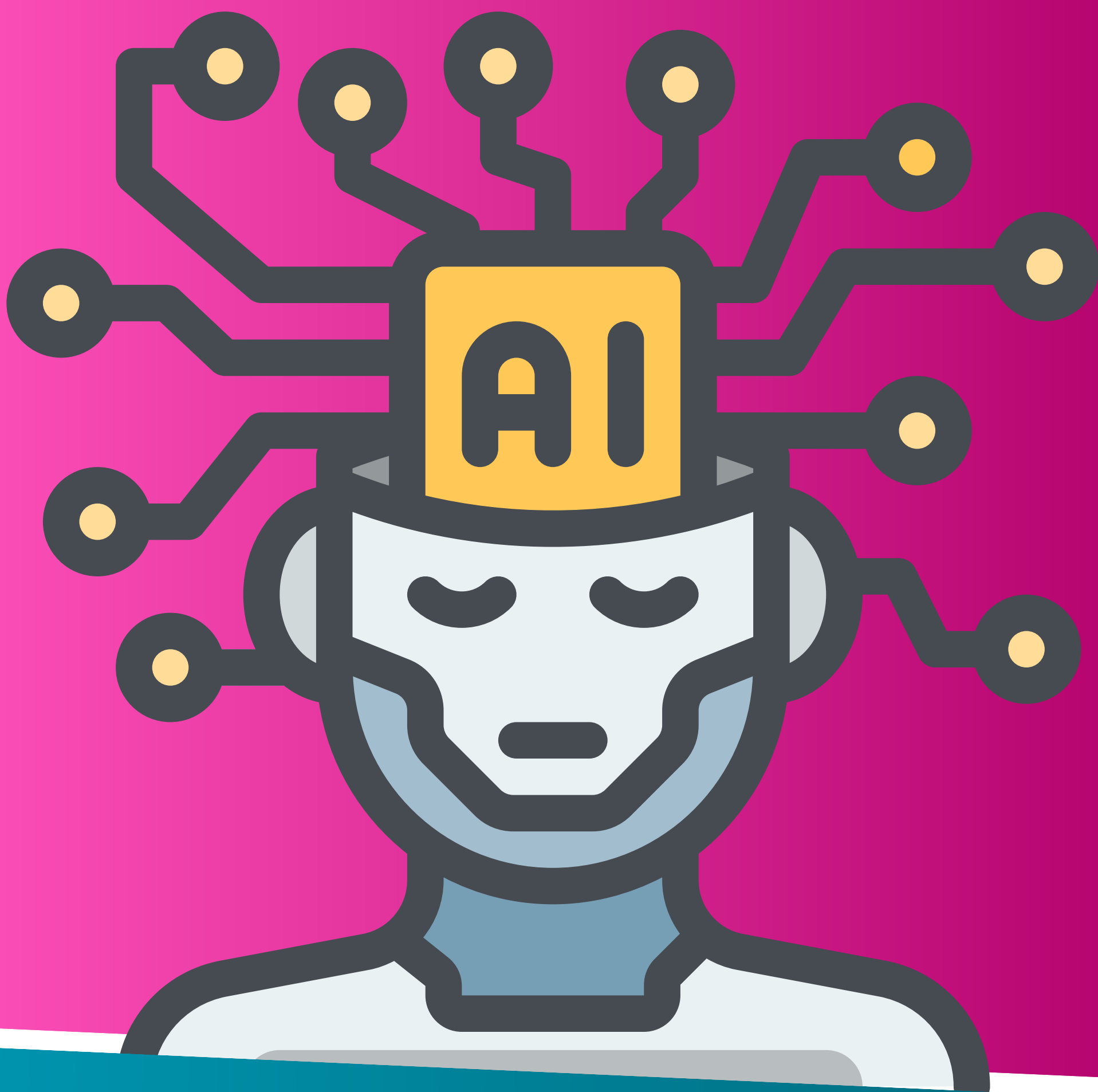


El
ALGORITMO
del personaje

Para Primaria y Secundaria



Una actividad para el aula
de **Peperina Libros**

El **algoritmo** del personaje

A veces, **pensamos** que los **personajes** de un libro toman **decisiones** al **azar**. Pero si prestamos **atención**, muchas veces descubrimos que **siguen** ciertos **patrones**: reaccionan de manera **parecida** frente a determinadas **situaciones**, **repiten** comportamientos o tienen formas **características** de actuar.

Esta actividad propone **mirar** a un **personaje** del libro como si **funcionara** como un **algoritmo**: es decir, como si tuviera un **conjunto** de **reglas** o **instrucciones invisibles** que **guían** lo que hace.

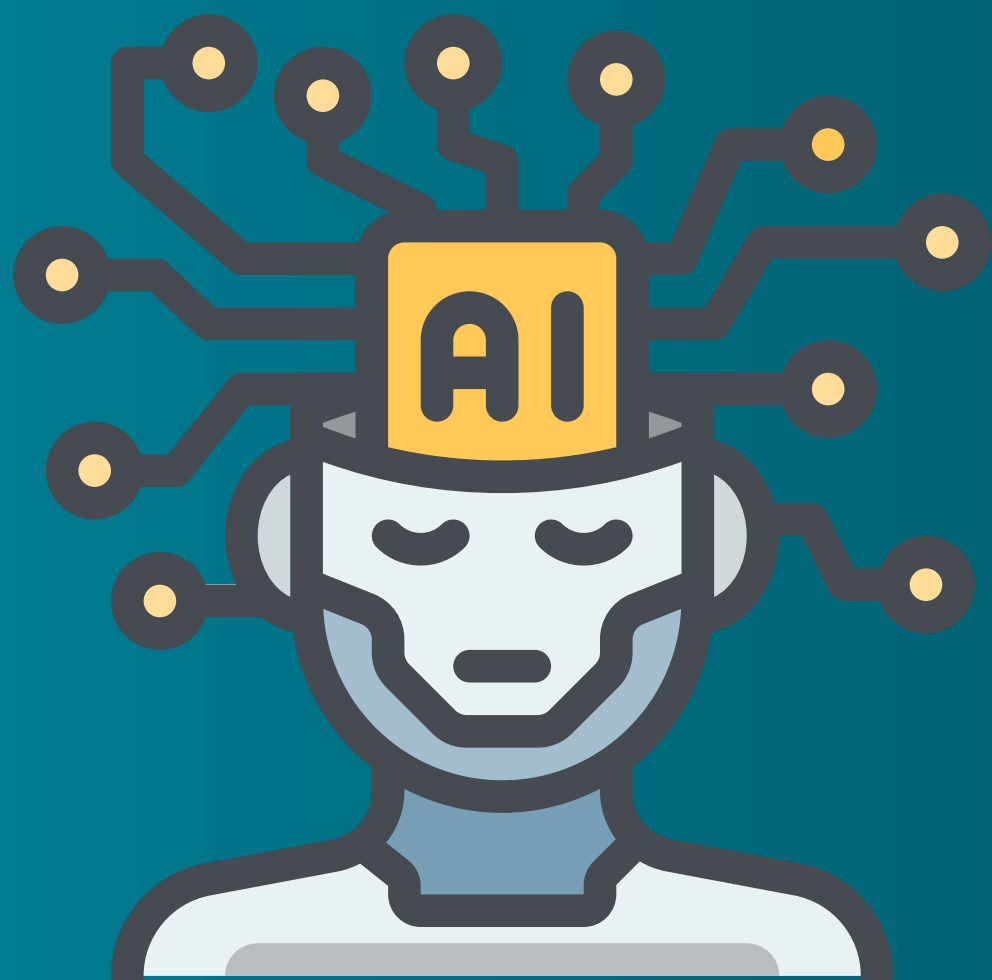
Paso 1

Elegir un personaje

Los alumnos deben **elegir** un **personaje** del libro que estén leyendo. Puede ser:

- El **protagonista**.
- Un personaje **secundario** importante.
- Incluso el **antagonista**.

Lo **importante** es que sea un personaje que **aparezca** en **varias escenas** de la historia.



Paso 2

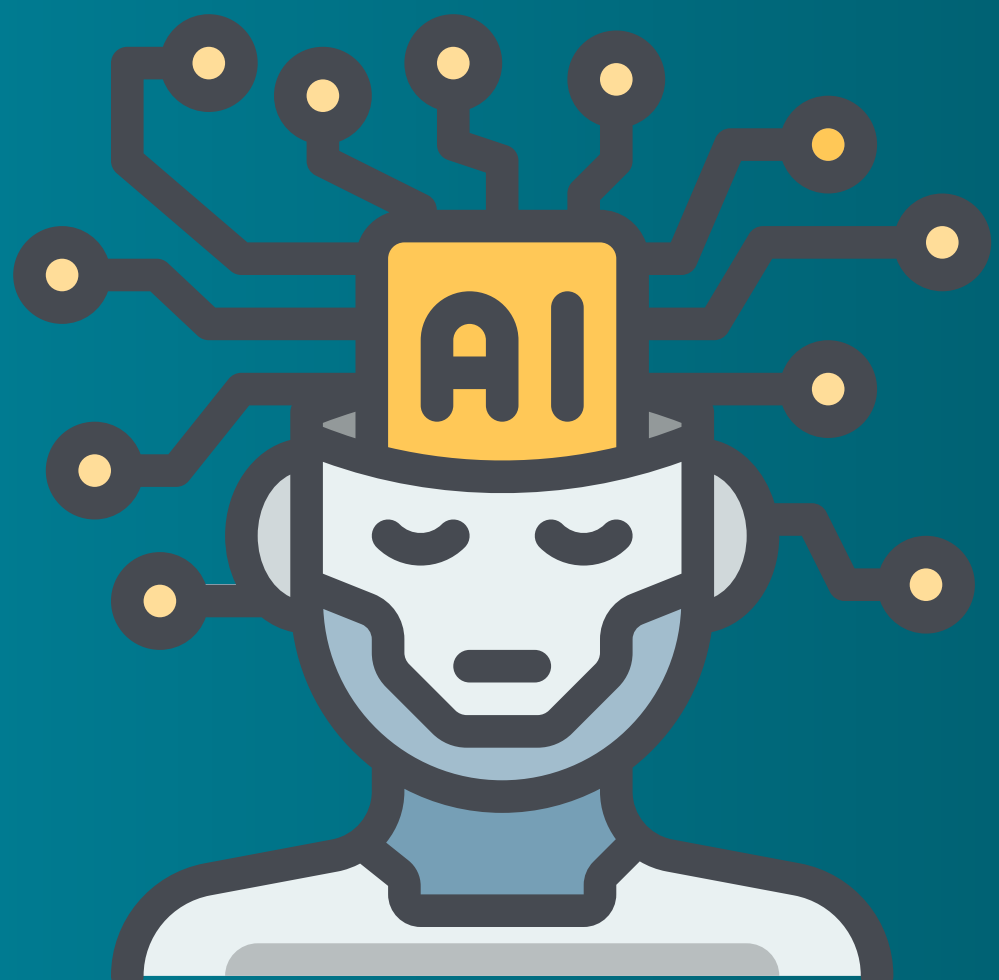
Descubrir sus reglas

Ahora los alumnos tienen que pensar:

¿Qué patrones aparecen en la forma de actuar de ese personaje?

La consigna es **escribir** entre **4** y **6 reglas** que expliquen cómo suele comportarse.

Pueden usar una **estructura** simple, como si fueran **instrucciones**.



Por ejemplo

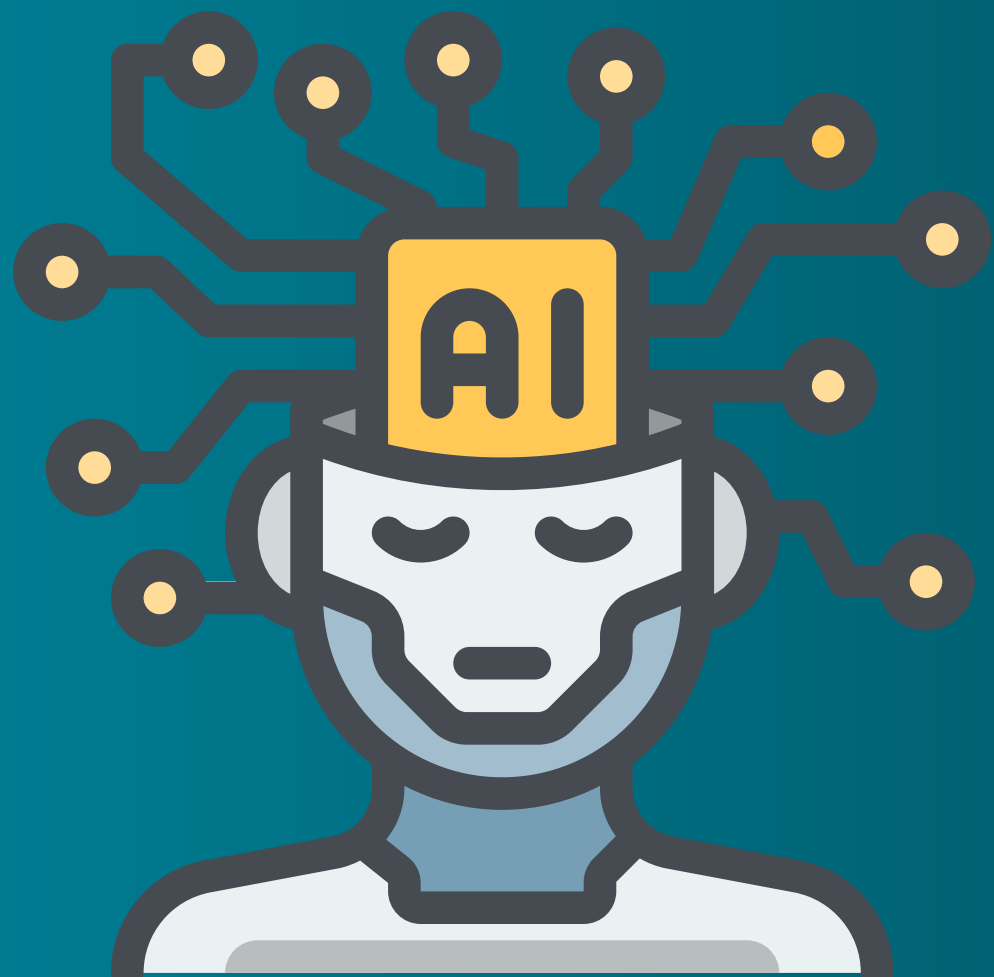
Si alguien lo desafía →
Responde con enojo.

Si alguien intenta ayudarlo →
Desconfía.

Si tiene problemas →
Trata de resolverlo solo.

Si tiene miedo →
Intenta ocultarlo.

Estas reglas forman
el **algoritmo** del
personaje.



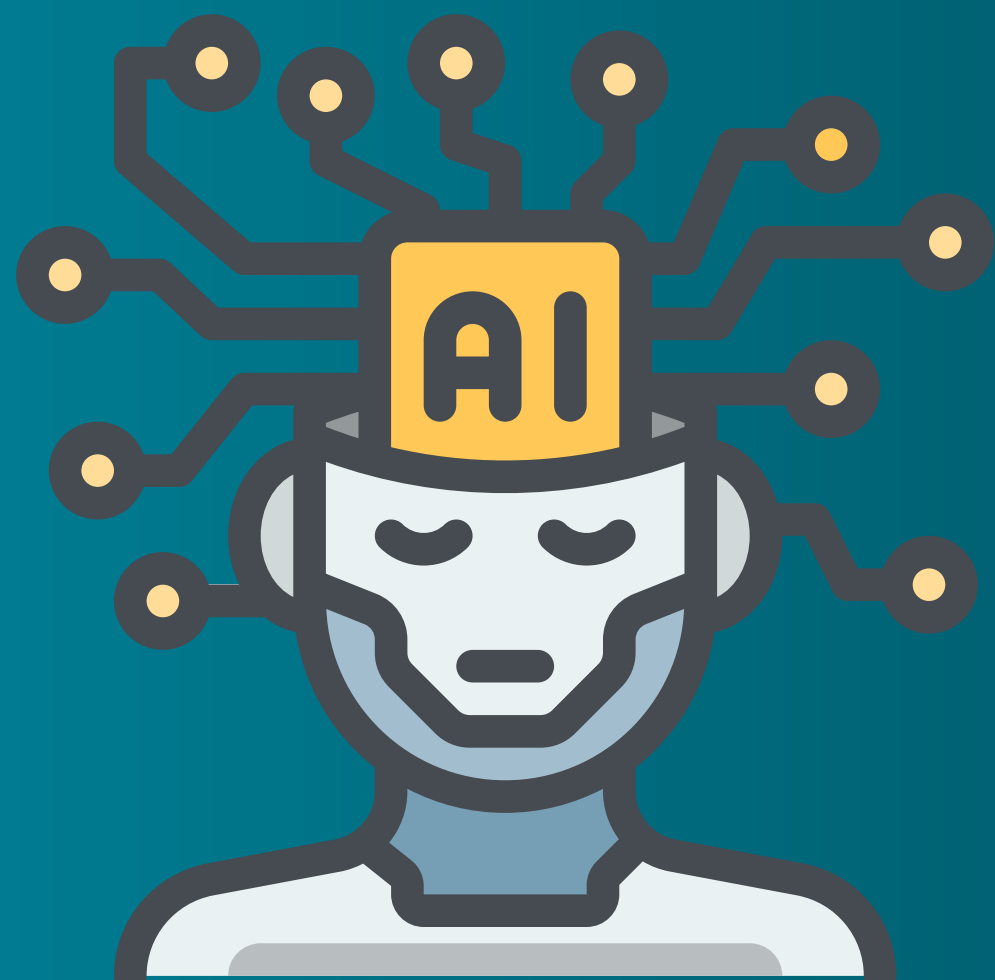
Paso 3

Buscar pruebas

Una vez que tienen las **reglas**, los alumnos deben **buscar escenas del libro** que demuestren que esas **reglas funcionan**.

Pueden **copiar** una frase, **describir** un momento de la historia o **señalar** un capítulo donde se vea claramente ese **comportamiento**.

Esto ayuda a que la **actividad** esté **anclada** en el **texto** y no solo en una **impresión** general.



Paso 4

Cuando el algoritmo se rompe

Ahora viene la parte más **interesante**: los alumnos tienen que **buscar** en el libro un momento en el que el personaje actúe de **manera distinta** a lo que indican sus propias reglas. Es decir: una **escena** en la que **rompe** su propio algoritmo.

Por ejemplo:

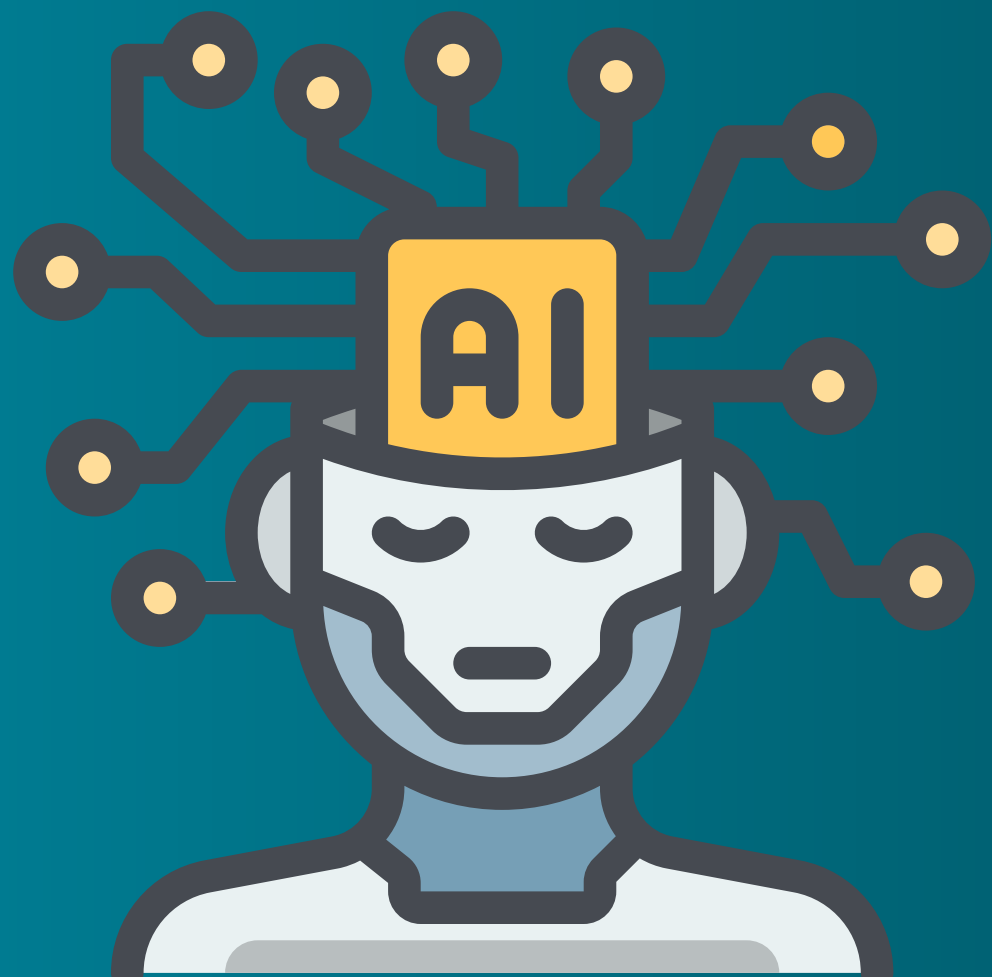
- Alguien que **siempre huye** decide **enfrentar** un problema.
- Un personaje **desconfiado** decide **confiar**.
- Alguien **egoísta** hace algo por los **demás**.

Para conversar en clase

Después de la actividad, se puede **abrir** una **conversación** con algunas **preguntas**:

- ¿Qué reglas **aparecen** con más frecuencia en los personajes?
- ¿En qué **momento** de la historia el personaje **cambia**?
- ¿Por qué creen que el autor **eligió** que ese **cambio** ocurriera ahí?

Muchas veces se descubre algo muy interesante: los **momentos** en los que un personaje **rompe** sus propias reglas suelen ser los **momentos** más **importantes** de la **historia**.



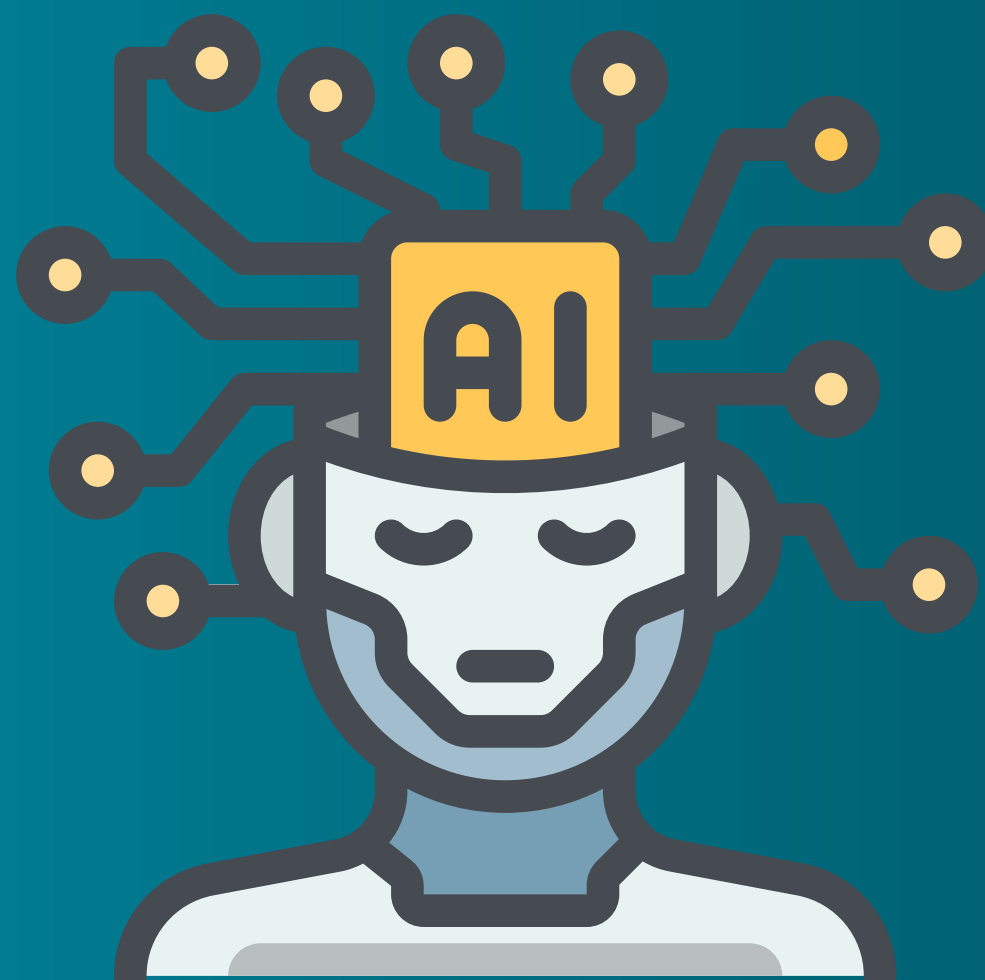
Una idea para profundizar

Para **cerrar** la actividad, se puede **proponer** una **pregunta** final:

¿Qué pasaría si el personaje nunca rompiera su algoritmo?

¿La historia seguiría siendo interesante?

Esto permite **reflexionar** sobre algo central en la **literatura**: las **historias** suelen hablar de **personajes** que, en algún momento, se ven **obligados** a **cambiar**.



Una variante para probar en clase

Si querés **profundizar** la **actividad**, podés **proponer** un pequeño **desafío extra**.

Una vez que los **alumnos** hayan descubierto el **algoritmo** del **personaje**, pediles que **imaginen** una **situación** nueva que no **aparece** en el libro.

Por **ejemplo**:

- Un **encuentro** con un personaje nuevo.
- Una situación de **peligro**.
- Una **discusión** importante.
- Una **decisión** difícil.

Otra posibilidad interesante

También podés **hacer lo contrario**:

Proponer una situación en la que el personaje se vea obligado a romper su algoritmo.

Por ejemplo:

- Alguien que siempre **desconfía** necesita **confiar**.
- Un personaje que **evita** los problemas tiene que **enfrentarlos**.
- Alguien que **actúa solo** debe pedir **ayuda**.

Esto permite **pensar** cómo **reaccionaría** el **personaje** si la historia lo **empujara** a cambiar.

Para cerrar la actividad

Esta propuesta permite **trabajar** algo muy **interesante** con los alumnos: los personajes de una historia **no solo hacen** cosas, también tienen **formas de actuar** que se **repiten**.

Descubrir esos **patrones** ayuda a entender mejor:

- Cómo está **construido** un personaje.
- Qué **decisiones** toma el autor.
- Por qué ciertos **momentos** del libro son tan **importantes**.

Muchas veces, las escenas que **más recordamos** de una historia son aquellas en las que un personaje **rompe** sus propias **reglas**.

En **Peperina Libros**
nos **especializamos**
en **brindarte recursos**
para que tu **plan lector**
funcione



Escribinos si querés
recibir **actividades**
gratuitas y **sugerencias**
de libros para trabajar
en el aula.

11-7174-8346

peperinalibros.ar