

Institución: C.E.N.S. "Héroes de Malvinas"

Espacio Curricular: Lengua y Literatura

Curso y división: Segundo. Primera. Bancaria. Educación para adultos

Docente: Laura Valdez

Turno: noche

Tema: **"El inventor de juegos"** de Pablo De Santis.

"Buscando el bien de nuestros semejantes, encontramos el nuestro"
Platón

Guía 4

¡BUENAS NOCHES QUERIDOS ALUMNOS!



Queremos recordarles que estamos trabajando día a día en este proceso de enseñanza- aprendizaje para que siga siendo fructífero; lo único que ha cambiado por ahora es la modalidad, ya que debemos hacerlo desde casa.

¡Recuerden que estamos a disposición por cualquier consulta!

Actividades:

En esta guía comenzaremos la lectura e interpretación de la novela **"El inventor de juegos"** de Pablo De Santis.

En primer lugar, es importante, para contextualizarla, conocer datos de la biografía y otras obras del autor, lo cual investigarán en internet.

Luego, utilizando la novela que tienen en formato PDF, deberán responder a las consignas de este control de lectura.

Esperamos que disfruten de las aventuras y misterios de la vida del protagonista que empezará a formar parte de un juego que parece incomprensible.

Control de lectura acerca de “El inventor de juegos” de Pablo De Santis.

1- Investigue datos acerca de la vida y la obra del autor.

PRE-LECTURA

2- Lea el título y diga:

- a. ¿Qué significa para usted la palabra inventar? ¿Y juego?
- b. ¿Qué juegos de mesa conoce?
- c. ¿Qué son los juegos de tablero? Describa uno con sus reglas.

LECTURA

3- Primera parte

“El ganador del concurso”

Lea los capítulos del **1 al 5** y responda:

- a) ¿Quién es el personaje protagonista? ¿Qué edad tiene?
- b) Los padres de Iván lo llevan a un parque de diversiones donde participa en un juego en el que no puede triunfar. ¿En qué consistía el mismo? ¿Qué recibe como premio consuelo? (Cap. 1: Parque de diversiones)
- c) Iván encuentra un cupón de un concurso, ¿de qué se trata? (Cap. 2: Las aventuras de Víctor Jade)
- d) ¿En qué consiste el juego que Iván creó para el concurso? (Cap. 3: Las instrucciones)
- e) ¿Qué recibe Iván como premio? ¿Qué representa? (Cap. 4: Una pieza de rompecabezas)
- f) Cinco años más tarde...¿Qué ocurrió con los padres de Iván? (Cap. 5: Las nubes)

Director: Manuel Núñez