

LA GUÍA DEL PROFESOR



ATRAPADO EN UN VIDEOJUEGO

Guía y actividades para el aula



ATRAPADO EN UN VIDEOJUEGO DUSTIN BRADY

DESTINO INFANTIL Y JUVENIL
Editado por Editorial Planeta S. A.
ISBN: 978-84-08-25054-8

CONEXIONES CON ASIGNATURAS:

Lengua y literatura, Lectura, Ciencia,
Programación

CONTENIDO

Literatura

VOCABULARIO

Acelerar

Derrotar

Desarrolladores

Emboscada

Enorme

Fallo

Holograma

Mantis religiosa

Mochila cohete

Nanosegundo

Olvido

Optimismo

Portal

Programado

Protocolo

Resistencia

Sargento

Terreno

Tutorial

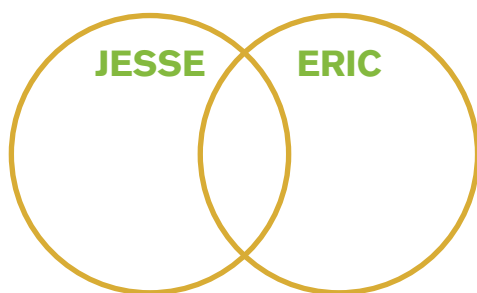
Vaporizado

Vórtice

ACTIVIDADES Y TEMAS PARA DEBATIR

LITERATURA

- ¿Cuáles son los rasgos de personaje de Jesse? Cita ejemplos del texto, incluyendo sus pensamientos y acciones. ¿Cómo cambia a lo largo del libro?
- ¿En qué se parecen y en qué se diferencia Jesse y Eric? Escribe una descripción de cada personaje, incluyendo rasgos físicos y psicológicos. Luego, crea un diagrama de Venn para mostrar en qué se parece y en qué se diferencian.



- Usa la información de tu diagrama de Venn para escribir un párrafo comparando a los dos personajes. Asegúrate de incluir:
 - Detalles sobre las similitudes y/o diferencias.
 - Palabras clave para enfatizar las similitudes y diferencias:
 - **Similitudes:** *como, igual que, parecido a, igual, en común, del mismo modo, ambos, también*
 - **Diferencias:** *pero, mientras, de manera diferente, sin embargo, aunque, en lugar de, por otro lado*

- ¿Desde qué punto de vista se cuenta la historia? ¿Cómo lo sabes? Elige una escena de la historia y reescríbela desde el punto de vista de Eric o de Mark.
- Al principio de cada capítulo, ¿cómo crea el autor el misterio, la emoción o la anticipación para hacer que el lector quiera leer el siguiente capítulo.
- Cuando Jesse estaba en el sótano de Eric, ¿por qué creéis que tomó la decisión de pulsar Sí para jugar a Máxima potencia?
- En la historia, Eric dice: «Los amigos de verdad se conocen (...). Y este amigo sabe que tú nunca quieres pasarlo bien ni tomar decisiones por ti mismo. Así que, a veces tiene que darte un pequeño empujón». Encuentra ejemplos en el texto en los que Eric «empuja» a Jesse a hacer cosas que a lo mejor no haría por sí mismo. ¿Cómo te sentirías si un amigo te hiciera esas cosas a ti?
- En el capítulo «El Día de Mark», ¿cómo incluye el autor un presagio o una pista de algo que sucederá más adelante en la historia?
- Jesse usa la frase «hacer volar este cacharro». Es una frase hecha que significa «vamos a irnos de aquí». ¿Qué son las frases hechas? Piensa en otras frases hechas que conozcas. Haz un dibujo que muestre el significado literal de cada frase hecha u otra imagen que muestre el significado que se le da.
- ¿Qué es el protocolo Hindenburg? ¿Cómo funciona? ¿Para qué se crea? ¿Qué hace que se active contra Jesse y Eric?
- ¿Todo se resuelve al final del libro? ¿Por qué crees que el autor escribió este final? ¿En qué se parece a los finales de los capítulos?

CARACTERIZACIÓN

TÉCNICAS DE ESCRITURA

COMPRESIÓN LECTORA

¿QUÉ ES UNA ONOMATOPEYA?

Busca algunos ejemplos en el libro. ¿Cómo se incluyen estos efectos en la historia? Elige tus favoritos y dibuja a mano las letras en un estilo que pegue con el sonido. Añade bocadillos ilustrativos o efectos.



HISTORIA

En *Atrapado en un videojuego* aparecen varios eventos y lugares de importancia histórica. Investiga sobre cada evento y lugar y escribe por qué es importante.

- Hindenburg
- Pearl Harbor
- El Salvaje Oeste

GEOGRAFÍA

• En el capítulo «Un paseo con la mochila cohete», el autor intercala descripciones de Hawái con la acción. ¿Qué características de la isla se mencionan? Busca la isla de Hawái y compara las características mencionadas en el libro con la geografía real.

• En un mapa, localiza los lugares que existen en el juego *Máxima potencia*, recopilados a continuación. ¿Cuánto tendrían que viajar entre un lugar y otro si fueran a cada uno en la vida real?

- Middlefield, Ohio
- Montañas Rocosas
- Hawái
- Estatua de la Libertad, Nueva York
- Wrigley Field, Chicago
- Puente Golden Gate
- Paseo marítimo de Atlantic City
- Desierto de Nevada
- Gran Cañón

• En el capítulo «A toda mecha», los personajes participan en una persecución de locos en un tanque. Usando los detalles del texto, dibuja un mapa que muestre su recorrido. No te olvides de marcar los lugares e incluir una leyenda.

CIENCIA

- Investiga sobre la primera ley del movimiento de Newton, que dice que un cuerpo en reposo tiende a mantenerse en reposo y un cuerpo en movimiento tiende a seguir en movimiento, a menos que se aplique una fuerza.
- Vuelve a esta escena del capítulo «Capitán Eric»:

Asintió con la cabeza.

—Vale, ya lo pillo. —Activó un par de interruptores y sujetó el volante—. ¡Vamos a ver qué puede hacer esta cosa!

Lo que hizo fue acelerar de cero a ciento sesenta kilómetros por hora en un cuarto de segundo.

—¡AAAAAAH! —dije cuando mi brazo derecho, que estaba manejando el cañón, casi queda ahí pegado pero separado de mi cuerpo.

Salí volando hacia el barro, y caí con un gigantesco PLAF.

- ¿Cómo representa esta escena la primera ley de Newton? Crea un modelo usando un coche de juguete y una figurita de acción. ¿Se te ocurre alguna solución creativa que haga que Jesse permanezca en el tanque mientras acelera? Pon a prueba tu solución y compárala con las soluciones que se les han ocurrido a otros alumnos. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de cada solución? ¿Cuál usarías si fueras Jesse?
- Mientras que los personajes conducen el tanque, utilizan troncos caídos como rampas. Usando un coche de juguete como modelo para el tanque, realiza un experimento para ver qué sucede cuando se lanza a diferentes velocidades por rampas dispuestas en diferentes ángulos. ¿Cuál es la relación entre la velocidad del vehículo y la distancia viajada? ¿Cómo afecta el ángulo de la rampa a la distancia? ¿Qué velocidad y ángulo harán que el vehículo vuele la distancia más larga?
- Mark dice: «Esa es la Caja Negra (...). Ni siquiera la luz puede escapar de la Caja Negra». ¿A qué se refiere con eso? Busca el fenómeno natural de los agujeros negros y su efecto en la luz.
- Busca la ley cuadrático-cúbica, que dice que conforme aumenta el tamaño de un objeto, su volumen se triplica y su superficie se duplica. Esto significa que, cuando un animal crece, su masa y su peso aumentan mucho más rápido que su fuerza. ¿Sería posible que en el mundo real hubiera mantis o cocodrilos gigantes? ¿Por qué sí o por qué no?

PROGRAMACIÓN

- La sección «Más cosas que explorar» al final de Atrapado en un videojuego introducirá a los alumnos a algunos ejercicios sencillos de programación para los que no hace falta un ordenador. Una vez que los alumnos hayan completados los niveles 1 y 2 de las actividades de programación, desafía a los alumnos interesados con el nivel 3 de El reto de los dados que encontrarás en las siguientes páginas.
- Los cursos básicos sobre programación de code.org te permitirán enseñar las bases de la programación, tengáis ordenadores en clase o no. <https://studio.code.org/courses?view=teacher>
- Si tenéis acceso a ordenador, prueba un programa para alumnos como Scratch (<https://scratch.mit.edu>), Tynker (<https://www.tynker.com>) o Kodable (<https://www.kodable.com>). Cada uno es lo bastante fácil para que los alumnos exploren por sí mismos, pero los programas también incluyen muchísimos recursos para profesores.

PERO SI...

Los condicionales que empiezan por PERO SI dicen: «Si esto no es cierto, ¡intenta esto otro!». Este condicional abre un mundo nuevo de posibilidades, porque permite tres o más opciones.

Para entender el PERO SI, imagina que estás de vacaciones en la playa con tu familia. Tu madre no te deja salir por la puerta sin embadurnarte protector solar por todo el cuerpo, ¿verdad?



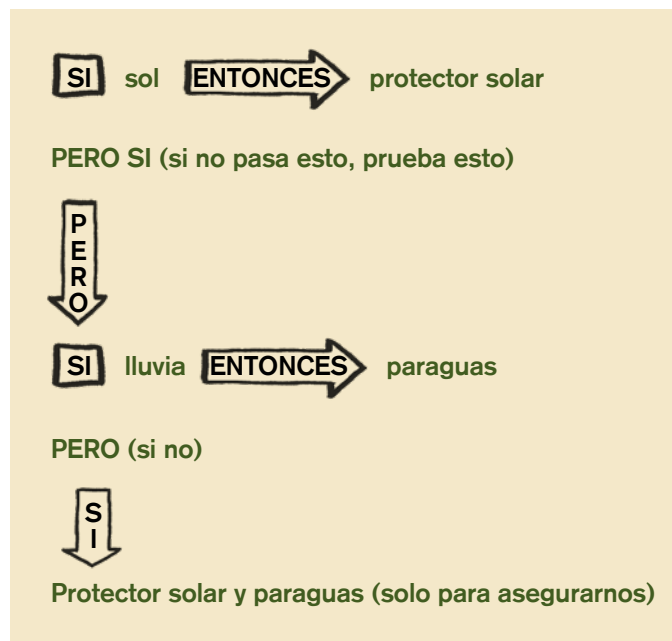
—Pero mamá —te quejas—, está tan nublado que hasta las farolas de la calle creen que es de noche.

—Si está nublado, entonces es posible que llueva. Deberías llevarte un paraguas.

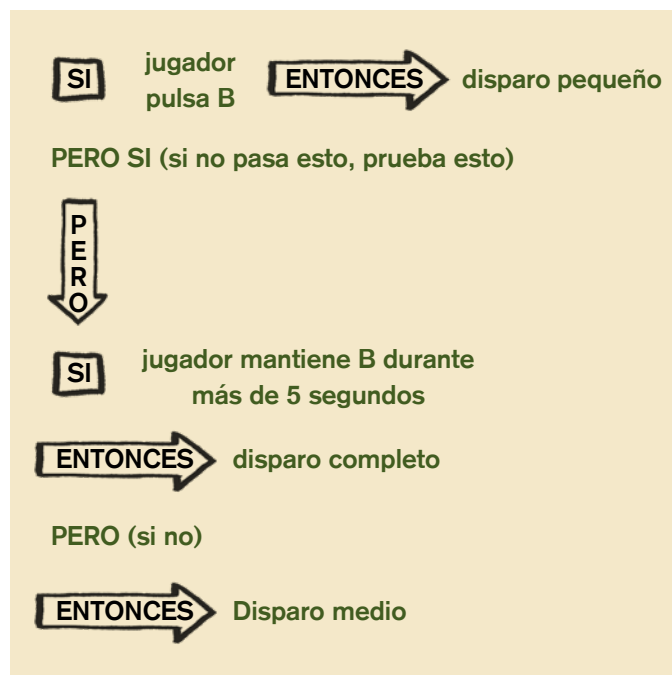
—Hay un cero por ciento de posibilidades de que llueva.

Tu madre te mira escéptica y luego te embadurna protector solar por todo el cuerpo y te da un paraguas, solo para asegurarse.

Es así:



Máxima potencia usa el PERO SI para determinar cómo funcionan los disparos. Si el jugador pulsa la tecla B, lanza un disparo pequeño. Cuando mantiene presionado B por más tiempo que un simple toque, pero menos de cinco segundos, consigue un disparo medio.



JESSE DISPARA
AL OBJETIVO
FINAL



AVANZARÁ
AL NIVEL 1





EL RETO DE LOS DADOS

El videojuego en la vida real

Nivel 3: «Salta el tres»

En esta versión del juego, 3 siempre es el número mágico. Si un jugador saca un 3, salta su turno y puede pasar los dados al siguiente jugador. Si saca cualquier número menor que 3, tiene que tirar para hacer su propio Reto de los Dados. Si saca un número mayor que 3, el jugador de su izquierda tiene que hacer su Reto de los Dados para completar su turno. Así es como podría desarrollarse una partida.

1. El jugador 1 saca un 1. Decide entrecerrar los ojos.

SI el jugador 1 saca un 3 **ENTONCES** jugador 1 se salta un turno

PERO SI (si no pasa esto, prueba esto)

PERO
SI el jugador 1 saca menos de 3 **ENTONCES** jugador 1 elige un Reto de los Dados

2. El jugador 2 saca un 3. El jugador 2 se salta un turno.

SI el jugador 2 saca un 3 **ENTONCES** jugador 2 se salta un turno

3. El jugador 3 saca un 5, lo que significa que el jugador 2 tiene que elegir el Desafío de los Dados. El jugador 2 decide que el jugador 3 debe girar como una bailarina. El jugador 3 procede a entrecerrar los ojos y luego a girar como una bailarina.

SI el jugador 3 saca un 3 **ENTONCES** jugador 3 se salta un turno

PERO SI (si no, intenta esto)

PERO
SI el jugador 3 saca menos de 3 **ENTONCES** jugador 3 elige un Reto de los Dados

PERO (si no)

PERO
El jugador 2 elige un Desafío de los Dados.

4. El juego continúa hasta que alguien rompa la secuencia de juego.

SI EL JUGADOR 2 SACA UN 3 **ENTONCES**

EL JUGADOR 2 SE PALMEA LA BARRIGA Y HACE UN BAILE DISCO.



LENGUA Y LITERATURA

NIVEL 1

LECTURA

Hace y responde preguntas para demostrar la comprensión de un texto, haciendo referencia explícitamente al texto como base para las respuestas. Determina el significado de las palabras y las frases como se usan en el texto, distinguiendo el lenguaje literal del no literal.

ESCRITURA

Con la guía y el apoyo de los adultos, produce un texto escrito en el que el desarrollo y la organización sean adecuados a la tarea y al propósito.

COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL

Participa de manera adecuada en una serie de discusiones colaborativas (uno a uno, en grupos y dirigidos por el profesor) con diversos compañeros sobre temas y textos de nivel 1, pasándose en las ideas de los demás y expresando las suyas propias con claridad.

LENGUA

Usa lo que sabe sobre la lengua y sus convenciones cuando escribe, habla, lee o escucha. Determina o aclara el significado de palabras desconocidas o polisémicas y de frases basadas en las lecturas y contenidos de nivel 1, eligiendo flexibilidad de un amplio abanico de estrategias. Demuestra entender el lenguaje figurado, las relaciones entre palabras y los matices en el significado de las palabras.

NIVEL 2

LECTURA

Hace referencia a detalles y ejemplos de un texto cuando explica lo que dice el texto explícitamente y cuando infiere cosas del texto.

ESCRITURA

Produce textos escritos claros y coherentes en los que el desarrollo y la organización son adecuados a la tarea, el objetivo y la audiencia.

COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL

Participa de manera adecuada en una serie de discusiones colaborativas (uno a uno, en grupos y dirigidos por el profesor) con diversos compañeros sobre temas y textos de nivel 2, pasándose en las ideas de los demás y expresando las suyas propias con claridad.

LENGUA

Usa lo que sabe sobre la lengua y sus convenciones cuando escribe, habla, lee o escucha. Demuestra entender el lenguaje figurado, las relaciones entre palabras y los matices en el significado de las palabras.

NIVEL 3

LECTURA

Cita correctamente un texto cuando explica lo que dice explícitamente el texto y cuando infiere cosas del texto. Determina el significado de las palabras y frases como se usan en un texto, incluyendo lenguaje figurado como las metáforas y los símiles.

ESCRITURA

Produce textos escritos claros y coherentes en los que el desarrollo y la organización son adecuados a la tarea, el objetivo y la audiencia.

COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL

Participa de manera adecuada en una serie de discusiones colaborativas (uno a uno, en grupos y dirigidos por el profesor) con diversos compañeros sobre temas y textos de nivel 2, pasándose en las ideas de los demás y expresando las suyas propias con claridad.

LENGUA

Determina o aclara el significado de palabras desconocidas o polisémicas y de frases basadas en las lecturas y contenidos de nivel 3, eligiendo flexibilidad de un amplio abanico de estrategias. Demuestra entender el lenguaje figurado, las relaciones entre palabras y los matices en el significado de las palabras.

CIENCIA

NIVEL 1

Planear y llevar a cabo una investigación para demostrar los efectos de las fuerzas equilibradas y desequilibradas en el movimiento de un objeto.

Observar y medir el movimiento de un objeto para demostrar un patrón que se puede usar para predecir el movimiento futuro.

NIVEL 2

Usar la evidencia para explicar la relación de la velocidad de un objeto respecto a la energía de dicho objeto. Analizar e interpretar datos de mapas para describir patrones en las características de la Tierra.

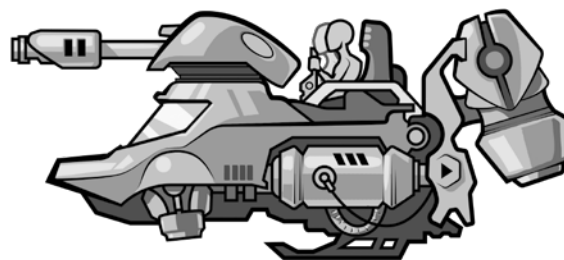
NIVEL 3

Generar y comparar varias soluciones posibles a un problema según la probabilidad de que cada una de ellas cumpla con los criterios y restricciones del problema.

Planear y llevar a cabo pruebas adecuadas en las que se controlen las variables y se consideren los puntos de fallo para identificar aspectos de un modelo o prototipo que puedan ser mejorados.



ENTREVISTA AL AUTOR



Nombre: _____

Curso: _____

¡ESTA ES TU OPORTUNIDAD DE ENTREVISTAR A DUSTIN BRADY, EL AUTOR DE ATRAPADO EN UN VIDEOJUEGO!

Para ser un gran entrevistador, deja que tu curiosidad te guíe, evita las preguntas que se responden con sí o no, y sé creativo. Está bien cubrir las cosas básicas, pero los mejores entrevistadores siempre intentan pensar en por lo menos una pregunta que nadie más ha preguntado.

PREGUNTAS SOBRE ESCRIBIR

Ejemplo: ¿Dónde encuentras la inspiración para tus historias?

1. _____

2. _____

PREGUNTAS SOBRE ATRAPADO EN UN VIDEOJUEGO

Ejemplo: ¿Cómo decidiste cómo iba a ser el juego de Máxima potencia después de que Jesse se quede atrapado dentro?

3. _____

4. _____

PREGUNTAS SOBRE EL AUTOR

Ejemplo: ¿Tienes mascotas? ¿Qué preferirías, quedarte atrapado en un videojuego o no volver a jugar a videojuegos nunca más?

5. _____

6. _____

ACTIVIDADES TRANSVERSALES

NIVEL 1

ESCRIBIR

Con ayuda y apoyo de los adultos, produce textos escritos en los que el desarrollo y la organización son apropiados para la tarea y el objetivo.

Con ayuda y apoyo de los adultos, usa la tecnología para escribir y publicar escritos (usando el teclado), también interacciona y colabora con los demás.

NIVEL 2

Produce textos escritos claros y coherentes en los que el desarrollo y la organización son adecuados a la tarea, el objetivo y la audiencia.

Con algo de ayuda y apoyo de los adultos, usa la tecnología, incluyendo internet, para producir y publicar textos escritos, así como para interactuar y colaborar con otros; demuestra suficiente dominio del teclado para escribir como mínimo una página de una sentada.

NIVEL 3

Produce textos escritos claros y coherentes en los que el desarrollo y la organización son adecuados a la tarea, el objetivo y la audiencia.

Con algo de ayuda y apoyo de los adultos, usa la tecnología, incluyendo internet, para producir y publicar textos escritos, así como para interactuar y colaborar con otros; demuestra suficiente dominio del teclado para escribir como mínimo dos páginas de una sentada.

