

## Un viaje en el tiempo

**Autora:** Daniela Gómez Herrera - **Escuela:** Saint Spirit School (Puriscal, San José)  
**Docente:** José Luis Alpízar Valverde

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.





### Piense en voz alta

- ¿Sobre qué piensa que va a tratar este cuento?
- ¿Podría visualizar en su mente lo que está sucediendo hasta ahora en el cuento?

### Amplíe 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 visualizar ideas relacionadas con estas palabras?

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 para no alterar el futuro. Unos niños jugaban escondido y otros bolinchas. 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.

### Más allá del texto

Juegue Rayuela, anotando las palabras de vocabulario en cada espacio. Cuando caiga en un espacio, deberá 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 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

### ● Piénselo bien

- Dramatice alguna parte del cuento.

### Lea y comparte

Comparen los juegos actuales con los juegos de ahora y conversen sobre las ventajas de ellos. ¿Qué les gusta más y por qué?

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!

### ¡A escribir!

¿Si fuera un inventor, 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 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”

## Conozca a la autora



### Daniela Gómez Herrera

A Daniela le encanta conversar con sus abuelitos, quienes siempre le narran historias de su infancia y juventud. Ella los escucha con atención e imagina cómo era su barrio, su escuela, sus amigos y sus juegos.

Por eso, decidió hacer “Un viaje en el tiempo” y dedicarles este cuento para rescatar en él todas esas vivencias.

“Yo vivo con mis abuelitos y ellos me cuentan cómo era todo cuando eran niños. Siempre les digo que me hubiera gustado vivir en esa época porque ellos eran más libres para salir a jugar”, afirma.

Para añadirle un poco de fantasía, ella misma se imaginó como una inventora -la protagonista de su cuento- que ideó la máquina para viajar al pasado, donde encontró a su abuelo jugando fútbol y a su abuela jugando cromos.

Con esta historia, Daniela ganó un primer lugar en el concurso Mi Cuento Fantástico 2016, cuando cursaba el tercer año de primaria en la escuela Saint Spirit School.

“Yo nunca había escrito un cuento y jamás pensé que iba a ganar, lo hice solo por divertirme. Cuando gané me di cuenta de que uno no sabe lo que tiene o lo que puede hacer, hasta que le dan la oportunidad de demostrarlo”, asegura.

Tanto le gustó la experiencia de escribir que siguió participando en el certamen todos los años -con el apoyo de sus docentes- y en 2018 recibió otro premio como ganadora regional por el cantón de Puriscal, donde ella vive. En esta ocasión escribió un cuento titulado “Lo que en realidad importa”.

Como buena autora, Daniela es también una gran lectora. Según dice, sus libros preferidos son Cuentos de mi tía Panchita y las novelas de Harry Potter.