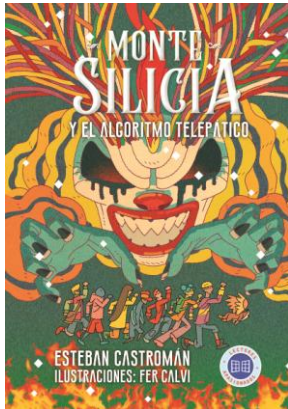


GUÍA DE LECTURA Y TRABAJO PARA EL DISFRUTE Y LA COMPRENSIÓN LECTORA

Monte Silicia 2: y el algoritmo telepático

Esteban Castromán

Ilustrador: Fer Calvi



Sobre el autor

Esteban Castromán es escritor, editor y productor cultural. Dirige proyectos que combinan literatura, tecnología, cultura pop y pensamiento contemporáneo. En la saga Monte Silicia explora el cruce entre ciencia ficción, inteligencia artificial, deep web y participación activa del lector.

Sobre el ilustrador

Fer Calvi es el talentoso ilustrador de *Monte Silicia y el sonido del misterio*. Sus imágenes potencian la atmósfera de misterio y aventura del libro, conectando la narrativa visual con el texto. Su estilo fusiona lo fantástico y lo realista, permitiendo que los lectores se sumerjan aún más en la historia.

Sobre el libro

En esta segunda parte, Monte Silicia parece haber recuperado su libertad... pero la llegada del Circo Liminal y la implementación del Algoritmo Telepático pondrán en marcha un experimento invisible. Ya no se trata solo de un sonido misterioso, sino de algo más profundo: la posibilidad de intervenir en los pensamientos.



El espectáculo, la política, la tecnología y la mente humana se entrelazan en una historia donde el lector vuelve a ser protagonista.

Estrategias para el abordaje y comprensión del texto

Predicción

- Observar la portada e inferir qué puede ser un “algoritmo telepático”.
- Leer el inicio (flashforward del Payaso de la Deep Web) y anticipar el conflicto central.
- Comparar esta apertura con la del primer libro: ¿qué cambia en el tono?

Trabajo a partir de la lectura compartida

- Identificar los cambios en Monte Silicia un año después del Sistema Noise.
- Analizar el recurso del flashforward inicial: ¿qué efecto genera?
- Señalar momentos donde el texto interpela directamente al lector.
- Reconocer conceptos centrales:
 - Algoritmo
 - Gentrificación cerebral
 - Entrelazamiento cuántico
 - Deep Web
 - Analizar la evolución de los personajes respecto a la Parte 1.

Actividades de profundización

- Escribir una explicación propia de qué es la Gentrificación cerebral.
- Crear un mapa conceptual que relacione tecnología + poder + espectáculo.
- Debatir: ¿El entretenimiento puede ser una forma de control?
- Investigar cómo funcionan los algoritmos de redes sociales reales.
- Escribir una noticia ficticia: “Monte Silicia inaugura la FASE 3”.
- Analizar la figura del Payaso de la Deep Web como símbolo.
- Comparar el Sistema Noise (Parte 1) con el Algoritmo Telepático (Parte 2).
- Diseñar una campaña de resistencia digital.



Actividades Creativas (por niveles de acercamiento a la historia)

Nivel Iniciático

- Crear un póster explicando qué es un algoritmo.
- Dibujar el Circo Liminal como metáfora visual del control.
- Escribir un diálogo entre Zilu y el lector sobre la libertad.
- Armar, entre todos, un vocabulario con las palabras que creen que los adultos de su entorno no conocen.

Nivel Intermedio

- Escribir un fanfic donde el lector descubre que está siendo analizado por el algoritmo.
- Crear una FASE 4 del experimento.
- Diseñar un podcast escolar titulado “Pensamiento Libre”.
- Crear un mapa visual de Monte Silicia después de la Gentrificación Cerebral.
- Musicalizar cada capítulo, investigando distintas corrientes musicales.

Nivel Avanzado

- Escribir un ensayo: “¿Somos libres en la era digital?”
- Analizar la relación entre tecnología y poder en la novela.
- Investigar el entrelazamiento cuántico real y compararlo con la ficción.
- Redactar un manifiesto colectivo contra el control algorítmico.
- Investigar sobre movimientos pictóricos y proponer una obra para cada capítulo.

ACTIVIDADES ADICIONALES

1. Juego de Rol

- Cada estudiante representa a un personaje.
- El docente actúa como el Algoritmo Telepático.
- El “Algoritmo” envía mensajes personalizados que intentan influir en decisiones.
- Los estudiantes deben decidir si obedecen o resisten.

2. Escape Room Literario

“Escape del Circo Liminal”



- Resolver acertijos basados en conceptos del libro.
- Descifrar códigos relacionados con el entrelazamiento.
- Detectar mensajes ocultos del Payaso.
- El objetivo final es desactivar la FASE 2.

3. Lector Protagonista – Participación Activa

- Analizar los momentos donde el libro interpela directamente al lector.
- Escribir una escena desde el punto de vista del lector-personaje.
- Crear una versión alternativa donde el lector toma una decisión distinta.

4. Fanfic y Continuidad Narrativa

- Imaginar qué sucede si el algoritmo se vuelve consciente.
- Escribir una línea temporal alternativa.
- Diseñar un spin-off de otro personaje.

Recursos adicionales

- Analizar el concepto histórico de algoritmo (Al-Juarismi).
- Investigar qué es la Deep Web.
- Explorar debates actuales sobre IA y privacidad digital.
- Conectar con la Parte 1 para comparar evolución temática.
- Visitar el sitio web [Monte Silicia](#), donde los estudiantes podrán acceder a material complementario como el Mapa Silicia, Wikilicia y Área 404.
- Leer la nota del autor en Infobae: [Monte Silicia: nuevas formas para crear un código colectivo](#).