

TU ESCUELA EN CASA



Ministerio de EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA



entre todos

Viajeros: instrucciones para andar el camino

NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA / 1.º, 2.º Y 3.º AÑO

LENGUA Y LITERATURA

Palabras clave: literatura / narraciones / cuentos / escritura



ISEP

Viajeros: instrucciones para el camino

“Todo lo que una persona puede imaginar,
otras podrán hacerlo realidad”.

Julio Verne



Fuente: [Pixabay](#)

Presentación

¡Hola, chicos! ¡Hola, chicas! ¡Hola, familia! En esta oportunidad, les proponemos recorrer un lugar de Córdoba, conocer un poco la obra de Julio Verne y armar instrucciones para un viajero.

Cerca, lejos, a la playa, al desierto o la montaña, para conocer un lugar o para cumplir con un deber, por trabajo, por estudios, por placer... viajar, en el sentido de trasladarnos, se convirtió para los seres humanos en una experiencia cotidiana a través de la historia.

“Viajar” es un término que viene del latín *viaticum* y expresa la idea de “ir por el camino”.

Los primeros hombres, nuestros ancestros, y muchos pueblos durante siglos, lo hicieron por necesidad: viajaron kilómetros y kilómetros para asentarse en territorios que les permitieran subsistir. Se inventaron nuevas maquinarias e instrumentos con la finalidad de recorrer mayores distancias en menos tiempo: viajes por cielo, mar y tierra, viajes de ida y vuelta y otros sin retorno, incluso, viajes al espacio.

¿Tendremos alguna vez la posibilidad de trasladarnos **en segundos** de un lugar del planeta a otro sitio en el extremo opuesto? ¿Se volverán comunes los viajes a la luna y a otros planetas? ¿Podremos viajar al pasado o al futuro? Por ahora, este tipo de viajes existe en los libros, en las películas, en nuestra imaginación y en nuestros sueños...

¿Qué les parece si empezamos a recorrer el camino?

Comentarios para padres, madres o adultos que acompañan

¿Cómo pueden acompañar a sus hijos? Leer con ellos en voz alta, por turnos, y conversar sobre el recorrido virtual y los textos ofrecidos ya es un excelente acompañamiento. Además, pueden contar lo que ustedes saben sobre los viajes, compartir experiencias y reflexiones. Los invitamos a realizar con sus hijos e hijas estas actividades, a poner en juego la imaginación, a jugar y a crear juntos.

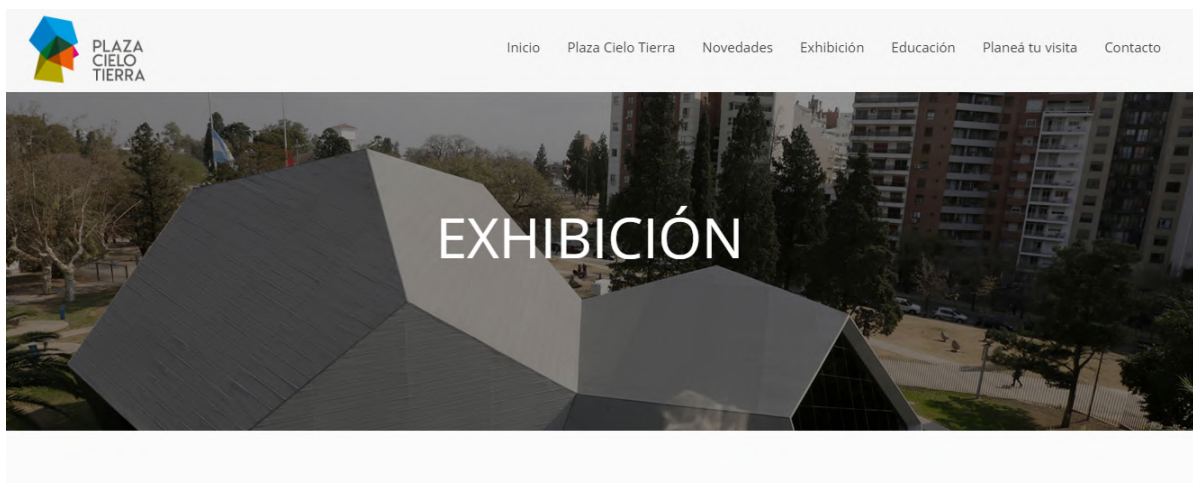
:: Parada 1. Plaza Cielo Tierra. Viajeros virtuales

¿Sabían que en Córdoba existe un espacio educativo llamado **Plaza Cielo Tierra** que nos ofrece diversos recorridos, exteriores e interiores y nos acerca conocimientos científicos y sobre la naturaleza?

Cuando realizamos paseos presenciales o virtuales, necesitamos algún tipo de guía o indicaciones porque, si bien el recorrido puede ser muy hermoso, también es probable que nos perdamos o no tengamos idea de qué tenemos que mirar. Por eso, necesitamos guías llamadas **itinerarios**. Estas guías pueden ser brindadas por otras personas o podemos construirlas nosotros mismos.

ACTIVIDAD 1 | Una exhibición para recorrer, observar, describir e invitar

Los invitamos a recorrer **Plaza Cielo Tierra** a través de este enlace:
<https://bit.ly/41hpWL6>



En el apartado **Nuestros recorridos** se encontrarán con un **mapa 360°**. Los invitamos a girar la brújula, clicar en el señalador, acercar, alejar y rotar la imagen, y probar todas las posibilidades que el mapa les ofrece (incluso ingresar al mapa de Google).

- ¿Encontraron **el reloj de sol**?
- ¿Qué pasos tuvieron que hacer para ir hacia él?
- ¿Qué pudieron observar?
- ¿Qué elementos (objetos, lugares, rincones) los ayudaron a encontrar el reloj?
- ¿Cuáles de esos elementos les resultan importantes para dar una referencia? (Por ejemplo: “*detrás del árbol*” “*al lado del mapamundi de metal...*”)

Respondan a estas preguntas y redacten los pasos que tendría que hacer alguien que no conoce el lugar para llegar al reloj de sol. Si quieren, pueden incluir algunas imágenes.

:: Parada 2. Conocemos a Julio Verne. Viajeros y lectores

El Planetario que está en la “Exhibición interior” de Plaza Cielo Tierra se llama Julio Verne ¿Saben por qué?

¿Quién fue Julio Verne?

Julio Verne nació en Francia, promediando la primera mitad del siglo XIX. Estudió Derecho por mandato familiar, pero su verdadero interés era la literatura. Comenzó su carrera escribiendo teatro, sin mucho éxito. En 1862, trabó relación con el editor Jules Hetzel, que sería el principal promotor de su obra.

Julio Verne dejó una obra muy extensa. Sus exitosas historias se publicaban en forma de folletín, en una publicación periódica destinada a lectores jóvenes. Los lectores buscaban paisajes exóticos, curiosidades científicas y aventuras extremas, y eso es lo que abunda en la obra de Verne, que era considerado como un escritor comercial que escribía para el mercado.



Fuente: [Wikipedia](#)

Fue uno de los escritores más exitosos y mejor remunerados de la Francia de su tiempo. Entre sus mejores novelas se cuentan *20.000 leguas de viaje submarino*, *Viaje al centro de la Tierra*, *La vuelta al mundo en ochenta días* y *La isla misteriosa*. (Kreimer, 2011).

Para saber más

La novela de aventura

En la ficción, la **aventura** es un período claramente determinado que se distingue del contexto general de la vida del personaje que la experimenta. Al iniciarse la aventura, la rutina del personaje se ve alterada.

Otra característica de la novela de aventura es que en ella son discernibles un **principio**, una serie de **peripecias** —es decir, hechos que alteran la suerte del personaje— y un **final**. Además, posee cierta unidad lógica y un sentido perceptible. Esto significa que el aventurero

sabe que está viviendo una aventura y tiene una idea de por qué se encuentra en la situación en la que se encuentra.

Una de las constantes del género es la sucesión de episodios. Iniciada la aventura, el personaje comienza a vivir episodios aislados, que determinan el progreso de la acción y ponen en contacto al protagonista de la aventura con personajes diversos; algunos serán amigos y otros enemigos, y es posible también que desaparezcan en un punto para reaparecer más tarde. El encuentro con otros personajes forma parte de la aventura.

(Kreimer, 2011)

Algunos elementos y características de los relatos de aventura:

- **Hechos:** un suceso inesperado, un viaje, una búsqueda.
 - Un **objeto** que se desea alcanzar o un lugar a descubrir, para lo cual el protagonista deberá sortear obstáculos y enfrentar desafíos.
 - **Personajes principales:** uno o dos personajes que a lo largo del relato se transforman en héroes. Esa transformación personal del protagonista se da a través de sus experiencias y la incertidumbre de lo que ocurrirá. Se trata de un aventurero capaz de afrontar peligros y desafíos.
-

ACTIVIDAD 2 | Hablando de viajes...

Los **relatos de viaje** toman, en general, como eje la **aventura**: un personaje desea encontrar un objeto, un lugar, a otra/s persona/s, a través de pistas (mapas, claves, acertijos, etc.) y utilizando herramientas a modo de ayuda (una brújula, un libro, entre otros). En el viaje el protagonista se va transformando a través de las experiencias vividas.

Los invitamos a escuchar con atención el siguiente fragmento de ***Viaje al centro de la Tierra*** de Julio Verne.

HACER CLIC SOBRE EL ÍCONO PARA ESCUCHAR LAS PISTAS:



<https://bit.ly/3g6PTEEx>

Manos a la obra...

- El narrador nos cuenta que su tío, un profesor y científico muy interesado en los descubrimientos, intentaba descifrar un texto: ¿qué creen que pretendía descubrir a través de ese texto?
- En la historia se plantea una confusión cuando el protagonista le dice a su tío: “*¡Que tenemos la llave!*” ¿Cómo explicarían esta confusión? ¿Cuál es la importancia de “tener la llave”?
- El texto descifrado tiene una importante clave para los personajes de esta historia. ¿Qué creen que signifique?
*“Desciende al cráter del Yocul de Sneffels que la sombra del Scartaris acaricia antes de las calendas de Julio, audaz viajero, y llegarás al centro de la tierra, como he llegado yo.
Ame Saknussem.”*
- ¿Qué decisión toma el tío luego de leer el texto?, ¿hubieran hecho lo mismo si estuviesen en su lugar?

Para seguir pensando:

Si ustedes fueran los protagonistas de esta historia:

- ¿A dónde creen que irían y para qué?
- ¿En qué medio de transporte viajarían?, ¿podrían describirlo?
- ¿Qué pistas necesitarían para emprender el viaje?
- ¿Qué objetos llevarían en el equipaje?, ¿para qué los utilizarían?
- ¿Quién o quiénes serían sus acompañantes?

Recuerden que **pueden retomar estas ideas** en la actividad final.

:: Parada 3. ¿A dónde vamos? Instrucciones para viajeros perdidos

Como vimos en las paradas anteriores, para realizar un recorrido es necesario una guía o al menos una pista para definir por dónde comenzar el viaje, qué llevar, qué camino seguir, quién formará parte de nuestro equipo o tripulación, entre otras decisiones.

Para llegar a destino, para no perdernos en el camino, para tomar las previsiones necesarias, necesitamos **instrucciones**.

Las instrucciones orientan, guían, enseñan a realizar una acción o a utilizar determinado elemento. Podríamos decir que son, de alguna manera, una especie de ordenamiento de pasos o procesos para que la acción que queremos llevar adelante salga bien.

Las instrucciones no vienen sueltas: los textos instructivos

Este tipo de texto tiene la finalidad de orientar, guiar, encaminar un proceso o una acción de manera detallada, ordenada, con mucha precisión y claridad.

Son textos instructivos: las recetas de cocina (o de cualquier otro preparado), los manuales para armar o hacer funcionar algún artefacto, los “paso a paso” que nos enseñan a construir algo, las guías para realizar algún arreglo o reparación, instrucciones y reglas de juegos, etc.

Algunas características:

- Emplean un **lenguaje claro y preciso**.
- Tienen un **orden temporal** (cronológico). Para marcar este orden se utilizan **conectores**, por ej.: primero, luego, después, finalmente.
- Desarrollan un procedimiento, detallando los pasos a cumplir.
- Suelen utilizar **marcas gráficas** para diferenciar los pasos a seguir: asteriscos, números, etc.
- Puede estar acompañado de **gráficos o dibujos** para ilustrar la acción a desarrollar.
- Se emplea el **modo verbal imperativo** (2.º persona singular: prepará. 1.º persona del plural: preparemos. 2.º persona del plural: preparen); el **modo infinitivo** (preparar); **formas impersonales** (se prepara) o una **forma imperativa compuesta** (hay que preparar, se debe preparar).

ACTIVIDAD 3 | Instrucciones para encontrar el camino

¡Los desafiamos a **diseñar un recorrido para un viajero/a perdido/a**.

Recuerden que pueden retomar lo trabajado en las paradas 1 y 2.

Primeras pistas...

- Un/a **viajero/a** se ha perdido en: mi barrio, la ciudad, Plaza Cielo Tierra o en otro lugar que ustedes imaginen (un nuevo mundo, otro planeta, bajo tierra, en un castillo...)
- Este/a viajero/a **no posee mapa ni otro instrumento** que lo ayude a proseguir su viaje.

Para redactar el itinerario necesitamos establecer:

- Una caracterización del/a viajero/a (¿cuál es su interés?, ¿por qué y cómo llegó hasta nosotros?).
- Un objetivo de búsqueda (un tesoro, una persona, conocimiento, algún tipo de objeto).

Para escribir más...

La descripción de un personaje (nuestra/o viajera/o) y una motivación (¿qué busca? ¿qué necesita?) son un excelente principio para el relato de aventuras.

Si les gusta escribir, pueden desarrollar más este personaje y... ¡prácticamente ya están escribiendo su aventura!

¿Qué otros elementos tienen que tener en cuenta?

- El **universo físico**, es decir, dónde se desenvuelven las acciones (puede ser real —como el barrio propio— o inventado como un castillo mágico u otro planeta. Tengan en cuenta que un volcán o un meteorito pueden ser *los enemigos* del personaje).
- Las **relaciones entre personajes**: ¿son amigos y ayudan al viajero/a con su búsqueda o son enemigos y ponen todo tipo de obstáculos?

- Los **objetos**: los personajes suelen usar cosas u objetos que los ayudan a cumplir sus metas. En este caso: ¿qué ayuda al personaje?, ¿armas, libros, mapas, premios?

Pistas para la escritura de un itinerario

Antes de comenzar a escribir

- **Definan cuál será el recorrido** que el viajero realizará: pueden planear, por ejemplo, dónde se encuentra, hasta dónde deberá llegar y qué caminos puede tomar.
- Pueden ayudarse dibujando un plano o mapa.
- **Elaboren un listado de objetos e instrumentos** que puedan facilitar el recorrido.
- **Anoten en un borrador todos los pasos** que crean necesarios para guiar al viajero misterioso.
- Corroboren que los pasos sigan un orden temporal.

Momento de escritura: primero en borrador

- Escriban un **mensaje dirigido a nuestro/a viajero/a misterioso/a**: allí podrán contarle por qué están dispuestos a ayudarlo, qué elementos pueden brindarle, por qué debería seguir sus instrucciones, qué obstáculos encontrará en su camino, cuál es el recorrido que debe realizar, etc.
- Luego, planteen las instrucciones que pensaron cuando elaboraron el borrador con los pasos. Agreguen todas las descripciones y detalles que consideren necesarios. Pueden señalar cada paso con una enumeración o colocando alguna marca gráfica (asterisco, puntos, guiones, etc.).
- Recuerden revisar que los pasos sigan un orden temporal y que la escritura sea lo más simple y clara posible para que nuestro amigo no vuelva a perderse.

Para la corrección y reescritura

- Lean el texto en voz alta: ¿se entiende fácilmente? ¿Las oraciones son breves y brindan información precisa y clara?
- Revisen la redacción y la cohesión del texto: ¿han repetido palabras?, ¿pueden reemplazar por sinónimos y pronombres?, ¿han utilizado las formas verbales propias del texto instructivo (modo imperativo, infinitivo, formas imperativas compuestas o formas impersonales)?, ¿han utilizado correctamente los conectores temporales

para indicar cuándo se debe realizar cada acción (luego, primero, después, finalmente, ahora)?

- Revisen la puntuación y la ortografía. Si tienen dudas, consulten con algún miembro de su familia, con su docente y/o su grupo —si están en contacto— o en algún diccionario.

Desafío final

Los desafiamos a **graficar** el itinerario para nuestra/o viajera/o perdida/o: para ello deberán realizar un mapa, croquis, gráfico o dibujo para acompañar este texto instructivo. Tal vez sea una herramienta importante para que este personaje llegue a su destino.

Esperamos que hayan disfrutado este viaje y que alguna otra vez puedan guiar nuevamente a quien necesite instrucciones. ¡Hasta la próxima!

Referencias

Kreimer, A. (2011). Julio Verne y el género de aventuras. *Seguimos educando*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. Disponible en <https://bit.ly/3KMfap4>

Kreimer, A. (2011). Distintos tipos de narrativa: la novela de aventura. *Seguimos educando*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. Disponible en <https://bit.ly/3MUcvwi>

Verne, J. (2016). *Viaje al centro de la Tierra*. Libro digital disponible en <https://bit.ly/3KOaleJ>

ORIENTACIONES PARA EL O LA DOCENTE

A partir del eje temático “Viajes”, centrado en los ejes “Comprensión y producción oral”, “Lectura y producción escrita” y “Literatura”, en esta oportunidad, les proponemos a los estudiantes realizar un paseo a través de un recorrido virtual para conocer juntos **Plaza Cielo Tierra**, también compartimos algunos fragmentos de la obra de Julio Verne y una actividad final, a modo de juego, que pueden realizar junto a otros.

Aquí encontrarán tareas de lectura, de reflexión y de escritura; como también apartados en los cuales hemos incluido conceptualizaciones y estrategias acerca del texto instructivo.

Ofreceremos una guía de autorrevisión que ayudará en el proceso de autonomía de los y las estudiantes para monitorear sus escritos.

Los invitamos a intervenir, a tomar, a adaptar, a recortar y a ampliar esta propuesta para que se adecue a las necesidades y características de sus grupos.

FICHA TÉCNICA:

Secuencia: Viajeros: instrucciones para andar el camino

Nivel: Secundario

Cursos sugeridos: 1.º, 2.º y 3.º año

Área: Lengua y Literatura

Ejes curriculares:

- Comprensión y producción oral
- Lectura y producción escrita
- Literatura

Objetivos:

- Utilizar el lenguaje de manera cada vez más libre, personal y autónoma para reconstruir y comunicar la experiencia propia y crear mundos de ficción.
- Fortalecer y ampliar habilidades estratégicas para leer diversidad de textos, con diferentes propósitos.
- Fortalecer su proceso de formación como lector crítico y autónomo.
- Abordar proyectos de escritura (de narraciones, exposiciones, cartas y argumentaciones) atendiendo al proceso de producción y con ajuste cada vez más satisfactorio a las condiciones discursivas, textuales, gramaticales y ortográficas.
- Apropiarse de estrategias para la revisión y corrección del escrito.

Aprendizajes y contenidos:

- Construcción de estrategias de lectura adecuadas al género textual y al propósito de lectura.
- Escucha, lectura e interpretación de cuentos y novelas (realistas, maravillosos, de misterio, policiales, fantásticos, históricos, de ciencia ficción) de diferentes épocas y procedencias.
- Participación asidua en situaciones de escritura de textos –para diversos destinatarios y con distintos propósitos comunicativos- referidos a experiencias personales, temas específicos del área, del mundo de la cultura y de la vida ciudadana.
- Desarrollo progresivo de habilidades de monitoreo y regulación de los propios procesos de producción escrita.

Sobre la producción de este material

Los materiales de *Tu Escuela en Casa* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Autoría: Noelia Agüero y Valeria Daveloza

Didactización: Carolina del Valle Borgatello

Corrección literaria: María Carolina Olivera

Diseño: Carolina Cena y Ana Gauna

Acompañamiento disciplinar: Valeria Daveloza

Coordinación de *Tu Escuela en Casa*: Flavia Ferro y Fabián Iglesias

Citación:

Agüero, N.; Daveloza, V. y equipos de producción del ISEP. (2020). Viajeros: instrucciones para andar el camino. *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

*Este material está bajo una licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.*



COMUNIDAD DE PRÁCTICAS: **La clase en plural**

La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Los/as invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a: tuescuelaencasa@isep-cba.edu.ar



Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.

Ministerio de
EDUCACIÓN



ANEXO

Mi tío trabajaba sin cesar; su imaginación se perdía en un dédalo de combinaciones. Vivía fuera del mundo y verdaderamente apartado de las necesidades terrenas.

A eso del mediodía, el hambre me agujoneó seriamente. Marta, como quien no quiere la cosa, había devorado la víspera las provisiones encerradas en la despensa; no quedaba, pues, nada en casa. Sin embargo, el pundonor me hizo aceptar la situación sin protestas.

Por fin sonaron las dos. Aquello se iba haciendo ridículamente intolerable, y empecé a abrir los ojos a la realidad. Pensé que yo exageraba la importancia del documento; que mi tío no le daría crédito: que sólo vería en él una farsa; que, en el caso más desfavorable, lograríamos detenerle a su pesar; y, en fin, que era posible diese él mismo con la clave del enigma, resultando en este caso infructuosos los sacrificios que suponía mi abstinencia. Estas razones, que con indignación hubiera rechazado la víspera, parecieronme entonces excelentes; llegué hasta juzgar un absurdo el haber aguardado tanto tiempo, y resolví decir cuanto sabía.

Andaba, pues, buscando la manera de entablar conversación, cuando se levantó el catedrático, calose su sombrero y se dispuso a salir.

¡Horror! ¡Marcharse de casa y dejarnos encerrados en ella...! ¡Eso nunca!

-Tío -le dije de pronto.

Pero él pareció no haberme oído.

-Tío Lidenbrock -repetí, levantando la voz.

-¿Eh? -respondió él como el que se despierta de súbito.

-¿Qué tenemos de la llave?

-¿Qué llave? ¿La de la puerta?

-No, no; la del documento.

El profesor mirome por encima de las gafas y debió observar sin duda algo extraño en mi fisonomía, pues me asió enérgicamente del brazo, y, sin poder hablar, me interrogó con la mirada.

Sin embargo, jamás pregunta alguna fue formulada en el mundo de un modo tan expresivo.

Yo movía la cabeza de arriba abajo.

Él sacudía la suya con una especie de conmiseración, cual si estuviese hablando con un desequilibrado.

Yo entonces hice un gesto más afirmativo aún.

Sus ojos brillaron con extraordinario fulgor y adoptó una actitud agresiva.

Este mudo diálogo, en aquellas circunstancias, hubiera interesado al más indiferente espectador.

Si he de ser franco, no me atrevía a hablar, temeroso de que mi tío me ahogase entre sus brazos en los primeros transportes de júbilo. Pero me apremió de tal modo, que tuve que responderle.

-Sí -le dije-, esa clave... la casualidad ha querido...

-¿Qué dices? -exclamó con indescriptible emoción.

-Tome -le dije, alargándole la hoja de papel por mí escrita-; lea usted.

-Pero esto no quiere decir nada -respondió él. estrujando con rabia el papel entre sus dedos.

-Nada, en efecto, si se empieza a leer por el principio; pero si se comienza por el fin... No había terminado la frase. cuando el profesor lanzó un grito... ¿Qué digo un grito? ¡Un rugido! Una revelación acababa de hacerse en su cerebro. Estaba transfigurado.

-¡Ah, ingenioso Sahnussemm! -exclamó-; ¿con que habías escrito tu frase al revés?

Y cogiendo la hoja de papel, leyó todo el documento. con la vista turbada y la voz enronquecida de emoción, subiendo desde la última letra hasta la primera.

Se hallaba concebido en estos términos:

In Sneffels Yoculis craterem kem delibat

umbra Scartaris Julii intra calendas descende,

audax viator, el terrestre centrum attinges.

Kod feci.

Ame Sahnussemm.

Lo cual, se podía traducir así:

Desciende al cráter- del Yocul de Sneffels que la sombra del Scartaris acaricia antes de las calendas de Julio, audaz viajero, y llegarás al centro de la tierra, como he llegado yo.

Ame Sahnussemm.

Al leer esto, pegó mi tío un salto, cual si hubiese recibido de improviso la descarga de una botella de Leyden. La audacia, la alegría y la convicción dábanle un aspecto magnífico. Iba y venía precipitadamente; oprimióse la cabeza entre las manos; echaba a rodar las sillas; amontonaba los libros: tiraba por alto, aunque en él pareciera increíble, sus inestimables

geodas: repartía a diestro y siniestro patadas y puñetazos. Por fin, se calmaron sus nervios, y, agotadas sus energías, se desplomó en la butaca.

-¿Qué hora es? -preguntome, después de unos instantes de silencio.

-Las tres -le respondí.

-¡Las tres! ¡Qué atrocidad! Estoy desfallecido de hambre. Vamos a comer ahora mismo.

Después...

-¿Después qué...?

-Después me prepararás mi equipaje.

-¿Su equipaje?-exclamé.

-Sí; y el tuyo también -respondió el despiadado catedrático: entrando en el comedor.

(Verne, J. *Viaje al Centro de la Tierra*, pp. 14-15)