



LIBRO «DISIDENTES»

Resumen

Esta es la historia de Shasta, hija de un disidente y locutor furtivo de relatos. Ambos construyen emisoras de radio en un taller secreto de su casa. Con ellas realizan incursiones nocturnas y narran historias que forman parte de un plan cuyo propósito completo Shasta desconoce. También es la historia de Matt Scott, director del cuerpo de seguridad de fronteras, el peor enemigo de los disidentes y vecino de Shasta. La trama los unirá en un duelo psicológico de mutuos intereses escondidos en conversaciones íntimas que ninguno elude. La intuición y la inteligencia serán las únicas armas de un juego que poco a poco se intuye fatal.

Datos del libro

Disidentes

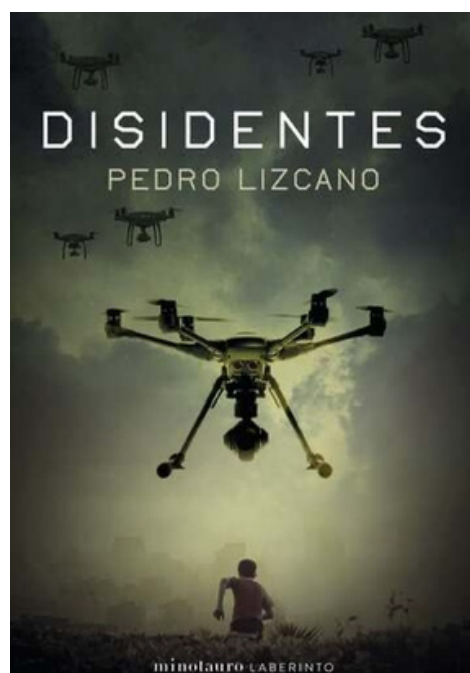
Minitauro

EAN 9788445016725

288 páginas

Cursos académicos
recomendados:

Segundo ciclo de ESO y
Bachillerato



@microrrelatosies



Propuesta didáctica

Mejorar la comprensión lectora y expresión escrita a través de las actividades centradas en la lectura.

Ejercicio 1: Mensaje oculto Imagina que formas parte de los disidentes y necesitas comunicarte sin que el sistema te detecte. Crea un mensaje secreto. Puede ser un código o una frase en clave.

Ejemplo:

Las sombras también piensan.

Ejercicio 2: El símbolo de los disidentes. Diseña un símbolo que represente a quienes se rebelan contra el sistema. Después, explica qué significa.

Ejemplo:

una grieta → simboliza que el sistema no es perfecto.

Ejercicio 3: Las normas que nadie cuestiona. Ponte en el lugar de la gente que vive en esa sociedad. Escribe algunas normas que todo el mundo acepta sin pensar.

Ejemplo:

Está prohibido cuestionar las decisiones del sistema.



@microrrelatosies



Lorem ipsum
adipiscing elit. Ma
Fusce posuere, n
purus lectus malesu
magna eros quis urna
enim. Fusce est. Vivamus
habitant morbi tristique sene
malesuada fames ac turpis egestas. I
nonummy pede. Mauris et orci. Aenean
lorem. In porttitor. Donec laoreet nonummy
augue. Suspendisse dui purus, scelerisque at,



Ejercicio 4: Una escena de rebelión. Piensa en una escena en la que varios disidentes se reúnen en secreto. Escribe ese momento que deberá incluir un diálogo entre varios personajes.

Ejemplo:

—¿Estás seguro de que no nos siguen? —susurró alguien en la oscuridad.

Ejercicio 5: Discurso de un disidente. Ahora ponte en la piel de alguien que decide hablar públicamente contra el sistema. Escribe un discurso breve, pero impactante.

Ejemplo:

Nos han enseñado a obedecer, pero no a pensar.

Ejercicio 6: ¿Eres obediente o disidente? Después de leer la historia, reflexiona sobre ti. ¿En qué situaciones sigues las normas sin cuestionarlas? Escribe un texto de, al menos, 10 líneas.

Ejercicio 7: Maleta del disidente. Ha llegado el momento. Tienes que escapar porque te consideran disidente. ¿Qué llevarías contigo y por qué?

Lorem ipsum
adipiscing elit. Ma
Fusce posuere, n
purus lectus malesu
magna eros quis urna
enim. Fusce est. Vivamus
habitant morbi tristique sen
malesuada fames ac turpis egestas. I
nonummy pede. Mauris et orci. Aenean
lorem. In porttitor. Donec laoreet nonummy
augue. Suspendisse dui purus, scelerisque at,



@microrrelatosies





Ejercicio 8: Escena eliminada. Inventa una escena que podría aparecer en el libro: una conversación, un descubrimiento o una traición.

Ejemplo:

No todo era como nos habían contado...

Ejercicio 9: El objeto prohibido. Piensa en un objeto que esté prohibido por el sistema porque hace reflexionar a la gente. Describe qué es y por qué es peligroso.

Ejemplo:

Un cuaderno donde puedes escribir lo que quieras sin supervisión.

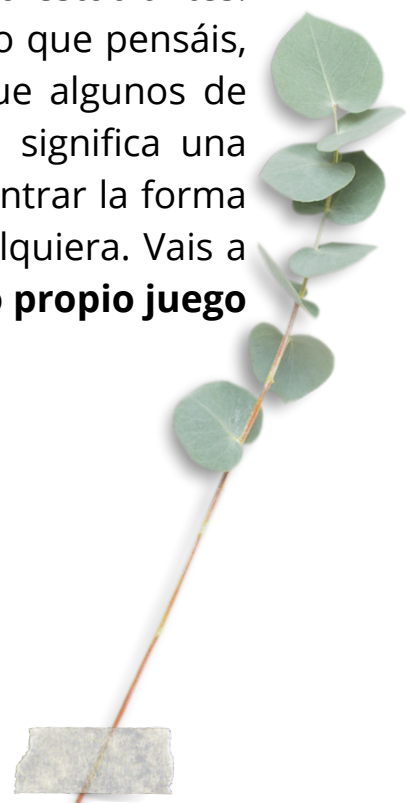
Proyecto final: ¿Eres un disidente? Hoy no vais a hacer un trabajo normal. Hoy vais a entrar en el sistema. Al llegar, encontráis un mensaje. No sabéis quién lo ha escrito, pero parece importante: *El sistema os está observando.*

A partir de ese momento, todo cambia. Ya no sois solo estudiantes: sois ciudadanos dentro de una sociedad que controla lo que pensáis, lo que hacéis y lo que dudáis. Alguien ha decidido que algunos de vosotros sois sospechosos, posibles disidentes. Y eso significa una cosa: tenéis que demostrar que sois obedientes o encontrar la forma de escapar. Pero no vais a jugar a un escape room cualquiera. Vais a hacer algo mucho más interesante: vais a **crear vuestro propio juego** para que otros intenten sobrevivir dentro del sistema.

Lorem ipsum
adipiscing elit. Ma
Fusce posuere, n
purus lectus malesu
magna eros quis urna
enim. Fusce est. Vivamus
habitant morbi tristique sene
malesuada fames ac turpis egestas. I
nonummy pede. Mauris et orci. Aenean
lorem. In porttitor. Donec laoreet nonummy
augue. Suspendisse dui purus, scelerisque at,



@microrrelatosies





Para ello, tendréis que **imaginar una historia** que sitúe a los jugadores en ese mundo. Algo que les haga sentirse dentro desde el primer momento, como si realmente estuvieran siendo observados. Puede ser un mensaje, una advertencia o una situación de peligro. Lo importante es que genere tensión.

Después, tendréis que **diseñar varias pruebas**. No se trata solo de acertijos: cada reto debe hacer pensar, tomar decisiones o interpretar lo que está pasando. Podéis jugar con códigos, mensajes ocultos, elecciones difíciles o situaciones en las que no haya una única respuesta correcta. Cuanto más conectadas estén entre sí, mejor funcionará vuestro juego.

Además, **el sistema debe estar presente** en todo momento. No puede desaparecer. Tiene que vigilar, interrumpir, advertir e incluso confundir. Podéis hacer que aparezcan mensajes inesperados, que cambien las normas o que los jugadores sientan que están siendo evaluados constantemente. Esa sensación es clave.

Y, como en toda buena historia, tiene que haber un momento final importante. Los jugadores tendrán que **tomar una decisión**: obedecer o convertirse en disidentes. No es una elección sencilla y debe tener consecuencias diferentes según lo que decidan. Ese final es lo que dará sentido a todo el juego.

Lorem ipsum
adipiscing elit. Ma
Fusce posuere, n
purus lectus malesu
magna eros quis urna
enim. Fusce est. Vivamus
habitant morbi tristique sene
malesuada fames ac turpis egestas. I
nonummy pede. Mauris et orci. Aenean
lorem. In porttitor. Donec laoreet nonummy
augue. Suspendisse dui purus, scelerisque at,



[@microrrelatosies](https://www.instagram.com/microrrelatosies)





También tendréis que **incluir algún elemento creativo**: tarjetas, sobres, pistas escondidas, códigos. Algo que haga la experiencia más real y participativa.

Cuando terminéis, **otro grupo jugará vuestro escape room**. Veréis cómo reaccionan, qué decisiones toman y si consiguen “sobrevivir”. Después podréis explicar por qué habéis diseñado así las pruebas y qué queráis que sintieran.

Este proyecto no va solo de jugar. Va de entender cómo funciona un sistema que controla y de decidir qué harías tú dentro de él.

En resumen, tu **proyecto escape room** deberá incluir:

- Una historia inicial que sitúe a los jugadores
- Al menos 4 pruebas o retos
- La presencia del sistema (mensajes, control, interferencias...)
- Una decisión final con consecuencias distintas
- Algún elemento creativo

Este documento ha sido diseñado por Carla Belda Rubio, profesora de la Comunidad Valenciana de Lengua Castellana y Literatura en Secundaria.

*Puedes encontrar más actividades **haciendo click en el nombre de usuario** que te llevará a la comunidad de escritura creativa que coordina a través de Instagram.*



@microrrelatosies

Lorem ipsum
adipiscing elit. Ma
Fusce posuere, n
purus lectus malesu
magna eros quis urna
enim. Fusce est. Vivamus
habitant morbi tristique sen
malesuada fames ac turpis egestas. I
nonummy pede. Mauris et orci. Aenean
lorem. In porttitor. Donec laoreet nonummy
augue. Suspendisse dui purus, scelerisque at,

