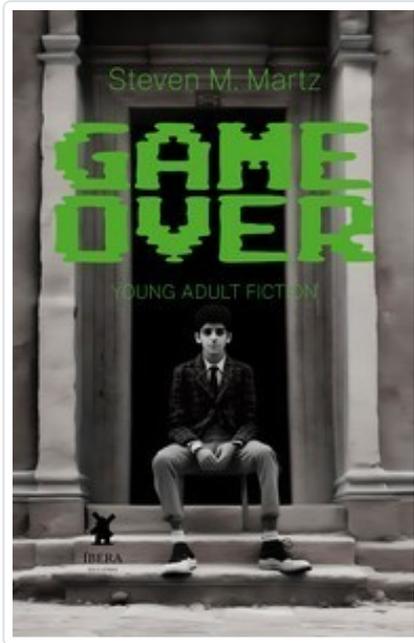


GAME OVER



STEVEN MARTZ

SINOPSE

Game Over de Steven M. Martz nos invita a sumergirnos en el mundo de la educación secundaria, donde los desafíos académicos se entrelazan con las vivencias personales de estudiantes y profesores. Esta novela explora profundamente temas como la traición, la injusticia y el duelo, todo ambientado en un colegio. Un elemento distintivo de la narrativa de Martz es su uso de referencias históricas y culturales. La novela teje alusiones como el caso Dreyfus, que enriquece la trama y nos permite examinar las injusticias y traiciones que los personajes experimentan. Además, la estructura de la novela se ve influenciada por su experiencia como profesor de inglés. Martz tenía en mente 5.000 dichos y modismos en inglés; al inicio de cada capítulo, un dicho cruzaba su mente y fluía con él. Cuando no surgía ningún dicho, utilizaba la música que escuchaba en su coche, especialmente de las décadas de los 50, 60 y 70. Con esta obra, Steven Martz nos ofrece un relato conmovedor y provocador que invita a la reflexión y a una mayor comprensión de las dinámicas humanas dentro del ámbito escolar. ...



| | |
|--------------------|-----------------|
| Editora | ÍBERA EDICIONES |
| Materia | NARRATIVA |
| Colección | COMPENDIUM |
| EAN | 9789893783535 |
| Estado | Disponible |
| Páxinas | 171 |
| Tamaño | 140x220x13 mm. |
| Peso | 240 |
| Prezo (Imp.inc.) | 11,77€ |
| Idioma | Inglés |
| Data de lanzamento | 26/11/2024 |

Títulos relacionados



AMIGOS DEL DESIERTO
ALBERTO MAESTRE;
RICARD JIMENEZ



DEL JUEGO AL PERSONAJE
ALBERTO PÉREZ SÁNCHEZ



FILOSOFÍA CENTRADA EN EL AUTOCONOCIMIENTO
CARMEN ZANETTI



AMOR SIN TIEMPO. EL RELÁMPAGO
DELIA NAVAS GUZMÁN