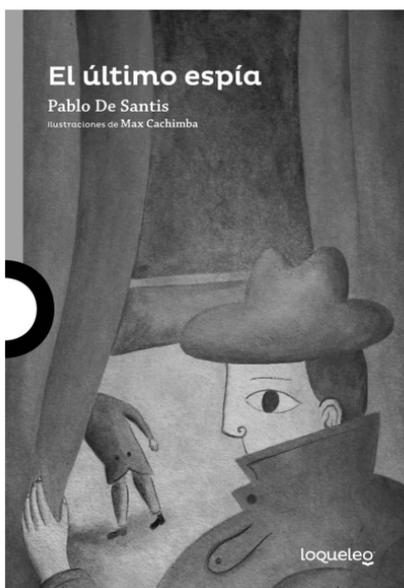


El último espía



AUTOR

Pablo de Santis

ILUSTRADOR

Max Cachimba

GÉNERO

Novela

PÁGINAS

96

TEMAS

Fantasia, juegos de pistas, policial

TEMAS TRANSVERSALES

Conciencia social e histórica, liderazgo, educación cívica y vida en comunidad

EN el mundo ya nadie intercambia secretos. Las redes sociales están repletas de información y la gente no acude más a las bancas de los parques o a las sombrías salas de los cines a recibir mensajes codificados en extraños formatos. Los espías son una especie en extinción, con todo y sus nombres exóticos, su pericia y su intuición. El último de su especie, con el nombre clave de Canguro Embalsamado, se niega a colgar la gabardina y recibe aún encargos de un misterioso millonario que necesita desentrañar los más intrincados y fantásticos misterios para poder dormir. De esa forma, el último espía se involucra en extraños y peligrosos casos, como el de los telescopios rotos, el del asesino de palomas, el del poeta de las cosas sencillas, el de la ciudad desaparecida o el caso del libro

indescifrable. Al final, después de mostrar su pericia al lector, decide que no todos los misterios están listos para resolverse y que algunos hay que dejar que sigan en las sombras. Una deliciosa novela en donde el humor, los acertijos, los versos y la imaginación se dan la mano para compartir historias de gran calidad literaria. En 1993 el autor recibió el Premio Destacados de la Asociación del Libro Infantil y Juvenil de la Argentina por *El último espía*. ▼

Pablo de Santis

Nació en Buenos Aires en 1963. Es escritor, periodista, autor de guiones para historietas y director de colecciones de literatura infantil y juvenil. Ha publicado, entre otros libros, *Pesadilla para hackers* y *Lucas Lenz y el museo del universo*. Sus relatos se centran en la aventura y el misterio. Algunos de los premios que ha recibido su obra son: Premio Planeta-Casa de América 2007 y Premio de la Academia Argentina de Letras a la mejor novela del trienio por *El enigma de París*; Premio Nacional de Cultura 2012 en la categoría de literatura infantil por su novela *El juego del laberinto*; Premio Konex: Diploma al Mérito 2014. ▼

Yo y el libro



Lectura individual

Dimensión afectiva

Comprensión global, reflexión sobre el contenido y elaboración de una interpretación

Hoy en día Internet pone a nuestra disposición una gran cantidad de información a la que antaño era imposible acceder. Eso nos brinda la posibilidad de entender mejor el mundo que nos rodea, aunque no elimina los enigmas por completo.

- Después de leer “El caso del libro indescifrable” pida a los alumnos que imaginen un idioma único, lo suficientemente misterioso como para ser el lenguaje con el que se escriba el libro que en la historia captura el conocimiento de todo aquel que se acerca a descifrarlo. Motíuelos a hacer este ejercicio de forma individual para que cada quien inventen un alfabeto con elementos personalizados o íntimos que hagan que solamente él entienda su lógica y estructura.
- Pídeles también escribir una plantilla del abecedario en su nuevo idioma, como si se tratara de una pieza antigua de arte que valiera la pena exponer en algún museo. Mientras más ingenioso sea, más misterioso y valioso será a ojos de los demás, que inmediatamente querrán escribir alguna frase en el nuevo idioma, poniendo a prueba su viabilidad y valor estético.
- Para cerrar la actividad, voten para seleccionar uno de los alfabetos para con él dejar misteriosos mensajes por toda la escuela, con pistas que lleven a quien los descifre a un dibujo de la portada del libro con la intención de recomendar su lectura a todos los privilegiados que sepan resolver misterios como si del último espía se tratara. ✓

El libro y el otro



Lectura en pequeños grupos

Dimensión
sociocultural

Comprensión
global,
reflexión
sobre la forma
y elaboración
de una
interpretación

■ INVITE a sus alumnos a inventar un juego de mesa para los últimos espías. Los ganadores deberán enfrentarse a pistas que les harán ver que en este mundo nada es lo que parece. Proponga el esquema básico de un tablero dividido en casillas (y en cada una habrá un color que represente un tipo distinto de pregunta), dos dados para sumar puntos y avanzar, y unas tarjetas que coincidan con los colores de las casillas (allí deberán escribir las pistas en forma de adivinanzas y otros juegos lingüísticos, como refranes o trabalenguas).

■ Para desarrollarlas, divida al grupo en seis equipos para asignarles las siguientes tareas: seleccionar tres refranes conocidos y transcribirlos sin poner el final; describir los dos mejores lugares para esconder una pista dentro del salón de clases, a modo de rima; seleccionar tres adivinanzas conocidas y transcribirlas; decorar dos tarjetas que digan “Retrocedes dos casillas” y dos que digan “Pierdes un turno”; decorar dos tarjetas que digan “Canta como un sapo” y dos que digan “Canta tu canción favorita y después la canción que menos te guste”. Cada equipo deberá pintar o forrar el dorso de sus tarjetas haciendo que su color coincida con las del tablero.

■ Concentren las cartas y revuélvanlas. Ganará el equipo que adivine las adivinanzas, complete los refranes, encuentre los escondites en el salón y haga los retos. En cada partida podrá cambiar o ampliar las cartas para hacer el juego más divertido, aunque en este caso complicar el proceso de construcción del juego de mesa es lo que más importa. ✓

El libro y el mundo



Lectura grupal

Dimensiones cognitiva y sociocultural

Comprensión global, obtención de la información y reflexión sobre la forma

- “El caso de la ciudad desaparecida” es buena oportunidad para inventar junto con los alumnos las particularidades de una ciudad inexistente, como si fuera una real. Separe al grupo en pequeños equipos para dividir el trabajo de investigación (nombre, ubicación, características sociales de la ciudad) y el trabajo creativo (cómo lucen el espacio y la gente, qué idioma hablan, etc.).
- Discutan en plenaria qué noticia trascendente de esta nueva ciudad podría salir en las noticias internacionales de un importante periódico, qué datos debería tener un folleto turístico y qué ruta deberíamos seguir si deseáramos pasar unas vacaciones allá. Tome como ejemplo cualquier ciudad y busque noticias, folletos y traslados reales hacia ella, como referentes para este juego creativo.
- Cierre la actividad haciendo un cartel que reúna las características más importantes de la Ciudad inventada, que existirá para siempre en la imaginación y el recuerdo de sus alumnos. ✓

