activitat de grup reduït podem plantejar l'elaboració del decàleg del perfecte internauta. Posteriorment, es posarà en comú amb el grup classe amb l'objecte d'aconseguir una llista de normes acceptades per tots.
- La pirateria constitueix la principal font d'ingressos de Trinity. Podem proposar un debat sobre la legalitat o il·legalitat d'activitats tan comunes com la descàrrega i gravació de jocs, pel·lícules i música o, en última instància, les fotocòpies.
- En xicotet grup pot arreplegar-se informació sobre els drets d'autor en les seues diverses manifestacions. Aquesta informació se sintetitzaria en un dossier i una exposició a la resta de l'aula. Les conclusions extretes de les diferents exposicions es plasmarien en un mural. En la mateixa línia podem proposar a l'alumnat l'escriptura d'una carta dirigida com a consumidor a la Societat General d'Autors en què expresse la seua opinió, i com a autor, a la secció de cartes al director.
- Diversos personatges recorren a les drogues de manera habitual. S'investigarà en xicotet grup sobre les drogues més freqüents entre els adolescents, les seues característiques, conseqüències etc. Cada grup es farà responsable d'una substància concreta. Per a major informació poden consultar els llibres *Nou diari d'un jove maniàtic* i *Nou diari d'una jove maniàtica*, també en aquesta col·lecció. La informació es plasmarà en una fitxa el model de la qual proporcionarà el docent i s'inclourà en la carpeta

de materials a disposició de l'aula. Finalment, els alumnes confeccionaran un fullet publicitari el més irònic possible sobre la substància investigada.

- El llibre planteja un primer final en què pareixen tancar-se totes les expectatives; no obstant això, no tot està tan clar com podria semblar. Podem demanar a l'alumnat la seua pròpia explicació d'aquest final i/o la seua modificació.

QÜESTIONARI FINAL

1. Explica la relació del títol amb l'argument del llibre. Et pareix adequat? Quin títol hauries triat tu? Per què?
2. Des del teu punt de vista, qui són els protagonistes de la història? I els personatges secundaris? Per què? Descriu-los breument.
3. Quin és el teu personatge favorit? Indica les seues característiques i explica per què t'agrada més que els altres.
4. Com està narrada la història? Per què creus que l'autora ha optat per aquest tipus de narrador? Què pot aportar al llibre?
3. Coneixes algun amic o amiga en la situació de Trinity? Quin consell li donaries?
5. Què t'ha paregut el final de la història? L'hauries acabada d'una altra forma? Escribeu la teua pròpia resolució del conflicte.
6. T'ha agradat el llibre? Per què? Imagina que has de donar-li la teua opinió a un amic que dubte entre llegir-se'l o no; explica-li raonadament què és el que més t'ha cridat l'atenció i el que més t'ha desagradat. Finalment, has de decidir entre recomanar-li'l o no, argumentant les raons d'aquesta decisió.

Propostes didàctiques referides al llibre
el-joc.com (ISBN: 978-84-7660-629-2)

© Edicions Bromera, SL
Apartat de correus 147 - 46600 Alzira
www.bromera.com

© Glòria Llobet, 2009

«Voldria entrar en un somni, un somni com *Matrix*, inventar una pel·lícula per poder fugir de la vida. Del buit.» De vegades, els somnis s'acompleixen. D'altres, es converteixen en malson. Llum –que ara es fa dir Trinitati– vol oblidar el seu passat, i Morfeo, un internauta a qui coneix en un xat, vol ajudar-la. Junts inventen EL JOC, un univers nou on es poden manipular els sentiments i abocar les frustracions. Un univers que, en principi, només existia a l'ordinador. Fins que algú perd el control de la situació. Aleshores comencen els veritables problemes.

Gemma Lluch (Port de Sagunt, 1958) és professora del departament de Filologia Catalana a la Universitat de València i autora de diversos estudis sobre la narrativa oral i la literatura infantil i juvenil. Col·labora habitualment en revistes com *Faristol*, *Textos*, *Articles* o *CLIJ*, i *el-joc.com* és la seua primera obra de ficció literària.

Bancaixa 
el compromís social

ES PURNA
bromera

978-84-7660-629-2



9 788476 606292

www.bromera.com
edicions

bromera

