

Guía de lectura

MULTI COSMOS

Aventuras virtuales a pico y pala

Pablo C. Reyna

Ficha técnica

Título: *MultiCosmos. Aventuras virtuales a pico y pala.*

Autor: Pablo C. Reyna

Ilustradora: Luján Fernández

Editorial Montena.

ISBN: 9788490435731.

256 páginas, cartonné.

A partir de 9 años.



Sinopsis

¡ATENCIÓN!

¡MÁS ATENCIÓN TODAVÍA!

Los cinco Masters de MultiCosmos se complacen en anunciar la mayor competición de la historia, un reto exclusivo para los Cosmics más valientes, experimentados y temerarios de la red: la búsqueda del Tridente de Diamante, el tesoro más valioso jamás escondido, el arma que convertirá en invencible a su poseedor.

MultiCosmos es el juego más molón del planeta, un universo virtual donde los jugadores pueden construir casas, montar negocios, hacer amigos, acumular experiencia y poner a prueba sus habilidades. ¿Podrán dos chavales normales y corrientes hacerse con el premio más codiciado del mundo mundial?

Resumen

MultiCosmos es más que un videojuego: es una gigantesca y moderna red social donde los Cosmics, como se conoce a los usuarios, pueden hacer lo que quieran, desde jugar hasta relacionarse con amigos o montar un negocio. El protagonista (no se revela su nombre) es un chico de doce años que se esfuerza por ganar Puntos de Experiencia y derrotar Mobs, las criaturas virtuales, pero jamás consigue superar los niveles más difíciles. Su suerte, sin embargo, está a punto de cambiar.

Los Masters de MultiCosmos han convocado la mayor competición hasta la fecha y el premio es un valioso Tridente de Diamante. Pero el trofeo no está guardado en ningún planeta peligroso, sino dividido en tres pedazos repartidos por todo el universo virtual. La tarea parece imposible hasta que el protagonista recibe un huevo de tuitero de mano de un encapuchado en una visita a su taberna favorita. Se trata de una pista para la competición.

Aunque se resiste a participar en un juego que le parece imposible, se anima tras oír a la presumida de clase, Rebecca, pavonearse de haber superado la primera fase.

Después de aprender algunos comandos nuevos, el protagonista sigue el rastro de la pista hasta Tuitonia, un planeta que es una reserva natural virtual. A priori no hay Mobs peligrosos, pero enseguida descubre un montón de trampas mortales para todo Cosmic que se atreva a acercarse al tesoro. Consigue un tercio del Tridente de Diamante justo antes de provocar la destrucción parcial del micromundo, lo que le vale el apodo del «Destrozaplanetas».

Una vez conseguido el primer fragmento del premio, Alex, su mejor amiga de clase, le revela al protagonista que ella era el encapuchado que le dio la pista. Su usuario es Amaz[∞]na, una elfa-enana exitosa gracias a sus videos con consejos para disfrutar de MultiCosmos sin violencia y respetando el medio ambiente virtual. Convencidos de que tienen más posibilidades de ganar si compiten juntos, Amaz[∞]na y el protagonista continúan la búsqueda del segundo tercio del Tridente de Diamante.

Gracias a su abuelo, el protagonista averigua que la pista es una llave de juguete de cuerda. El objeto los lleva hasta Juguetopía, un planeta para coleccionistas de juguetes. Pero todavía les queda lo más difícil: superar las pruebas de este micromundo. Unidos, los dos avatares superan un laberinto de escaleras, un juego óptico y un acertijo, todo para hacerse con el 66% del trofeo. Cuando lo logran, sus nombres escalan a los primeros puestos del Top, donde aparecen los mejores Cosmics. Pero no son los únicos.

En el ranking también está Qwflkr, el famosísimo Usuario Número Uno de MultiCosmos, pero también una desconocida Corazoncito16, que lleva días pisando los talones del protagonista. Alex y él están cada vez más seguros de que se trata de alguien que los espía en el instituto, y enseguida les viene a la cabeza Rebecca, la insoportable compañera de clase. La joven no para de presumir de conocer a Corazoncito16, y responde con evasivas cuando le preguntan si es ella.

Decididos a desenmascararla, Alex y el protagonista deciden perseguir a Rebecca y a su pandilla, el Quinteto Borrego, hasta el centro comercial donde pasan las tardes del viernes. Su objetivo es «coger prestado» su móvil durante unos segundos para comprobar desde la aplicación de MultiCosmos si ella es la misma Corazoncito16. Fracasan en el primer intento en el cine, y también en la cafetería de la merienda. Pero al tercer intento, en una tienda de bañadores, consiguen coger su teléfono para

descubrir que Rebecca no es la misteriosa Cosmic del ranking. Ni siquiera ha conseguido terminar de diseñar su avatar. Pero entonces ¿quién es la misteriosa Corazoncito16?

De vuelta en MultiCosmos, la elfa-enana y el protagonista resuelven la última pista y llegan hasta Beta, un planeta abandonado años atrás construido únicamente con hormitrón. Pero esta vez no consiguen el tercio de Tridente nada más llegar; de hecho, no lo encuentran por ninguna parte.

Otros Cosmics llegan después: Corazoncito16, Qwfkkr, Sidik4... Pero no están solos en el planeta Beta. Cada noche, cuando se va la luz, una horda de Mobs espectrales sale a destruirlo todo. Los jugadores no tienen solo que encontrar el fragmento final del tridente, que no aparece por ninguna parte. También tienen que huir de unos peligrosos monstruos.

En paralelo, Rebecca ve al protagonista rodeado de unos chicos mayores y los confunde con sus amigos. Aunque estos en realidad estaban acosándolo, el protagonista se aprovecha del error y acepta la invitación de la chica a su cumpleaños. El problema llega cuando Rebecca se niega a invitar a Alex y se burla de ella, y el protagonista guarda silencio para garantizar su asistencia a la fiesta, a la que también irá ElMorenus, su admirado *videotuber*. Alex escucha el final de la conversación y se enfada con el protagonista, que se niega a pedir disculpas. Después de esta discusión, siguen sus caminos por separado, enfadados.

Los días pasan y nadie encuentra el fragmento final del Tridente de Diamante. El juego es mucho menos divertido sin la compañía de su mejor amiga, pero el protagonista se niega a disculparse. La fiesta de Rebecca resulta una decepción, y esto le hace pensar que quizá se equivocase con Alex. De vuelta en casa, vuelve a conectarse a MultiCosmos para buscar el tridente, cuando oye un grito de auxilio y rescata a Amaz∞na de los Mobs de Beta. Después de una dura batalla, el protagonista le pide perdón por haberle fallado. La elfa-enana (Alex/Amaz∞na) acepta las disculpas sin dudar y vuelven a ser los amigos de antes.

Pero los Mobs siguen atacando, y los dos Cosmics tienen que cavar en el hormitrón para huir. De ese modo descubren una cámara subterránea donde hay un montón de *memes* (bromas virales) de internet. También está EpicFail, el monstruo final, al que se enfrentan con sus últimas fuerzas. Solo gracias a la colaboración de los dos consiguen vencerlo y desbloquear el fragmento final del Tridente de Diamante.

Aunque al principio no se ponen de acuerdo acerca de quién debe hacerse con el premio, Amaz∞na accede a que el protagonista sea el ganador si le entrega el Tridente de Diamante, el arma invencible, para que nadie la pueda emplear jamás. De ese modo, el protagonista se hace con el trillón de Puntos de Experiencia y su amiga se asegura de que nadie empleará el Tridente para someter a los demás.

Temas

La amistad

La relación de amistad entre los personajes es clave en *Aventuras virtuales a pico y pala* y en el resto de títulos de la serie *MultiCosmos*. Amigos del mundo físico, amigos del mundo virtual, pero amigos al fin y al cabo. Como en la vida real, las amistades de MultiCosmos no son perfectas, y en el primer libro Alex y la protagonista tienen sus conflictos. Pero al final, la amistad está por encima de todo y son capaces de superar sus rencillas.

La familia

El protagonista vive con sus padres, su hermano mayor y su abuelo. La profesión de sus padres les obliga a pasar muchas horas (incluso días) fuera de casa, pero por eso aprovechan cualquier oportunidad para hacer planes juntos o estar juntos alrededor de la mesa. La relación del protagonista con su abuelo es muy especial, y se guardan secretos y confidencias. El protagonista admira mucho a su abuelo y, aunque al principio cree que no lo puede ayudar en una competición virtual, la ayuda del anciano es determinante para su victoria. La experiencia de los años resulta útil para conseguir el Tridente de Diamante.

El respeto al medio ambiente

A pesar de transcurrir gran parte de la novela en un mundo virtual, el respeto al medio ambiente está muy presente. Amaz∞na, el avatar de Alex, dedica gran parte de su tiempo online a difundir el amor por la naturaleza. Al final del libro, Alex y el protagonista donan el dinero del premio a una reserva de elefantes de Kenia.

La igualdad y la tolerancia

En MultiCosmos no existe el machismo ni la xenofobia. Las mujeres tienen las mismas oportunidades y luchan por ganar. Sidik4 es una de los Cosmics más famosos del mundo, y Amaz∞na también cuenta con un buen número de seguidores.

Tampoco hay inconveniente en pertenecer a otra raza o religión. En los primeros puestos del ranking rivalizan un indio (Qwfkkr), una árabe (Sidik4) y un negro (Spoiler) junto al resto de personajes, todo esto sin que se produzca ningún conflicto entre los usuarios de MultiCosmos.

Pedir perdón

Reconocer un error y disculparse no es nada fácil. El protagonista se porta mal con su amiga Alex, y aunque al principio se resiste a admitirlo, finalmente se arma de valor y le pide un perdón sincero. Alex lo perdona de corazón.

La seguridad en Internet

MultiCosmos puede ser un lugar seguro o peligroso dependiendo del uso que le dé cada uno. Alex y el protagonista son conscientes de ello y por eso protegen sus cuentas y son cuidadosos con la privacidad. No comparten ningún dato personal con desconocidos, con tal de disfrutar de su experiencia de un modo más seguro.

La importancia de estudiar

Aunque el protagonista prefiere pasar el tiempo conectado a MultiCosmos que estudiando, son varias las ocasiones en las que los conocimientos de clase son útiles para avanzar en el universo virtual. Su mayor sorpresa llega al final, cuando descubre que sus odiadas matemáticas son la clave del código binario, el esqueleto de la web.

Acerca del autor

Pablo C. Reyna nació en Valencia en 1987 y vive desde hace tiempo en Madrid. Empezó a colaborar desde muy joven en páginas web literarias del cómic *Bone*, la serie *Harry Potter* o la escritora Laura Gallego.

MultiCosmos fue su primera colección. También ha publicado, para la misma edad, *La casa de los dragones* (finalista del premio El Barco de Vapor), *El concurso de los abuelos* y *P. Plumilla contra todos*, además de otras obras para más pequeños. Pablo C. Reyna también trabaja en [Libreros, un webcómic sobre libreros](#), un proyecto personal que lo mantiene conectado a las librerías, negocio donde pasó varios años de su vida.



La ilustradora

Luján Fernández nació en Asturias pero reside en Madrid. Trabaja como ilustradora para distintas editoriales y como diseñadora de personajes. Le gustan los gatos tanto como el protagonista de *MultiCosmos*.

lujanfernandez.blogspot.com.es

Recursos de Internet

Enlaces relacionados con la trama de la novela:

- Seguridad en Internet: consejos para emplear la red con seguridad.
<https://www.youtube.com/watch?v=2TferQprZ0g>
- *Cosmos*, el documental de Carl Sagan.
<http://www.nreda2.com/enredados-en-la-ciencia/serie-cosmos/106-cosmos-en-la-orilla-del-oceano-cosmico.html>
- Juguetes antiguos.
<http://www.juguetes-antiguos.es/>
- Memes de internet: historia y ejemplos de memes populares.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Meme>
- Código binario: video explicativo para entenderlo y usarlo.
<https://www.youtube.com/watch?v=f9b0wwhTmeU>
- Web del autor
<http://www.pablocreyna.com>

Inteligencias múltiples

En esta guía didáctica vamos trabajaremos distintas inteligencias múltiples con los alumnos. Las inteligencias múltiples propuestas por el divulgador Howard Gardner son las siguientes:

1. Inteligencia lingüística
2. Inteligencia lógico-matemática
3. Inteligencia espacial
4. Inteligencia musical
5. Inteligencia corporal-cinestésica
6. Inteligencia intrapersonal
7. Inteligencia interpersonal
8. Inteligencia naturalista

Inteligencias múltiples trabajadas en esta guía didáctica:

Inteligencia lingüística	<i>Cuestionario de comprensión</i> <i>Debate en el aula</i> <i>La tabla de los personajes</i> <i>Expresiones virtuales</i>
Inteligencia lógico-matemática	<i>Código binario</i>
Inteligencia espacial	<i>Dibuja una historieta</i> <i>Crea tu planeta</i>
Inteligencia musical	<i>Completa la canción</i>
Inteligencia intrapersonal	<i>Crea tu avatar</i>
Inteligencia interpersonal	<i>Premios Nobel de la Paz</i> <i>Debate en el aula</i>
Inteligencia naturalista	<i>Animales en peligro de extinción</i>

Actividades grupales previas a la lectura

Antes de comenzar la lectura, formularemos las siguientes cuestiones a los alumnos y alumnas, animándolos a participar en el debate.

1. ¿Qué significa «MultiCosmos»? Aunque no hayan oído nunca esa palabra, ¿pueden intuir su significado separando «multi» y «cosmos»?
2. El primer libro de la serie se titula «Aventuras virtuales a pico y pala». ¿Qué significado tiene *a pico y pala*? ¿Lo han oído alguna vez? ¿La podrías utilizar en una oración?
3. En la cubierta aparecen dos personajes. ¿Qué pueden intuir de su personalidad? ¿Dónde están los personajes?
4. Tal y como se puede leer en la sinopsis, MultiCosmos es un mundo virtual. Preguntaremos a los alumnos que otros mundos virtuales conocen y si juegan a videojuegos; en ese caso, cuáles son sus favoritos. MultiCosmos es un mundo imaginario. ¿Qué otros escenarios fantásticos conocen de los libros y de las películas?
5. ¿Es una novela suelta o parte de una serie? ¿Cuál es el título de la colección? Preguntaremos a los alumnos qué series de libros conocen y de cuántos números se componen. Seguro que saben que una serie de tres libros es una trilogía, pero no que dos libros forman una bilogía, o que cinco son una pentalogía. Los animaremos a buscar el resto de nombres hasta nueve títulos. No todas las palabras están recogidas en el diccionario de la Real Academia. «Secuela», por ejemplo, no lo estuvo hasta hace poco. Podremos hablar con los alumnos sobre el proceso para incluir nuevas palabras en el diccionario.

Actividades grupales posteriores a la lectura

Debate en el aula

El profesor o la profesora propondrá asuntos de debate con los alumnos.

1. ¿Qué haríais si tuvieseis un arma invencible? ¿Os parece correcta la decisión final de Alex y el protagonista?
2. ¿En qué gastaríais la fortuna del premio?
3. ¿Os gustaría ser tan famosos como el Usuario Número Uno o ElRubius? ¿Cuáles son las ventajas y las desventajas de ser famosos?
4. ¿Son iguales las relaciones personales que las virtuales? ¿Cuáles son las diferencias?

Entrevista al autor y visita al centro

Si el colegio o instituto cuenta con un periódico o blog, animaremos a los alumnos y a las alumnas a preparar una entrevista al autor. Después enviaremos las preguntas al correo que aparece en su página web pablocreyna.com.

También podremos proponer una visita del autor al centro para charlar sobre el libro y preguntar las dudas que tengan.

Premios Nobel de la Paz

El instituto donde estudian Alex y el protagonista se llama Nelson Mandela, en honor al primer presidente negro de Sudáfrica y premio Nobel de la Paz. El profesor o la profesora asignará un galardonado a cada alumno o alumna, que deberán preparar una redacción con los méritos que hicieron para merecer el premio. Después deberán defender en una intervención de un minuto por qué su premiado ha contribuido más a la paz en el mundo, y elegir un candidato por el que podrían cambiar el nombre del colegio o el instituto.

Lista de premios Nobel de la Paz:

https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Ganadores_del_Premio_Nobel_de_la_Paz

Animales en peligro de extinción

En MultiCosmos, al igual que en el mundo real, existen plagas y animales en peligro de extinción, aunque no son exactamente iguales. Los gatos están por todas partes del universo virtual, mientras que los pájaros tuiteros cada vez son menos. El profesor o la profesora propondrá a los alumnos buscar ejemplos de animales reales que sean plagas o estén en peligro de extinción, y deberán buscar los motivos para que haya ocurrido esto. Después, los alumnos y las alumnas prepararán un mural para los dos grupos.

Descodificación

Al final del libro, aparece un código QR para desbloquear las primeras páginas de MultiCosmos 2. Atrapados sin wifi. El código QR es una versión moderna del código de barras. Propondremos a los alumnos buscar generadores de códigos QR en internet y crear uno que enlace con la web del colegio o instituto.

Más libros

Animaremos a los alumnos a buscar información sobre los siguientes libros de la serie, e intentar adivinar cuál será la trama general de la serie. ¿Qué personajes regresarán en los siguientes libros. ¿Cuál es el argumento central de *MultiCosmos*?

Las siguientes actividades se pueden fotocopiar para que los alumnos y alumnas las completen individualmente.

Fichas para el alumnado

MultiCosmos. Aventuras virtuales a pico y pala

Actividades posteriores a la lectura

Nombre del alumno/a: _____

Cuestionario de comprensión

1. ¿Cuál es la peculiaridad del programa *La Hora de Amazona*?

2. ¿Qué es el hormitrón y qué particularidades tiene?

3. ¿Quién es el Usuario Número Uno de MultiCosmos al inicio del libro?

4. ¿Qué hacen el protagonista y Alex con el premio de la competición?

5. ¿Cuál es el sistema de transporte más popular de MultiCosmos?

6. ¿A qué famosos pintores hace referencia el menú del museo de arte y cuáles son sus obras más representativas?

Nombre del alumno/a: _____

La tabla de los personajes

En *MultiCosmos. Aventuras virtuales a pico y pala* conocemos dos tipos de personajes: los Cosmics (avatares virtuales) y las personas reales. A veces conocemos las dos versiones de un personaje, otras veces no. Rellena esta tabla con los datos que reúnas durante la lectura del libro:

Nombre real	Nick Cosmic	Descripción física real	Descripción del avatar	Rasgos psicológicos
El protagonista				
Alex				
La profesora Menisco				
El abuelo				
Rebecca				
	Qwfrk			
Daniel				
	Spoiler			
	Sidik4			

Expresiones virtuales

En el libro son muy comunes las expresiones como «estar en racha» o «no gustar un pelo», frases hechas. Una frase hecha es una frase uso común y expresa una sentencia a modo de proverbio (DRA). En ocasiones, los personajes adaptan las frases hechas al universo virtual, modificándolas ligeramente, como cuando dicen «a todo píxel» en lugar de «a toda pastilla».

Los refranes, por el contrario, son dichos agudos y sentenciosos de uso común (DRAE).

Busca el significado de las siguientes frases hechas o refranes, indica a cuál de los dos grupos corresponden y adáptalas al mundo virtual. Después inventa cinco más:

A quien madruga, Dios lo ayuda.

Significado:

Adaptación virtual:

En menos que canta un gallo.

Significado:

Adaptación virtual:

Repartir leña.

Significado:

Adaptación virtual:

Vivir como un príncipe.

Significado:

Adaptación virtual:

A pies juntillas.

Significado:

Adaptación virtual:

Mucho ruido y pocas nueces.

Significado:

Adaptación virtual:

En boca cerrada no entran moscas.

Significado:

Adaptación virtual:

A continuación, busca más ejemplos junto a su significado y adáptalas.

Frase hecha:

Significado:

Adaptación virtual:

Frase hecha:

Significado:

Adaptación virtual:

Refrán:

Significado:

Adaptación virtual:

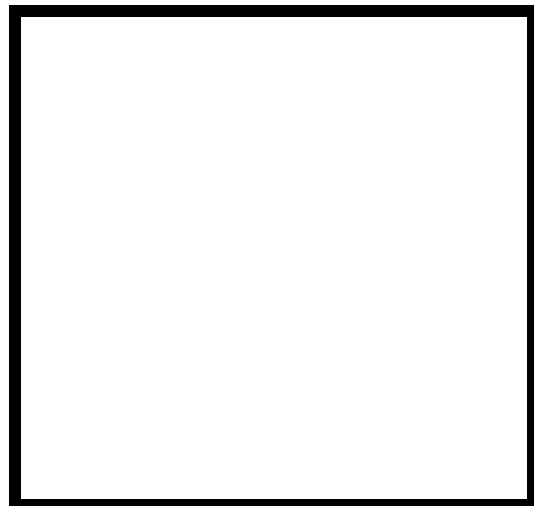
Refrán:

Significado:

Adaptación virtual:

Dibuja una historieta

En la novela, hay algunas historias que se conocen indirectamente y que sólo se pueden imaginar. Elige un personaje secundario y dibuja un cómic de dos páginas con una aventura que ocurre en paralelo a la del protagonista. También puedes dibujar las viñetas como más te guste.



Crea un planeta

Describe un planeta, ponle nombre e imagina una función para él (social, construcción, aventuras...). Una vez lo tengas listo, haz una presentación oral en clase. Después, el profesor podrá unir todos los planetas para formar una galaxia con el nombre que elijáis entre todos.

Nombre del planeta:
Galaxia:
Modo:
Cosmics conectados:

Código binario

Escribe tu nombre y apellidos con unos y ceros ayudándote con la tabla que encontrarás a continuación.

Después haced un montón con las hojas de todos los compañeros, coged una cada uno e intentar traducirlo a la inversa.

01000001 = A
01000010 = B
01000011 = C
01000100 = D
01000101 = E
01000110 = F
01000111 = G
01001000 = H
01001001 = I
01001010 = J
01001011 = K
01001100 = L
01001101 = M
01001110 = N
11010001 = Ñ
01001111 = O
01010000 = P
01010001 = Q
01010010 = R
01010011 = S
01010100 = T
01010101 = U
01010110 = V
01010111 = W
01011000 = X
01011001 = Y
01011010 = Z

Completa la canción

En la escena final, la publicidad de una canción de Tina Moon interrumpe la lucha del protagonista del Mob. Completa dos estrofas de la canción. Con ayuda del profesor o la profesora de Música, podéis poner una melodía a la letra.

Nuestra historia de amor,

Necesita filtro de Instagram.

Cuando te pido algo más

no es una solicitud de amistad.
