

Libro:

El juego del laberinto de Pablo De Santis



Periodo:

Fecha:

_____ a _____

Total de horas: 8

Presentación: *El juego del laberinto* comprende una historia de tintes fantásticos, pero anclada en la presentación de problemáticas morales específicas: la tolerancia, el respeto y la ayuda mutua. Asimismo, se presenta la venganza como una pasión humana negativa que puede conducir a la autodestrucción. Por esto, mediante la lectura de esta novela, los estudiantes fortalecerán no solo su ingenio e imaginación, sino que podrán desarrollar una mayor empatía con sus compañeros.

Integración de áreas:

- 1. Competencias Ciudadanas:** Convivencia, respeto y tolerancia.
- 2. Lenguaje:** Narratología. Narrativa siglo XX. Mitología. Poesía. Argumentación.
- 3. Filosofía:** Ficción y realidad.
- 4. Artes Plásticas:** Dibujo y manualidades.

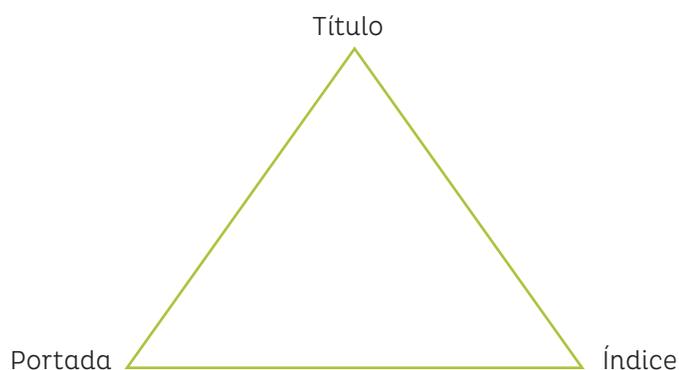
ANTES DE LEER

TALLER 1: HIPÓTESIS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

Actividad 1. Las pistas del libro

a. Muéstrelas a sus estudiantes la portada del libro, procure valerse de algún aparato que le permita hacer una proyección de esta. Pídale que describan la ilustración y que lean el título de la obra. Luego, lea con el grupo el índice que se encuentra al final del libro. Explíqueles que estos tres elementos (el título, la ilustración de la portada y el índice) sirven para que el lector se haga una idea de aquello que va a tratar la lectura.

b. Dibuje el siguiente esquema en el tablero. Solicite a sus estudiantes que se dividan en pequeños grupos y pídale que, primero, describan cada elemento y, segundo, escriban la relación entre ellos.



c. Pídale que escojan un integrante por cada grupo para que pase al frente y explique el esquema realizado. No olvide corregir y comentar el trabajo de sus estudiantes. Recuérdeles que en esta etapa más que obtener información real sobre el contenido de la novela, es importante que se generen hipótesis, expectativas y preguntas, pues son estas las que permiten mantener y generar interés a lo largo del libro.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. El tema

a. Formule las siguientes preguntas:

- ¿El libro tratará sobre alguien que busca fabricar un laberinto?
- ¿Será sobre alguien perdido en uno?
- ¿Será sobre ambas cosas?

Díales que la idea no es contestar estas preguntas en este momento, sino que estas vayan siendo resueltas a

medida que se avanza en la lectura. Menciónelas que, por ahora, para sacar algunas pistas sobre lo que va a tratar la obra, es necesario remitirse a un relato mitológico en particular: "Teseo y el Minotauro". Coméntenles que Pablo De Santis tomó mucho de esta historia, desde nombres hasta lugares.

b. Vea con sus estudiantes el capítulo de *El narrador de cuentos* sobre el minotauro (<http://bit.ly/2yqRcg1>). Luego, pídale que contesten las siguientes preguntas sobre la relación entre ambos textos:

- ¿Crees que *El juego del laberinto* tendrá seres mitológicos?
- Describe cómo aparecen los siguientes elementos en el relato de Teseo:

- El heroísmo
- El amor
- El monstruo
- El laberinto

- ¿Cuál crees que es el sentimiento que impera en alguien que se interna en un laberinto?
- ¿Consideras que Pablo De Santis copiará esos elementos o usará los conceptos para construir otra historia?

c. Anime a los estudiantes a socializar las respuestas. Luego, aproveche la oportunidad para comentarles que leerán una novela, por lo cual seguirán las aventuras de un personaje que luchará contra obstáculos físicos, psicológicos o sociales a fin de poder alcanzar su objetivo. Coméntenles que en esta forma literaria prima la ambigüedad y que esto implica que no encontrarán marcada la idea de héroes y villanos, sino matices.

Actividad 3. Contextualización

a. Díales que lean con cuidado la nota biográfica sobre Pablo De Santis que se encuentra al final del libro. Pregúntenles si no hay ningún título que les haya llamado la atención o que haya llamado la atención del público en general. Guíe la discusión a *El inventor de juegos* (2003). Coméntenles que el libro que van a leer es una secuela de esta novela y qué seguramente fue escrita a raíz del éxito en ventas, hasta el punto de convertirse en una película, que registró la primera entrega.

b. Recuerde con el grupo otras sagas famosas que hayan tenido secuelas después de la primera parte y pre-

gúnteles qué elementos de estas sagas se mantienen en la segunda parte y cuáles se eliminan. Guíe la discusión al punto de que, a partir de los ejemplos propuestos, encuentren que por lo general se mantienen personajes y lugares comunes, aunque se cambia de historias.

TALLER 2: ZYL, LA CIUDAD DE LOS JUEGOS (páginas 11 a 47)

Actividad 1. CLAVE. Conexión con Lenguaje. Lectura grupal

a. Organice a los estudiantes en grupos de máximo cuatro personas. Coménteles que van a realizar una lectura grupal de los primeros tres capítulos de *El juego del laberinto*. Explíqueles que la lectura será en voz alta y que se van a turnar, como ellos decidan, para leer estos capítulos. Pídales que, mientras leen, diligencien el siguiente cuadro:

Capítulo:	
Personajes principales:	Acciones de cada uno:
Personajes secundarios:	Relaciones con las acciones principales:

b. Coménteles que en *El juego de laberinto* hay muchos personajes, que algunos de ellos aparecen un capítulo y ya no vuelven a aparecer, otros aparecen en varios y unos pocos son constantes a lo largo de la novela. Esto hace que en cada capítulo haya distintos personajes principales y secundarios. Aproveche la oportunidad para hablar de la diferencia entre estos dos tipos de personajes. Dígalos que los principales son aquellos que concentran la atención del narrador y que desempeñan las acciones que conectan a los demás personajes; mientras que los secundarios son aquellos que cuyas acciones están determinadas por las de los principales. Propóngales el siguiente ejemplo, en el capítulo “Mano verde” y “La tormenta”, Iván y sus amigos están buscando información relacionada a Madame Aracné, lo

que constituye la acción principal; para esto, los personajes visitan la biblioteca y el museo, cuyos encargados serían los personajes secundarios, puesto que están en función de las acciones de los principales. Dígalos que, con estas definiciones en mente, revisen y corrijan los cuadros realizados hasta el momento.

c. Anime a sus estudiantes a presentar el trabajo hecho con el objetivo de crear una retroalimentación de los cuadros, de forma que entre todos los completen de la mejor manera posible.

Actividad 2. Lugares poco comunes

a. Hable con sus estudiantes acerca de Zyl, la ciudad en la que comienza *El juego del laberinto*. Reconstruya con ellos una lista de los lugares que son mencionados a lo largo de los capítulos leídos:

- La biblioteca
- La escuela
- El museo
- El laberinto

b. Vuelva a pedirles que se organicen en grupos pequeños. Aunque se repitan, asigne a cada grupo uno de estos lugares para que realicen un cuadro comparativo entre estos lugares de Zyl y su correspondiente real. Pregúnteles, por ejemplo, qué diferencia hay entre una biblioteca de nuestro mundo y la biblioteca de Zyl. Finalmente, pídale que realicen una exposición sobre el trabajo realizado. No olvide comentar y corregir las presentaciones realizadas.

Actividad 3. Conexión con Competencias ciudadanas. El dado de Yamamoto

Recuerde con sus estudiantes el episodio en que Iván y sus amigos están en la clase Dados y pirinolas. Reflexione con ellos acerca de la actitud tomada por el estudiante japonés Yamamoto, quien realizó un dado cuyas caras estaban en blanco, con el objetivo de tomar posición en contra de todo tipo de competencia. Guíe la reflexión a partir de las siguientes preguntas. Recuérdeles que más que aceptar la reflexión del personaje, la idea es que ellos sean conscientes de su manera de actuar con respecto a los otros:

- ¿Pueden existir juegos sin competencia?
- ¿Es más importante que en un juego gane el mejor o que los participantes se diviertan?

– ¿Qué opinas de la reflexión de Yamamoto sobre que el aburrimiento nace del deseo de ganar?

EVALUACIÓN LECTORA:

Anote en el tablero las siguientes preguntas de selección múltiple y pídale a sus estudiantes que las resuelvan:

1. ¿Por qué razón Blanco y Negro están enemistados?
 - a) Ambos son fabricantes de ajedrez
 - b) Sus nombres son opuestos
 - c) Por su rivalidad como jugadores
 - d) Por un pasado desconocido
2. ¿Cuál fue el peor mal que hizo la máquina podadora del señor Ríos?
 - a) Destruir la ciudad
 - b) Desaparecer el gato de una vecina
 - c) Acabar con toda la vegetación de la ciudad
 - d) Destruir el laberinto

TAREA

Lean en sus casas los capítulos comprendidos entre la página 49 y la página 86. Recuérdeles que deben ir llenando las fichas de los capítulos. Además, díales que traigan materiales de manualidades (tijeras, papel de distintos tipos, pegante, escarcha, marcadores, entre otros) y un octavo de cartulina.

TALLER 3: LA ENTRADA AL LABERINTO (páginas 49 a 86)

Actividad 1. Recolección de información

a. Pregúnteles a sus estudiantes cómo les fue con la lectura en sus casas. Aproveche la ocasión para explicarles la importancia de organizar el tiempo, incluyendo el que le dedican a la lectura; díales que de esa manera un texto largo y pesado puede hacerse más ligero y manejable que si acumulan la lectura para último momento.

b. Pídale que se dividan en grupos pequeños. Díales que cada grupo va a confrontar internamente las fichas de capítulos trabajadas en sus casas y, entre todos, elegirán un episodio que haya tenido lugar en el entre los capítulos leídos para este taller. Explíqueles la diferencia entre capítulo y episodio para de evitar confusiones. Indíqueles que el primero sirve para nombrar el contenido entre títulos internos del libro, mientras que el segundo se refiere a eventos que inician y terminan. Así, un episodio podría sobrepasar los límites de un capítulo.

c. Pídale que escojan un integrante por cada grupo para que pase al frente a exponer el episodio que escogieron. Díales que deben hablar de los mismos elementos de la ficha que llenan por capítulos y la razón por la que escogieron este episodio. En caso de que sus estudiantes no hablen de todos los episodios contenidos en los capítulos seleccionados, complementen la información.

Actividad 2. CLAVE. Conexión con Competencias ciudadanas. Un plan para ayudar a la ciudad

a. Hable con el grupo sobre el episodio en el que las plantas comienzan a tragarse la ciudad y todos los habitantes colaboran entre sí para salvar sus hogares y las calles. Pregúnteles:

– ¿Cuáles son los valores ciudadanos que se pueden apreciar en estos pasajes?

– ¿Han visto alguna situación de emergencia en la cual los vecinos de una ciudad, o de un sector de ella, se ayuden mutuamente?

b. Pídale que imaginen una situación similar en su barrio o ciudad y que, a partir de esto, creen una ruta en la

que contemplen los pasos a seguir para lograr una cooperación efectiva entre los habitantes afectados en un octavo de cartulina. Al finalizar, animelos a exponer a sus compañeros el trabajo realizado y coménteles que busquen la manera de pegar la ruta en un lugar de interés público.

Actividad 3. Conexión con Artes Plásticas. **¡Planea un laberinto!**

a. Relea con sus estudiantes las páginas 78 a 86, que comprenden el encuentro entre Iván y Abel Trino, con quien discute sobre la naturaleza de los laberintos. Dígales que en los siguientes talleres van a elaborar uno de estos juegos para “encerrar” a uno de sus compañeros. Explíqueles que, en primer lugar, van a pensar la idea de un laberinto, ya sea clásico o no.

b. En segundo lugar, méncioneles que antes de construir su juego van a enviar una invitación al estilo de Madame Aracné para atrapar a Iván, pero dirigida a alguno de sus compañeros. Dígales que hagan uso de toda su imaginación y de los materiales que trajeron. Para que no se repitan invitaciones a un mismo estudiante, forme parejas secretamente y dígale a cada estudiante con quién le correspondió trabajar. Aduértales que deben mantener el secreto, de forma que nadie sepa quién le está construyendo el laberinto, por lo cual el objetivo del mismo estaría encaminado a que la pareja descubra quién lo “encerró”. Cuando finalicen, dígales que busquen la manera de repartir las invitaciones sin que sus compañeros sepan quién se las envió.

EVALUACIÓN LECTORA:

Pídales a sus estudiantes que respondan las siguientes preguntas en una hoja en blanco:

- ¿Por qué en la escuela de Zyl no se habla de Sarima Scott?
- ¿Cómo obtiene su fortuna Sarima Scott?
- ¿Cuál es el evento que condenó e hizo desaparecer a Madame Aracné?

TAREA

Lean los capítulos comprendidos entre la página 87 y la 149. Recuérdeles que deben llenar sus fichas de capítulos.

TALLER 4: PERDIDOS EN EL LABERINTO, PARTE I **(páginas 87 a 149)**

Actividad 1. Las claves del laberinto

a. Pregúnteles a los estudiantes cómo les fue con la lectura en sus casas del fragmento asignado y cuáles son las dos acciones principales que se desarrollan a lo largo de estos. Guíe la discusión hasta establecer que Iván y Anunciación resuelven el laberinto, mientras que “los acuáticos” se encuentran en Zyl para ayudar a su amigo. Pídales que, con ayuda de las fichas de capítulos, realicen un paralelo entre las dos acciones, de manera que muestren qué estarían haciendo los personajes involucrados en cada una.

b. Luego de que sus estudiantes finalicen el paralelo anterior, concentre la discusión sobre el laberinto en el que se encuentra encerrado Iván. Pregúnteles cómo funciona este laberinto y qué es lo que debe hacer Iván para salir de él. A modo de socialización de las preguntas del punto anterior, reconstruya con sus estudiantes, los siguientes elementos:

- Estaciones del laberinto
- Herramienta o herramientas utilizadas para escapar de esa estación

Actividad 2. CLAVE. Conexión con Lenguaje. **La aventura secundaria**

a. Ahora centre la atención en la línea narrativa de “los acuáticos”. Comience por preguntarles por la segunda parte del paralelo que realizaron para la actividad anterior: ¿qué sucede con los amigos de Iván mientras este intenta resolver el laberinto? ¿Qué dificultades encuentran? Hágalos notar que la misión de ayudar a

Iván se va diluyendo narrativamente por la necesidad de ayudar a los diferentes habitantes de Zyl. Reflexione con ellos por qué sucede esto, por qué el autor dilata esta acción para concentrarse en pequeñas aventuras que sufren estos personajes en el camino.

b. Solicíteles que se organicen en grupos pequeños. Pídeles que identifiquen los lugares en los cuales se hace un corte narrativo entre la historia de Iván y la de “los acuáticos”. Una vez hayan identificado esto, reconstruya con ayuda de los grupos un listado de los momentos en los cuales se cambia de foco narrativo. Finalmente, discuta con ellos la técnica utilizada por el autor para crear estos cambios. Encamine el debate a discutir sobre la utilización del suspenso como herramienta para mantener la atención del lector, pues los cortes siempre se realizan en el momento en que va a tener lugar una acción importante en cada lado o cuando se termina el episodio.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje. “Cosas que no sirven (pero que no se tiran)”

a. Escriba en el tablero el siguiente enunciado:

Cosas que no sirven
(Pero que no se tiran)

Reflexione con sus estudiantes acerca del sentido de este enunciado en *El juego del laberinto*. Pregúnteles por qué aparece en la novela y qué tipo de cosas son aquellas que, aunque basura, pueden llegar a ser útiles alguna vez. Reconstruya un listado en el tablero de los objetos que nombren sus estudiantes. Luego, pídeles que expongan una situación en la cual esos objetos puedan llegar a servir de nuevo.

b. Lea con el grupo el poema de José Asunción Silva, “Vejece” (disponible en el siguiente enlace: <http://bit.ly/2xWtpQN>). No olvide hacer una pequeña presentación del poeta, dígales que fue colombiano y que su obra fue muy importante para dar el salto entre la literatura de corte realista y costumbrista hacia formas modernistas; además, que aparece en el antiguo billete de cinco mil pesos. Asimismo, si lo desea, hábleles un poco de su vida accidentada. Pídeles que, de manera individual, reflexionen sobre la relación del poema y el enunciado de la novela de Pablo De Santis, teniendo en mente las siguientes preguntas:

– ¿Qué significan los objetos en el poema de Silva?

– ¿La utilidad que espera Iván de los objetos inservibles es la misma que la que espera el poeta? Justifica tu respuesta.

c. Anime a los estudiantes a socializar la reflexión realizada. No olvide comentar y corregir en caso de ser necesario.

TAREA

Traigan los materiales necesarios para la construcción de su laberinto. Además, dígales que deben leer los capítulos comprendidos entre la página 151 y la 205. Recuérdeles que deben ir llevando las fichas correspondientes a estos capítulos.

TALLER 5: PERDIDOS EN EL LABERINTO, PARTE II (páginas 151 a 205)

Actividad 1. CLAVE. Los guardianes del laberinto

a. Pídeles a sus estudiantes que seleccionen a uno de los personajes encontrados por Iván y Anunciación en su viaje por salir del laberinto y que lo imaginen a partir de los siguientes puntos ayudados por las fichas de capítulos realizadas:

- Realizar un boceto del personaje
- Realizar una descripción del personaje
- Inventar una breve biografía del personaje hasta el punto en que se encuentra con Iván
- Inventar cómo el evento con Iván pudo cambiarle la vida

b. Anime a sus estudiantes a exponer el trabajo realizado ante sus compañeros. Para esto, disponga el salón en una especie de galería en la cual van a estar expuestos los trabajos. Antes de iniciar el recorrido, pídale a cada estudiante que exponga su trabajo ante sus compañeros y, luego, elija un punto en donde exponerlo.

c. Invítelos a recorrer la galería. Al final, seleccionen entre todos un ganador bajo el criterio de la originalidad, creatividad y coherencia con el libro de Pablo De Santis.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje y Competencias ciudadanas. La aventura de Blanco y Negro

a. Pregúnteles si en los capítulos elegidos para esta ocasión aparece una historia adicional, con personajes que la protagonizan, aparte de las dos ya establecidas en los talleres anteriores. Guíe la discusión hasta encontrar la historia intercalada de Blanco y Negro, los vecinos de Zyl que tienen una rivalidad perniciosa. Con ayuda de los estudiantes, reconstruya la historia de estos dos personajes o mediante una línea del tiempo en el tablero.

b. Hábleles de la situación a la que se ve enfrentado Negro cuando observa que un puma entra a la casa de Blanco. Pídales que realicen un pequeño texto reflexivo en el que contesten las siguientes preguntas:

- ¿Por qué los personajes Blanco y Negro se odian? ¿Hay alguna razón verdaderamente importante en esto?
- ¿Qué es lo que debe sortear Negro para decidir ayudar a Blanco?
- ¿Cuáles son las actitudes negativas que quiere resaltar el autor en estos personajes? Piensa en qué actividad está basado su odio.

c. Anime a los estudiantes a compartir los textos realizados. Realice las correcciones pertinentes en cuanto a redacción. Al final, puntualice la discusión en la crítica que Pablo De Santis hace sobre las relaciones basadas en la competencia, cuando estas son producto de las actividades comerciales. Coménteles que el autor parece discutir problemas relacionados con la conducta ética de los individuos en la modernidad, como época en la que triunfa el capitalismo como sistema social.

Actividad 3. Conexión con Artes Plásticas. Construcción del laberinto

a. Coménteles que llegó el momento de llevar a cabo la idea del laberinto pensado en talleres pasados. La idea no es solamente la construcción física del mismo, sino la elaboración de las instrucciones detalladas

para que la “víctima” se pierda de forma controlada en el laberinto. Antes de comenzar la construcción, pídale a los estudiantes que se dispersen lo que más puedan, de modo que se pueda mantener el secreto del laberinto propio. No olvide visitar a cada estudiante mientras realiza el proceso para guiarlo y ayudarlo en caso de ser necesario. Al finalizar, solicite que marquen cada laberinto con el nombre de la persona que deberá resolverlo; luego, almacene con cuidado los laberintos para que puedan ser recorridos en la siguiente sesión.

EVALUACIÓN LECTORA:

Pídales a los estudiantes que respondan las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la participación de Mano Verde en los sucesos ocurridos en la novela?
2. ¿Por qué se sorprende Mano verde de los acontecimientos sucedidos en Zyl?
3. ¿Por qué crees que Madame Aracné quería que Iván pasara por la tienda de Mano verde?

TAREA

Finalicen la lectura de *El juego del laberinto*. Asimismo, recuérdelos que deben terminar de llenar las fichas de capítulos correspondientes.

TALLER 6: LA SALIDA DEL LABERINTO (páginas 207 a 264)

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. El camino para salir

a. Divida a los estudiantes en grupos más pequeños. Explíqueles que ahora que completaron las fichas de

capítulos, podrán reconstruir el laberinto completo por el cual tienen que atravesar Iván y su amiga Anunciación. Para esto, pídale a cada grupo que diligencie el cuadro:

Estación	Prueba por superar	Herramienta utilizada	Personaje encontrado

b. Dibuje en el tablero el mismo cuadro y, con ayuda del trabajo realizado por los estudiantes, complételo. Recuerde que la idea del ejercicio no es solamente llenar el cuadro, sino reconstruir el camino que tuvo que hacer Iván Dragó para poder completar el laberinto, pues de este modo es posible darle un sentido a la forma como Pablo De Santis encadena los episodios de su novela.

Actividad 2. La cápsula del tiempo

a. Para esta actividad, provéase con antelación de una caja de madera o de otro contenedor que pueda servir para guardar papel de forma segura. Relea con sus estudiantes la página 207, más específicamente, la explicación de lo que es una cápsula de tiempo. Coménteles que van a hacer su propia cápsula pero a un muy corto periodo de tiempo, pues no van a conservar objetos para otras personas del futuro, sino pensamientos o recuerdos personales, algo que posiblemente se les vaya a olvidar pronto y que sería una sorpresa recordarlo en un periodo breve.

b. Así, pídeles que escriban en una hoja marcada con su nombre los siguientes elementos:

- Algo extraño que hayan realizado ese día
- Un pensamiento fugaz que probablemente olviden
- Un deseo sencillo que pudieran cumplir fácilmente y en corto tiempo

c. Explíqueles que sellen de alguna manera los papeles de forma que solo se vea el nombre de su dueño, pues la idea es mantener en secreto la información que contienen. Una vez finalicen, pídeles que introduzcan el contenido del papel en el objeto que llevó para almacenarlos; selle el contenedor con la fecha del día en que realice la actividad. Por último, decida una fecha, no menor a un mes, en la cual el contenedor deba ser abierto.

Actividad 3. Concurso de laberintos

a. Facilíteles el lugar en el que almacenó los laberintos realizados en el taller anterior. Dígalos que cada uno busque el que esté marcado con su nombre y que lo resuelva para encontrar la persona que lo fabricó.

b. Luego de que todos los estudiantes hayan resuelto sus laberintos, organice una mesa redonda y pídeles que expongan el laberinto que debieron solucionar. Para esto, dígalos que deben tratar de explicar la estructura del laberinto, las instrucciones que les fueron entregadas para solucionarlo y el procedimiento utilizado para esto.

c. Con ayuda de los estudiantes, seleccione el laberinto que consideren fue el mejor. No olvide felicitar a cada uno y proponerles que intenten aplicar su trabajo a alguno de los integrantes de su familia.

EVALUACIÓN LECTORA:

Pídeles que realicen una lista de los objetos que los habitantes de Zyl colocaron en su cápsula del tiempo y que expliquen el motivo por el cual eligieron dicho objeto.

DESPUÉS DE LEER

TALLER 7: EL HILO EN EL LABERINTO

Actividad 1. Comprensión global. Reconstruyendo el laberinto

a. Pregúnteles a los estudiantes quiénes son los personajes que protagonizan cada una de las aventuras que se cuentan en *El juego del laberinto*. Una vez tengan claridad con respecto a estos protagonistas, distribuya entre sus estudiantes las tres historias, de modo que cada uno quede asignado a una. Explíqueles que van a realizar un esquema organizativo de los personajes de su historia, cuyo centro serán los o el protagonista de esta, por lo cual, lo demás estarán más cercano o más lejanos, según la importancia y la relación que establezcan con estos.



b. Cuando terminen sus esquemas, pídeles que formen grupos de tres personas, de manera que cada integrante haya trabajado una de las historias propuestas. Dídeles que la idea es que realicen una retroalimentación de las historias que no hicieron, que observen y corrijan a sus compañeros de ser necesario.

c. Propicie un debate general del trabajo realizado en el tablero. Así, con ayuda del grupo, realice los esquemas solicitados en el tablero. De esta forma, los estudiantes podrán complementar los propios.

Actividad 2. Conexión con Filosofía y Lenguaje. **Un toque de realidad**

a. Explíqueles a sus estudiantes que si bien *El juego del laberinto* está construida sobre un sinnúmero de elementos fantásticos e irreales, las experiencias de los personajes son muy reales, tales como el amor, la amistad, el perdón y la tolerancia. Coménteles que todas estas virtudes permiten aterrizar la novela al plano cotidiano. Pídeles que, con esto en mente, escriban:

– Una enseñanza que pueda ser abstraída de las historias relatadas en la novela de Pablo De Santis.

– Un conflicto de la vida cotidiana en la cual estas enseñanzas puedan ser útiles para solucionarlo.

b. Organice una mesa redonda y anime una discusión en la cual sus estudiantes puedan compartir sus respuestas. Dídeles que la idea es mostrar una amplia cantidad de posibilidades que una novela con una tendencia ética tan fuerte como la de Pablo De Santis pueda ofrecer a la vida cotidiana. Pregúnteles por qué a algunos autores les interesa trabajar aspectos tan humanos en sus creaciones literarias y cuál sería entonces el papel de la literatura en nuestras vidas cuando leemos obras de este tipo.

Actividad 3. CLAVE. Conexión con Lenguaje. **Reflexión personal: críticos literarios**

Solicítele que se organicen en una mesa redonda. Explíqueles que van a hacer un debate en el que podrán expresar su opinión y valoración sobre *El juego del laberinto*. Advértales que la dinámica del debate consiste en la intervención ordenada y respetuosa. Haga de moderador durante la actividad y comience a preguntarles sobre los siguientes elementos de la obra:

- Atractivo de la historia principal
- Modo de encadenar las historias
- Personajes y sus relaciones
- Lugares en los que se desarrolla la acción
- Desenlace de la novela
- Objetivo comunicativo de la novela

Seleccione a cuatro o cinco estudiantes para que realicen la relatoría de la sesión, con el fin de que se distribuya un documento que abarque todos los puntos tratados y las conclusiones a las que se llegaron.

TALLER 8: PRODUCCIÓN TEXTUAL

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. Historias en negativo

a. Escriba en el tablero la siguiente pregunta: ¿Qué sucedería si observamos la historia a través de otro personaje? Explíqueles que, basados en la idea de que la novela posee tres historias simultáneas, deberán escribir una de esas tres historias narradas por uno de los personajes secundarios de la obra. Coménteles que, en el caso de la historia central, podrán escoger el antagonista, Elio Beltrán, como punto de vista.

b. Organice a sus estudiantes y al aula de clase de una manera no convencional, la idea es que se sienta como un espacio diseñado para escuchar y hablar con libertad. Una vez ubicados allí, anime a sus estudiantes a leer las propuestas realizadas. No olvide comentar y felicitar las participaciones de sus estudiantes.

Actividad 2. Una propuesta familiar

Proponga la realización de una recomendación de la novela a un familiar. Explíqueles que la idea no es tanto que estén a favor de que alguien lea la obra, también pueden no recomendarla. Coménteles que, sea cual sea el caso que elijan, deben realizar el comentario de manera argumentada; es decir, que eviten los juicios fáciles y les expliquen a sus familiares su posición. Al final, anímelos a compartir esta recomendación con el familiar que seleccionaron.

