

La mala jugada

Autor: Rogelio Guedea
Ilustrador: Luis Safa

Temas

- Amistad
- Crecimiento y maduración
- Familia

Valores

- Justicia
- Respeto
- Creatividad
- Valentía

PROPUESTAS DE LECTURA

1. LA MALA JUGADA: un libro sobre el habla cotidiana

Algunas ideas para el maestro

En este libro el lector entra de lleno, desde la primera página, a un mundo visual y auditivo lleno de resonancias. El lenguaje coloquial y los muy abundantes diálogos acompañan con agudo sentido del oído este viaje por la vida en un barrio de clase trabajadora de la provincia en México. Una pandilla de amigos recorre la frontera entre la lealtad y la traición, con escenarios de fondo como la colonia, la tienda, el parque, el río. En tono realista, crudo y a veces con tintes de sátira, el lector recorre una diversidad de historias, de situaciones familiares y de maneras de entender el mundo. Un panorama de la vida en comunidad, con sus dificultades, sus imponderables y sus maravillas, todo contado desde la muy particular forma de hablar de los personajes.

Algunas preguntas útiles

- ¿Creen que en los libros se “habla” igual que en la calle? ¿Por qué?
- ¿Qué diferencias hay entre el lenguaje hablado y la palabra escrita?
- ¿Cómo hablan los personajes de esta historia? ¿Su manera de hablar nos permite imaginarlos?

Páginas: 144
Edad: 10+
Grado: 5º y 6º de primaria
Para: lector que lee con fluidez



Tete, Chirris, Carlangas, Suárez, Pelón y Juanjo son un grupo de amigos que está a punto de salir de la primaria. Además de su amistad, su gusto por jugar fútbol, vagar por su barrio, las travesuras... y por supuesto sus problemas; los niños también comparten la fascinación por Dulcemaría. Un día les proponen un negocio aparentemente muy bueno. Ellos aceptarán con gusto, sin sospechar la trampa que les tienen preparada.

- ¿Cómo creen que son? ¿Dónde viven, cómo es su vida?
- ¿Se animan a elegir un diálogo y leerlo en voz alta, con el tono que las palabras sugieren?

2. LA MALA JUGADA: un libro sobre el valor de la colectividad

Algunas ideas para el maestro

La historia habla de lealtades, de injusticias, y de la manera de enfrentar las trampas. También habla del uso compartido de los espacios, los proyectos colectivos, en última instancia asuntos que están estrechamente ligados a la formación ciudadana. En varias ocasiones viene al centro de la narración la trampa, el engaño, la deshonestidad; pero también las alternativas para restablecer un equilibrio honorable. El final del texto resume: “Todo parece comenzar de nuevo, hasta el canto de los pájaros. Si alguien me lo preguntara, no dudaría en decirle que éste es el día más maravilloso de mi vida”. El abordaje de del texto puede darse desde la perspectiva de la convivencia en comunidad.

Algunas preguntas útiles

- ¿Por qué creen que el libro se llama *La mala jugada*? ¿A qué se refiere?

- ¿Cómo imaginan el lugar donde viven estos niños? ¿Qué hay, cómo es?
- ¿Qué opinan del comportamiento de la Pititos y su hijo?
- ¿Estos acontecimientos se parecen a los de la vida real o creen que son sólo ficción?
- ¿Qué les parece la forma de buscar justicia de la pandilla?

3. LA MALA JUGADA: un libro acerca de lo que hay dentro de nosotros

Algunas ideas para el maestro

El protagonista, en el capítulo 6, cuenta las cosas en que piensa antes de dormir: la muerte del Chacalapo, las peleas de sus padres, el trabajo de su papá... Se trata de un momento íntimo, un recuento personal de sus miedos, preocupaciones, deseos y pensamientos. Una gran ven-

taja de la literatura es que nos permite asomarnos a lo que sucede en la intimidad profunda de los personajes sin pecar de indiscretos. Es, al mismo tiempo, una manera de conocernos a nosotros mismos a través de la ficción. Llamar la atención de los lectores sobre esta posibilidad de cercanía con las emociones de los personajes, puede abrir un horizonte de reflexión que dotará de espesor a la experiencia literaria.

Algunas preguntas útiles

- ¿Qué piensan antes de dormir?
- ¿Qué cosas les dan miedo por la noche?
- ¿Qué hacen cuando tienen una gran preocupación y no pueden dormir?
- ¿Les ha pasado algo parecido a lo que nos cuenta el narrador de la novela?
- ¿Conocer lo que piensan y sienten los personajes de un libro nos ayuda a conocernos más?, ¿de qué manera?

ACTIVIDADES

1. **Armas letales.** En el capítulo 15, la pandilla enfrenta a la banda de La Pulga con armas caseras. Suenan temibles: “la llanta asesina”, “resortera gigante”, “lanzas mortales”, “escudos invencibles”, “bolsas de lodo”, etc. ¡Ayuden a la pandilla con algunas recetas para hacer armas letales! Los ingredientes disponibles son productos de cocina, verduras, golosinas y calcetines. Con alguno(s) de estos elementos, escriban la receta.
2. **Radioteatro.** En parejas o grupos pequeños (una voz por personaje), seleccionen un diálogo interesante y prepárense para leerlo frente al grupo. Primero ensayen en privado, varias veces, hasta que las voces suenen como si los personajes estuvieran de visita en el salón. Ahora cuelguen una sábana, y pasen a leer detrás del telón. No veremos a los lectores, sólo escucharemos sus voces.
3. **El mapa.** Al final del libro hay un mapa de los lugares donde transcurren los hechos. ¿Lo habían imaginado así? Hagan un croquis de la escuela: señalen los lugares importantes, pongan distintos símbolos y referencias... Tal vez prefieran hacer el croquis de su casa, de la calle donde viven, ¡O de un lugar imaginario!

COMENTARIO DEL AUTOR

La mala jugada es mi primera novela para niños y sé que será la más entrañable de todas por muchas razones. La principal: porque es una historia que escribí prácticamente para y con la ayuda de mi hijo Bruno. Como yo vivo en un país (Nueva Zelanda) donde nadie habla español, y como a mi hijo se le habían terminado las novelas en español, que lee para no perder el idioma, yo me propuse escribir *La mala jugada* para entretenerlo.