

Un viaje en el tiempo



Esta guía para docentes propone diferentes estrategias con el fin de trabajar en las áreas de lenguaje, lectura y escritura a partir de un cuento. La guía para estudiantes incluye el cuento completo, tal como se muestra en la siguiente imagen:

COLECCIÓN FANTÁSTICA Guía para estudiantes
Un viaje en el tiempo
2° y 3° año
Autora: Daniela Gómez Herrera - Escuela: Saint Spirit School (Parícuti, San José)
Diseño: José Luis Aljara Yáñez

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 en el sótano 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 1904 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 para no alterar el futuro. Unos niños jugaban escondido y otros boliches. 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.

En pequeños grupos, jueguen Rayuela, anotando las palabras de vocabulario en cada espacio. Cuando sea un espacio, dibujen la palabra y decir una oración con ella.

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 jacks, 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 le había mostrado 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 señalaron 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 **subarrendado**. Más tarde llegó la hora de despedirse, la niña muy triste le 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

Piénselo bien
En grupos jueguen "Charadas" para detallizar alguna parte del cuento y que los demás compañeros traten de adivinar qué parte es.

Piense en voz alta
• ¿Sobre qué pienso que va a tratar este cuento?
• ¿Podría visualizar en su mente lo que está sucediendo hasta ahora en el cuento?

Amplie su vocabulario
• Observe las palabras que aparecen subrayadas en el texto.
• Converse con sus compañeros acerca del significado que tienen estas palabras en el texto.
• ¿Puede pensar en otros significados o usos para estas palabras?

Levy y compañía
Comparan los juegos actuales con los juegos de ahora y conversan sobre las ventajas de ellos. ¿Qué les gusta más: los actuales o los de ahora?

en la escuela, ella le respondió que sí y él le dijo que si quería ir a bajar jacks de un árbol que estaba cerca. Los niños corrieron hasta el árbol, se subieron y ya arriba vieron los jacks más grandes. Vacilaron y comieron hasta que se fue oscureciendo. Ariana tenía que regresar a su casa y a su tiempo. Otro 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 le 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 jacks, 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 amigos 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 amigos y les enseñó el nuevo juego, era un poco difícil aprender al principio pero ¡les encantó!

¡A escribir!
¿Si fuera un invento, qué le gustaría hacer? Haga un dibujo o escriba sobre ello.

¿Es su turno!
¡Manos a la obra! ¿Puede dibujar lo que visualizó a lo largo del cuento? Use sus palabras para describir lo que imaginó, también puede escribirlo.

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 amigos 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"

Derechos reservados, Asociación Amigos del Aprendizaje (ADA).
Las imágenes e ilustraciones utilizadas son con fines educativos. Prohibida su venta.

Recuadro de la estrategia
Visualizar ideas representadas

La comprensión de lectura es el proceso en cual se extraen y construyen significados a través de la interacción con el lenguaje escrito. Se realiza cuando una persona se enfrenta a un texto, lo lee, lo entiende y a partir de ello propone una interpretación.

En la medida en que los niños aprendan a utilizar estrategias de comprensión, les será más fácil

poder aplicarlas para convertirse en lectores independientes.

La estrategia de visualizar consiste en que el lector crea una imagen visual de lo que está leyendo. El docente puede pedirles a sus estudiantes que cierren los ojos y que visualicen la información de un párrafo específico, para que vayan desarrollando esta estrategia y la incorporen en su lectura independiente. En un primer ejercicio se les puede pedir a los estudiantes que hagan un dibujo de lo que visualizaron. [Quiero aprender más \(ver ficha técnica\)](#).

Estrategias de comprensión

Antes, durante y después de la lectura

Antes de la lectura	Durante la lectura	Después de la lectura
<ul style="list-style-type: none">• Conciencia de lo impreso.• Activar conocimientos previos.• Predecir.	<ul style="list-style-type: none">• Predecir.• Visualizar ideas representadas.• Trabajo en vocabulario:<ul style="list-style-type: none">-Clarificar palabras.-Analizar profundamente palabras de vocabulario.	<ul style="list-style-type: none">• Dibujar lo visualizado.

Estrategias de mediación

- Desarrollar como estrategia principal: visualizar ideas representadas.
- Compartir con sus alumnos un ejemplo de algún conocimiento previo que tenga en relación a los juegos tradicionales o el tema que elija trabajar a profundidad.
- Comentar sobre lo que plantean los estudiantes tratando de profundizar en el tema principal y ampliando sobre ello.
- Para desarrollar la estrategia principal, lea la primera parte del cuento (primeros tres párrafos), visualice (cierre los ojos) y hable en voz alta sobre lo que observa en su mente.
- Durante el cuento motive a los niños a visualizar en varios puntos de la historia y a hablar sobre lo que están visualizando.

Piense en voz alta

1. Lea el título, el autor y señale la direccionalidad de la lectura (izquierda-derecha) para reforzar el concepto de conciencia de lo impreso.
2. A manera de introducción, comparta brevemente que este cuento trata sobre una niña que inventa una máquina para viajar en el tiempo y descubre lo que jugaban los niños de antes. Ella juega con sus abuelos cuando eran pequeños, viajando en la máquina del tiempo.
3. Invite a los alumnos a crear predicciones brevemente: ¿Sobre qué piensan que se va a tratar este cuento? Profundice sobre las predicciones de los alumnos, preguntando: ¿Por qué piensa eso? ¿Qué le lleva a predecir eso?
4. Explique y modele cómo usar la estrategia de visualizar luego de leer los tres primeros párrafos de la historia y permita a sus estudiantes hacerlo también y describir cómo visualizan ellos lo que está sucediendo. (ver Metas para el docente)

Amplíe su vocabulario

Quiero aprender más [\(ver ficha técnica\)](#)

Al encontrar la palabra en el texto, haga una pausa y muestre una tarjeta con la palabra escrita. Brinde un significado sencillo, dé un ejemplo sobre cómo usaría la palabra y luego pida a los niños que den un ejemplo de cómo usarían esa palabra para profundizar sobre el significado de ella.

Ejemplo:

- Saborear
- Casualidad
- Divertidos
- Invento

También puede aprovechar para clarificar brevemente el significado de estas u otras palabras que resulten desconocidas: **laboratorio, sótano, identidad.**

Ofrezca significados claros y sencillos en sus propias palabras para clarificar este vocabulario. Al encontrar la palabra, deténgase, lea despacio y diga a los niños: “Esta es una palabra interesante, vamos a clarificarla. Por ejemplo: laboratorio es un lugar en donde las personas llevan a cabo proyectos, pruebas o experimentos interesantes. [\(ver imprimible\)](#)”



Más allá del texto

A través de un juego de Rayuela, practiquen las palabras de vocabulario planteadas anteriormente. Comente con los niños que este es un juego tradicional. Dibuje una rayuela con las palabras en cada cuadro. Jueguen como se hace tradicionalmente y cuando los estudiantes caen en una de las palabras, debe de leerla y decir una oración con esa palabra. [\(ver imprimible\)](#)



Piénselo bien

Formen pequeños grupos en la clase y jueguen “Charadas”. Motive a sus estudiantes a dramatizar una parte del cuento sin usar palabras al inicio, y los demás deben de adivinar el momento que están dramatizando para luego hacerlo utilizando un diálogo propio.



Lea y comparta

Quiero aprender más [\(ver ficha técnica\)](#)

Proponga a los niños que en parejas van a pensar en qué se parecen y en qué se diferencian los niños de hoy en día con los niños de antes. Pueden hacer un dibujo de los juegos que hacían los niños antes y los que hacen ahora y pensar cuáles resultan más divertidos. Incluso, podrían hacer un debate, donde unos defienden una posición y el otros, la otra. Pueden tener una conversación sobre el uso actual de la tecnología. [\(ver imprimible\)](#)



¡A escribir!

Quiero aprender más [\(ver ficha técnica\)](#)

Pida a los niños que piensen si tuvieran que inventar algo, ¿qué sería, y por qué? Permítales escribir o dibujar sobre ello. [\(ver imprimible\)](#)

¡Es su turno!

Durante la lectura del cuento, los estudiantes tuvieron la oportunidad de visualizar algunos momentos de la historia. Ahora es la oportunidad de dibujar sobre esas ideas que cobraron vida en las mentes. Permita a sus estudiantes dibujar algo relacionado con lo que visualizaron de la historia y a describirlo con sus propias palabras.

Organización de actividades por día

Tiempo estimado por día: 1 lección

Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
<p>Piense en voz alta</p> <p>Predecir.</p> <p>Visualizar.</p> <p>Conciencia de lo impreso</p> <p>Leer el título, autor y modelar direccionalidad de la lectura.</p> <p>Lectura en voz alta del cuento</p> <p>Modelaje de fluidez en la lectura.</p>	<p>Amplíe su vocabulario</p> <p>Leer el cuento nuevamente para trabajar el vocabulario planteado.</p>	<p>Más allá del texto</p> <p>Juego de rayuela con palabras de vocabulario.</p> <p>Piénselo bien</p> <p>Jugar “Charadas” para dramatizar partes del cuento.</p>	<p>Lea y comparta</p> <p>Comparación de juegos actuales con los juegos de antes.</p> <p>¡A escribir!</p> <p>¡Soy un inventor! Escribir sobre qué les gustaría hacer si fueran un inventor.</p>	<p>¡Es tu turno!</p> <p>Dibujar y escribir sobre algo relacionado con lo que visualizaron durante el cuento.</p>



Avalado por:



Todos los niños tienen historias por contar, producto de sus vivencias, ideas, gustos e intereses. Así lo comprueba cada año el Concurso Nacional Mi Cuento Fantástico, del cual se deriva esta innovadora colección de recursos pedagógicos basados en textos escritos por niños ganadores de ese certamen.

La colección consta de 24 módulos desarrollados por la Asociación Amigos del Aprendizaje (ADA) con el objetivo de apoyar la enseñanza de la lectura y la escritura en las aulas de primaria, en línea con el actual Programa de Estudio de Español para primer y segundo ciclos.

Cada módulo contiene: Guía para docentes (diferenciada para primer ciclo y segundo ciclo), Guía para estudiantes (de primero y segundo ciclos) y material imprimible con diferentes actividades para ambos ciclos.

Los módulos se publicarán periódicamente en el sitio web de Mi Cuento Fantástico (www.micuentofantastico.cr). Aquí también se incluyen cuatro fichas técnicas que profundizan conocimientos y brindan estrategias para trabajar en las áreas de Escritura creativa, Comprensión de lectura, Fluidez y Vocabulario.

Los contenidos y la metodología fueron revisados y avalados por la Asesoría Nacional de Español, de la Dirección de Desarrollo Curricular del Ministerio de Educación Pública (MEP). Con este proyecto se amplía el alcance de “Mi cuento fantástico”, que es organizado desde 2012 por ADA, el MEP, la Universidad Estatal a Distancia (UNED), la Asociación Libros para Todos y la Comunidad de Empresas de Comunicación.

Esperamos que este material gratuito sea de gran utilidad para motivar a los niños leer y a escribir historias propias, a partir de cuentos creados por niños como ellos.