

Institución: C.E.N.S. “Héroes de Malvinas”

Espacio Curricular: Lengua y Literatura

Curso y división: Segundo. Agroindustria. Educación para adultos

Docente: Erica Lucero

Turno: noche

Nombre del estudiante:

Guía N° 5: “El inventor de juegos” de Pablo De Santis. Control de lectura N°2

A CONTINUACIÓN TIENEN CONSIGNAS DE INTERPRETACIÓN DE LOS CAPÍTULOS 6 AL 10. RECUERDEN QUE PUEDEN CONSULTAR POR CUALQUIER DUDA QUE TENGAN ¡ESTOY A SU DISPOSICIÓN!

Continuamos con la lectura...

1. Lee y responde

Capítulo 6: El aburrimiento

- a) ¿Quién va a vivir a casa de Iván? ¿Cómo es?
- b) ¿Qué opinaba Elena respecto al aburrimiento y a la vida?
- c) ¿Qué duda no puede resolver Iván respecto a su madre?

Capítulo 7: Un televisor blanco y negro

- a) ¿Qué encuentra Iván?
- b) ¿Por qué es tan importante para el protagonista el hallazgo del televisor en blanco y negro?

Capítulo 8: Lucha sin fin

- a) ¿A qué se refiere el nombre de este capítulo?
- b) ¿Cuál es el reglamento del programa?
- c) ¿Qué muestra la propaganda emitida durante la cuarta noche de ver el programa?

Capítulo 9: El colegio Possum

- a) ¿Qué particularidad tiene el nuevo colegio?
- b) ¿Cómo es Krebs? (Aspecto físico, psicológico, etc.)

Capítulo 10: Figurita difícil

- a) ¿Cuál es la causa del aburrimiento en el colegio Possum?
- b) ¿Qué había prohibido el director a sus profesores? ¿A qué alentaba a sus alumnos?
- c) ¿Cómo logra Iván conquistar a sus compañeros?
- d) ¿Cuál fue la consecuencia de que los alumnos miraran el programa “Lucha sin fin”?
- e) ¿Quién es denunciado ante el director como culpable?

Director: Juan Manuel Núñez