



Guía para los docentes



XVZ: plan de conquista mundial

Autor: Martín Blasco

Ilustraciones: *Damián Zain*

*Ediciones SM, Buenos Aires, 2013,
72 páginas.*

Serie Naranja, a partir de los 9 años.

Biografía del autor

Martín Blasco nació en 1976, en Buenos Aires. Ha publicado, entre otras obras, *Maxi Marote*, *En la línea recta* y *La leyenda del calamar gigante*. *XVZ: archivos ultrasecretos* es el primer libro de la serie publicado en esta editorial.

LA OBRA

XVZ: plan de conquista mundial es una novela de humor, una divertida parodia de los relatos de aventuras con investigadores, detectives, agentes especiales y supuestos espías, organizada de la siguiente manera:

- una *introducción*, en la que Víctor, el narrador, que a su vez es uno de los investigadores, se identifica, presenta a sus compañeros de aventuras, explica los antecedentes de la obra, da las claves para interpretar la sigla que da título a la novela y cuenta las motivaciones y los intereses de cada uno de los tres fantásticos “descubridores”;
- cinco *capítulos (archivos ultrasecretos)* que son las aventuras, o casos;
- un *epílogo*, en el que se cierran los temas abiertos a lo largo de las andanzas.
- un *anexo*: una propuesta de *videojuego* que resume la historia.

El contenido de cada archivo o caso presenta una trama clásica: una situación inicial en la que el narrador y sus amigos debaten o intercambian ideas sobre cuestiones a investigar; un conflicto, que generalmente surge por la llegada de otro personaje que abre a una situación que les planteará dificultades; y la resolución, que deja posibilidades de vivir nuevas y divertidas investigaciones.

El narrador, además de contar los hechos y describir a los personajes, comenta e interpreta lo que va ocurriendo, anticipa o recuerda lo ya acontecido, introduce apelaciones al lector, al mismo tiempo que da informaciones variadas: sobre el suspenso, sobre el enlace de un capítulo con el siguiente, sobre las técnicas de los relatos de aventuras, entre muchos otros conocimientos que agigantan el efecto humorístico de las situaciones.

Precisa es la descripción de ambientes y lugares que frecuentan los personajes y que deja espacio para que el lector conozca detalles y características de los familiares, de los compañeros y docentes, y de otras personas que forman parte de este mundo lleno de equívocos, malentendidos y suposiciones.

SÍNTESIS ARGUMENTAL

Increíbles aventuras esperan al grupo de investigadores llamado XVZ, formado por los infalibles Ximena, Víctor y Zapata. En esta oportunidad deberán descubrir si hay un idioma secreto que se oculta en la forma de las nubes, cómo será el mundo en el que vivimos cuando los insectos lo dominen, si es verdad que el pequeño Thiago puede



leer los pensamientos de las personas y cuál es la guarida secreta del temible agente de la SIA (sí, con “S”). Y todo esto mientras Víctor lleva a cabo sus planes de conquista mundial y vaya a saber por qué Ximena los entiende terriblemente mal.

ACTIVIDADES SUGERIDAS DE LECTURA Y ESCRITURA

Antes de leer

1. Observar la ilustración y leer el título de la tapa. *¿Qué significado tendrá la sigla XVZ? ¿En qué consistirá el plan de conquista? ¿Quiénes lo llevarán a cabo? ¿Qué harán los personajes de la imagen en esta historia?*
2. Leer el índice, elegir un título e imaginar entre todos cómo será esa aventura.
3. Leer la introducción y responder:
 - *¿Quién es el narrador?*
 - *¿Quiénes acompañarán al equipo en las investigaciones?*
 - *¿Qué conocimientos o habilidades tiene cada integrante del grupo?*
 - *Explicar entre todos cómo es Víctor a partir de la siguiente cita: “No sabría decir bien si soy un investigador, un detective, un especialista en fenómenos paranormales, un cazador de monstruos o qué. Supongo que un poco de todo. Lo que tengo claro es que siempre tuve capacidad para descubrir cosas; cosas que a los demás les pasaban inadvertidas”.*
4. *¿Qué significa la sigla que da título a la novela? ¿Coincide con la hipótesis formulada en el punto 1?*

Durante la lectura

Sugerimos secuenciar la lectura de la novela en dos etapas (primera etapa: archivos ultrasecretos 001/6, 002/7 y 003/8; segunda etapa: archivos ultrasecretos 004/9, 005/10, epílogo y XVZ, el videojuego).

Puede alternarse la lectura en clase con la lectura en casa. Una estrategia posible es leer en clase los comienzos de capítulos, formular hipótesis sobre cómo sigue la historia y completar la lectura en casa. Al finalizar la lectura de cada etapa se realizarán las actividades abajo sugeridas, en las que se abordará el nivel de la historia (hechos, personajes, tiempo y lugar), para que los alumnos construyan el significado global. El análisis del nivel del discurso (narrador, procedimientos discursivos, recursos expresivos, etcétera) será abordado después de leer la novela completa.



Leer los archivos ultrasecretos 001/6, 002/7 y 003/8, y proponer actividades

5. Conversar sobre las situaciones que se presentan en el archivo ultrasecreto 001/6. Resumir en el cuadro la trama de este capítulo.

| Situación inicial | Complicación o conflicto | Resolución o conclusión |
|---|--|--|
| ¿Qué se investiga? ¿De quién es la idea? | ¿Qué personaje los desafía? ¿Qué les propone? ¿Qué ocurre durante la aventura? | ¿Cómo evitan el peligro? ¿Para qué sirvió conocer el idioma secreto de las nubes? |

- ¿En qué lugares se desarrollan los hechos de esta primera investigación?
- En pequeños grupos, escribir un monólogo en el que Andrea cuente desde su punto de vista la aventura de la fábrica abandonada. Luego, leer el texto a los demás.

6. XVZ debate sobre qué animales podrían dominar la Tierra. Resumir las ideas de cada integrante.

| Ideas de: | Animal que dominará la Tierra | Fundamentos o justificación de la idea |
|-----------|-------------------------------|--|
| Ximena | | |
| Víctor | | |
| Zapata | | |

7. ¿Qué personaje llega e interrumpe el razonamiento de XVZ? Conversar sobre sus características y completar la ficha.

| |
|------------------------------|
| Nombre del personaje: |
| Edad aproximada: |
| Relación con XVZ: |
| Propuesta de investigación: |
| Ejemplos de sus habilidades: |



8. En grupos, escribir un diálogo entre Andrea y Thiago en el que traman cómo engañar a XVZ y los motivos que los llevan a hacerlo.

9. Explicar cómo se descubre que Thiago no puede leer los pensamientos.

10. Subrayar en el texto las expresiones que demuestran que uno de los miembros de XVZ está enamorándose de Andrea.

- Opinar: *¿ella siente lo mismo? ¿Por qué lo afirman?*

Leer los archivos ultrasecretos 004/9 y 005/10, y el epílogo, y proponer actividades

11. Comentar entre todos por qué XVZ fracasa en la investigación del caso de la "SIA".

- Explicar los equívocos:

| | |
|---|------------------------|
| ¿De quién se sospecha? | ¿Quién es en realidad? |
| ¿Dónde creen que funcionan las oficinas secretas? | ¿Qué hay allí? |
| ¿Qué significa CIA? | ¿Qué significa SIA? |

- ¿Quiénes salvan a XVZ? ¿Cómo lo hacen?

12. Releer las siglas de las páginas 50 y 51 e inventar otras en grupos. Compartir las nuevas siglas con los demás.

- Elegir las más divertidas y hacer una lista en el pizarrón.

13. Los integrantes de XVZ tienen un grupo oponente. Comentar las características:

| Integrantes de ATE | Casos famosos | Reacción de XVZ |
|--------------------|---------------|-----------------|
| | | |

14. Explicar qué es XVZ: *archivos ultrasecretos*. ¿Cómo piensan que hicieron los chicos de ATE para apropiarse de esos casos?

15. ¿Cuáles son los pasos del plan de conquista mundial que idea Víctor? Completar.

- Paso 1. ...
- Paso 2. ...
- Paso 3. *Ser más famosos que Batman, Superman y el Hombre Araña juntos.*



16. Releer el *epílogo* y *XVZ: el videojuego*. Elegir una propuesta y escribir un texto:

- a. Ximena escribe un e-mail a una amiga contándole lo que ella cree que es el plan de conquista de Víctor.
- b. Ernesto hace una crónica del partido del sábado en el que participa también Víctor. Los miembros restantes de ATE y XVZ están en la hinchada.
- c. Diálogo que mantienen Víctor y Ximena el día en que salen. Él le regala un chocolate.

Después de leer

17. Elegir una afirmación y fundamentarla entre todos.

- a. *XVZ: plan de conquista mundial* es una novela de aventuras, con héroes o superhéroes que resuelven casos en los que hay siempre una investigación y mucha acción.
- b. *XVZ: plan de conquista mundial* es una novela humorística en la que un grupo de amigos muy inquietos plantea equívocos acerca de casos que pocas veces logran resolver mientras llevan adelante planes de conquista de otra índole.

18. ¿Quién es el narrador de esta novela? Elegir y fundamentar.

- a. Un narrador omnisciente en tercera persona, que conoce los hechos y los sentimientos de todos los personajes.
- b. Un narrador protagonista en primera persona, que cuenta los hechos desde su punto de vista.
- c. Un narrador personaje secundario, que cuenta los hechos vividos por el protagonista.

19. En grupos, elegir el capítulo que les haya resultado más divertido y explicar cómo se logró el efecto de humor.

Temas transversales

- Los héroes y los superhéroes de las novelas de aventuras y del cómic.
- Los temas de interés que llevan a los chicos a investigar de manera independiente de los programas escolares.
- El amor y la amistad en la infancia y en la adolescencia.

Guía redactada por Rosario Troisi, especialista en la didáctica de la Lengua.

