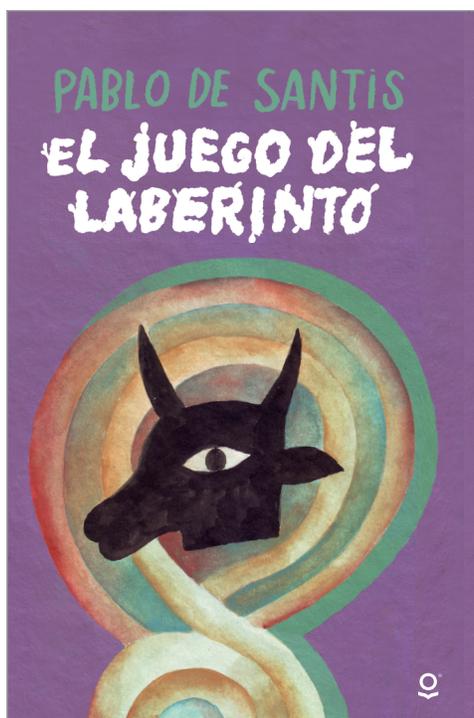




## 2º de Secundaria

### PROGRAMA DE LECTURA PARA LA RED DE COLEGIOS SEMPER ALTIUS

Guía para disfrutar y comprender la lectura



#### *El juego del laberinto*

**Autor:** Pablo De Santis

**País:** Argentina

**Género:** novela de misterio

**Páginas:** 252

**Temas:** acción y aventuras, amistad, crecimiento y maduración, fantasía, misterio

**Valores:** cooperación, creatividad, motivación e iniciativa, perseverancia



## ACERCA DEL AUTOR

**Pablo De Santis.** Nació en Buenos Aires, Argentina, en 1963. Narrador, periodista, ensayista y guionista de historietas, cine y televisión, también ha dirigido colecciones de literatura infantil y juvenil. Estudió la licenciatura en Letras en la Universidad de Buenos Aires. Su obra se dirige tanto al público infantil y juvenil como al adulto, y sus narraciones por lo general se centran en la aventura y el misterio. Algunas de sus obras han sido traducidas al francés, italiano, portugués, alemán, chino, japonés, coreano, rumano, checo, griego, holandés y ruso. Es miembro de número de la Academia Argentina de Letras desde 2017. Ha publicado más de cuarenta títulos, por los que ha recibido importantes galardones, como el Premio Konex de platino 2004, el Premio de la Academia Argentina de Letras 2008 y el Premio ALIJA 2021, entre otros. Su novela *El inventor de juegos* fue llevada al cine en 2014. Por *El juego del laberinto* recibió el Premio Nacional de Cultura 2012. En Santillana se encuentran publicadas otras de sus obras, como *El inventor de juegos*, *El buscador de finales*, *Trasnoche* y *Hotel Acantilado*.

## DESCRIPCIÓN DE ESTA OBRA

Iván Dragó es un chico que vive con su abuelo, inventor de juegos, en la ciudad de Zyl. Aunque el abuelo se esfuerza por ocultarlo, Iván descubre que ha recibido una invitación para participar en el Concurso Mundial de Laberintos del Club Ariadna. Iván está indeciso, pero se percata de que tiene que atender el llamado cuando sorpresivamente la ciudad de Zyl se ve invadida por un misterioso laberinto de plantas y encuentra otro mensaje en el que le advierten que sólo él puede salvarla, siempre y cuando gane el concurso. Con ayuda de sus amigos Ríos

y Lagos, mejor conocidos como los Acuáticos, consigue abordar el tren que lo lleva a Ciudad Capital. Llega con facilidad a la sede indicada, sólo para descubrir que está atrapado en un laberinto muy diferente a los tradicionales, en el que debe ir resolviendo enigmas para poder avanzar. El apoyo de sus amigos Ríos y Lagos, así como de Anunciación, su amiga del colegio Possum, serán fundamentales para superar el reto, ya que hay momentos en que siente que no puede más. Desde la voz y la óptica de un narrador omnisciente, la obra, ágil y atrapante, se estructura en tres secciones que siguen una progresión lineal, y en ella se ponen de relieve temas como el compromiso, el trabajo en equipo, la unidad, la perseverancia y la solidaridad.

## PARA EMPEZAR

**Laberintos famosos.** Los laberintos, por lo general, son un tema conocido por chicos y grandes, así que le sugerimos recuperar los conocimientos de los alumnos para despertar el interés por la obra a leer. Inicie preguntando: ¿cómo defines la palabra “laberinto”? ¿qué tipos de laberintos conoces?, ¿has visto o has escuchado sobre algún laberinto famoso? Organice un par de actividades para que se involucren en el tema. La primera es una actividad al aire libre. Pídales que lleven un rollo de mecate u otro tipo de cuerda y organice equipos en el patio del colegio, cada equipo deberá crear un laberinto usando el mecate, para que los demás traten de encontrar la salida. Como segunda actividad, motíuelos a investigar sobre algunos laberintos famosos: dónde se encuentran, cuándo fueron construidos, de qué materiales, con qué propósito... pueden definir en plenaria los aspectos por investigar. Cada equipo presentará sus resultados frente al grupo, solicite que incluyan suficientes imágenes para dar un panorama lo más completo posible sobre los laberintos.

Finalmente, le sugerimos compartir en el aula la lectura del mito de Teseo y el laberinto del minotauro, con lo que apoyará a la creación de un contexto referencial común, que será de mucha utilidad para una mejor comprensión de la obra.

OI RC

## PARA HABLAR Y ESCUCHAR

**¡Vamos a jugar!** Recuerde a los estudiantes que en la pág. 111, Iván le dice a Anunciación cómo inventar un juego. Pídales que releen el fragmento y pregúnteles si creen que de verdad es fácil hacerlo. Organice equipos de tres o cuatro integrantes y lance el reto: cada equipo deberá inventar un juego de mesa, que luego presentarán en una muestra de juegos, en la que todos participarán para jugarlos. Pídales que diseñen el tablero, incluyan las pruebas por superar, la mecánica para avanzar, las instrucciones y todo lo que se requiera para que sea un juego efectivo. Pueden ver indicaciones de apoyo en sitios como <https://www.jugamostodos.org/index.php/noticias-en-el-mundo/otros-articulos/5135-como-hacer-tu-propio-juego-de-mesa>, <https://es.wikihow.com/hacer-tu-propio-juego-de-mesa> y <https://bebeamordor.com/como-crear-un-juego-de-mesa/>, entre muchos otros. Indíqueles que la única condición será que su juego se relacione con la historia que leyeron, de modo que tengan que profundizar en la lectura al reflexionar y diseñar su juego. Determinen cuándo presentarán sus juegos, será conveniente que, antes de hacer la muestra, hagan una prueba piloto para ver si realmente funcionan o hay que hacer adecuaciones. Con seguridad se divertirán y se sorprenderán ante los juegos tan diversos que pueden surgir.

OI CG RC

## PARA ESCRIBIR

**Testimonios noticiosos.** Sin lugar a dudas, lo sucedido en Zyl debe de haber causado revuelo entre los habitantes de otras localidades. Proponga a los jóvenes lectores suponer que son reporteros de un periódico y les han encomendado recabar los testimonios de uno o más personajes clave en la salvación de la ciudad. Pueden elegir a los que prefieran, lo importante será que la experiencia vivida les haya provocado un cambio interior que los haya llevado a cooperar para encontrar una solución al problema que estaban enfrentando. Explíqueles que un testimonio es el relato o la declaración hecha por una persona en torno a algún suceso por haber sido testigo del mismo. Está fundamentado en las impresiones y visión personal del testigo, que brinda al periodista por lo general con base en ciertas preguntas. Instruya a los alumnos para que piensen bien en las preguntas que les harían a los testigos para obtener testimonios atractivos para los lectores. Luego inventarán las respuestas, siempre con fundamento en los hechos narrados en la novela. Por último, redactarán su noticia en la que presentarán los testimonios “recabados” de los testigos elegidos. Indíqueles el sitio o página web al que subirán sus testimonios, para que todos puedan leerlos.

OI EI RC RF



## PARA LEER EN FAMILIA

**Más de Pablo De Santis.** Como se comentó en su semblanza biográfica, el autor ha sido muy prolífico y tiene una gran cantidad de obras publicadas. Sugiera a los padres de familia compartir otras novelas del autor con sus hijos, de modo que se extienda la experiencia literaria y puedan identificar rasgos distintivos del escritor. En Santillana pueden encontrarse:

- **Hotel Acantilado**, Ésta es la historia desconocida del famoso personaje de Julio Verne: el capitán Nemo, quien, después del hundimiento del submarino Nautilus, decide ocultarse de sus perseguidores. Bajo un nombre falso, compra un hotel perdido en la Patagonia y aloja a un grupo de huéspedes solitarios, pero la tranquilidad pronto se ve perturbada por la sospecha.
- **El buscador de finales**, Todas las tardes, después de la escuela, Juan Brum se entretiene imitando los dibujos de sus historietas favoritas. Un día se presenta en la Editorial Libra, que publica las historietas de su personaje favorito, para buscar trabajo. Sus labores lo llevan a conocer extraños lugares y personajes, hasta que un día le encargan una misión especial: llevarle un paquete a Sanders, el legendario buscador de finales..
- **Trasnoche**. Una atemorizante silueta dibujada en el pizarrón de un aula amenaza a toda la población escolar. Un joven violinista se prueba en la gran ciudad y sale victorioso. Un vengador se convierte en víctima. Este volumen presenta quince cuentos, una novela y un epílogo en el que el autor reflexiona sobre la narrativa fantástica y de terror

RC RF

## CONEXIONES CON EL MUNDO

**En el arte.** Son muchos los significados que se les han atribuido a los laberintos, así como artistas que han elegido plasmarlos en sus obras. Invite a los alumnos a hacer un recorrido por páginas como las siguientes: [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/08/150827\\_vert\\_fut\\_finde\\_mente\\_creador\\_laberintos\\_yu](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/08/150827_vert_fut_finde_mente_creador_laberintos_yu), <http://baulitoadelrte.blogspot.com/2017/09/los-laberintos.html> <https://ellaberinto.altervista.org/el-laberinto-en-el-arte-y-su-significado-en-las-pinturas> y <https://www.jotdown.es/2014/09/laberintos-el-arte-de-perdese/>.

**En el cine.** Los laberintos han aparecido en películas a lo largo del tiempo. En el vínculo <https://es.ign.com/reportaje/96468/feature/10-grandes-peliculas-laberinticas> puede encontrar diez muy buenas cintas con laberintos. Puede seleccionar una o más para ver y comentar en el aula.

**Película El inventor de juegos.** (Argentina / Italia / Canadá, 2014). Conocida también como *The Games Maker*, es una adaptación del libro homónimo de Pablo De Santis y precuela de *El juego del laberinto*. En ella aparece Iván Dragó como protagonista que se enfrenta al temible profesor Morodian. Se encuentra en algunos servicios de *streaming*.

**En los videojuegos.** Los laberintos son un elemento fundamental en diversos videojuegos, como parte de los retos a superar. En ellos pueden encontrarse monstruos a derrotar, premios por conseguir e incluso transcurrir por muchos niveles. Anime a los estudiantes a compartir sus experiencias con videojuegos laberínticos, seguramente tendrán mucho que decir.

OI RC RF

Conexiones curriculares	Temas de relevancia social	Destrezas PISA	Prácticum Primera Lengua
<p><b>Español</b></p> <p>Elabora una lista ordenada de preguntas para buscar información sobre un tema.</p> <p>Identifica y explora fuentes diversas sobre ese tema para valorar cuál es la más pertinente de acuerdo con los propósitos de su búsqueda.</p> <p>Elabora resúmenes de acuerdo con propósitos específicos.</p> <p>Integra información localizada en diferentes textos.</p> <p>Explica las acciones y las características psicológicas de los personajes con base en sus intenciones, motivaciones, formas de actuar y relaciones con otros personajes.</p> <p>Describe las perspectivas que tienen los personajes sobre los acontecimientos a partir de su conocimiento de la situación, su posición social o sus características psicológicas.</p>	<p>Atención a la diversidad</p> <p>Educación para la paz y los derechos humanos</p> <p>Educación en valores y ciudadanía</p>	<p>Comprensión global</p> <p>Obtención de información</p> <p>Elaboración de una interpretación</p> <p>Reflexión sobre el contenido</p> <p>Reflexión sobre la forma</p>	<p><b>Competencias</b></p> <p><b>Expresión y comprensión oral y escrita</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar investigaciones de manera autónoma utilizando diversas estrategias, fuentes y textos.</li> <li>2. Organizar y desarrollar, participativamente, diversas situaciones comunicativas, formales e informales, para expresar información, ideas, argumentos y emociones, de forma coherente, clara y precisa.</li> <li>4. Leer y analizar autónoma y críticamente diversos tipos de textos formales y académicos con propósitos definidos.</li> </ol> <p><b>Expresión y comprensión escrita</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Escribir diversos textos formales y académicos, individual y colectivamente, organizando y expresando, de forma clara y coherente, información y reflexiones diversas, a partir de síntesis, descripciones y análisis.</li> <li>6. Reconocer y diferenciar las funciones del lenguaje, así como los componentes y la estructura de la oración, para la comprensión y producción de textos; reflexionando sobre ello.</li> </ol> <p><b>Comprensión lectora</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Leer y analizar críticamente diversos textos literarios elegidos de forma autónoma y dirigida.</li> </ol> <p><b>Delectación literaria</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Elaborar diversos textos literarios a partir de la influencia y transformación de los textos leídos, y como creación autónoma, atendiendo al estilo y estructura de los mismos.</li> </ol>

