

TÍTULO

El gran juego

AUTOR

Carlo Frabetti

TEMAS

Ciencia
(matemáticas, física).
Tecnología e internet.
Misterio

COMPETENCIAS

Matemática.
Aprender a aprender

RELACIÓN
CON OTRAS ÁREAS

Matemáticas.
Ciencias Naturales

Nº DE PÁGINAS: 160

Jugar a jugar



POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque permite que los lectores se sientan atraídos por el mundo de los números, y de la ciencia en general, de una manera divertida y de lo más natural. Porque favorece la reflexión sobre el futuro de la humanidad y sobre las relaciones entre las personas y las máquinas.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Leo empieza a jugar a un juego *online* que se convierte en todo un reto de ingenio. Para vencer a Hal, su misterioso oponente, el niño pide ayuda a su profesora de Matemáticas y a otros dos científicos. Conforme va superando los diferentes enigmas, Leo descubre que Hal es un ordenador que ha adquirido mucho poder y que una hermandad secreta quiere destruirlo. Al final, Hal acaba en manos de Leo, a la espera de que algún día los humanos se unan a las máquinas para conquistar el universo.

PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para los lectores aficionados a resolver enigmas. También para aquellos que muestran interés por las matemáticas, la física, la informática, las nuevas tecnologías, los juegos de rol, el ajedrez o la ciencia ficción.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES



INDIVIDUAL

Escribe en la pizarra la expresión «jugar a jugar» y pide a los alumnos que expliquen por escrito **qué les sugiere** esta frase a través de algún ejemplo concreto.



GRUPO

Proyecta en el aula la **película** *2001: una odisea del espacio* (dirigida por Stanley Kubrick) y recuerda a los alumnos que el personaje de Hal está inspirado en el superordenador HAL 900 que aparece en este largometraje. A continuación, abre un **debate** en clase:

- ¿Qué cosas de la película se han cumplido y cuáles no?
- ¿Cómo es posible que una película rodada en los años sesenta del siglo xx predijera cómo iban a ser los ordenadores y los viajes espaciales?



MATEMÁTICAS

Pide a tus alumnos que releen el capítulo 5 (págs. 35-48) y asegúrate de que han comprendido qué son los anagramas. A continuación, divide la clase por parejas y anima a los alumnos a escribir un **anagrama** y a intercambiarlo con el resto de sus compañeros para ver si logran descifrarlo. Después, proponles que inventen algún otro **código** para escribir **mensajes secretos** (por ejemplo, relacionando letras con números o símbolos).



CIENCIAS NATURALES

Propón a los alumnos que, por grupos, busquen información y elaboren una presentación en **cartulina** o **PowerPoint** sobre **Galileo Galilei**. Para guiarlos, sugiereles que averigüen dónde y cuándo vivió, qué experimentos llevó a cabo y en qué consistieron sus inventos mecánicos, cuáles fueron sus descubrimientos más notables en matemáticas, física y astronomía y cómo influyeron sus hallazgos en el mundo de la ciencia.

TALLER DE ESCRITURA

Anima a los alumnos a escribir un **texto argumentativo** en el que den su opinión sobre el siguiente tema: ¿crees que un ordenador podría llegar a tener conciencia de sí mismo como una persona? Recuerdales que deben exponer su punto de vista de manera clara y ordenada, además de aportar las razones que les hacen pensar de una manera u otra.

