

# Mi vida como un gamer

Autora: Janet Tashjian  
Ilustrador: Jake Tashjian

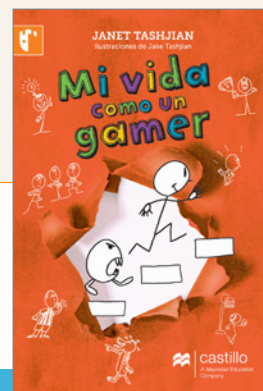
## Temas

- Aceptación
- Amistad
- Escuela

## Valores

- Cooperación
- Generosidad
- Creatividad

Páginas: 192  
Edad: 10+  
Grado: 5.º y 6.º de primaria  
Para: lector que lee con fluidez



Convencido de que no tendrá rival, Derek participa en las pruebas de un videojuego. Al enfrentar al enigmático El Cid, el mejor jugador de PlayStation del mundo, deberá aceptar que no es tan talentoso como creía. Por si fuera poco, necesita que su amiga Carly lo ayude a estudiar; sin embargo, ella está ocupada con su misteriosa prima Amanda. Derek se sorprenderá cuando descubra la razón de esa visita.

## PROPUESTAS DE LECTURA

### 1. MI VIDA COMO UN GAMER: un libro sobre momentos de prueba

*Algunas ideas para el maestro*

Derek Fallon tiene una gran oportunidad: participar, junto con sus mejores amigos Carly, Matt y Umberto, en una prueba piloto para el nuevo videojuego llamado *Arctic Ninja*. Esto representa un desafío atractivo para el chico, quien está emocionado, pero también preocupado porque necesita prepararse para los exámenes estatales. Además, su papá se ha comportado de un modo extraño desde que perdió su trabajo y por si fuera poco, la amistad con Carly se empieza a transformar en algo más profundo. Por otro lado, Derek nunca ha confiado en sus habilidades porque no tiene éxito en la escuela, sus conocimientos los ha adquirido en su ambiente familiar y también gracias a las nuevas tecnologías. Su mamá es veterinaria, su papá, ilustrador de guiones, y él posee una gran capacidad para interpretar palabras con dibujos.

*Algunas preguntas útiles*

- ¿Qué es lo que más le interesa a Derek a sus doce años?
- ¿Cómo es la relación de Matt, Umberto y Carly con Derek?
- ¿Consideran que la intención del autor es hablar sobre los retos que nos pone la vida? ¿Por qué? Argumenten.

- ¿La destreza que muestra cada uno en *Arctic Ninja* se relaciona con los resultados que obtienen en la escuela? Analicen.
- ¿Cómo es Hannah como tutora? ¿Por qué? Expliquen.
- ¿Cuál creen que sea la verdadera identidad de El Cid? Describanlo.
- ¿Cuál es el mayor reto al cual se enfrenta Derek? ¿Por qué? Argumenten.
- ¿Cuál es el más grande reto al que ustedes se han enfrentado y cómo lo superaron?

### 2. MI VIDA COMO UN GAMER: un libro con una voz interior como cómplice

*Algunas ideas para el maestro*

La historia es narrada por Derek, lo cual nos hace testigos de sus cambios de humor, sus puntos de vista y sus sentimientos. El chico siente una gran inclinación por los gráficos, y aunque esto no le ayuda para pasar sus exámenes, le gana la admiración de sus amigos. Algunas veces la voz interior del protagonista se convierte en su aliada y otras, en su peor enemiga. A la edad de Derek, la amistad es muy importante. La solidaridad y el afecto entre él y Matt, Umberto, Carly y Derek es notable, pues las dificultades que muestra el chico en la escuela no son motivo de burla para sus amigos, todo lo contrario: Carly se siente atraída por él.

*Algunas preguntas útiles*

- ¿A qué nos referimos cuando hablamos de la voz interior?
- ¿Cómo describirían la voz interior de Derek?
- ¿Cuáles creen que son las experiencias que nos ayudan a construir y escuchar nuestra voz interior?
- ¿Qué piensan de la actitud que toman los papás de Derek ante sus problemas escolares?
- ¿Están de acuerdo con la reacción que tuvo el papá de Derek cuando supo que le platicó a Hannah sobre el videojuego? ¿Por qué?

### 3. MI VIDA COMO UN GAMER: un libro sobre otras habilidades

*Algunas ideas para el maestro*

El enigmático El Cid usa casco, guantes y capa. Tiene veintiún años, es alto y viene de Perú. Tiene fama de ser un as en los videojuegos. Y lo es. En la prueba piloto, El Cid y Carly se convierten en una pareja de campeones.

Este misterioso personaje nos motiva a seguir leyendo hasta descubrir su verdadera identidad. Amanda, la enigmática prima de Carly quien viene de San Diego, es alta e inteligente, pero Derek jamás habría sospechado que ella fuera El Cid. Cuando lo descubre, no sabe si sentirse defraudado o extasiado. Tiene un enorme deseo de contarles a sus amigos, pero Carly y Amanda le piden que no lo haga. Es una prueba dura, pero piensa que es lo correcto, pues no quiere cometer el mismo error, como cuando le habló a Hannah de la prueba piloto.

*Algunas preguntas útiles*

- ¿Cuál pensaban que era la verdadera identidad de El Cid? ¿Por qué?
- Además de este descubrimiento, ¿qué más lo sorprende?
- ¿Piensan que los videojuegos los ayudan a adquirir habilidades? ¿Por qué?
- ¿Qué método le sugieren Carly y Amanda a Derek para pasar sus pruebas estatales?
- ¿Qué opinan de que en la actualidad exista un lenguaje universal que usa más imágenes que palabras?

## ACTIVIDADES

1. Derek hace dibujos para comprender el mundo. Pida a los alumnos que formen parejas y que cada uno escriba una lista de sus diez palabras favoritas. Indíqueles que, cuando terminen, la intercambien con un compañero y a partir de las palabras realicen un dibujo.
2. Pida a los alumnos que busquen en revistas o Internet artículos sobre los videojuegos. Después, organice un debate en el que se discutan las ventajas y desventajas de su uso.
3. Se cree que hay una mayor inclinación por parte de los hombres por los videojuegos. Sin embargo, Amanda y Carly son las campeonas de la prueba piloto. Organice a la clase para que hagan una encuesta dentro de la escuela para confirmar o refutar esa premisa.

## COMENTARIO DE LA AUTORA

“Cuando estoy escribiendo una historia nunca pienso si los personajes tienen algo de mí. Sin embargo, en el momento que termino, leo el manuscrito y me sorprende descubrir que sí lo tienen. Me toma de tres a cinco meses escribir una novela y durante este tiempo no puedo leer ningún libro de ficción; sólo leo textos informativos porque no puedo estar en dos mundos ficticios al mismo tiempo. Cuando mi editora me regresa el manuscrito lleno de correcciones y de marcas, al principio me pongo furiosa y después me remango la camisa y me pongo a reescribir.”