

OVNI 54-40

Autor: E. Packard.

Ilustrador: A. Kramer.

Colección: Elige tu propia aventura. n.2 6.

Editorial.. TIMUN MAS.

114 páginas. Barcelona, 1983.

Has nacido a bordo de una nave espacial que viaja por las galaxias. Eres un experto aventurero intergaláctico y te encuentras, en este momento, realizando una misión cuyo destino es un planeta lejano. De repente, en tu pantalla aparece un extraño artefacto que no se parece a ninguno de los aparatos conocidos. Te preguntas si sus tripulantes serán amigos o enemigos. No dispones de mucho tiempo. Tienes que decidir si vas a luchar con la esperanza de rechazarlos o si te mantendrás pacífico. ¡Ya vienen! Si has decidido mostrarte pacífico pasa a la página 16. Si has decidido luchar pasa a la página 12.

Esta es la estructura general de la colección. El lector se ve obligado a escoger entre una serie de alternativas, leyendo un divertido relato de fantasía y participando en un divertido juego con una enorme variedad de desenlaces. Una y otra vez siente el impulso de volver atrás para conocer la aventura en todas sus variantes. Los libros no son solamente una fuente de diversión, sino que obligan también a los niños a pensar, a tomar decisiones y valerse de su imaginación.

De esta manera los lectores (ciclo medio) se motivan a participar en el relato, hasta el punto de que en algunas ocasiones (las más) llegan a identificarse con el personaje. El desenlace del relato está en sus manos. Según las distintas elecciones, la trama cambiará de dirección. En cada página sucede algo nuevo y el relato se desarrolla con gran rapidez.

Los lectores que afrontan las decisiones con timidez en la vida real abordan el libro sin problemas porque pueden volver a empezar y escoger otra aventura; su amor propio no resulta dañado.

Observando qué tipo de decisiones son las preferidas de cada lector -las que desembocan en situaciones peligrosas o las soluciones que ofrecen seguridad- podrán descubrirnos cualidades hasta ese momento desconocidas, y que en nuestra práctica cotidiana no se manifiestan nunca, puesto que nuestro alumno es difícil que llegue a encontrarse en una situación límite.

A esta colección le acompaña una «guía didáctica para educadores» a través de la cual el profesor que lo desee puede desarrollar múltiples actividades interdisciplinares, principalmente lenguaje -invitando, por ejemplo, a sus alumnos a que continúen la historia-, sociales, plástica, realización de juegos...

Quienes hemos ofrecido estos libros a nuestros alumnos hemos comprobado el gran interés que despiertan en ellos, lo cual ya es un punto más a favor para recomendarlos.