

Un viaje en el tiempo



Autora: Daniela Gómez Herrera

Escuela: Saint Spirit School

Ganadora de un primer lugar en Mi Cuento Fantástico 2016

*Mi Cuento
Fantástico*



Piense en voz alta.

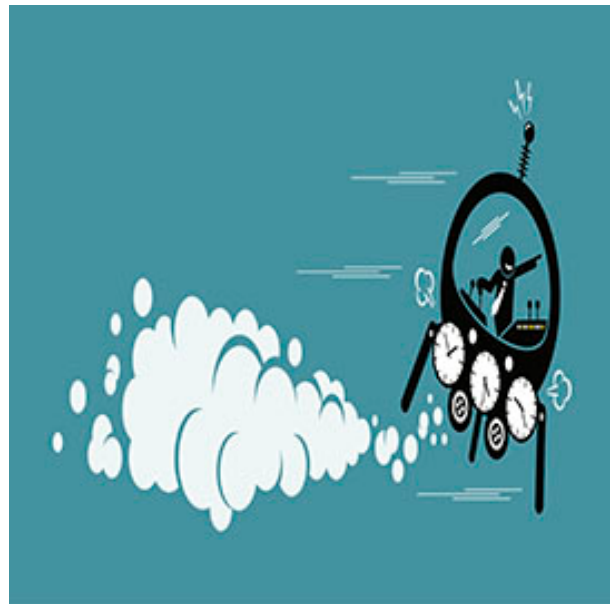
Este cuento nos recuerda juegos tradicionales y comidas de nuestros abuelos y sus anteriores generaciones. Indague y comente sobre los juegos y recetas que han heredado de generación en generación en su familia.

Érase una vez una niña llamada Ariana, ella era muy inteligente, amable y cariñosa, amaba a sus padres y a sus abuelitos. Como era tan estudiosa e inteligente, su padre le había construido un **laboratorio**¹ en el **sótano**² de su casa y ahí hacía los inventos más sorprendentes que uno pueda imaginar.

Un día inventó una máquina para viajar en el tiempo. Como ella amaba tanto a sus abuelitos, lo primero que pensó fue “quiero ir a jugar con mis abuelitos cuando estaban en la escuela”; puso el año 1964 en su máquina y allá llegó. Se encontró con un pueblo totalmente diferente al que ella conocía. Las calles eran de piedra, se veían más árboles, no había tantas casas ni carros y cero tecnología.

Ariana corrió a la escuela a buscar a sus abuelos y los encontró rápidamente, ella sabía que no podía revelarles su **identidad**³ para no alterar el futuro. Unos niños jugaban escondido y otros **bolinchas**⁴.

Su abuelo, Ricardo estaba jugando fútbol y su abuela Flora jugaba cromos. Todo era muy diferente a lo que ella estaba acostumbrada a ver y hacer en la escuela, pero le encantó.



¹ **laboratorio:** lugar para realizar investigaciones y experimentos.

² **sótano:** parte de una casa o edificio que se ubica bajo el nivel de la calle.

³ **identidad:** rasgos que caracterizan a un individuo.

⁴ **bolinchas:** juego tradicional, canicas.

La niña se incorporó al juego de escondido, que jugaba casi toda la escuela. Pronto, varios niños le preguntaron su nombre y de dónde venía, ella muy inteligentemente respondió que se llamaba “Ana” y que estaba de paseo en el pueblo pero que estaba muy aburrida y que se escapó de sus padres para ir a jugar. Los niños la aceptaron muy felices y jugaron toda la mañana con ella, incluidos sus abuelos. Le enseñaron a jugar jackses, cromos, paleta y a tirar con la flecha, Ariana no podía sentirse más feliz.

A la hora del almuerzo, Flora la invitó a comer en su casa, ella aceptó y fueron por un caminito que su abuelita le había contado que ella tomaba todos los días para regresar a su casa. Cuando llegaron, la mamá de Flora se sorprendió al ver que tenían una invitada y se fue a presentar. Ariana se emocionó mucho al conocer a su bisabuela y le dio un gran abrazo.

Pronto se sentaron a almorzar cosas deliciosas: picadillo, arroz, frijoles y tortillas recién palmeadas... Ariana no lo podía creer, tanto que había escuchado hablar de esas tortillas que estaba saboreando. Más tarde llegó la hora de despedirse, la niña muy triste les agradeció por la comida y les dijo que esperaba volver pronto.

De camino, por casualidad se encontró con su abuelo que iba hacia su casa. El niño la reconoció y le preguntó si ella era la que había estado jugando escondido en la escuela, ella le respondió que sí y él le dijo que si quería ir a bajar jocotes de un árbol que estaba cerca. Los niños corrieron hasta el árbol, se subieron y ya arriba vieron los jocotes más grandes. Vacilaron y comieron hasta que se fue oscureciendo. Ariana tenía que regresar a su casa y a su tiempo. Otra triste despedida.

Ya en la máquina del tiempo, suspiró, puso el año 2016 y apareció en el sótano de su casa. Nuevamente rodeada de tecnología, edificios y ruido. Subió a la sala porque la estaban llamando para que hiciera la tarea.

La niña le dio un gran abrazo y un beso a su madre y le preguntó si le podía comprar un juego de jackses, la mamá sorprendida le dijo “¿cómo sabes de la existencia de ese juego?” y ella le contestó que lo había visto en una página de internet y que le había parecido muy divertido. Casualmente la mamá había guardado los que usaba cuando estaba pequeña y se los regaló.

Al día siguiente, Ariana llevó a la escuela el regalo que le dio su madre con el propósito de enseñar a jugar a sus amigas y que así dejaran de lado las tabletas, los celulares y las computadoras, con las que pasaban horas y horas jugando. A la hora del recreo la niña reunió a sus amigas y les enseñó el nuevo juego, era un poco difícil aprender al principio pero ¡les encantó!

Así lo hizo durante varios días, les enseñó todos los juegos tan divertidos que jugó con sus abuelos ese maravilloso día que viajó en el tiempo. Luego de una semana, Ariana había cumplido con su sueño y con su misión. Había podido conocer a sus abuelitos cuando eran niños y pudo lograr que sus amigas se olvidaran de todos sus aparatos tecnológicos para jugar como lo hacían antes al aire libre.

El viernes en la tarde llegó a su casa y se encontró con su abuela que la estaba esperando muy cariñosa como siempre y de repente le dijo: “sabes Ariana, tu cara me recuerda a la de una niña que conocí cuando estaba en la escuela”



Piénselo bien. Trabajo autónomo

1. ¿En qué se diferenciaba el pueblo al que viajó Ariana?

- a. Las personas se reunían a jugar en sus casas.
- b. Las calles eran de piedra, habían más árboles y menos casas y carros.
- c. La población era menor.

2. ¿Qué trajo Ariana de su viaje al pasado?

- a. Nuevos juegos tradicionales.
- b. Unos jackses.
- c. Más deporte y diversión.

3. ¿Cuál fue el sueño cumplido y la misión de Ariana?

- a. Conocer a su bisabuela.
- b. Conocer a sus abuelitos cuando eran niños.
- c. Lograr que sus amigas jugaran más al aire libre y menos con la tecnología.



Más allá del texto.

¿En qué se parecen y en qué se diferencian los niños de hoy en día con los niños de antes? Entreviste a un adulto mayor que le exponga su perspectiva al respecto.



¡A escribir!

¿Si fuera un inventor, qué le gustaría hacer? Escriba sobre su vida de inventor.

Esta guía aborda el siguiente contenido curricular procedimental del Programa de Estudio de Español para 1 ciclo:

Segundo y tercer año escolar:

2.1. Aplicación de estrategias que buscan fomentar la lectura apreciativa de textos literarios y no literarios al leer y producir, en forma habitual, variedad de textos.

Avalado por:

