

GUÍAS PARA DISFRUTAR Y COMPRENDER LA LECTURA



El caso del videojuego

Carlos Schlaen

País: Argentina

Género: novela

Temas: detectives, aventuras, investigación

Valores: honestidad, cuidados del medio ambiente y del ser humano, valentía, asertividad

Páginas: 96

Acerca del autor

Carlos Schlaen. Escritor e ilustrador. Nació en Santa Fe en 1946 y se mudó a Buenos Aires en 1970, donde vive desde entonces. Es autor de dos libros de ficción histórica: *Ulrico, la historia secreta de la Conquista* y *Orllie, la viva imagen del rey de la Patagonia*, así como de varias novelas policíacas y de aventuras para jóvenes como *La maldición del virrey* y su continuación *La espada del Adelanto*, *Un medallón para Osiris*, *El escorpión de Osiris* y *la reina de la televisión*, *El caso del cantante de rock* (es su primer libro de género policíaco para jóvenes que continúa cultivando desde entonces), *El caso del videojuego* y *El caso de la modelo y los lentes de Elvis*. Esta última obtuvo el primer premio de narrativa en el certamen Premio Fantasía de 1999. Como dibujante ha ilustrado todos sus libros y otros, entre los que destacan los trece tomos de *Una*

historia argentina. Carlos Schlaen tiene su propia página web que incluye los resúmenes argumentales de sus libros; la dirección es <http://www.schlaen.com.ar/> y también, quienes deseen comunicarse directamente con él, pueden escribirle a carlos@schlaen.com.ar.

Descripción de esta obra

El caso del videojuego. Este libro presenta a Nico, un joven que está en los inicios del ejercicio de su carrera como abogado. Una mañana llega a su despacho y nota ciertas irregularidades en el mismo y, aunque no falta nada..., ¡alguien ha estado ahí! La situación empieza a complicarse cuando Micaela, amiga de Nico, en quien él tiene un interés que va más allá de la amistad, lo llama en la madrugada diciéndole que alguien se ha metido a su casa, en condiciones muy similares a lo ocurrido en el despacho de Nico. Con ello se ven inmiscuidos en un misterio en el que un interesante videojuego parece ser la clave de la solución del mismo. Nico cuenta su historia al lector sin dejar de hacer uso de comentarios graciosos que le permitirán reír y vivir junto con él la intriga de un caso que cada vez se enreda más. El suspenso y la emoción de un desenlace lleno de acción y peligro al que llega por la perspicacia e inteligencia que aplica para resolver las misteriosas claves que se van presentando durante el caso y que finalmente lo llevarán, entre otros resultados, a un mayor acercamiento con Micaela.

Para empezar

Soda literaria y de juego. Los videojuegos no gozan de la mejor opinión de los adultos, aunque bien utilizados pueden ser otro elemento de recreación y sana convivencia para niños, jóvenes y adultos. Organice a los alumnos para que lleven algunas bebidas preparadas de su agrado, videojuegos

portátiles que funcionen con pilas con todos los aditamentos que se necesiten para poder jugarlos y novelas policíacas que tengan en casa. Dividan el salón de clases en tres secciones: una que sea un círculo literario en el que puedan leer partes de los libros que llevaron y que estarán dispuestos en el centro de una mesa; otra que sea la sala de juego en la que puedan disfrutar de los videojuegos y una más en la que puedan servirse una bebida para degustarla mientras leen o juegan. Destine dos horas para esta parte de la actividad. Después organice dos mesas redondas, con un moderador en cada una; en ellas discutirán sus experiencias, en una sobre los videojuegos y en la otra en relación con las novelas policíacas. Luego pida que se cambien la mitad de participantes de cada mesa a la otra y que platicuen lo que comentaron con sus compañeros anteriores. Para finalizar, conversen en grupo acerca de los dos temas y compártales la información sobre los videojuegos y de las novelas policíacas que viene en la sección “Sobre los temas...” de esta guía. ¡Ahora lean *El caso del videojuego!*

CG EI

Para hablar y escuchar

Ciencia, vida y diversión. El teatro es un género literario con obras concebidas para un escenario. También es la rama del arte escénico relacionada con la actuación. Acercar a los alumnos a este arte es continuar fomentando su gusto por la literatura. Divida al grupo en siete equipos y a cada uno pídale que prepare una breve obra de teatro con caracterizaciones y escenografías sencillas acerca de la vida de los científicos que se mencionan en el libro *El caso del videojuego* que leyeron: Isaac Newton, Albert Einstein, Galileo, Sabin, Benjamín Franklin y Leonardo da Vinci para presentarla al resto del grupo. Al séptimo equipo asígnele el tema de “Actividades para su tiempo libre”

(lugares a visitar, deportes, música, eventos, exposiciones, etcétera) que presentarán en forma de documental utilizando apoyos auditivos y visuales y que terminarán haciendo sugerencias de próximos eventos que hayan investigado con una breve descripción y los datos necesarios. Después de cada participación pida al grupo que mencionen enseñanzas para la vida que puedan obtener de lo que acaban de presenciar.

OI RC

Para escribir

Mis creaciones a partir de mi libro. Cuidar el medio ambiente es educar el carácter, la conciencia y la responsabilidad. Divida al grupo en tres equipos. A uno de ellos pídale que investigue acerca de los desechos tóxicos: qué son y cómo se producen, sus peligros y sus consecuencias, el tratamiento adecuado, las problemáticas y las razones de su mal manejo. Converse con ellos acerca de las ilustraciones del libro y de las palabras que se usan en Argentina (torta, sobretodo, guardapolvo, pibe, perdoná, etcétera) e indíqueles que hagan un cómic con el tema investigado y usen las palabras argentinas del libro. Con un segundo equipo comente que Nico utiliza metáforas para comunicarse (“este caso es como armar un rompecabezas en un colectivo a las siete de la tarde”, “mi optimismo sólido como un castillo de naipes”, etcétera) y pídale que cada uno escriba algún pasaje de su vida utilizando metáforas y que se ayuden entre todos a encontrar las metáforas apropiadas para cada caso. Al tercer equipo solicítele investigar acerca de algún caso policial de nuestros días y que inventen un video juego al respecto presentándolo por escrito. Al finalizar las actividades pida que cada equipo comparta la suya con el resto del grupo.

CG EI

Para seguir leyendo

El caso de la modelo y los lentes de Elvis.

Libro del mismo género y autor que *El caso del videojuego* en el que el lector continuará con la experiencia de la lectura de novelas policíacas que publica Alfaguara, por ejemplo, *Verano en Buenos Aires*: nada parece moverse en el aire sofocante de la ciudad; sin embargo, en una quinta de las afueras, un conocido publicista aparece asesinado en su propia cama, una famosa modelo es esperada vanamente en una sesión de fotografías y Nico recibe una misteriosa llamada telefónica que desatará el infierno.

Quique Hache, detective. De Sergio Gómez, publicado por Alfaguara. Los alumnos continuarán leyendo temas en los que interviene la investigación, ahora desde las aventuras de un aprendiz de detective. Quique Hache es un niño que por primera vez desea quedarse en Santiago y no salir de vacaciones a Concón con sus primos. Ha tomado un curso para ser detective y quiso ponerlo inmediatamente en práctica. Una mañana llama la empresaria Rosaura Gallardo, quien le cuenta que tiene un portero de su club de fútbol secuestrado y necesita su ayuda urgente, porque si no se presenta la semana siguiente al juego no ascenderán a la segunda división. De esta manera Quique comienza su aventura en busca de este hombre llamado Cachito Ramírez, quien le provoca gran curiosidad...

RC RF

Conexiones con el mundo

Miniespías 3. Película en la que actúan Sylvester Stallone y Ricardo Montalbán. Ahora los alumnos verán la acción en un videojuego, después de haberse encontrado este tema en su libro *El caso del videojuego*.

Juni se ha peleado con su hermana Carmen y trata de ganarse la vida como detective privado. Pero una emergencia la obliga

a volver al servicio: su hermana ha quedado atrapado en un nivel secreto del videojuego que está arrasando en todo el mundo y la única alternativa es que Juni entre a rescatarla. Pero debe darse prisa. Si no vence al juego antes de unas horas, todos los niños quedarán bajo el control de un misterioso villano quien le pone diferentes trampas que ha de vencer. Una niña en el videojuego la ayuda, al igual que su abuelo que entra al mismo. Todos los personajes aprenderán de la aventura y descubrirán aspectos importantes de los demás como seres humanos.

Visita. Organice una a cualquier industria y que les expliquen como manejan sus desechos.

Tiempo libre. Lleve a cabo un visita con todo el grupo a uno de los eventos para el tiempo libre que sugirió uno de los equipos en la actividad de la sección "Para hablar y escuchar" de esta guía. Comente las actividades grupalmente.

CG EI

Sobre los temas...

Videojuego: entorno virtual de entretenimiento en el que el jugador controla personajes o elementos para el logro de ciertos objetivos siguiendo reglas predeterminadas. Algunos géneros son: aventura, disparos, educativos, lucha, musicales, simulación, deportivo, etcétera.

Novela policíaca: narrativa en la cual la observación, el análisis y la deducción lógica aplicadas a un hecho policial llevan a descubrir al autor de un delito y sus móviles. Hay quienes sostienen que tanto el cuento como la novela policíacos buscan sólo entretener, divertir, distraer. Para quienes adoptan una postura más radicalizada, se trata de una literatura de evasión.

Desechos tóxicos: materiales y sustancias químicas que poseen propiedades corrosivas, reactivas, explosivas, tóxicas e

inflamables que los hacen peligrosos para el ambiente y la salud de la población. Sin embargo, para que estos materiales y sustancias puedan llegar a ser un riesgo no sólo depende de sus propiedades y de su potencia, sino también de la magnitud de la exposición: cantidad de las sustancias que entran en contacto con los posibles receptores, así como de la frecuencia y de la duración de la exposición.

Conexiones curriculares

Español

- Seleccionar algún tema relacionado con el lenguaje o con los temas estudiados en otras asignaturas.
- Buscar información sobre el tema.
- Leer e interpretar textos informativos.
- Tomar notas en función de las preguntas formuladas.

- Elegir un subgénero para hacer el seguimiento.
- Leer varios textos del subgénero seleccionado.
- Investigar sobre el tema elegido.
- Hacer presentaciones que logren captar la atención del auditorio y faciliten la comprensión del tema.
- Participar en exposiciones como parte de la audiencia.
- Identificar los recursos audiovisuales utilizados para favorecer la comprensión de los hechos.
- Escribir una obra de teatro.
- Representar la obra de teatro para sus compañeros de clase o para toda la escuela.