



TALLER DE LITERATURA: RETROALIMENTACIÓN DE GUÍA 9

Nombre: _____ Curso: _____

Importante: el objetivo de este material es entregar actividades que permitan mantener la continuidad de tu proceso educativo mientras duren las medidas que nos ayuden a superar la contingencia sanitaria por la que atravesamos en este momento. Te pedimos que seas responsable con el cumplimiento de las actividades, con el fin de que podamos regresar preparados de la mejor manera posible para retomar el resto del año escolar.

Instrucciones de trabajo:

- En este documento se presentarán las respuestas esperadas para las actividades de la guía N°9: lee las respuestas y compáralas con las tuyas. En caso de ser necesario, corrige o complementa.

- Mantén a mano un diccionario, en caso de que sea necesario resolver dudas de vocabulario.

- Recuerda que si tienes dudas, puedes consultar a tu profesor o profesora correspondiente: Roberto Jury sancarlosjury@gmail.com (grupo 1), Mario Guerrero consultas.mguerrero@gmail.com (grupo 2) o Marlene Rodríguez profemarlene.lenguaje@gmail.com (grupo 3).

RETROALIMENTACIÓN DE JUEGO DE ESCAPE ROOM LITERARIO

La semana pasada, se realizó una sesión del juego “Escape room literario”, en el que los integrantes del Taller de Literatura se vieron sometidos a diferentes desafíos que debieron cumplir para poder completar la aventura. A continuación, podrás ver cada una de las pruebas a las que fueron sometidos. Las respuestas de cada desafío podrás encontrarlas al final de este documento.

Desafío N°1

Despiertas dentro de una habitación desconocida. No sabes por qué te encuentras ahí. Miras con extrañeza el lugar y luego te diriges a la puerta para salir, pero te das cuenta de que se encuentra firmemente cerrada y, aunque intentas abrirla con todas tus fuerzas, no se mueve ni un milímetro. Comienzas a buscar tus pertenencias: no tienes ninguna de ellas, ni siquiera tu teléfono celular.

Con curiosidad, te fijas en la decoración del lugar: hay una pintura que muestra una especie de castillo, en otro rincón puedes ver una varita, un caldero y otros objetos que parecieran servir para la preparación de pociones. Al lado de estos se encuentra una bandera colgando de una pared, en ella, se muestran los dibujos de un león, una serpiente, un águila y un tejón. Sigues recorriendo la habitación y encuentras tres pequeñas figurillas de un dragón, una araña y un centauro. Si bien los objetos que ves no son comunes, tampoco te causa mucha extrañeza. Esa sensación, sin embargo, se mantiene hasta que ves sobre una mesa una pequeña fotografía en la que, extrañamente, las personas que aparecen tienen movimiento: en la imagen puedes ver a una niña y dos niños sonriendo, la niña tiene cabello desordenado, uno de los niños usa gafas y el otro tiene un cabello de un fuerte color rojo.

Esto es muy raro, piensas en tu interior. Rápidamente comienzas a buscar alguna forma de salir, pero no se ve nada. Al mirar al lado de la fotografía de los niños, encuentras un celular. El teléfono no tiene opciones para llamar ni para enviar mensajes de texto. Solamente puedes encontrar una aplicación de e-mail: en ella, puedes ver que hay un correo que proviene desde la dirección consultas.mguerrero@gmail.com. Abres el mensaje, este dice “Si quieres salir de esta habitación, debes enviar a esta dirección el nombre del chico pelirrojo de la foto”.

Desafío N°2

Momentos después de haber enviado tu respuesta por e-mail, recibes una notificación: ¡es un nuevo correo! Lo abres y este dice: “Solo una persona familiarizada con la magia podría haberlo sabido. Has ganado el derecho a seguir tu camino hacia la libertad”. Sientes un suave crujido: es la puerta que se abre ante ti. Lentamente, sales de la habitación y encuentras un largo pasillo. Está oscuro, solo puedes ver las siluetas de algunas esculturas y el brillo de una luz que se cuela por las rendijas de una puerta. Te diriges a esa dirección, abres la puerta y encuentras una biblioteca con estanterías repletas de libros. Los observas y logras ver que los títulos son variados y no parecen seguir ningún criterio de orden. Al centro de la sala hay una mesa. Caminas en esa dirección y encuentras varios libros repartidos a lo largo de la superficie: son diez. Examinas los títulos:

Romeo y Julieta
Maze Runner
Bajo la misma estrella
Crepúsculo
Divergente
La Odisea
Hush Hush
Eleanor & Park
Bodas de sangre

Ciudades de papel

Te encuentras revisando los libros, intentando determinar si forman parte de algún desafío que la genial y malvada mente maestra detrás de tu encierro quiere que asumas. Suena una notificación en el teléfono, es un correo proveniente de consultas.mguerrero@gmail.com. El mensaje es el siguiente:

“Ante ti se encuentran algunos libros que revisé hace unas noches en la biblioteca. Si quieres obtener tu libertad, deberás enviarme un correo diciéndome cuáles de ellos son considerados clásicos”.

Desafío N°3

En el momento en que envías tu respuesta, empiezas a sentir el ruido de un objeto siendo arrastrado. Te volteas y ves que una de las estanterías se mueve lentamente, dejando ver un pasillo. Es la única salida que se puede seguir si es que deseas seguir avanzando.

El corredor por el que te mueves es oscuro, solamente iluminado por unas débiles antorchas. Después de caminar por un momento, te encuentras con una puerta y, al lado de ella, un cuadro donde puedes encontrar la siguiente imagen:



Entras en un dormitorio muy oscuro. Logras ver una cama y un velador, sobre este, encuentras un pequeño retrato de un anciano. Cuando caminas por el lado de la cama sientes el crujido del piso de madera y te topas con un martillo y unos clavos. Mientras observas la habitación, empiezas a sentir un ruido que primero es muy ligero, pero luego aumenta su intensidad: parecen latidos de un corazón. Miras hacia todos lados, pero no logras ver desde dónde viene el sonido. Se siente cada vez más fuerte, se transforma en un estruendo desesperante. Mientras tanto, una notificación llega a tu teléfono: el remitente es consultas.mguerrero@gmail.com. En el mensaje, puedes leer: *“Si quieres salir de este dormitorio, dime en qué parte de la habitación está el corazón”.*

Desafío N°4

Recibes un mensaje que dice *“Veo que conoces el macabro hecho ocurrido en esta habitación. Si quieres avanzar y terminar con tu sufrimiento, deberás sacar el corazón escondido bajo el piso”.* El estruendo de los latidos es cada vez más fuerte. Tomas el martillo que se encuentra en el suelo y comienzas a sacar las tablas, tus martillazos se confunden con los latidos del corazón. Finalmente, sacas una madera, introduces tu mano y encuentras un papel en el que hay un burdo dibujo de un corazón que parece que hubiera sido hecho por una mano infantil. El ruido de los latidos cesa.

Debajo del dibujo del corazón puedes leer *“Termina de romper el piso y continúa tu camino”.* Después de hacer un agujero lo suficientemente grande para que tu cuerpo quepa, te introduces en él y comienzas a caminar. Al principio, el túnel en el que te encuentras es pequeño, pero a medida que avanzas su tamaño comienza a aumentar, hasta que ya puedes caminar sin agacharte. Poco a poco sales de la oscuridad opresora en la que te encontrabas hasta que ves una salida. No puedes contener la sorpresa al ver que el lugar al que llegaste luce exactamente igual que tu habitación: la decoración, los detalles, tus objetos favoritos, hasta el más mínimo detalle fue reproducido con fidelidad. Te llega una notificación de correo al celular. El remitente es consultas.mguerrero@gmail.com.

“Quise darte un lugar que te resulte familiar y en el que te sientas a gusto porque te pediré una tarea muy personal: para que puedas continuar, quiero que me hables acerca de tu libro favorito. Haz una reseña que me entusiasme, no seas ni muy breve ni te alargues demasiado. Yo sé que ya conoces las características que debe tener una buena reseña, por lo que espero que pongas todo el cariño posible en tu recomendación. De esta manera, lograré conocerte un poco mejor y quién sabe si quizás logras abrir un poco más mi horizonte de gustos literarios. Para esta tarea te daré más tiempo, por lo que no te pondré nuevos retos hasta el día lunes 1 de junio, para que puedas concentrarte. Es necesario que envíes solo una reseña, aunque si estás con más gente y quieren hacer más de una, bienvenido sea. Tu recomendación puede ser acerca de un clásico, best seller, cómic, manga, etc. Principalmente, me interesa que sea de tu gusto. Espero con ansias tu respuesta. Ya sabes dónde escribirme”.

Desafío N°5

Envías tu reseña al correo de tu captor. No tienes conciencia del tiempo, podrían haber pasado minutos, horas o días, pero el estar en un lugar familiar ha hecho que te relajes y recuperes fuerzas para continuar tu camino hacia la libertad. Finalmente, una puerta se abre. Te acercas y ves que hay un pasillo corto que, por fin, desemboca hacia el exterior. Sientes la agradable sensación del sol tocando tu rostro y una ligera brisa primaveral roza tu ropa. Caminas por un prado de apariencia muy apacible, hay algunos bellos árboles y la simetría del terreno se pierde solamente por algunos pequeños montículos que se levantan del suelo. Caminas y encuentras algo muy particular: uno de los montículos tiene una puerta de madera, es redonda y pequeña. La abres, debes agacharte para poder cruzarla y entras a lo que parece el interior de una casa. Los minúsculos muebles que encuentras dan a entender que el dueño de la vivienda es una persona

pequeña. Te acercas a una repisa que ves sobre la chimenea y encuentras una daga con un extraño y hermoso brillo; a su lado, puedes ver un anillo de oro con unas inscripciones en un idioma desconocido: lo vas a tocar, pero una repentina sensación de malestar te lo impide.

Sobre la repisa, ves el retrato de un anciano de larga barba blanca. Al pie de la imagen, encuentras un texto:

“He visto centenares de generaciones de las más variadas criaturas y razas. He recorrido el mundo entero y soy bienvenido en casi todos los pueblos y reinos. Me he enfrentado a muchos peligros durante mi larga vida, he desafiado a lo desconocido e hice de la magia mi mayor herramienta. Ya soy un anciano, pero que mi apariencia no te engañe, pues el tiempo entrega experiencia y la experiencia otorga poder. Mi última misión fue la destrucción de un objeto muy poderoso que corrompió el alma de muchos y que desató una gran guerra en la que se decidió el destino de todo un mundo. Durante aquella guerra, guiaba a un grupo de viajeros y nos enfrentamos a una infernal criatura. Después de combatir contra ella, me creyeron muerto, pero volví con más poder que antes. Dejé de ser gris y me hice blanco.”

Tu teléfono suena: tienes una notificación de correo. Abres el mensaje: *“Para continuar, dime el nombre del anciano”*.

Desafío N°6

Después de enviar el nombre del anciano recibes otro correo: *“Muy bien. Ya veo que mi decisión de elegirte para asumir mis desafíos no fue equivocada, pero no creas que hemos terminado, pues aún tengo ganas de jugar. Para tu siguiente desafío, debes salir nuevamente al prado y caminar hacia el sur por una media hora, ahí encontrarás una casona antigua de tres pisos. Entra y verás tu siguiente desafío”*.

Dudas si continuar o escapar, pero decides seguir la indicación que te dieron, pues no sabes qué peligros puedes encontrar si es que te desvías y buscas otra salida: años de libros y películas de misterio te han enseñado que los impulsivos nunca son los que llegan hasta el final. Llegas a la casona: esta se encuentra rodeada por una alta reja. Caminas hacia el interior e inmediatamente después de cruzar el umbral, la puerta se cierra bruscamente. Intentas abrirla con todas tus fuerzas, pero no lo logras. Te encuentras en una sala amplia cuyas paredes se encuentran cubiertas con pantallas. En los monitores logras ver miles de imágenes como estas:



- Estoy paseando al perro, agente.



Recibes un correo: *“Mientras tú te encuentras acá el mundo atraviesa por una crisis. Probablemente, antes de empezar mis desafíos ya escuchaste hablar del Covid-19. Pues bien, ahora la enfermedad ha hecho que gran parte de la población mundial se encuentre en cuarentena dentro de sus casas para evitar la propagación. Si bien la situación está en camino a ser controlada, el largo encierro ha provocado que la gente deba enfocarse en la realización de actividades dentro de sus casas. Quiero darte una misión: elabora una lista de cinco libros que tú creas que puedan acompañar a las personas que se encuentran en cuarentena. Por cierto, agrega también una breve explicación (entre 100 y 300 palabras) acerca del criterio que seguiste para formar la lista. Espero con ansias tu respuesta”*.

Desafío N°7

Después de haber enviado tu respuesta, recibes un nuevo correo: *“Sí que lograste sorprenderme con la lista de recomendaciones que enviaste; sin embargo, no creas que te has librado de mí: aún nos queda juego”*. Los monitores se apagan. Se abre una puerta lateral que desemboca en un pasillo. Mientras caminas, puedes ver unas pinturas en las que un señor con armadura y otro portando un escudo son protagonistas, aunque te llama la atención que, a pesar de estar mostrando a un caballero, las pinturas no tienen como objetivo resaltar sus hazañas, sino lo ridículo de las situaciones en las que se ve envuelto. Sigues caminando y entras en una sala de un estilo muy anticuado. Hay una armadura de malísima calidad, cuyo dueño debe haber sido una persona muy delgada, a su lado se apoya una lanza larga. Frente a la armadura se encuentra un escudo muy desgastado. En una de las paredes se observa que cuelgan dos pinturas: una de un molino de viento y otra de un gigante. Sobre una mesa, se encuentra una figura de un caballo desnutrido acompañado de un burro y, al lado de las figuras, un papel; lo tomas y lees que tiene el siguiente mensaje: *“Si quieres salir de esta habitación, envíame el nombre del caballero que fue dueño de la armadura”*.

Desafío N°8

“Respuesta correcta. Como mi rival has sido excelente”, dice el correo electrónico que llegó al teléfono. En ese instante, se abre una puerta que conduce hacia una escalera, subes por ella y te encuentras con una puerta con el dibujo de una estrella. Al abrirla, encuentras un cuarto que se encuentra repleto de barras con ropa colgando: parece un vestidor de un teatro. Miras hacia un rincón y ves un espejo de cuerpo entero; sobre este, puedes ver una inscripción que dice *“NOSCE TE IPSUM”*. Después de un momento, recibes una notificación:

“El espejo que tienes frente a ti tiene la capacidad de revelar una parte de tu interior. En él, podrás ver al personaje literario que más admiras. Quiero que me digas qué personaje logras ver, que lo describas en sus características que consideras importantes y señales por qué lo consideras tu favorito. Puede ser de un libro, de un cómic o manga, en realidad lo que me interesa es satisfacer mi curiosidad y saber qué es lo que ves en el espejo. Espero tu respuesta.

P.D: el final está cerca. ☺”.

Desafío N°9

“Me impresiona lo que viste en el espejo. Confieso que nunca antes había considerado digno de mi atención al personaje que viste, pero tus argumentos y tus descripciones fueron sólidos y me hacen valorarlo de una manera diferente ahora”, dice el correo que acabas de recibir desde consultas.mguerrero@gmail.com. *“¿Cansad@? No te preocupes, ya queda poco para el final”*.

Cuando terminas de leer, el espejo frente a ti comienza a trizarse hasta que termina rompiéndose en cientos de pedazos pequeños que caen al suelo. Sientes lástima al ver los pedazos de cristal que te mostraron a tu personaje favorito, pero como consuelo, te das cuenta de que el espejo ocultaba la salida de esta sala. Te metes por el hueco donde antes se encontraba el espejo y encuentras un pasillo amplio. Avanzas un poco y encuentras una puerta, la abres y encuentras una cocina de un estilo que a ti te parece rústico, campesino. Te impresiona ver la gran cantidad de ingredientes para cocinar: es el sueño de cualquier amante de la cocina. Mientras miras con curiosidad los ingredientes, sobre una mesa encuentras un plato con una rebanada de pastel que luce irresistible. En tu interior, piensas que no sería muy prudente comer de él, pero la tentación de saborearlo es mucho más grande. Tomas un tenedor, sacas un bocado y resulta ser de un sabor exquisito, por lo que terminas comiendo la rebanada completa. Sigues buscando pistas que puedan llevarte a la salida, pero súbitamente comienzas a sentir una gran tristeza y unas ganas terribles de vomitar. El malestar es muy grande, piensas que probablemente fue el pastel. Te acercas a la mesa donde ahora se encuentra solo el plato vacío y al lado de él ves un papel en el que antes no reparaste:

“INGREDIENTES:

175 gramos de azúcar granulada de primera

300 gramos de harina de primera, tamizada tres veces

17 huevos

Raspadura de un limón

Nota: no puedo estar triste si preparo esta receta. Si por casualidad una de mis lágrimas cae al pastel, nadie deberá comer de él o lo lamentará”.

Entre la tristeza y tu malestar, intentas pensar en cuál será la forma para poder salir luego de este lugar. No piensas claramente. Recibes un correo: *“Te pasó por imprudente, nunca pensé que probarías el pastel antes de leer el papel. Pero me imagino que ya aprendiste tu lección. Si quieres continuar, envíame el nombre de la receta que probaste”*.

Desafío N°10

Tomas un vaso de agua. Después de descansar durante unos minutos, los desagradables efectos del pastel comienzan a pasar. Recibes otro correo: *“Creo que ya llegó la hora: es tiempo de que me conozcas. Debes salir de la cocina hacia el exterior. Te espero en el patio”*. Se abre la puerta de la cocina que da hacia el exterior y comienzas a caminar. Sigues por un pasillo formado por unos arbustos, hasta que llegas a una pérgola. Al centro, ves una mesa, y dos sillas. Tomas asiento para descansar y desde atrás de ti una voz dice *“Felicitaciones por llegar hasta acá”*, mientras aplaude suavemente. Al girar, ves a una persona que está vestida elegantemente y usa una máscara blanca que te impide ver su rostro. No sabes qué hacer. La persona se sienta en la silla que está frente a ti y te dice *“Esta vez no seré yo quien controle tu destino. El final de esta historia depende de ti. Sorpréndeme”*.

(Escribe en un mínimo de 100 palabras y en un máximo de 300 el desenlace de esta historia).

SOLUCIONES PARA LOS DESAFÍOS

1. Ron Weasley.
2. *Romeo y Julieta*, *La Odisea* y *Bodas de sangre*.
3. Debajo de las tablas del piso.
4. Se escoge un libro clásico, best seller, cómic o manga y se realiza una reseña que incluya una sinopsis y una recomendación.
5. Gandalf.
6. Se realiza una lista de 5 títulos a elección de los estudiantes. Junto a ella, se entrega una justificación suficiente que explique el criterio utilizado para recomendar los libros a personas que se encuentran en cuarentena a raíz de la pandemia de Covid-19.
7. Don Quijote de La Mancha / Alonso Quijano o Quijada / El caballero de la triste figura.
8. Se presenta la descripción de un personaje literario a elección. Se entrega una justificación acerca de la elección del personaje.
9. Pastel Chabela, de la novela "Como agua para chocolate".
10. Se crea un final para la historia que los estudiantes siguieron a través de los desafíos que tomaron. El final debe ser coherente con los acontecimientos y la extensión del texto debe estar entre 100 y 300 palabras.