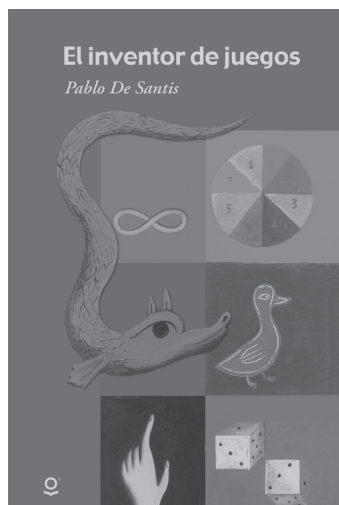




Este libro corresponde al *Espacio de aventura*. En él acompañaremos a Iván en su aventura que nace cuando inventa un juego que consiste en una simple hoja en blanco. Sin que él lo supiera, su familia venía de Zyl, un pueblo de fabricantes de juegos. Iván nos llevará a Zyl para mostrarnos cómo se resucita a un pueblo dormido ante la amenaza de un ciudadano resentido. Con el libro aprenderemos sobre la intertextualidad, el uso de frases llamativas para conectar con el lector, a elaborar un instructivo y una entrevista.

A lo largo del viaje tomaremos los ámbitos de estudio Literatura y Participación social para trabajar en las habilidades de: *Comprensión de textos para adquirir nuevos conocimientos*.

Pase de abordar		Pase de abordar	
El inventor de juegos		EL INVENTOR DE JUEGOS	
AUTOR	ILUSTRADOR	PABLO DE SANTIS ARGENTINA PP 248 AVENTURA D5 P10	
Pablo de Santis	Max Cachimba		
PAÍS	PÁGINAS		
Argentina	248		
ESPACIO	DÍAS	PARADAS	
Aventura	5	10	

loqueleo

MODELO EDUCATIVO

Iván Dragó inventa un juego y participa en un concurso. Al poco tiempo, recibe una carta en la que le dicen que ha resultado elegido entre otros 10 mil chicos. Esta situación le cambia la vida. Sus padres desaparecen y se ve obligado a vivir, primero con su tía y luego con su abuelo, el famoso inventor de juegos Nicolás Dragó, en la ciudad de Zyl, cuna de los juegos. Ahí se abrirá para él un mundo de aventuras y misterios.

Pablo de Santis es un escritor, guionista e historietista argentino. Ha sido merecedor de múltiples galardones como el Premio Kónex de platino (2004), el Premio Planeta-Casamérica (2007), el Premio de novela de la Academia Argentina de Letras (2008) y el Premio Nacional de Cultura (2012). En este Viaje literario aterrizaremos en *El inventor de juegos*.

DÍA 1	HABILIDAD LECTORA: Reflexión sobre la forma del texto	CONEXIÓN CON NME: Elabora una lista de preguntas sobre lo que desea saber sobre el tema.
PARADA: LOQUEVEO	ACTIVIDADES: PASEAR Y CONTEMPLAR	ATRACCIONES: VISTA PANORÁMICA



A. Iniciamos

1. Dé la bienvenida a este viaje. Presente el libro e inicie una charla al respecto:
 - *¿Qué esperan de una historia con ese título?*
 - *¿Qué tipo de texto puede ser?*
 - *¿En qué época estará basado?*
 - *¿A qué tipo de juego hará referencia?*

Registre las ideas que surjan para revisarlas al final de la lectura del libro.

B. Ampliamos

2. Pida a sus estudiantes que revisen sus ejemplares del libro. Solicite que identifiquen las partes en las que se divide el texto. Pregúnteles por qué creen que está dividida en tres partes.
3. Lean los títulos de las tres partes y pronostiquen lo que sucederá en cada una. Lleve a sus estudiantes a imaginar cuál será la relación de los dibujos que ilustran cada entrada con el contenido del apartado.
4. Revisen los subtítulos en el índice. Dirija la atención hacia:
 - *La relación entre los subtítulos.*
 - *El posible contenido de cada uno.*
 - *La trama general que puede construirse con sólo ver la organización del libro.*
5. Escriban una lista de 5 a 8 preguntas sobre en qué temas o ideas piensan con estos títulos. Comente que regresarán a estas preguntas a lo largo de la lectura del libro. Mantengan su lista a la mano.



Enfatice la importancia de un índice y de revisarlo antes de leer un libro para tener una idea de lo que nos encontraremos en él.

PARADA: LOQUEDESCUBRO	ACTIVIDADES: ASOMARSE Y DESCUBRIR	ATRACCIONES: REUNIÓN INICIAL
------------------------------	---	--



C. Focalizamos

6. Comience con la lectura del libro. Lean hasta el capítulo de la Lucha sin fin. Comenten:
 - *¿A qué cosas, lugares, personas les recuerda este libro?*
 - *¿Con qué experiencias pasadas lo pueden relacionar?*
 - *¿En qué creen que se pudo haber inspirado De Santis para crear sus personajes y elegir sus ambientes?*
7. Pídale a sus estudiantes que para la siguiente clase lean hasta el capítulo de Nicolás Dragó.

DÍA 2

HABILIDAD LECTORA: Elaboración de interpretaciones

CONEXIÓN CON NME: Identifica algunos recursos utilizados para llamar la atención de los oyentes: juegos con los sonidos, humor, exageraciones, etcétera.

PARADA:
LOQUECREO

ACTIVIDADES:
PENSAR Y PREDECIR

ATRACCIONES:
LUGARES POSIBLES

3

A. Iniciamos

1. Recupere lo leído en casa. Entre todos, elaboren un pequeño resumen oral sobre lo leído hasta ahora. Enfatique en los puntos esenciales de cada capítulo. Para que la recapitulación sea más sencilla, apóyense de un organizador gráfico.
2. Lean desde el capítulo “Los juegos de la tarde” hasta “Otro nuevo alumno”. Organice la lectura de manera que sean sus estudiantes quienes vayan leyendo en voz alta. Deténganse siempre que alguien tenga algún comentario. Escúchenlo y retroalimentenlo entre todos.

TIP
DE VIAJE

Puede escribir las ideas más importantes de la historia en una línea del tiempo para que nadie se pierda y para que tengan un referente visual que pueda ser recuperado en las siguientes actividades.

B. Ampliamos

3. Solicite a sus estudiantes que releen en silencio. Pida que subrayen frases que les resulten curiosas. Por ejemplo:

- *Había sido un acierto no acertar.*

- *Dibujos que no se terminan en sí mismos. Dibujos que continúan en otra parte.*

- *Esos pocos minutos en los que no sólo empieza un viaje, sino una vida nueva.*

Permita que compartan las frases seleccionadas y que expliquen lo que puede haber detrás de ellas. Pida que comenten por qué llamaron su atención.

4. Diríjalos a reconocer si las frases son reflexivas, humorísticas, exageradas o metafóricas. Comenten sobre el posible propósito que tuvo el autor al utilizar este tipo de oraciones. Guíelos para que lleguen a la conclusión de que la forma en que se utiliza el lenguaje también es importante, pues hay ciertas figuras y ciertos recursos que hacen que el lector ponga atención, se enfoque y reflexione acerca de lo que el texto quiere decir.

PARADA: LOQUELEO

ACTIVIDADES:
LEER Y DISFRUTAR

ATRACCIONES:
PAISAJES DE LETRAS

4

C. Focalizamos

5. Lean juntos el siguiente capítulo: “El secreto de Krebs”. Pida que repitan el ejercicio de subrayar frases curiosas.
6. Para practicar el uso, pídale que elijan una de estas frases y que escriban un párrafo en el que pueda ser usada, ya sea como introducción o conclusión. Abra un espacio para que todos socialicen sus escritos.
7. Recuerde a sus estudiantes que tendrán que leer en casa los siguientes capítulos, hasta terminar la segunda parte del libro.

DÍA 3

HABILIDAD LECTORA: Obtención de información

CONEXIÓN CON NME: Reflexiona sobre la coherencia textual. Analiza la progresión temática del texto buscando que los textos tengan conexión temática con su significado.

PARADA:
LO QUE COMPREENDO

ACTIVIDADES:
COMPROBAR Y GANAR

ATRACCIONES:
PASEO ENTRE LÍNEAS

5

A. Iniciamos

1. Recupere lo leído en casa. Platiquen sobre lo que han leído hasta ahora. Enfaticen en los puntos esenciales de cada capítulo.
2. Pídale a los estudiantes que identifiquen los diferentes textos a los que se ha hecho referencia dentro de la historia: “El juego de Irán”, “La lucha sin fin”, “Instrucciones del juego”, “Un enigma arquitectónico”, “Las aventuras de Víctor Jade”, “Lista de anécdotas”, “El libro Possum” y “La guía”.
Escriban la lista en el pizarrón y recuperen la página en la que se hace mención a cada uno.

B. Ampliamos

3. A partir de esa lista, entre todos recuerden la finalidad con la que esos textos son mencionados en la historia. Pregúntense:
 - ¿Tiene sentido que aparezcan en la historia?
 - ¿Cómo es que un texto puede apoyarse en otros textos?Explique a sus estudiantes que este recurso de encontrar textos adentro de textos se llama intertextualidad y que es muy buena herramienta para enriquecer tanto historias literarias como textos informativos.
4. Regresen a la historia que están leyendo y propongan otros textos que podrían integrarse en el relato.
 - ¿En qué parte sería?
 - ¿Quién los estaría utilizando y para qué?
5. Revisen otros libros que tengan en el salón de clases y busquen si existe intertextualidad en ellos. Es decir, referencias a otros libros dentro de la lectura.

TIP
DE VIAJE

Recuerde que la intertextualidad también puede llevarse a cabo con otro tipo de textos que no son escritos, como programas de televisión, películas, obras de teatro, eventos varios. Promueva el trabajo sobre la intertextualidad.

PARADA: LO QUE CONOZCO

ACTIVIDADES:
CONOCER E INTERPRETAR

ATRACCIONES:
LUGARES QUE RECUERDO

6

C. Focalizamos

6. Finalice explicándoles que todos los libros informativos cuentan con una bibliografía o con un apartado de referencias, donde el autor menciona todos los libros que estuvieron relacionados con la creación del texto. En el caso de las obras literarias, muchas veces vienen mencionadas dentro de la historia (referencias a personajes de otros cuentos, por ejemplo), o a veces son mencionados en los pies de página.
7. Pida a los estudiantes que en casa lean hasta el capítulo “Los sótanos de la compañía”.

A. Iniciamos

- Recupere lo leído en casa. Comenten sobre los pasajes que se han leído hasta ahora. Enfaticen en la construcción de juegos.
 - ¿Qué se requiere?
 - ¿Cuáles son las dificultades al crear un juego?
 - ¿Para qué son útiles los juegos?
- Comenten sobre otros juegos que son descritos a lo largo de toda la historia:
 - ¿Cuál les gustaría jugar?
 - ¿Cuál les parece el más original?
 - ¿Conocen alguno en la vida real que se les parezca?
 - ¿Les gustaría inventar un juego?

B. Ampliamos

- Distribuya a sus estudiantes en equipos. Indique que en equipos deberán inventar un juego. Explique que tendrán que ponerse de acuerdo para determinar:
 - ¿Para quién irá dirigido?
 - ¿Cuál será el objetivo?
 - ¿Qué materiales requerirían para construirlo?
 Especifique que el primer paso será crear el instructivo de uso y pensar en un nombre para su juego.
- Permita que revisen instructivos de otros juegos para no dejar nada de lado:
 - Lo que debe hacerse antes de iniciar, para cuántos jugadores puede ser, cuáles son las condiciones para ganar, etcétera.

C. Focalizamos

- Solicite a los equipos que vuelvan a revisar su reglamento. Pida que se aseguren de haber incluido todos los verbos en modo imperativo o en infinitivo.
- Dé oportunidad de que todos los equipos compartan los nombres de sus juegos. Permita que los demás hagan predicciones sobre los propósitos de cada uno. Invítelos a que intercambien sus instructivos con otro equipo. Deberán comentar si las instrucciones son claras.
- Recuerde a sus estudiantes que, para la siguiente clase, tienen que terminar el libro. Solicite a sus estudiantes que compartan su experiencia en su **DIARIO DE VIAJE**.

DÍA 5	HABILIDAD LECTORA: Re-flexión global del texto	CONEXIÓN CON NME: Prepara una entrevista y distingue entre preguntas centrales y de apoyo.
PARADA: LOQUEVALORO	ACTIVIDADES: REFLEXIONAR Y EVALUAR	ATRACCIONES: ASÍ LO VIVÍ



A. Iniciamos

1. En la primera sesión elaboraron una lista de preguntas sobre lo que creían que iba a suceder en la historia, donde incluyeron sus dudas con respecto al relato. Saquen esa lista y comparen sus predicciones con el texto original.
2. Entre todos traten de darle respuesta a sus cuestionamientos. Comenten:
 - *¿Cuál es su opinión sobre la novela?*
 - *¿Cuáles son sus fortalezas y sus debilidades?*
 - *¿Qué cambiarían?*
 - *¿A quién la recomendarían?*

PARADA: LOQUEMETOCA	ACTIVIDADES: PROPONER Y ACTUAR	ATRACCIONES: VIAJE AL MÁS ALLÁ
----------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------



B. Ampliamos

3. Invite a sus estudiantes a elaborar una entrevista imaginando que pudieran hacérsela al autor. Dé algunos ejemplos del tipo de preguntas que pueden hacer:
 - *¿De dónde sacó la idea central de la historia?*
 - *¿Por qué le puso esos nombres a los personajes?*
 - *¿Tiene algún mensaje específico que quiere compartir con sus lectores?*

C. Focalizamos

4. Lleve a sus estudiantes a jugar el papel del autor De Santis y contestar las preguntas elaboradas. Para que las respuestas estén más apegadas a la realidad, pida a sus estudiantes que busquen en internet la biografía del autor.
5. Haga que un estudiante juegue el papel del entrevistador y otro el del autor. Pida al resto del grupo que sea el público de un programa de entrevistas. Explique que será bueno que del público surjan felicitaciones espontáneas, o acaso algún reclamo (le faltó algo, alguna situación no fue verosímil, etcétera).
6. Pida a sus estudiantes que tomen su **PASAPORTE DE VIAJE** y que realicen las siguientes acciones:
 - *Escribir el título del libro al que se viajó.*
 - *Colorear el número de estrellas que le dan al libro, según su valoración final.*
 - *Incluir su firma.*

No se olvide de firmar o sellar el pasaporte de cada uno de sus estudiantes, así sabremos que estamos listos para el siguiente destino.



Recuerde al autor que los comentarios no van dirigidos hacia él personalmente, sino al autor a quien está representando. Trabaje en la despersonalización que requiere el posicionamiento de un rol o una actuación.