



Este libro corresponde al *Espacio de Aventura*. Ayudaremos a Iván Dragó a enfrentar múltiples obstáculos para salir de un laberinto invisible. A través de las páginas de esta fantástica obra, exploraremos el género narrativo de ficción y estimularemos la imaginación, la creatividad y la expresión, potenciando así el desarrollo personal.

De igual forma, analizaremos las características psicológicas de los personajes con base en sus intenciones, su forma de actuar, sus relaciones con los demás, y cuestionaremos otras posibilidades de representar la realidad.

Pase de abordar		Pase de abordar	
El juego del laberinto		EL JUEGO DEL LABERINTO	
AUTOR Pablo De Santis	ILUSTRADOR Max Cachimba	PABLO DE SANTIS ARGENTINA PP 252 AVENTURA D5 P10	
PAÍS Argentina	PÁGINAS 252		
ESPACIO Aventura	DÍAS 5		
		PARADAS 10	

Un laberinto de plantas crece de la noche a la mañana en la legendaria ciudad de Zyl. Los habitantes quedan atrapados y la vida y los juegos se detienen. En medio del caos vegetal, Iván Dragó recibe una invitación del Club Ariadna para el Concurso Mundial de Laberintos. Participar en él será la única manera de salvar a Zyl.

Pablo De Santis ha publicado múltiples obras de literatura infantil y juvenil, así como diferentes guiones para historietas. Sus relatos se caracterizan por estar llenos de aventura, misterio e intriga. Ha sido reconocido con numerosas distinciones internacionales. **Max Cachimba** es el pseudónimo del ilustrador y artista plástico argentino Juan Pablo González. Ha colaborado con Pablo De Santis en múltiples ocasiones.

DÍA 1

HABILIDAD LECTORA: Reflexión sobre la forma del texto

EN DIRECCIÓN AL: Reconocimiento de las acciones y las características psicológicas de los personajes de una obra, con base en sus intenciones, motivaciones, formas de actuar y relaciones con otros personajes.

PARADA:
LOQUEVEO

ACTIVIDADES:
PASEAR Y CONTEMPLAR

ATRACCIONES:
VISTA PANORÁMICA

1

A. Iniciamos

1. Inicie el viaje solicitando a sus estudiantes que compartan su juego favorito. Invételes a explicar en qué consiste, las reglas, objetos o elementos que eran necesarios para jugar, etc. Posteriormente, centre la atención en los laberintos. Entre todos expliquen cuáles son sus características, sus reglas, cómo se construyen, etc.
2. Entregue a sus estudiantes los ejemplares del libro. Pida que individualmente observen la portada, lean algunos títulos de los capítulos, analicen las ilustraciones, lean la contraportada, etc. Con base en esta información compartan algunas de sus predicciones sobre la historia. Puede guiar a sus alumnos utilizando preguntas como las siguientes:
 - ¿Por qué habrá crecido un laberinto de plantas en la ciudad de Zyl?
 - ¿En qué creen que consista este juego del laberinto? ¿Cuáles serán sus reglas?
 - ¿Creen que Iván Dragó es una pieza clave para salvar a la ciudad? ¿Por qué?

B. Ampliamos

3. Inicie la lectura en voz alta del capítulo 1: “La invitación del Club Ariadna”. Vaya interrogando a sus estudiantes:
 - ¿Zyl será una ciudad común y corriente?, ¿por qué en sus calles podemos encontrar tapas de yoyó, soldados de plomo, etc.?
 - ¿Qué dirá la carta que escondió Nicolás Dragó?
 - ¿Qué creen que sea el Club Ariadna?, ¿por qué habrán invitado a Iván a participar en un juego?

PARADA: LOQUEDESCUBRO

ACTIVIDADES:
ASOMARSE Y DESCUBRIR

ATRACCIONES:
REUNIÓN INICIAL

2

C. Focalizamos

4. Lea en voz alta el capítulo 2: “Mano Verde”. Esta vez tórnese con sus estudiantes.
5. Invite a sus alumnos a que por equipos elaboren fichas con las descripciones de los personajes mencionados en los capítulos 1 y 2. En el frente deberán colocar el nombre o algún dibujo del personaje (como lo imaginan) y, en el reverso, sus características de personalidad, las acciones que ha llevado a cabo, sus intenciones, su relación con la ciudad de Zyl, etc.

TIP
DE VIAJE

Invite a sus estudiantes a jugar “Adivina quién soy” utilizando las fichas que elaboraron. Cada alumno deberá seleccionar un personaje y por parejas deberán hacerse preguntas hasta descubrir al personaje del compañero.

6. Finalice la sesión solicitando a sus alumnos que lean en casa los capítulos 3, 4 y 5: “La tormenta”, “El mensaje completo” y “El uniforme de Gorz”.

DÍA 2

HABILIDAD LECTORA: Elaboración de interpretaciones

EN DIRECCIÓN AL: Reconocimiento de las acciones y las características psicológicas de los personajes de una obra, con base en sus intenciones, motivaciones, formas de actuar y relaciones con otros personajes.

PARADA:
LOQUECREO

ACTIVIDADES:
PENSAR Y PREDECIR

ATRACCIONES:
LUGARES POSIBLES

3

A. Iniciamos

1. Solicite a sus estudiantes que compartan las ideas centrales de los capítulos leídos en casa. Utilice algunas preguntas para motivar la discusión:
 - ¿Cuáles eran las verdaderas intenciones de Mano Verde?
 - ¿Por qué habrá atacado la ciudad utilizando semillas?, ¿cuál era el objetivo de este ataque?
 - ¿Qué creen que ocurra con Zyl y sus habitantes ahora que están encerrados?
 - ¿Qué aventuras enfrentará Iván en la capital?

PARADA: LOQUELEO

ACTIVIDADES:
LEER Y DISFRUTAR

ATRACCIONES:
PAISAJES DE LETRAS

4

B. Ampliamos

2. Pida a sus estudiantes que lean en parejas el capítulo 6: “Hotel del manzano”. Después de la lectura, invételes a imaginar cómo es el laberinto en el que está encerrado Iván y la forma en que deberá salir.
Pídales que se organicen en parejas y que escriban una nota utilizando menos de quince palabras (como los mensajes que ha recibido Iván de parte del Club Ariadna). En ella, deberán enviar una pista a Iván para salir del laberinto. Motive a sus estudiantes a utilizar su creatividad e imaginación.
Invételes a que en plenaria compartan sus producciones.

C. Focalizamos

3. Solicite a sus alumnos que en parejas continúen leyendo el capítulo 7: “Todo tiene una salida”. Formen un círculo. Coloque en el centro algunas tarjetas que contengan los instrumentos que le proporcionaron a Iván para salir del laberinto enlistados en la página 73, así como algunas palabras vinculadas con la historia (por ejemplo, hotel, manzana, laberinto, capital, etc.). Pida que cada estudiante tome una tarjeta del centro. Pida que entre todos imaginen qué pasará en los siguientes capítulos. Cada estudiante deberá mencionar en su participación la palabra o el objeto que se encuentre en la tarjeta seleccionada.

TIP
DE VIAJE

Puede modificar las reglas del juego y utilizar únicamente los objetos de la página 73, de tal forma que motive a sus estudiantes a proponer alternativas sobre el desarrollo de la historia.

4. Invite a sus estudiantes a que lean en casa los capítulos 8, 9 y 10: “Anunciación se hace visible”, “Un péndulo para Maruk” y “Dream Park”.

DÍA 3

HABILIDAD LECTORA: Obtención de información

EN DIRECCIÓN AL: Reconocimiento de las acciones y las características psicológicas de los personajes de una obra, con base en sus intenciones, motivaciones, formas de actuar y relaciones con otros personajes.

PARADA:
LOQUECOMPRENDO

ACTIVIDADES:
COMPROBAR Y GANAR

ATRACCIONES:
PASEO ENTRE LÍNEAS

5

A. Iniciamos

1. Forme un círculo y entregue una pequeña pelota a sus estudiantes. Explíqueles que cada uno deberá pasar la pelota a otro compañero cuando usted lo indique. Quien tenga la pelota deberá compartir una idea central de los capítulos leídos en casa. Supervise que la información no se repita y que mantenga un orden cronológico.
2. Permita que sus estudiantes reflexionen sobre el desarrollo de la novela:
 - ¿Qué personajes nuevos aparecen en los capítulos leídos en casa?, ¿cuál es su participación en la historia?
 - ¿A dónde creen que vaya Iván ahora que logró cruzar un par de calles?, ¿en dónde piensan que aparecerá la señal del toro?
 - ¿Qué imaginan que ocurrirá con Ríos y Lagos?

B. Ampliamos

3. Lea el capítulo 11: “La laguna de los sargazos”. Puede utilizar la estrategia de lectura que considere más adecuada: lectura en voz alta a su cargo, a cargo de uno o varios estudiantes o alternando entre usted y sus alumnos. Invite a sus estudiantes a desarrollar la historia de Federica, Ríos y Lagos. Sugiera que escriban en máximo dos cuartillas a dónde se dirigen Ríos y Federica, cómo lograrán salir de la laguna, las conversaciones que podrían tener, así como el desenlace de esta historia.

PARADA: LOQUECONOZCO

ACTIVIDADES:
CONOCER E INTERPRETAR

ATRACCIONES:
LUGARES QUE RECUERDO

6

C. Focalizamos

4. Continúe leyendo el capítulo 12: “Zancoria”.
5. Solicite a sus estudiantes que elaboren una tabla con dos columnas. En una de ellas deberán colocar los elementos de ficción que localicen en la novela, por ejemplo, semillas que crecen en pocas horas, plantas que forman mensajes, un laberinto invisible, etc. Mientras que en la otra columna deberán escribir algunos elementos realistas que aparecen en la historia. Pida a algunos estudiantes que compartan sus cuadros y comenten cuáles ideas se repitieron más. Posteriormente, cuestione a sus alumnos:
 - ¿Creen que esta novela se desarrolla en la época actual?, ¿por qué?
 - ¿Qué pasaría si ustedes se encontraran atrapados en un laberinto invisible como Iván Dragó?
 - ¿Qué aspectos de la novela consideran que podrían ocurrir en la vida real?

TIP
DE VIAJE

Ayude a sus estudiantes a comprender las características que hacen de esta novela un relato fantástico. Comparen este libro con otros textos y analicen diferencias y similitudes entre ellos.

6. Cierre la sesión invitando a sus estudiantes a leer en casa los capítulos 13, 14 y 15: “El puente de hierro”, “El laberinto en el laberinto” y “El pozo de las piezas perdidas”.

DÍA 4

HABILIDAD LECTORA: Reflexión sobre el contenido

EN DIRECCIÓN AL: Reconocimiento de las acciones y las características psicológicas de los personajes de una obra, con base en sus intenciones, motivaciones, formas de actuar y relaciones con otros personajes.

PARADA:
LOQUECOMPARTO

ACTIVIDADES:
COMPARTIR Y ESCUCHAR

ATRACCIONES:
PUNTO DE ENCUENTRO

7

A. Iniciamos

1. Con una lluvia de ideas, recuperen las ideas centrales de los capítulos leídos en casa. Rescaten de manera breve algunos de los siguientes tópicos:
 - *La forma en que Iván y Anunciación suben al puente.*
 - *El encuentro de Ríos y Lagos con la señora Canobbio.*
 - *La visita de Iván y Anunciación al parque de diversiones.*
 - *La forma en que Blanco y Negro quedan atrapados en el pozo de las piezas perdidas.*
2. Pida a sus estudiantes que lean de manera individual el capítulo 16: “El árbol”. Cuestione:
 - *¿Creen que Mano Verde es un aliado o un oponente en el rescate de Zyl?, ¿por qué?*
 - *¿De qué forma piensan que Iván utilizará la rama del árbol que guardó?*
 - *Ahora que es de noche, ¿qué aventuras creen que Iván y Anunciación deberán enfrentar?*

B. Ampliamos

3. Continúen leyendo el capítulo 17: “Zak, zak, zak”. Invite a sus alumnos a reconstruir cada escenario del laberinto. Escriban en el pizarrón las aventuras que han enfrentado Iván y Anunciación, los personajes que han conocido y los objetos que Iván ha utilizado en cada escenario. Por ejemplo:
 - *En el cine, Iván y Anunciación atravesaron un túnel – Conocieron a Catalina Dubois – Utilizaron una linterna.*

PARADA: LOQUEPRODUZCO

ACTIVIDADES:
IMAGINAR Y PRODUCIR

ATRACCIONES:
DIARIO DE VIAJE

8

C. Focalizamos

4. Forme equipos y solicite a sus estudiantes que creen su propio juego del laberinto. Cada equipo deberá escribir en su **DIARIO DE VIAJE** las reglas que tendrá el juego, las locaciones, la forma en la que reclutarán a los participantes, los instrumentos u objetos que deberán utilizar en cada escenario, así como la ciudad o el contexto en el que tendrá lugar. Pueden basarse en la lista que escribieron en el pizarrón para crear nuevos escenarios y aventuras.
5. Expongan a los demás cada uno de sus laberintos, las trampas que propusieron, la forma en que los participantes deberán salir, etc. Comparen sus laberintos y analicen las diferencias que existen con respecto al laberinto en el que se encuentra Iván Dragó.

TIP
DE VIAJE

Puede sugerir a sus estudiantes que conviertan su laberinto en un juego de mesa, en donde cada casilla corresponda a un escenario de los que propusieron y utilicen un dado para avanzar.

6. Pida a sus estudiantes que lean en casa los capítulos 18, 19 y 20: “La cápsula del tiempo”, “El camino del fuego” y “Mansión Aracné”.

DÍA 5

HABILIDAD LECTORA: Comprensión global del texto

EN DIRECCIÓN AL: Reconocimiento de las acciones y las características psicológicas de los personajes de una obra, con base en sus intenciones, motivaciones, formas de actuar y relaciones con otros personajes.

PARADA:
LOQUEVALORO

ACTIVIDADES:
REFLEXIONAR Y EVALUAR

ATRACCIONES:
ASÍ LO VIVÍ

9

A. Iniciamos

1. Para concluir el viaje, solicite a sus alumnos que recuperen algunos acontecimientos narrados en los capítulos leídos en casa. Elabore una lista en el pizarrón y jerarquice las ideas más relevantes.
2. Centre la atención en la utilidad de la cápsula del tiempo, su función, sus características, etc. Pida a sus estudiantes que de manera grupal elaboren su propia cápsula del tiempo y que planeen qué objetos guardarán, en qué fecha acordarán abrirla y en qué sitio estará ubicada (si no desean enterrarla pueden guardarla en algún espacio de la escuela o ponerse de acuerdo para resguardarla en un lugar seguro).

TIP
DE VIAJE

Motive a los jóvenes para que se organicen, formen comisiones que reúnan los objetos que acordaron colocar en la cápsula del tiempo y establezcan una fecha para guardarla.

PARADA: LOQUEMETOCA

ACTIVIDADES:
PROPONER Y ACTUAR

ATRACCIONES:
VIAJE AL MÁS ALLÁ

10

C. Ampliamos

3. Forme un círculo. Invite a sus estudiantes a generar ideas sobre el capítulo final de la novela ahora que Iván logró descifrar el secreto del laberinto:
 - ¿Qué pasará con Anunciación e Iván?, ¿cómo regresarán a casa?
 - ¿Qué creen que pase con Zyl una vez que llegue el otoño?, ¿por qué lo piensan?
 - ¿Creen que Iván seguirá teniendo nuevas aventuras?, ¿y Ríos y Lagos?, ¿por qué?
4. Lean en voz alta el capítulo 21 “El otoño en Zyl”. Comparen la información del capítulo con las predicciones que elaboraron:
 - ¿Qué acontecimientos coincidieron con sus predicciones?
 - ¿Qué elementos los tomaron por sorpresa?
 - ¿Cuál fue la parte del libro que más les gustó?, ¿por qué?

C. Focalizamos

5. Solicite a sus estudiantes que elaboren una breve reseña donde describan los acontecimientos más importantes de la novela, la trama, los personajes, etc. Además, pídale que incluyan su percepción sobre el libro, si lo recomendarían y los aprendizajes que les dejó la lectura. Permita que algunos alumnos compartan sus reseñas y dialoguen sobre las opiniones que los demás tienen del libro, así como los aprendizajes que les dejó a cada uno de ellos. Analicen la defensa que Iván Dragó hace del viejo laberinto de Zyl en la página 247 y dialoguen sobre la frase “Necesitamos laberintos. Necesitamos jugar a los peligros del mundo”:
 - ¿Creen que esta frase pueda tener otro significado?, ¿cuál podría ser?
 - ¿Por qué será importante conocer y experimentar los peligros del mundo?
6. Para finalizar la sesión, pida que incluyan su valoración del libro en su **PASAPORTE DE VIAJE**.