

El inventor de juegos

Pablo De Santis

Editorial: Alfaguara

Lugar y fecha de edición: Buenos Aires, octubre de 2003

Ilustraciones: Max Cachimba

Cantidad de páginas: 248

Serie: Roja (juvenil)

Guía de lectura para Polimodal

1. El autor

Pablo De Santis nació en Buenos Aires en 1963. Es licenciado en Letras, egresado de la Universidad de Buenos Aires. Trabajó como guionista de historietas y como periodista. Publicó varias novelas para adolescentes. Entre ellas, podemos mencionar, *Desde el ojo del pez*, *La sombra del dinosaurio* y *Las plantas carnívoras*. También escribió varias novelas para adultos, como *La traducción*, *El teatro de la memoria* y *El calígrafo de Voltaire*.

2. Síntesis del libro

Análisis: A los siete años, Iván Dragó participa en un concurso de invención de juegos y resulta seleccionado entre otros diez mil chicos. A partir de ese momento, su vida cambia por completo: sus padres desaparecen misteriosamente en un viaje en globo y él se ve obligado a irse a vivir primero con su tía y luego con su abuelo, el famoso inventor de juegos Nicolás Dragó, a la ciudad de Zyl, cuna de los juegos. Allí, se abrirá para él un mundo de aventuras y misterios, y su vida empezará a formar parte de un juego incomprensible.

Esta novela plantea una historia original, en la que se mezclan dos categorías diferentes: la vida y el juego. Parafraseando a Calderón de la Barca, podríamos decir que esta obra de Pablo De Santis considera que "la vida es juego". Pero este concepto no está tomado metafóricamente, sino de manera literal: Iván Dragó, el protagonista de la novela, es también el protagonista de un juego creado por Morodian, un célebre inventor de juegos.

El libro se abre y se cierra con la mención de *El juego de Iván Dragó*. Y, a medida que va avanzando el relato, advertimos que Iván recorre un camino ya fijado por otro. Pero, sin embargo, también descubrimos que este camino no será siempre el mismo: cambiará cada vez que se abra el tablero para jugar,

y serán los jugadores –o los lectores– los que irán construyendo su historia, escribiendo "la página vacía" que viene con el juego y con el reglamento. En este sentido, la trama de la novela es solamente una versión más de la vida de Iván Dragó. Esta situación se explicita con claridad en la frase final del libro: "Tiremos los dados otra vez".

Así, tenemos dos historias paralelas: la vida de Iván Dragó, que se desarrolla dentro del juego, enmarcada por la situación concreta del acto de jugar, en la que los protagonistas son los participantes, y, más específicamente, el lector y el narrador. Es por eso que, solamente en el primer capítulo y en el último, aparece un narrador en primera persona del plural. Todos los personajes del texto son creadores: Iván Dragó, su abuelo Nicolás, su compañero Krebs, Morodian, y los jugadores, que somos nosotros mismos. En este sentido, podemos afirmar que el verdadero protagonista de este libro es el proceso creativo.

3. Temas transversales y conexiones curriculares

Temas transversales

■ Educación para la convivencia

Reflexionar sobre las dificultades de convivencia que existen dentro del curso. ¿Hay algún chico que sea discriminado por sus compañeros? ¿Por qué? ¿Hubo peleas importantes? Dedicar una clase al tema para tratar de resolver los conflictos existentes.

■ Educación para la salud

Debatir: ¿qué importancia tiene el juego en la infancia y cuál en la vida adulta? ¿Creen que es saludable jugar? ¿Por qué? ¿Qué lugar ocupa el juego para ustedes? ¿Qué tipo de juegos les hacen bien?

Conexiones curriculares

■ Con Plástica

A partir de todas las pautas que se dan en la novela, confeccionar el tablero de *El juego de Iván Dragó*. Inventarle un reglamento y ponerlo en práctica en el curso.

■ Con Ciencias Sociales

Investigar la historia de los juegos. ¿Qué tipo de juegos se practicaban en la Antigüedad? ¿Qué lugar ocupaban en las distintas culturas? ¿Qué juegos tienen especial importancia en la época actual? Rastrear los juegos que aparecen nombrados en el libro y averiguar sus características.

4. Contenidos

■ Conceptuales

- La novela argentina contemporánea.
- Concepto de género.
- Relato enmarcado.
- Noción de narrador. Clasificación.

■ Procedimentales

- Reconocimiento de los elementos de la novela.
- Identificación de los distintos tipos de narrador.
- Distinción de los diferentes géneros literarios y no literarios.
- Producción de textos críticos sobre las obras de ficción.

■ Actitudinales

- Desarrollo del gusto estético.
- Valoración de la literatura como forma de expresión artística.

5. Propuestas de actividades

Antes de la lectura

■ Experiencias y conocimientos previos

- ¿Leyeron algún otro texto del autor? ¿Y alguna historieta? Buscar en las bibliotecas cercanas (en la escuela o en el barrio) otras obras del autor. Dividirse en grupo para leerlas, y luego exponer en clase el argumento de cada una y su opinión personal.
- ¿Qué juegos practican? ¿Cuáles tienen en casa? ¿Cuáles conocen? Conversar con sus padres para comparar sus juegos con los de la generación de ellos. Compartir en clase experiencias y recuerdos sobre los juegos de la infancia y los de la adolescencia.

■ Trabajo con el paratexto

- ¿Qué elementos hay en la ilustración de tapa? Escribir una historia en la que estos objetos sean de especial importancia.
- Leer el índice. Transcribir los títulos de las tres partes del libro y de todos los capítulos. En forma grupal, incluir esos títulos en un cuento. La inclusión de la frase tiene que ser textual.

Comprensión de la lectura

- A cuál de los inventores de juegos creen que se refiere el título del libro?
- Sintetizar la trama de la novela y puntualizar la secuencia narrativa.
- Enumerar los personajes y caracterizarlos. Detallar cuáles son los ayudantes de Iván y cuáles los oponentes.
- ¿Por qué el primer capítulo y el último están escritos en primera persona del plural, y el resto de la novela está en tercera persona?
- ¿Cuál es el punto de partida de todo el conflicto? ¿Por qué será precisamente ése?
- En la visita de Iván al parque de diversiones, ¿cuál es el indicio que tenemos de que toda esta historia

podría estar planeada de antemano? ¿Cuáles son los indicios que aparecen en los capítulos siguientes?

- Establecer una comparación entre los dos colegios a los que asiste el protagonista. ¿Por qué el joven Krebs lo sigue hasta la ciudad de Zyl? ¿Cuál es la relación entre ambos?
- Describir lo que sucede dentro de la Compañía de los Juegos Profundos y sintetizar el encuentro con Morodian. ¿Qué función tienen las distintas salas? ¿Y los sueños de Morodian? ¿Qué características tienen los libros de la biblioteca? ¿Para qué hicieron la réplica de la casa de Iván y el parque de diversiones?
- ¿Cuál es el motivo que lleva a Morodian a crear un juego sobre la vida de Iván Dragó? ¿Por qué desaparecen sus padres? ¿Cómo logra Iván burlar a Morodian al final de la novela?

Después de la lectura

- Investigar acerca de los fabricantes y creadores de juegos en nuestro país. Organizar una visita o un encuentro con alguno de ellos para averiguar cuál es el proceso de invención de un juego.
- Leer "Las ruinas circulares" de Jorge Luis Borges y "La última visita del caballero enfermo" de Giovanni Papini

(en *Escritos de enigma y misterio*, Alfaguara Juvenil). Sintetizar el argumento de ambos cuentos y establecer una comparación con la novela de Pablo De Santis.

6. Taller de escritura

- Escribir una carta de la madre de Iván a su hijo, algunos años después de su desaparición, explicándole qué sucedió con el globo.
- Inventar una ciudad como Zyl, especializada en la fabricación de un solo objeto. En lo posible, debe tratarse de un objeto raro o particular. Describir todas las características geográficas de la ciudad y las de sus pobladores. Escribir los detalles de la fábrica del objeto elegido.
- Imaginar un argumento en donde el personaje principal sea, en realidad, soñado por otro. Revelarlo al final de la historia.
- Escribir un diálogo entre Nicolás Dragó y Morodian después de la desaparición de su nieto.
- Crear otra versión del juego de Iván Dragó.