

Libro:

El inventor de juegos

de Pablo De Santis



Periodo:

Fecha:

_____ a _____

Total de horas:

Presentación: Con *El inventor de juegos*, sus estudiantes podrán recorrer una historia que permite trabajar desde la imaginación. En esta novela el concepto de “juego” permite ser abordado desde su lado más serio, como una forma de concebir la realidad, y no como simple divertimento. Esto hará que sus estudiantes ejerciten tanto su imaginación, como valores como el compañerismo, la amistad y el trabajo duro.

Integración de áreas:

- 1. Competencias Ciudadanas:** Convivencia, respeto y tolerancia.
- 2. Ciencias Sociales:** Pensamiento moderno y tradicional.
- 3. Lenguaje:** Narrativa del siglo XX. Estructura narrativa circular. Argumentación. Vocabulario.
- 4. Filosofía:** Ficción y realidad.
- 5. Artes Plásticas:** Dibujo y manualidades.

ANTES DE LEER

TALLER 1: HIPÓTESIS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

Actividad 1. Conexión con Artes Plásticas. Las pistas del libro

a. Coménteles a sus estudiantes que van a leer una novela muy particular. Aproveche la oportunidad para explicarles la diferencia entre un cuento y una novela, dígalos que no se trata tanto de la extensión del relato, sino que, a diferencia del cuento, la novela narra generalmente la búsqueda de un personaje en un mundo lleno de dificultades. Pídale que anoten esa idea y que piensen si esta puede explicar lo que sucederá en la obra de Pablo De Santis.

b. Pídale que observen el título y la portada del libro. Explíqueles que estos dos elementos son como la puerta del libro, es decir, a partir de ellos el futuro lector creará ideas previas, por lo que estos funcionan como un gancho que anima a la lectura.

c. Dígalos que respondan las siguientes preguntas para determinar la relación entre el título y la portada:

– Según la portada, ¿de qué tipo de juegos crees que va a tratar la obra?

– ¿Qué sensación tienes al mirar la portada? ¿Te gusta, te llama la atención o todo lo contrario?

– ¿Qué cambiarías de la portada o qué mantendrías? Realiza un boceto de una portada alternativa.

d. Socialice las respuestas anteriores y corrija las respuestas, sobre todo el boceto de portada, en caso de que no tenga relación con el título visto. Finalmente, coménteles que deben guardar ese boceto, pues, como aún no han leído el libro, este puede guardar poca relación con el libro real. Dígalos que la idea es confrontar la lectura final con el boceto inicial para ver qué tan correcto es como paratexto de la obra.

Actividad 2. El tema

a. Pídale que realicen una caracterización del posible protagonista de la novela basados en la portada y el título. Dígalos que deben evitar leer el texto de la contraportada, así como el índice del libro. Para la caracterización, escriba las siguientes preguntas en el tablero:

- ¿Qué edad tiene?
- ¿A qué se dedica?
- ¿Cuál es su historia?
- ¿Qué lo motiva?

b. Después de que terminen las preguntas anteriores, lea con ellos el título de la contraportada. Pídale que modifiquen la caracterización inicial a partir de este pequeño fragmento. Asimismo, dígalos que anoten en una frase de qué va a tratar la obra, pregúnteles si creen que el inventor de juegos sería Iván Dragó, su abuelo o algún otro personaje.

c. Con esta información, pídale que observen el índice con detenimiento y que traten de sacar una frase, al igual que en el punto anterior, de cada una de las partes del texto. Finalmente, solicíteles que guarden todas estas respuestas, pues la idea es confrontarlas con la lectura del texto para poder ver qué tanto se modifican o qué tanto aciertan.

Actividad 3. Contextualización

a. Pregúnteles a sus estudiantes si hay algún elemento en el libro que permita comprender qué circunstancias rodean al libro. Dígalos que busquen en él la forma de llenar la siguiente ficha bibliográfica:

Título de la obra	
Autor	Datos bibliográficos
	Otras obras del autor
Impacto de la obra	

b. Coménteles que al libro se le ha hecho una película y proyécteles el tráiler de esta, que podrá encontrar en el siguiente enlace: <http://bit.ly/1mcjQnH>. Pregúnteles por otros libros que conozcan que hayan sido también adaptados a la pantalla grande. Reflexione con sus estudiantes sobre por qué un director de cine podría realizar una película basada en un libro. Aproveche la ocasión para animar a la lectura de *El inventor de juegos*.

gos, pídale que vean el filme en sus casas antes de comenzar la lectura para descubrir cómo se transforma el lenguaje literario en lenguaje cinematográfico. Advírtales que la película ofrece aspectos muy distintos al libro, por lo que estos nunca reemplazan la lectura original, ni viceversa.

TAREA

Traigan un par de dados y algunas fichas de parqués.

TALLER 2: EL MISTERIOSO CONCURSO (páginas 11 a 33)

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. Lectura compartida

a. Dígalos a sus estudiantes que van a comenzar la lectura de la primera parte de *El inventor de juegos*. Explíqueles que harán una lectura compartida en voz alta, por lo cual se irán turnando en el ejercicio. Pídale que subrayen o marquen con un lápiz los fragmentos o partes que les llamen la atención y los términos que desconozcan, no olvide hacer usted lo mismo.

b. Pídale que compartan los fragmentos marcados con sus otros compañeros. Mientras hacen esto, pregúnteles por qué les llamó la atención y cuál creen que será su implicación en la historia relatada. De igual manera, invítelos a que ingresen al diccionario de la Real Academia Española para que investiguen las definiciones de los términos que desconocen.

Actividad 2. CLAVE: Conexión con Artes Plásticas. El juego de Iván Dragó

a. Inicie la actividad preguntando a sus estudiantes: ¿Quién es Iván Dragó? Explíqueles que esta pregunta va a adquirir cada vez mayor relevancia en la historia, más que por ser el protagonista, por el inicio mismo del libro. Vuelva a leer el primer párrafo de la página 11. Pregúnteles, ¿qué se está señalando en ese párrafo? Reflexione con ellos acerca de los juegos de tablero que conocen y la dinámica que estos proponen al jugador.

b. Dígalos que van a realizar dos proyectos durante el desarrollo de los talleres: la creación de un juego de tablero a partir de las explicaciones del libro y la reconstrucción del relato a manera de un juego de mesa. Explíqueles que el segundo proyecto lo irán haciendo a medida que avance la historia y el primero, en talleres posteriores. Reparta hojas blancas y pídale que comiencen a diseñar las casillas de “El juego de Iván Dragó”, una casilla por cada capítulo de la novela. Coménteles que la única regla es que cada casilla posea un dibujo alusivo al capítulo y una oración que resuma su contenido. Por otro lado, explíqueles que el objetivo es crear un tablero, por lo cual, independientemente del tamaño de las casillas, las hojas que se produzcan deben conectarse, tal como en un juego de mesa.

c. Anime a sus estudiantes a compartir el trabajo realizado con sus otros compañeros mientras comentan el dibujo y la frase de resumen. Dígalos que estas hojas deben anexarlas al boceto y a las preguntas realizadas en la sesión anterior.

Actividad 3. Un juego sobre sueños y realidades

a. Mencíneles que en la novela de Pablo De Santis los juegos no aparecen como un simple divertimento, sino que a partir de ellos se plantean problemas de carácter existencial. Pregúnteles si en el fragmento leído para esta ocasión se puede encontrar algún ejemplo de esto. Guíe la discusión al primer juego inventado por Iván Dragó y relea las páginas 20 y 21, en las que se explica en qué consiste y cómo se debe jugar. Pregúnteles:

- ¿Cuál es el objetivo del juego?
- ¿Cuáles son las reglas para conseguir este objetivo?
- ¿Cuántos ganadores puede tener el juego? Explíquelos.
- ¿En qué radica la dificultad del juego?
- ¿Cómo termina el tablero del juego?

b. Propóngales probar el juego inventado de Iván Dragó. Para esto, pídale que se dividan en grupos de tres estudiantes y provéalos de una hoja blanca. Recuérdeles que el propósito es que cada uno cree el tablero a partir de la hoja blanca de la forma que deseen y que deben llenar esos espacios con expectativas y sueños, de forma que la hoja se vuelva un collage de esperanzas y no un juego para determinar un ganador.



EVALUACIÓN LECTORA:

Pídales que diligencien el siguiente cuadro sobre los temores de Iván Dragó que aparecen en el fragmento leído. Aduértales que esta información no solo aparece en el primer capítulo:

Actividad	Temor

TAREA

Lean de la página 35 a la 76. Completen “El juego de Iván Dragó”.

TALLER 3: EL EXTRAÑO COLEGIO POSSUM (páginas 35 a 76)

Actividad 1. Reuniendo información

a. Pídales a sus estudiantes que formen grupos de tres personas para que compartan lo que llevan del juego. Dígalos que el objetivo es que les expliquen a sus otros compañeros por qué eligieron las frases y los dibujos para las casillas. No olvide pasar por cada grupo, escuchar y ayudar en esta discusión.

b. Después de terminar esta parte, pídale que completen el siguiente cuadro sobre algunos elementos de relevancia para la historia que se cuenta. Al final, y con ayuda de sus estudiantes, complete el cuadro en el tablero.

	Descripción	Importancia en el relato	Relación con otros elementos
Tatuaje			
Televisor			
Lucha sin fin			
Juegos inventados			
Plano del colegio			

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Possum, una institución particular

a. Reflexione con sus estudiantes sobre la experiencia de Iván Dragó en el colegio Possum. Pregúnteles por qué la tía Elena decidió meterlo en este colegio y cuál es la particularidad del mismo. Dígalos que en el libro se encontrarán con dos colegios muy particulares, el primero de ellos es Possum. Con la ayuda de sus estudiantes, escriba en el tablero todos los aspectos extraños que ofrece el primer colegio al que asiste Iván. Para ayudarlos, anote los siguientes ítems:

- Estudiantes
- Profesores
- Clases
- Premios
- Políticas del director

b. Luego, pídale que redacten un breve texto de carácter argumentativo en el que establezcan la relación entre las características estimadas de Possum en el punto anterior y su particularidad más destacada: el hecho de que el colegio se esté hundiendo poco a poco.

c. Organice una mesa redonda y anime a sus estudiantes a socializar el texto compuesto. No olvide comentar y abrir un pequeño espacio de discusión al final de la lectura de cada texto.

Actividad 3. CLAVE. Conexión con Competencias Ciudadanas. Las relaciones de Iván Dragó

a. Coménteles a sus estudiantes que ahora que determinaron las características generales del colegio Possum, pueden hablar del lugar que ocupó Iván Dragó du-

rante su permanencia en esta institución. Reconstruya con el grupo el siguiente cuadro sobre los personajes que aparecen en el fragmento leído.

Nombre	Relación con Iván	Acciones a favor o en contra de Iván

b. Realice un debate con los estudiantes acerca del paso de Iván Dragó por el colegio. Discutan sobre si fue correcta o no la forma como él se relacionó con sus compañeros y por qué deben evitarse los sentimientos de venganza que muestran personajes como Krebs, el director del colegio, y el mismo Iván.

TAREA

Lean de la página 79 a la 108. Completen “El juego de Iván Dragó”.

TALLER 4: ZYL, LA CIUDAD DE LOS JUEGOS (páginas 79 a 108)

Actividad 1. Atando cabos

a. Comience el taller comentando que la llegada de Iván Dragó a Zyl y las aventuras que vive en ella sirven para avanzar en los múltiples misterios que envuelven la vida del protagonista. Pídales que realicen una lista de los misterios abiertos durante la primera parte de la novela y que escriban cómo se resuelven parcialmente durante la lectura de la segunda parte.

b. De igual manera, invítelos a socializar las respuestas para complementar la información recolectada por sus estudiantes. Al final, solicíteles que en “El juego de Iván Dragó” marquen con un color distinto las casillas en las cuales se plantearía inicialmente el misterio y,

luego, aquellas en las cuales se avanza en la resolución del mismo.

Actividad 2. Conexión con Artes Plásticas. Un plano de Zyl

a. Reflexione con el grupo acerca de los aspectos extraordinarios que posee la descripción de la ciudad de Zyl. Reconstruya, de forma oral, la historia de la ciudad y pregúnteles por qué, según los habitantes, esta se encuentra en decadencia.

b. Pídales que realicen una lista de los lugares que visita Iván en su aventura por la ciudad, recuérdelos que el libro describe con detalle los sitios que la componen. Después de sacar esta lista, invítelos a imaginar un dibujo que simbolice estos espacios según la lectura y que, con esto, organicen un plano de Zyl. Explíqueles que el objetivo de un plano es generar un mapa que muestre la ubicación y la relación de un lugar con otro. Aduértales también que el resultado del trabajo debe ser diferente para cada uno, pues la novela de Pablo De Santis no es muy específica acerca de la ubicación de los distintos lugares de la ciudad.

c. Organice los planos de sus estudiantes en el salón a modo de galería e invítelos a observarlos y a evaluar los ejercicios de sus otros compañeros. Al final, con ayuda de sus estudiantes, seleccione el trabajo que ellos consideren fue el mejor.

Actividad 3. CLAVE. Diseña un juego, parte uno

a. Relea en voz alta el capítulo “El colegio de Zyl”. Haga énfasis especialmente en la parte que explica cómo se debe redactar el reglamento de un juego.

b. Dígalos a sus estudiantes que, durante los siguientes talleres, van a emprender un proyecto especial: la creación de un juego propio, que será realizado a partir de las instrucciones que se pueden abstraer de la novela de Pablo De Santis. Coménteles que, en esta primera etapa, se van a concentrar en el objetivo principal del juego y en hacer una primera descripción. Aduértales que, en el transcurso del desarrollo del juego, este podrá transformarse, pues, como se señala en la novela, en el camino se van encontrando dificultades que ayudan a crear un juego mejor.



EVALUACIÓN LECTORA:

Pídales que realicen un cuadro comparativo entre el colegio Possum y el colegio de Zyl bajo los siguientes aspectos:

- Objetivo de la educación
- Métodos de enseñanza
- Premios
- Profesores
- Estudiantes

TAREA

Lean los capítulos restantes de la segunda parte, desde “Otro nuevo alumno” hasta “El laberinto”. Continúen elaborando el juego que corresponde a estos capítulos de lectura.

TALLER 5: LOS JUEGOS DE ZYL (páginas 109 a 157)

Actividad 1. El concurso de Zyl

a. Apoyados en el “juego de Iván Dragó”, pregúnteles a sus estudiantes cuál es el acontecimiento central sobre el que giran los acontecimientos de la segunda parte de la novela de Pablo De Santis. Guíe la discusión a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el objetivo de la educación en Zyl?
- ¿Cuál es el objetivo de Iván Dragó en su escuela?
- ¿Por qué aparece de nuevo Krebs en la novela?
- ¿Cuál fue la razón definitiva que condujo a que Morodian se declarara en contra de Zyl?
- ¿Cuál es la importancia de estos concursos para la historia que está contando Pablo De Santis?

b. Una vez establecido que el evento central de la aventura de Iván en Zyl es el concurso de juego, pí-

dales a los estudiantes que construyan una línea de tiempo que muestre los acontecimientos principales y los secundarios de este suceso. Solicite a sus alumnos que expongan su línea del tiempo mientras justifican la posición de los eventos como principales o secundarios.

Actividad 2. CLAVE. Conexión con Ciencias Sociales y Lenguaje. El pensamiento de Morodian

a. Pídales que lean en voz alta la intervención de Krebs en el concurso de juegos que se encuentra entre las páginas 131 a 133. Pregúnteles cómo calificarían la forma como Krebs describe la diferencia entre el ajedrez y su juego de cartas. Hábleles sobre aquello que critica Carl Marx del pensamiento capitalista. Coménteles que las relaciones sociales en este modelo económico se han criticado desde el deseo de obtener capital a toda costa a partir de la privatización de los medios de producción y la alienación de los individuos, lo cual ahonda las diferencias en las clases sociales. Pregúnteles si consideran que el pensamiento de Krebs, quien representa los intereses de Morodian, puede ajustarse a este tipo de pensamiento y por qué.

b. Coménteles que es este pensamiento el que fundamenta la confrontación entre Morodian y Zyl, y será heredado por Iván Dragó para la tercera parte de la novela. En este orden de ideas, pídale que realicen un listado de características de la ciudad de los juegos que serían fuertemente criticados a partir del pensamiento del antagonista. Luego, anímelos a realizar un texto reflexivo en el cual expliquen si estarían a favor o en contra de Morodian y por qué.

c. Divida a sus estudiantes entre aquellos que apoyarían a Morodian y aquellos que no y cuénteles que van a sostener un debate a partir de los textos que escribieron. Coménteles que la idea no es atacar al grupo contrario ni establecer un ganador, sino llevar una discusión guiada por argumentos y respeto hacia la opinión del otro.

Actividad 3. Diseña un juego, parte dos

a. Dígales que retomarán el trabajo que iniciaron en el taller anterior. Continuarán con la creación de un juego. En esta ocasión se concentrarán en la redacción del reglamento. Vuelva a leer con ellos los comentarios

que hace el docente en “El colegio de Zyl”. Recuérdeles que nunca deben perder el objetivo del juego y que deben prever la mayor cantidad de situaciones con las cuales podrán enfrentarse los distintos jugadores.

b. No olvide visitar a cada uno de los estudiantes para ayudarlos a corregir y avanzar en su creación individual. Advértales que la hoja con las reglas debe ser anexada en el mismo conjunto de papeles en el que se encuentra “El juego de Iván Dragó”.

EVALUACIÓN LECTORA:

Solicítele que diligencie el siguiente cuadro por cada uno de los juegos referidos en el concurso organizado en Zyl:

Nombre del juego (en caso de no tenerlo, poner el nombre del creador)	Descripción (objetivo del juego, reglas principales)	Dictamen de los jurados

TAREA

Consigan todos los materiales necesarios para la elaboración de su juego.

TALLER 6: LA COMPAÑÍA DE MORODIAN (página 158 a 175)

Actividad 1. Conexión con Lenguaje.

La estructura de *El inventor de juegos*

a. Divida a sus estudiantes en grupos de cuatro personas y dígales que van a realizar una lectura en grupo de los primeros capítulos de la tercera parte de *El inventor de juegos*. Recuérdeles adelantar “El juego de Iván Dragó” una vez terminen la lectura y que, de la misma manera que con el inicio de la segunda parte, marquen las casillas en las cuales se presentan las soluciones de los misterios planteados en toda la novela.

No olvide pasar por cada grupo para hablar sobre los misterios, coménteles que son estos los que le permiten al autor movilizar la trama narrativa.

b. Reflexione con el grupo acerca de los elementos recurrentes en la estructura del relato de Pablo De Santis. Pregúnteles qué sucede al final de las primeras dos partes y qué se repite al inicio de las mismas. El objetivo es que ellos noten la forma como el autor crea una estructura repetida con elementos paralelos, que el cambio entre las partes coincide con un evento de importancia en los colegios a los que existe Iván Dragó y que los inicios exploran los lugares por los cuales se va a mover el personaje central.

Actividad 2. CLAVE. Conexión con Filosofía.

El otro Iván

a. Pregúnteles qué pasaría si se encontraran con un doble que asegurara ser ellos mismos y permítales reflexionar sobre la actitud de Iván Dragó al estar en esta situación. Coménteles que si bien no se trata de un doble auténtico del personaje, sino de un actor, el problema radica en lo que encubre este personaje.

b. Escriba en el tablero las siguientes preguntas y pídale que, de manera individual, reflexionen sobre ellas:

- ¿Qué es lo que descubre Iván Dragó al encontrarse con su doble?
- ¿Cómo se relacionan las decisiones tomadas por Iván con el momento en el que descubre la verdad?
- ¿Cómo describirías la reacción de Iván al conocer que ha manejado muy poco los hilos de su vida?



c. Anime a los estudiantes a compartir y discutir sus respuestas con sus compañeros. Coménteles que más que un elemento puramente ficcional, este problema en la novela busca desestabilizar la posición cómoda del ser humano de creerse el único dueño de su vida y hacerse preguntar hasta qué punto somos dueños de nuestra propia voluntad en el mundo moderno.

Actividad 3. Diseña un juego, parte tres

a. Dígales a sus estudiantes que se encuentran en la etapa final del desarrollo de su propio juego y que es el momento de aplicar todo lo aprendido en la novela, pues deberán volver realidad el juego que han venido pensando en los últimos talleres. Mientras realizan su creación, visite a cada estudiante para ayudarlo y aconsejarlo durante el desarrollo del mismo.

b. Una vez finalicen, pídale que lo pongan a prueba. Divida a sus estudiantes en grupos pequeños para que ensayen todos los juegos. Invítelos a aprovechar la oportunidad para solucionar los problemas que el reglamento de su juego pueda presentar, con el fin de mejorar su creación cada vez más. Participe en lo posible de algunos de los juegos propuestos por sus estudiantes.

EVALUACIÓN LECTORA:

Pídale que reconstruyan en una lista la biblioteca de la Compañía de juegos profundos. Luego, dígales que, con el mismo espíritu de la biblioteca, creen cinco títulos nuevos y que expliquen sus particularidades.

TAREA

Finalicen la lectura de la novela así como “El juego de Iván Dragó”. Deben traer el juego que crearon para la próxima sesión.

TALLER 7: MORODIAN, EL INVENTOR DE JUEGOS (páginas 177 a 218)

Actividad 1. Conexión con Artes Plásticas.

La Compañía de juegos profundos

a. Pregúnteles qué les pareció el final de la novela de Pablo De Santis así como la Compañía de juegos profundos. Ayudado por los estudiantes, realice un cuadro comparativo entre las principales locaciones en las que transcurre la aventura de Iván Dragó.

b. Pídale a sus estudiantes que escojan el lugar de la compañía de Morodian que más les llame la atención y que hagan un dibujo de ese sitio señalando lo siguiente:

- Descripción
- Relación con otros lugares de la compañía
- Relación con otros lugares de la novela
- Función dentro del relato

c. Anime a los estudiantes a exponer el trabajo realizado. Mencióneles que durante la exposición deben explicar las razones que los llevaron a escoger ese escenario, es decir, por qué les llamó la atención en un primer momento.

Actividad 2. Conexión con Filosofía y Lenguaje.

El plan de Morodian

a. Pídale que saquen el resultado de “El juego de Iván Dragó” y que vuelvan al inicio del relato y lean en voz alta y clara la primera oración de la novela: “Quienes hayan desplegado alguna vez el tablero de El juego de Iván Dragó, habrán notado que en una de las primeras casillas...” (p. 11).

b. Reflexione con ellos acerca del final de la obra; hágalos notar que también termina con una referencia al juego, lo cual busca darle al lector la sensación de estar leyendo el juego, mas no la historia de Iván, como si el juego fuera la vida misma del personaje. Dígales que, indudablemente, esto es parte del objetivo de Morodian y debata con ellos las siguientes preguntas relacionadas con el antagonista de la novela:

- ¿Cuáles eran los objetivos del plan de Morodian?
- ¿Cómo responde la novela a los objetivos de Morodian?
- ¿Podría afirmarse que el título de la novela se refiere a Morodian?

c. Anime a sus estudiantes a escribir un texto de carácter reflexivo sobre cómo se entrecruza la realidad y la ficción en la obra, es decir, la manera como el texto hace pensar que toda la historia era parte de un juego, lo cual hace dudar de la verosimilitud de los hechos. Al final, organice una mesa redonda y pídale a los estudiantes que compartan su texto. No olvide comentar y corregir las ideas de cada escrito.

Actividad 3. CLAVE. Conexión con Competencias Ciudadanas. El concurso de juegos

a. En la medida de lo posible, intente invitar a alguien externo que sirva como jurado del concurso de juegos de sus estudiantes. De la misma manera como se describe en la novela, exhorte a sus estudiantes a exponer uno por uno el juego que crearon. Recuérdeles que deben explicar el objetivo del juego, las reglas y los implementos necesarios para llevar a cabo una partida.

b. Junto con el invitado, expongan sus apreciaciones sobre los juegos mostrados, tanto los puntos a favor como los puntos en contra. Sin embargo, no escojan a un ganador. Primero pregúnteles a sus estudiantes cuál consideran el mejor y por qué. En otras palabras, decida el primer lugar por medio de una votación.

EVALUACIÓN LECTORA:

Escriba las siguientes preguntas de respuesta múltiple en el tablero para que sus estudiantes las contesten en una hoja en blanco:

- Los sueños para Morodian son
 - el único modo que ha encontrado para descansar.
 - parte de su labor creativa.
 - un modo de escapar de su realidad.
 - una forma de entretenimiento.
- A lo largo de su estancia en la Compañía de juegos profundos, Iván Dragó descubre que
 - a los empleados nunca los despiden, sino que los mandan al basurero.
 - la Compañía es una ilusión de Morodian.
 - él mismo es Morodian.
 - Zyl engañó completamente a Morodian.
- Iván Dragó puede escapar en el globo porque
 - fue muy rápido para los trabajadores de Morodian.
 - Morodian tenía acostumbrados a sus trabajadores a espectáculos similares, razón por la que ellos no hicieron nada.
 - Iván Dragó encontró un pasadizo secreto en el que pudo esconderse de Morodian y sus trabajadores.
 - el globo en el que se montó subió más rápido de lo que Morodian podía correr.

DESPUÉS DE LEER

TALLER 8: UNA ÚLTIMA PARTIDA

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. Comprensión global. La perspectiva de Morodian

a. Coménteles a sus estudiantes que la historia de *El inventor de juegos* cuenta no solo la historia de Iván Dragó, sino el proceso de venganza de Morodian. Explí-



queles que esto implica que se podría contar sin ningún problema la misma narración, pero desde la perspectiva de Morodian. Pídeles que realicen un resumen de cómo sería la historia si hubiera sido el antagonista el focalizador o punto de vista principal del relato. Recuérdeles que deben tener en cuenta la forma como conoce a Iván Dragó, el juego que comienza, y las técnicas que utiliza para conducir a su antojo a Iván, entre otros aspectos.

b. Anime a cada estudiante a socializar su resumen frente a sus compañeros. Dígalos que, a medida que cada alumno vaya leyendo, comenten si le faltó a él tener algo en cuenta de la historia principal o si consideran que la focalización no está bien lograda.

Actividad 2. Reflexión sobre el contenido.

El juego en la vida cotidiana

a. Reflexione con los estudiantes sobre la concepción de juego que se deriva de la obra: más que ser un simple divertimento, es una forma de vivir y comprender el mundo. Mencióneles que, no obstante, los habitantes de Zyl y Morodian percibían esto desde dos perspectivas distintas, pues mientras los primeros veían los juegos como una alternativa de crear comunidad, el segundo lo advertía como una forma de reproducir las inequidades sociales. Pídeles que, a partir de esta diferenciación, creen una encuesta en la que traten de medir la manera como personas externas al curso perciben los juegos y que, una vez finalicen esto, salgan a buscar al menos diez personas que los ayuden a resolverla.

b. Cuando hayan vuelto con los datos, pídeles que los organicen, los analicen y saquen conclusiones sobre los resultados del ejercicio. Luego, anímelos a discutir con sus compañeros lo que pudieron comprobar mediante esta experiencia. Al final, entre todos, saquen conclusiones generales sobre la percepción del juego en su comunidad educativa.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje.

Una recomendación

Pídeles a sus estudiantes que redacten una carta de recomendación dirigida a algún familiar en donde señalen las razones por las cuales considerarían recomendar la lectura o no del libro de Pablo De Santis. Dígalos que el objetivo es que le entreguen esa carta al familiar

a quien va dirigida. Para ayudarlos, dígalos que la carta debe tener un comentario o valoración que comprenda lo siguiente:

- Trama narrativa
- Personajes
- Objetivo del autor
- Reflexión sobre los problemas de la obra