



COLECCIÓN
SABER **PEDAGÓGICO**

Fortalecimiento y acompañamiento a Semilleros
Escolares de Investigación, redes y colectivos de
maestras y maestros

UN MUNDO FANTÁSTICO PARA ARIADNA

**María Liliana Benítez Agudelo
Óscar Leonardo Cárdenas Forero**

UN MUNDO FANTÁSTICO PARA ARIADNA

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ

Claudia Nayibe López Hernández
Alcaldesa Mayor

© Autores:

María Liliana Benítez Agudelo, Óscar Leonardo Cárdenas Forero

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO - SED

Edna Cristina Bonilla Sebá
Secretaria de Educación

Andrés Mauricio Castillo Varela
Subsecretario de Calidad y Pertinencia

Jenny Patricia Niño Rodríguez
Directora de Formación de Docentes
e Innovaciones Pedagógicas (DFDIP)

Nancy Martínez Álvarez
Directora de Formación de Docentes
e Innovaciones Pedagógicas (DFDIP)
2020-2021

Alba Nelly Gutiérrez
Carmen Cecilia González Cristancho
Carlos Alberto Fonseca
Juan Felipe Nieto Molina
Jorge Orlando Castro
Profesionales de la DFDIP

INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y EL DESARROLLO PEDAGÓGICO- IDEP

Alexander Rubio Álvarez
Director General

Mary Simpson Vargas
Subdirectora Académica

Luis Miguel Bermúdez Gutiérrez
Asesor de Dirección

Óscar Julio Segura Martínez
Profesional IDEP

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CAFAM

Diana Margarita Pérez Camacho
Rectora

Claudia Marcela Guarnizo Vargas
Directora de la Escuela de Pedagogía
e Innovación

Profesionales Especializados:

Juanna Alexandra Díaz Cuadros
Coordinación Académica

Jhon Betancur
Coordinación de Comunicaciones

Federico Roman López Trujillo
Corrección de Estilo

María Liliana Benítez Agudelo,
Óscar Leonardo Cárdenas Forero
Concepto de Ilustración

Elkin Fernando Rojas Suárez
Diagramación | Ilustración

Publicación resultado del Convenio interadministrativo SED - IDEP 2797407 de 2021
y del Anexo técnico 118 del 15 de octubre de 2021 IDEP - UNICAFAM

ISBN: 978-958-5140-54-7



Este libro se podrá reproducir y/o traducir siempre que se indique la fuente y no se utilice con fines lucrativos, previa autorización escrita de la SED. Los artículos publicados, así como todo el material gráfico que en estos aparecen, fueron aportados y autorizados por los autores. Las opiniones son responsabilidad de los autores.

Secretaría de Educación del Distrito, SED Avenida Calle 26 No. 66-63. Teléfono: (57-1) 324 1000 www.educacionbogota.edu.co
Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP Avenida Calle 26 No. 69D-91, oficinas 805, 806, 402A y 402B. www.idep.edu.co - idep@idep.edu.co

Bogotá, D. C. – Colombia 2022

Contenidos

EL SABER PEDAGÓGICO DE MAESTROS Y MAESTRAS DE LA CIUDAD	8	Una Anfisbena: y ahora... ¿qué reto vendrá?	47
INTRODUCCIÓN	11	Un hermoso caballo volador: El Unicornio	49
UNA EXTRAÑA NOCHE PARA OLVIDAR	13	FUEGOLIA	51
CAMINANDO POR MANDRÁGOLIA	16	Afanc, el custodio de Fuegosolia	52
Un extraño ser en el espejo	17	Al fin en Fuegosolia ¡Las salamandras unos pequeños dragones ocultos	53
El Torturro	18	Dragones en el cielo	55
El Rinopezcebra	19	“El Dragón Perezoso”	56
Un extraño ser que no se pudo identificar	21	La fulgurante ave Fénix	57
Animalitos Curiosos sobre Roca	22	¿Y este extraño ser	59
Una pared que hay que mover	23	Adivinanzas Fantásticas	60
Una bruja singular	24	TERRALIA	61
Criptograma fantástico	26	Un aterrador Can Cerbero	62
Las Jirafáguilas: ¿Dónde y cuándo?	28	¡Qué miedo produce A Bao a Qu!	64
AQUARIAM	30	Un impresionante Golem en el camino	65
¡Qué lugar tan maravilloso	31	Unos extraños seres en el camino	66
Una cartelera de cine para un extraordinario ser	32	De los lugares de ningún lugar	68
Una rémora pequeña en el mar ...	33	HIBRÍDIA	69
Un espléndido Hipocampo	34	Mira una majestuosa Esfinge	70
Dos grandes Monstruos Marinos: Escila y Caribdis	35	Un gigantesco Cíclope	71
Unas hermosas Sirenas	37	Una hermosa princesa llamada Aracne	72
Saliendo de Aquariam	39	Los Elfos	74
EOLIAN	40	El final de la aventura	75
Títulos Fantásticos	41	Referencias.....	76
El Abejón	42		
Parodiando el lenguaje	43		
Diccionario de cosas extrañas	44		
Abtu y Anet, extraños seres voladores	45		

El saber pedagógico de maestros y maestras de la ciudad

La Dirección de Formación de Docentes e Innovaciones Pedagógicas de la Secretaría de Educación del Distrito - SED, junto con el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico – IDEP, en el marco del Convenio interadministrativo SED - IDEP 2797407 de 2021 y del anexo 118 del 15 de octubre de 2021 entre el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico – IDEP y la Fundación Universitaria Cafam; en el marco del componente 2: “Fortalecimiento y acompañamiento a Semilleros Escolares de Investigación, redes y colectivos de maestras y maestros”, presentan la colección: Productos del Saber Pedagógico: El saber pedagógico de maestros y maestras de la ciudad; que busca reconocer la figura de los docentes como intelectuales de la educación, y así mismo, visibilizar el saber educativo, a partir de la producción, divulgación y circulación de diferentes materiales, herramientas y reflexiones que reflejan las prácticas educativas en el aula, así como los saberes que se tejen en colectivos de maestras y maestros, semilleros de investigación, nodos de conocimiento, redes pedagógicas, entre otros.

Esta colección deja ver en diversos formatos y estilos, la realidad de vida en las escuelas, los proyectos que allí se forjan alrededor de los tejidos humanos de la comunidad educativa en la que maestros y maestras asumen su rol como productores de saber, ya no de meros receptores de ideas y discursos de otros contextos, que si bien son importantes, no agotan todo lo que puede construirse y decirse sobre la educación escolar en contextos situados.

Tiene un gran reto esta colección para un lector ávido de otros lenguajes y expresiones de vida, lo cual también es una invitación: adentrarse en este cúmulo de narrativas, voces, testimonios, reflexiones, imágenes en movimiento; que se hacen tangibles en libros, cartillas, videos, espacios virtuales, libros-álbum, para reafirmar la escuela, la multiplicidad de experiencias que en ellas prosperan y por supuesto, la importancia de los maestras, maestros y estudiantes en el tejido del saber pedagógico.

Resultado de este camino compartimos 19 productos a los que podrá acceder digitalmente cualquier persona interesada en temas educativos y pedagógicos:

CARTILLAS

Un mundo fantástico para Ariadna.



RETA
Rescatando el tiempo a través del arte:

una propuesta para la construcción de la memoria histórica, la promoción de los derechos humanos y la sana convivencia.

LIBRO ALBUM

Juventud, arte y agencia cultural en la escuela.



Las Fridas un viaje al corazón. Historia visual.

LIBROS

Trayectorias, sueños y posibilidades en la educación: miradas desde una misión que continúa.



A propósito de Freire, cartas para el camino de quienes enseñan.

Resignificando la categoría de progreso: Una aproximación a partir del enfoque sociopolítico en educación matemática.



Tejiendo sueños en la escuela desde el pensamiento Embera y la interculturalidad.

Aportes a la sistematización de experiencias de la atención educativa a estudiantes Embera Chamí, Dóbida y Katio en el Colegio Restrepo Millán I.E.D. 2020 - 2021.

Experiencias y estrategia didácticas alrededor de la interculturalidad.



Retos y desafíos de los directivos docentes.

Siete orientantes artículos situados desde la escuela.



Saberes ancestrales, semillas de identidad, pervivencia y buen vivir, para pensar la educación propia en Bogotá:

Resultado de la estancia pedagógica con las comunidades Tubú Hummúrimasa, Pastos, Eperara Siapidara, Nasa y Wuonan Nonam.

SITIOS WEB

[Literatonautas.](#)



[Más que palabras.](#)

[Movimiento de Jóvenes
Unid@s Por la Igualdad \(JUPI\).](#)



[Notiarrayanes.](#)

[Red de oralidad.](#)



VIDEOS



[Capacidades Diversas:
Colegio Hernando Durán Dussán IED.](#)

[Formación de ciudadanía ambiental
y recuperación del pensamiento
ancestral desde la huerta educativa.](#)



[Viajemos por Colombia
desde casa.](#)

Introducción

Apreciado estudiante:

Estás a punto de ingresar a un lugar maravilloso: “Un mundo fantástico para Ariadna”, un mundo de animales imaginarios, de variados escenarios e historias sorprendentes de hombres que vivieron hace muchos años. Estas historias han generado diversas realidades para explicar múltiples fenómenos de la vida social; con ellas, se han descrito e inventado seres extraordinarios que han alimentado creencias, enriqueciendo la cultura de diferentes comunidades, pues han servido para explicar situaciones de la vida diaria, difíciles de comprender, y que aún hoy. Así, seguimos contando mitos y leyendas, que, de generación en generación, han alimentado la vida de la humanidad en sus creencias, símbolos, sentidos, códigos y significados (Benítez y Cárdenas, 2013).

Por eso, te invitamos a conocer a muchas de estas criaturas imaginarias, y adentrarte en un momento de fantasía, imaginación y creación. Cada una de estas, es una manera particular de representar, entender y comprender el mundo. En ellas, se fusionan lo místico, lo animal y lo humano, convirtiéndose en una posibilidad para que puedas “imaginar que alguna vez existieron otros mundos en la Tierra y que esos mundos todavía son posibles” (Ramírez y Celis, 2006, p. 4).

Más allá de imaginar que los seres fantásticos son criaturas que no han existido, o que no existen, este libro busca que explores a sus características, aventuras e historias, y así, reconocer que estas criaturas son tan reales, que te permiten comprender que el ser humano, a través de ellas, ha enfrentado sus temores, expresado sus emociones, todo lo que no ha podido explicar a través del pensamiento, y que hoy, hace parte del mundo, de la cultura, y por ende, de nuestras vidas.

En este libro, “Un mundo fantástico para Ariadna”, conocerás seres asombrosos de diversos mundos, que se relacionan con el aire, el agua, la tierra y el fuego, considerados por el hombre, como los cuatro elementos más importantes de la naturaleza.

Por ejemplo, el hipocampo, la sirena, Escila y Caribdis, seres del llamado **Aquarium**, un mundo de agua; Afanc, y el dragón, en **Fuegolia**, un mundo de fuego; a Anfisbena, rondando los cielos de **Eolian**, un mundo para volar; y al cancerbero, cuidando la puerta de entrada a **Terrália**. También encontrarás a unos seres híbridos, formados por dos o más animales, que de seguro conoces, así como otros que nacen de una mezcla entre lo animal y lo humano; todos ellos, habitando en **Hibrídia**.

Para explorar este mundo de fantasía, te invitamos a acompañar a Ariadna y a Goram en esta aventura. Pero, no olvides también, a prueba se pondrá, tu capacidad para poner color, en especial, a algunas imágenes que te vamos a mostrar de ciertos seres fantásticos, que en blanco y negro encontrarás; y que con tu ingenio y creatividad podrás inventar.

Comienza leyendo lo que en una noche a Ariadna le ocurrió:

Una extraña noche para nunca olvidar

En una noche serena, una hermosa niña de inmensos ojos, de cabellos ondulados, mejillas enormes y mediana estatura, cuyo nombre era el de Ariadna, dormía tranquilamente en una de las confortables habitaciones de la casa de campo de su abuela. De repente, un murmullo bajo su cama la despertó. Ariadna un tanto asustada, pero con curiosidad por lo que estaba ocurriendo, decidió ver que era lo que había alterado su sueño. Intempestivamente, debajo de la cama de la niña, se abrió una enorme puerta que comunicaba con una larga escalera. Era tan resplandeciente y esplendorosa, que dejó atónita a la niña, atrayéndola a bajar por los escalones de aquella extraña escalera.

De repente, la enorme puerta se había cerrado. En ningún momento la niña sintió miedo, al contrario, tuvo mucha curiosidad y comenzó a observar, asombrada y maravillada, una radiante luz que daba paso a un misterioso mundo de variados colores y formas cautivantes. Tal era la intensidad de la luz de aquel lugar, que difícilmente se podía distinguir la silueta de la niña.

Para que podamos ver a Ariadna, resalta y colorea su silueta.



De pronto, y antes de que terminara la escalera, apareció como por arte de magia, un pequeño personaje, de indumentarias coloridas, estatura baja, orejas puntiagudas, piel blanca y ojos marrones. Asombrada, Ariadna se alejó un poco e intentó huir. Sin embargo, aquel minúsculo personaje con su melodiosa voz la detuvo pronunciando su nombre:

-Ariadna, no tengas miedo, soy Goram- dijo. -Soy un elfo, un duende que habita en este mundo. No te preocupes, vine a buscarte e invitarte a caminar por este maravilloso mundo que al final de la escalera observarás, cuyo nombre es complicado pronunciar.

Ariadna se tranquilizó y decidió no huir. Tanta luz y brillo a la entrada de este fascinante mundo, hizo que la imagen de Goram se hiciera borrosa y difícil de distinguir.

Ahora, ayuda a Ariadna para que pueda ver a Goram, delineando con lápiz su silueta; también puedes colorear su figura:



Ahora, ámate a colorear los mundos que conforman este maravilloso lugar con un nombre difícil de pronunciar: Mandrágolia



Mientras caminaban por este extraordinario mundo, el elfo le comentó a Ariadna que allí existían lugares fascinantes y seres maravillosos, de sorprendentes formas y características que retaban la imaginación, algo que no debía provocarle temor alguno. Goram le explicó a la niña que para recorrerlo había una sola condición: debía aceptar y resolver cada una de las tareas y desafíos a los que se iba a enfrentar durante su recorrido. Así, con la colaboración de Goram, su conocimiento y entusiasmo, Ariadna decidió aceptar con alegría y emoción en su corazón, la misión que tenía preparado este mundo sorprendente y fantástico para ella.

Después de caminar por un buen rato, Ariadna y Goram llegaron a unos de los mundos fantásticos. El elfo dijo que se llamaba **Mandrágolia**, un deslumbrante lugar en el que habitaban seres de extrañas formas, de características singulares y poderes extraordinarios que los hacían únicos. Y en ese instante, comenzaron los retos para Ariadna y su acompañante, pues para ingresar a este mundo, era necesario atravesar el gran laberinto que aparece a continuación.

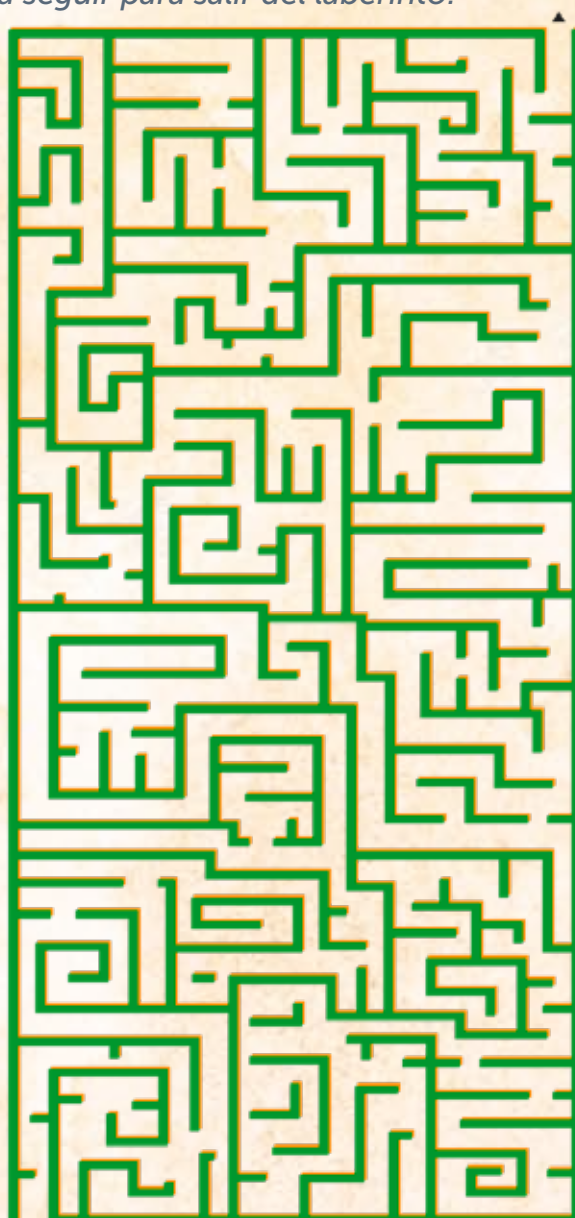
Caminando por Mandrágolia

Para ingresar a Mandrágolia, el primer reto que Ariadna y Goram debían enfrentar, era el de atravesar un complicado y majestuoso laberinto que parece no tener fin .

Ayuda a nuestros amigos, trazando la ruta a seguir para salir del laberinto:



INICIO ▶



◀ **¡¡¡ LLEGADA**



Un extraño ser en el espejo

Con algún apuro, consiguieron cruzar la compleja estructura de este maravilloso lugar, un maravilloso laberinto que a **Mandrágolia** los iba a dejar entrar. Al salir, una imagen sorprendió a la niña Era ella, quien se vio reflejada en un espejo, en el que aparecía una serie de letras incrustadas junto con un insólito animal. Goram le comentó que el animal que allí estaba, Ariadna lo debía liberar para continuar el camino. El desafío que liberaría a este extraño animal, consistía en componer su nombre con cada una de las letras que estaban a su alrededor. Un reto que Ariadna enfrentó.

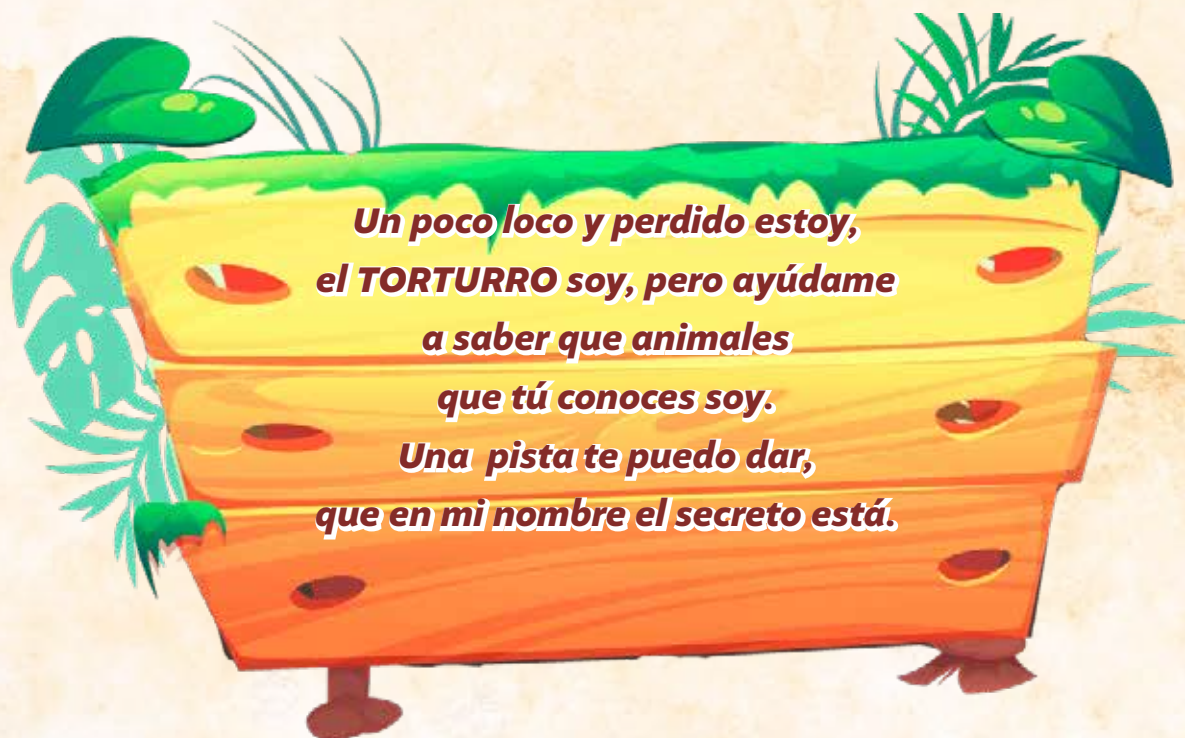
Ayuda a Ariadna para que pueda resolverlo:



Escribe aquí su nombre (Ten en cuenta que está formado por los nombres de los animales de los que está compuesto, hiena, escorpión y águila):

El Torturro

Al completar el anterior desafío, Ariadna se emocionó, pues a este ser fantástico la libertad pudo darle y él feliz quedó. Fascinada, le dijo a Goram que prosiguieran. De pronto, observaron un animal muy colorido dando vueltas que intentaba morder su cola. Cerca de él un aviso que decía:



Lee el mensaje y ayuda a nuestros personajes a encontrar los nombres que constituyen a este fantástico animal, Torturro, como se hace llamar. Enciérralos para que se pueda resolver el desafío:



Escribe aquí los nombres de los animales que conforman a Torturro:

Pero, además, puedes describir:

¿Dónde crees que vive?, ¿De qué crees que se alimenta?, ¿Para qué le sirve su cola?, ¿Qué debilidades tiene? y ¿Cuáles son sus fortalezas?

El Rinopezcebra

Finalizado el reto, Ariadna y Goram en el caparazón del Torturro se montaron, pues en agradecimiento, este los dejó subir

para hacer más plácido el viaje.

Después de tanto caminar se toparon con una manada de curiosos e inquietos animales.

- ¿Y estos quiénes son?
- preguntó Ariadna a Goram-,
quien con una tierna sonrisa la observó. Atónita Ariadna observó lo intranquilos que estaban estos seres, y detalló que todos, en cierta medida, eran iguales.



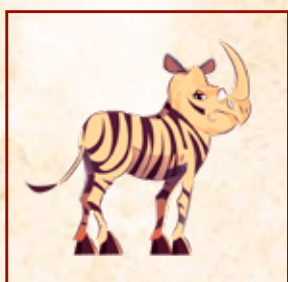
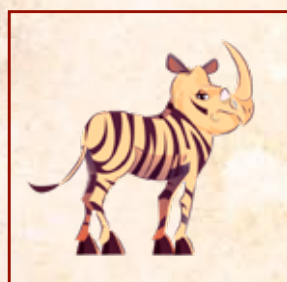
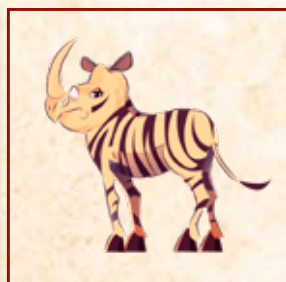
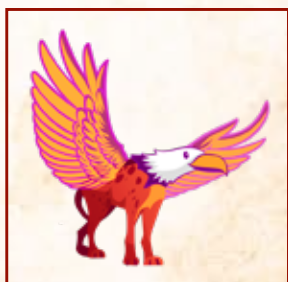
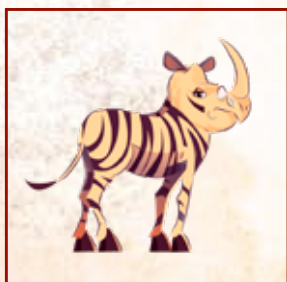
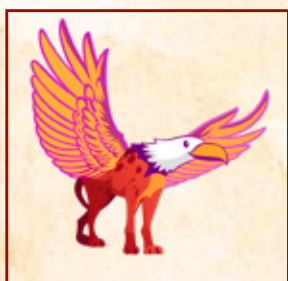
Goram, al fin pronunció una palabra y le dijo:

-No te preocupes que son unos inofensivos Rinopezcebras-.

Goram prosiguió y comentó:

-Como ves, estos magníficos seres están muy alborotados, porque intrusos hay en su manada, y para que se puedan quitar del camino, los intrusos debes ayudarles a encontrar.

Ayuda a Ariadna y a Goram encerrando aquellos seres que no corresponden al grupo Rinopezcebra.



Un extraño ser que no se pudo identificar

Emocionados por haber ayudado a los Rinopezcebras, Goram le dijo a Ariadna que podían seguir. Pero, antes de continuar, la llevó a un espacio muy apartado a descansar. Tan encantada estaba Ariadna con lo vivido, que el cansancio no la pudo derrotar, y apresuradamente, el camino quiso proseguir. Sin darse cuenta, rápidamente frente a sus ojos, un ser fantástico cruzó. Fue tan apresurado su paso, que solamente alcanzó a observar que tenían partes de ciertos animales. ¿Cómo era ese extraño personaje que rápidamente ante sus ojos pasó?

Ayuda a Ariadna a recordar aquel extraño animal. Dibújalo a partir de la combinación de estos tres animales que aparecen a continuación. Intenta hacer dos posibles imágenes de este ser extraño y ponle un nombre a cada uno. (Usa una hoja anexa para dibujarlos).



Con gran inventiva, Ariadna logró aquella prueba superar. Ahora, otro reto debía enfrentar.

Animalitos Curiosos sobre Rocas

Goram y Ariadna continuaron su camino por **Mandrágolia** y una gran sorpresa se llevaron cuando con enormes rocas se encontraron. Deslumbrada, Ariadna notó que en cada roca unos animalitos curiosos saltaban sin parar. Goram le contó que estos personajes habían olvidado sus nombres, y que si los querían ayudar... ¡tendrían que ponerse a trabajar!

-Colorea el aviso que corresponde a su respectivo nombre- le dijo Goram a la niña- Para ello, ayúdate de los seres que los conforman- finalizó diciendo Goram.



Leotul

Leopul

Teocul



Pulto

Puldo

Bulto



Paleón

Pateón

Laleón



Sapejo

Sopejo

Sopeto



Safo

Sale

Saco



Folejo

Fonejo

Fojejo

Al terminar esta labor, Ariadna le preguntó a Goram que iban a hacer ahora. El elfo, muy calmado, le contestó que en **Mandrágolia** había mucho por hacer y conocer, que mirara bien, ya que, en cualquier momento, un desafío nuevo podía aparecer. Fue así, como se tropezaron con esta enorme pared, que a continuación puedes observar, la cual, para mover, debían muy bien leer.

Una pared que hay que mover

“Baba Yaga vive en lo profundo

de un



sombrío en una



construida sobre patas de



que da

vueltas cuando ella se lo ordena.

Baba Yaga es una



que se

alimenta de



pequeños.

Baba Yaga tiene dos compañeros

un



negro y un



feroz.

Se desplaza en un



que le sirve

también para moler



El desafío que debía ahora Ariadna enfrentar, consistía en descifrar un mensaje oculto, que se encontraba en esa extraña pared.

Para ello, la niña debía cambiar las imágenes de la pared por palabras. Con tu ayuda lo podría lograr. (Usa una hoja anexa).

Una bruja singular

Luego de leer y reescribir lo que estaba en la pared, pudieron continuar. Pero, qué susto se llevaron, cuando una mujer detrás de aquella pared, encontraron. La mujer corrió hasta Ariadna y Goram con la intención de comérselos. Sin embargo, el elfo lo evitó cuando fuertemente su nombre pronunció: -"Baba Yaga"-, y, ella inmediatamente congelada se quedó.

Ariadna te la quiere describir, pero algunas palabras no las pudo escribir, pues el susto la paralizó, dejando algunas palabras sin escribir.

Ayuda a Ariadna a escribir las palabras que olvidó:

Baba Yaga es una bruja _____ y gruñona, en especial cuando no tiene que comer. Su cara es _____ y _____, con una _____ nariz que le permite olfatear a kilómetros su comida _____. Su gran tamaño oculta sus _____ ojos _____ y sus _____ labios de color rojo _____. Su pelo es _____, lacio y sin brillo, como si nunca lo lavara.

Es bastante _____, más de lo que parece, pues su plato favorito, los niños pequeños, es _____ y difícil de encontrar. Sus brazos largos y _____ como escobas _____ le sirven para atrapar fácilmente a sus presas; sus manos son _____ y frías como el hielo, con unas uñas _____ y mal cuidadas, llenas de mugre. Siempre usa la misma ropa, una camisa rosa vieja y maloliente.

Estas son las palabras para resolver el acertijo: : **Pálida, viejas, favorita, escaso, inmensa, filosas, negros, intenso, glotona, arrugada, pequeños, largo, delgada, velludos, blancas.**

(Benítez y Cárdenas, 2018, p. 39).

Enseguida, Goram le dice a la niña que debía resolver algunas preguntas que lograrían mantener alejada a esta extraña mujer, y seguir el camino sin perecer:

Estas son las preguntas a resolver:

1. ¿El lugar en donde vivía Baba Yaga era?:



2. ¿Las patas del animal sobre el cuál está construida la choza de Baba Yaga es?:



3. ¿La bruja se alimentaba de?:



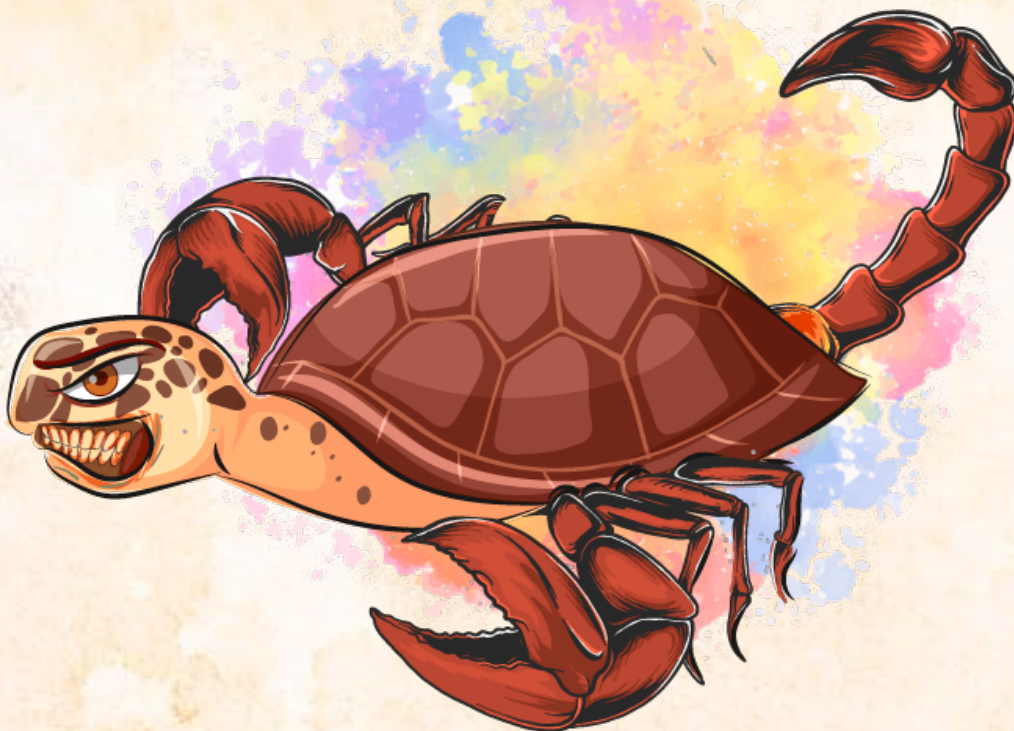
Criptograma fantástico

Muy alegres nuestros amigos continuaron su camino, pues todas las pruebas hasta el momento las habían superado. El reto anterior fue muy difícil. ¡Pero un momento! esto no termina aquí.

Al caminar, un cartel de peligro pudieron observar y...
Goram con voz de alerta a Ariadna le advirtió:

- ¡Cuidado!-

Lee el cartel y verás por qué:



Al dar algunos pasos más, estos seres alcanzaron a observar. Y sin saber qué hacer, Ariadna y Goram miraron a todos lados y una opción pudieron ver. Un extraño mensaje tenían que descifrar para que nuestro malhumorado amiguito pudiera descansar, que sin pensarlo, los dejaría pasar.

Descifra el mensaje y sobre las líneas escribe lo que lograste encontrar:

€ ϩ Η †€Ωϩϫ†ϩϩϩϩϩ Η ϩϩϫϫ ϩϩ† ϩϩ†ω€

 ϩ ϩ € ϩ ϫ ωϩ€ ††ϫ†€ θϩ ϩϩθϩϫ† ω†ϩ†€

 ϫ†ϩ† Ωϩϫ Η †€ϫϩϩϫ
 _____ *para así poder dormir.*

Escribe aquí el mensaje oculto:

Ahora con este mismo código un mensaje acerca del poder mágico de este ser fantástico debes escribir:

CÓDIGO

Σ = a	Ω = t
ϩ = o	† = e
€ = s	Η = y
ϫ = c	ϩ = n
θ = m	ϩ = i
ϫ = r	ϩ = u
ϩ = p	ϩ = q
ω = d	‡ = v
ϩ = b	



Las Jirafáguilas: ¿Dónde y cuándo?

Después de todos los retos superados, al parecer, en **Mandrágolia** los desafíos para Ariadna y Goram acabarían. Un nuevo mundo aparece ante sus ojos, **Aquarium**, el lugar de los seres de agua. Antes de emprender el camino hacia allá, apareció un extraño animal, que un objeto alucinante a Ariadna y a Goram les iba a compartir. Este objeto les ayudaría a enfrentar los nuevos retos en el mundo de las profundas aguas de este cristalino mar, pues era una transparente burbuja en la que podrían recorrer **Aquarium** sin parar.

Para conseguirlo, Ariadna con tu ayuda debe la historia de este extraño ser leer, y los desafíos presentados, debes resolver:

En las selvas húmedas de un país lejano, cerca de una hermosa cascada donde se dibuja un hermoso arcoíris rodeado de enormes árboles colmados de enredaderas y grandes rocas cubiertas de musgos como de variadas flores como margaritas, orquídeas, girasoles, entre otras. Allí, cuentan que habitan las Jirafáguilas, unos hermosos animales de gran altura, con cuerpo de jirafa, cabeza y pequeñas alas de águila, con las que realiza vuelos cortos y bajos. Se desplazan lentamente, caminando en busca de su alimento preferido: hojas grandes y apetitosas que se encuentra en las copas de los árboles más altos. Este fantástico ser, consume muchísima agua de la cascada y afila su pico contra las rocas.

(Benítez y Cárdenas, 2018, p. 67)





Ayuda a Ariadna a dibujar el lugar según las indicaciones de Goram.

El desafío para Ariadna consiste en dibujar el lugar donde vive este maravilloso animal, con base en la anterior descripción.

-Apoyándote en esta imagen lo podrás lograr –dijo Goram.
-Pero para lograrlo, la historia anterior debes leer y darte cuenta de los detalles que hacen falta poner-.

Pero los retos no terminaron allí. Goram le dice a la niña que escriba una fábula acerca de la Jirafágula empleando las palabras: soñar, cantar y sentir, y el valor a destacar, la responsabilidad.

-No olvides la moraleja -dice el elfo.

Emplea una hoja anexa para realizar esta fábula.

AQUARIAM



Terminada esta misión, el camino por **Mandrágolia** había acabado. Goram y Ariadna frente a un gran océano de aguas cristalinas, clamadas y brillantes se hallaban. Nuevos desafíos iban a resolver. Sorprendida por ese nuevo y maravilloso lugar, la niña preguntó por su nombre.

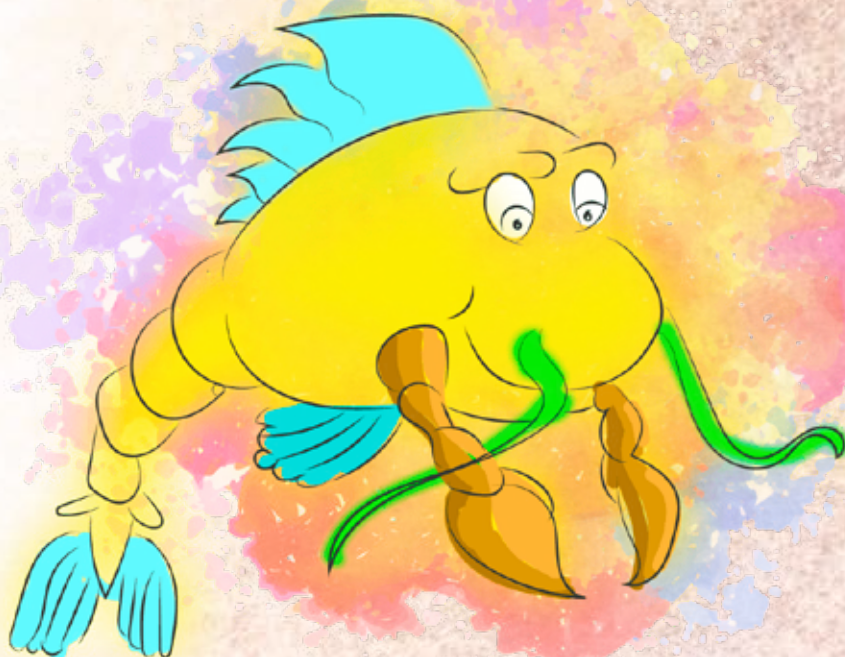
-**Aquariam**- le dijo Goram

-Este es el nombre del mundo de los seres acuáticos.

Y para lograrlo atravesar debían ingresar en la burbuja que tenían.

¡Qué lugar tan maravilloso!

Muy tranquilos, Ariadna y Goram ingresaron en la burbuja y se sumergieron para viajar a lo profundo de aquel extraordinario mar. Un lugar fantástico lleno de corales, coloridos peces, inquietas estrellas de mar y seres fantásticos. Ariadna no sabía a donde mirar; a pesar del miedo por lo desconocido, sin problema por allí quería viajar. La burbuja llamó la atención de muchos de estos seres, entre ellos, este asombroso animal, que a la burbuja se quiso acercar:



Goram le comentó a Ariadna que este pequeño ser acuariano estaba un poco perdido y para que los dejara continuar le debían colaborar. Para eso, la niña debía ponerle un nombre usando estas palabras: Calmado, malhumorado, delicado, puntiagudas, diminuto, azul, comilón, silencioso y raudo.

Usa una hoja anexa para hacer esta descripción.

Una cartelera de cine para un extraordinario ser

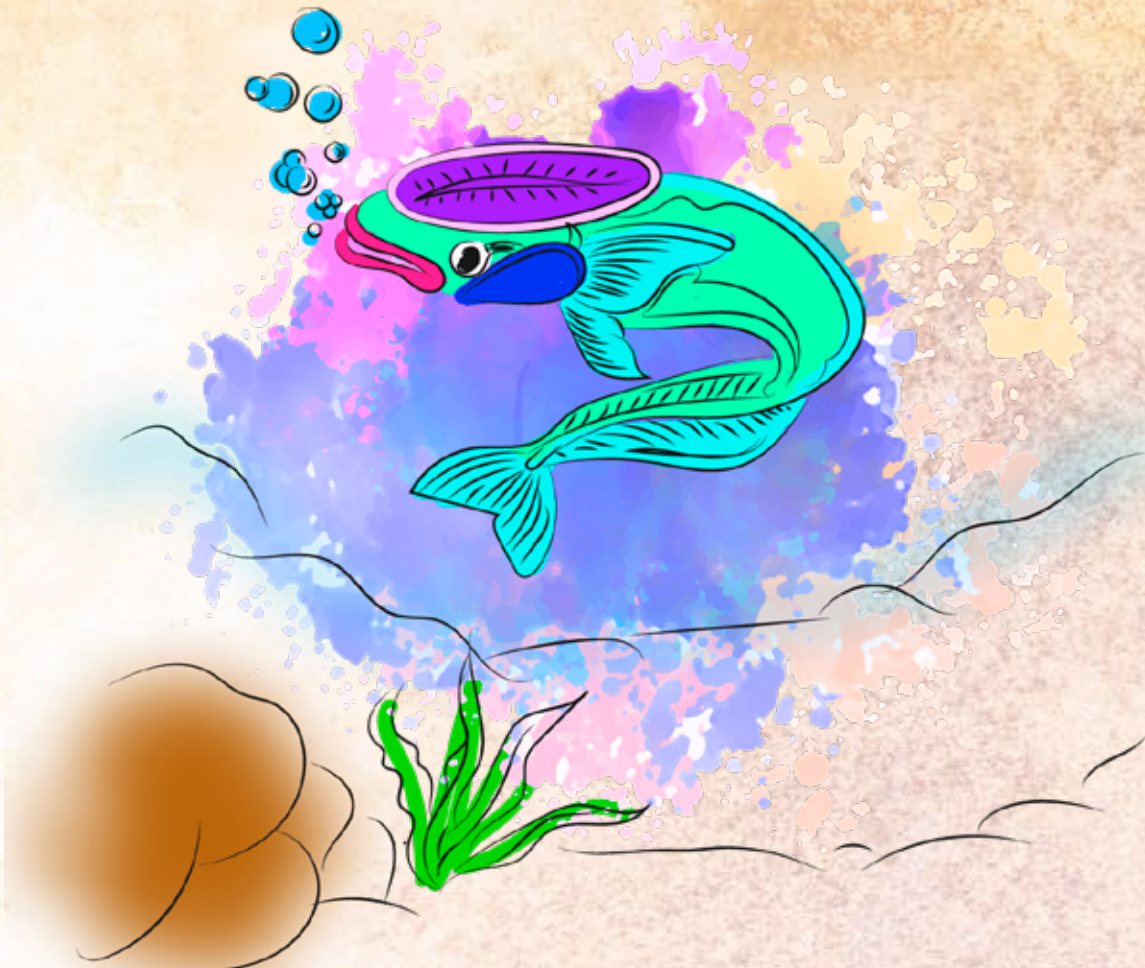
Una vez describieron al pequeño acuariano, Ariadna y Goram se tropezaron con otro ser muy singular. Con actitud presumida y jactanciosa, deseaba ser un gran actor y una película espectacular rodar. Por ahora, solo anhelaba que Ariadna le diseñara una cartelera que lo lanzara al estrellato.

Ayuda a la niña a lograr esta labor. Emplea una hoja anexa para realizar esta cartelera. Ten en cuenta las imágenes que se presentan a continuación).



Una rémora pequeña en el mar

Luego de superar el reto anterior con ese hermoso cartel, apareció golpeando la burbuja una rémora. Goram le comentó que era un pez [...] marino que se adhiere con fuerza a los objetos flotantes, ya sean embarcaciones, peces de mayor tamaño o mamíferos marinos, buscando protección aprovechándose de la caza de otros animales. Se la conoce también con el nombre de gaicano, pegador o pegatimones. Tiene cuarenta centímetros de largo y alrededor de ocho o nueve de diámetro, su color es ceniciento o negruzco y su aleta dorsal es una ventosa. Su poder es detener los barcos a los que se adhiere, cuando menos de disminuir su marcha, no tanto por la fuerza que posee, como por cierto poder mágico del que goza, el cual hizo que en otro tiempo fuese muy buscada por los hombres (Ramírez y Celis, 2006, p. 116).



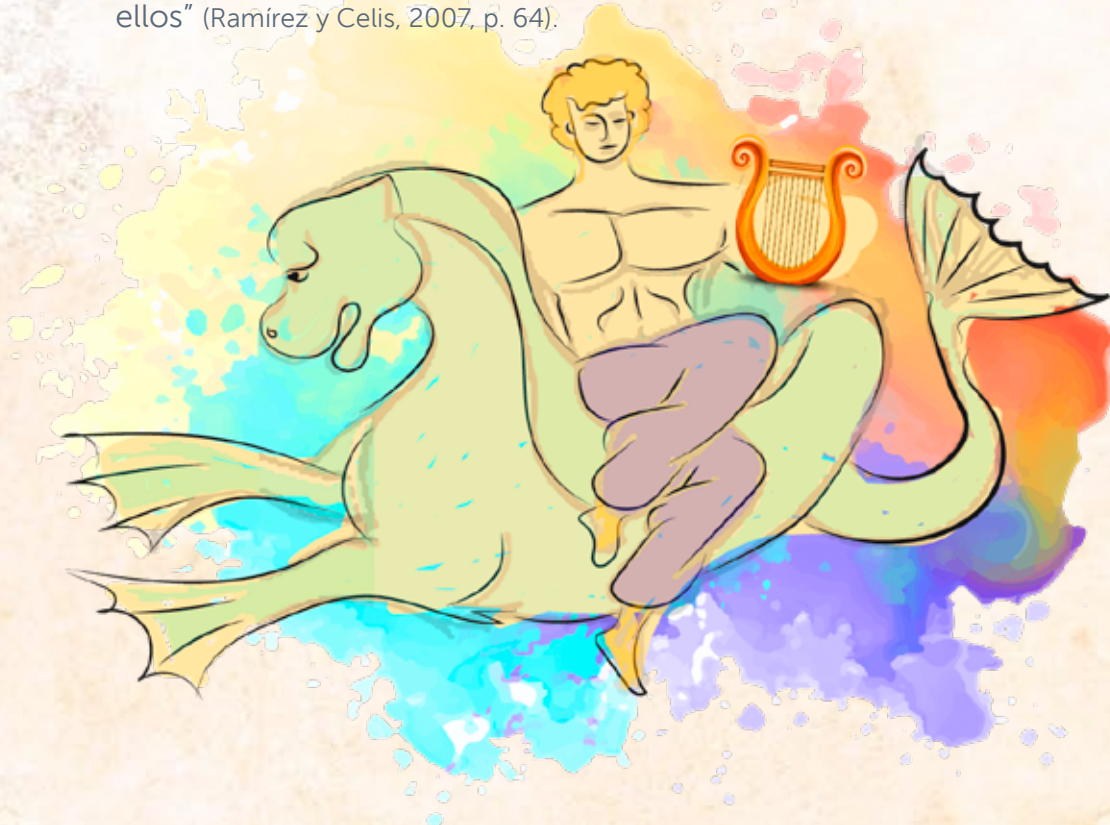
Ariadna le preguntó a Goram sobre la razón de ser de este divertido ser en el mar. A lo que Goram le contestó:

-“La rémora también puede ser muy útil en la recuperación de tesoros hundidos. Si un barco ha naufragado y todo el oro que transportaba ha caído en las profundidades del mar, nada mejor que coger una rémora conservada en sal y atarla a una cuerda” (Ramírez y Celis, 2006, p. 117).

-Ahora-
comentó Goram-, para que nos deje en paz, un escrito debes hacer. *Este escrito debe ser sobre las instrucciones a seguir, sobre cómo un tesoro encontrar.*
Usa una hoja anexa para elaborar tu escrito.

Un espléndido Hipocampo

En su burbuja continuaron Ariadna y Goram sumergidos en el mar. Y en su camino se encontraron, de pronto, con un ser pacífico y fabuloso. Era, al parecer, un caballo de mar o, tal vez, una especie de monstruo marino, según Ariadna. Goram le replicó diciendo que era un Hipocampo, una criatura que, según las leyendas, era un ser espiritual del agua, que transportaba a los dioses que habitaban el fondo del mar. Continuó Goram comentando: “Normalmente son seres solitarios, y suelen ir a lo suyo y no meterse en lo que no va con ellos” (Ramírez y Celis, 2007, p. 64).



El hipocampo se acercó a Ariadna y le propuso leer la siguiente historia, que se encontraba inscrita en una roca en el fondo del mar, para que supiera algo más sobre su vida:

“Durante la época de la esclavitud, llegaban a las costas de Guinea embarcaciones procedentes de los Estados Unidos con el propósito de capturar a los hombres y mujeres que allí vivían para venderlos luego como esclavos en América. Llegaban con mosquetes e imponían su brutalidad; los encadenaban y los obligaban a subir a sus barcos. Pero en una ocasión, un hipocampo vio desde una de las rocas de la costa lo que en la playa estaba sucediendo y decidió avisar al rey Tritón para que tomara cartas en el asunto” (Ramírez y Celis, 2007, p. 64).

Goram le dijo a Ariadna que el reto propuesto por el hipocampo era resolver la pregunta que aparecía al final del escrito:

¿Qué fue lo que vio el hipocampo desde una de las rocas de la costa y que lo llevó a avisar al rey Tritón para que tomara cartas en el asunto?

Resuelve esta pregunta en una hoja anexa.

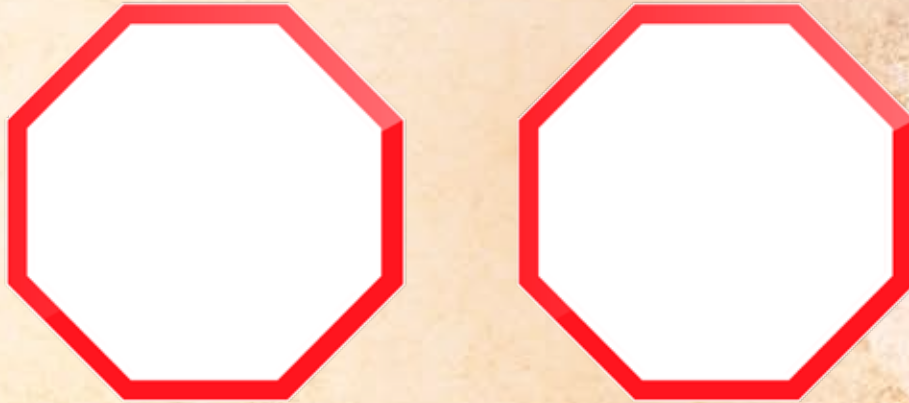
Dos grandes Monstruos Marinos: Escila y Caribdis

De improvisto, las aguas se comenzaron a sacudir. Y delo profundo de las ellas, dos gigantes seres marinos emergieron. Escila, un gran monstruo de seis cabezas y dientes cortantes que salían de sus bocas, que devoraba todo lo que se acercara a la cueva en donde vivía. Y, Caribdis, otro terrible monstruo, que destruía también todo lo que se le acercara, describía Goram.



Para evitar ser vistos por estos aterradores seres, y que otros navegantes cayeran en sus territorios, Goram le propuso a Ariadna elaborar una señal de advertencia alertando sobre la presencia de Escila y Caribdis en el océano.

Para elaborarla, utiliza estos octágonos y las imágenes que aparecen a continuación. Usa una hoja anexa.



Para continuar el viaje, Ariadna debía escribir un texto que respondiera esta pregunta: ¿Qué harían Caribdis y Escila si habitaran en el desierto del Sahara?

Usa otra hoja anexa para responder.

Unas hermosas Sirenas

Aquariam está llena de sorpresas; ahora, el canto de unas bellas sirenas atrae peligrosamente a Ariadna y a Goram. El elfo le advierte:



-No te dejes hechizar, ya que estas "...divinidades marinas con cabeza y pecho de mujer, el resto del cuerpo de ave... poseían una maravillosa voz con la que osaron competir con las Musas. Éstas las derrotaron y como castigo por su osadía, les arrancaron las plumas a sus rivales. Avergonzadas, las sirenas se retiraron a las costas, donde con sus cantos atraían a los marinos que, incapaces de resistirse, no podían evitar que sus navíos chocaran con las rocas" (Silva, 2005, p. 47).



Para que el canto de las sirenas no los encantara, Goram le dice a Ariadna que el reto a superar, consistía en escribir un cuento en el que el inicio sea:

"Las olas rompían contra un peñasco y sobre él vio a la sirena... Era pálida, con gotas de sol de escamas, estaba en actitud de espera ..." (Ruggeri, 2005, p. 70).

Y el final: "Las sirenas se sumergieron en las profundidades del mar" (Silva, 2005, p. 48).

*Con tu ayuda el reto lograrán superar.
Usa una hoja anexa para esto.*

Saliendo de Aquariam

Una vez superados tantos retos, Goram y Ariadna salían de este maravilloso mundo acuático; ahora nuestros personajes han llegado a **Eolian**, el mundo de los seres del aire. Pero para pasar de **Aquariam** a **Eolian** debían cumplir una última tarea. Goram le explica a Ariadna que debía observar las imágenes de unos seres fantásticos que aparecen a continuación, y señalar cuáles de aquellos en **Aquariam** podrían vivir.



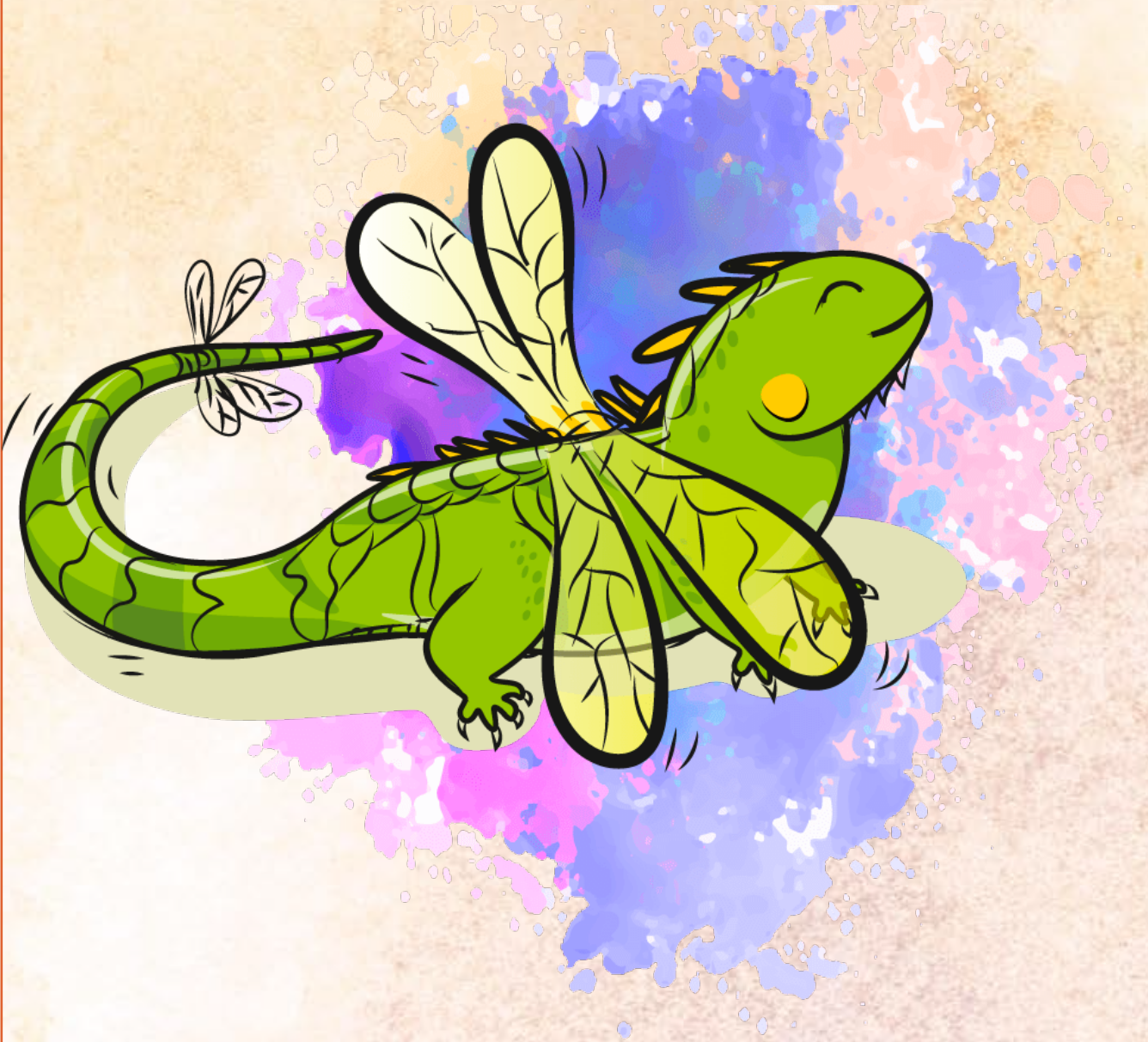
EOLIAN



Títulos Fantásticos

¡Qué experiencia tan alucinante en definitiva la vivida en Aquariam! -exclamó Ariadna.

Ahora, nuestros personajes ingresarán a Eolian, el mundo de los seres del aire. Nuevos desafíos, seguramente, tendrán. No obstante, para entrar allí, Goram le comentó a Ariadna que debían resolver los retos que los seres les iban a proponer. No tardó en decir esto, cuando de repente, sobre una roca se posó un insólito ser con el primer desafío. A este maravilloso ser, dijo Goram, le encantan las historias bien contadas y escritas. Por eso, les pidió escribir una historia en la que él fuese el protagonista. Así, con tu ayuda lo podrán lograr.



Para escribir la historia de este extraño ser, ten en cuenta lo siguiente:

1. Inventa y escribe el nombre de este extraordinario ser, sin olvidar que, para saber su nombre, el resultado debe ser una mezcla de los nombres de los animales que lo componen. En este caso, libélula e iguana.

2. Escribe, además, un cuento que inicie:

"En cierta ocasión, existió una ciudad que por extrañas razones quedó congelada...

Luego: De repente, todo quedó en total oscuridad...

Y que finalice: Desde ese momento, nos dimos cuenta de que...

No olvides el título del cuento.

Usa una hoja anexa para esta labor.

El Abejón

Al observar lo realizado por Ariadna, otro ser fantástico que pasaba por allí, un Abejón, le solicitó que a él también le gustaría que le escribiera un cuento. Solo que lo quería titulado "El malhumor del Abejón". Para ello, el Abejón le solicitó que recurriera a "Las Palabras para Escribir Cuentos".

Estas palabras, dijo el Abejón, sirven para escribir el inicio, el nudo y desenlace de su cuento, solo que alguien se las desordenó y por eso está de malhumor. Ariadna, con tu ayuda, las debe organizar, para luego escribir el cuento del Abejón.



Goram le dice a la niña que primero relacione cada cartel con las palabras que aparecen a continuación:

**Palabras
para
el desenlace**

**Cuentan que
Érase una vez
Un día
En cierta ocasión**

**Palabras
para el inicio**

**Súbitamente
En ese instante
De pronto
Fue entonces cuando**

**Palabras
para el nudo**

**Desde entonces
Hacía mucho tiempo
Y sucedió que
Un breve instante**

¡Ahora sí a escribir el cuento:

"El malhumor de Abejón"! Usa una hoja anexa

Parodiando el lenguaje

-¡Qué bien quedó el cuento!-
le dice Goram a Ariadna.

De allí se fue feliz el Abejón. De pronto, apareció otro maravilloso ser. Ese es un Veniak dijo Goram, un animal fantástico que tienen la habilidad de vivir tanto en Eolian como en **Aquariam**. El Veniak se acercó a ellos y les dijo que necesitaba que le ayudaran también a escribir un cuento con inicio, nudo y desenlace. Pero, con una diferencia, pues el cuento debía incluir unas palabras del escenario de la tecnología cuyo significado debe buscarse.

*Usa una hoja anexa para
escribir este cuento.*



Estas son las palabras de la tecnología que debes buscar:

LEDs, vidrio antibalas, drywall, fibracreto, policarbonato, robótica, pistón neumático, levitación magnética, inversor, rectificador, ruteador, network switch.

Diccionario de cosas extrañas



Gracias por el cuento, dijo el extraño ser. Ahora Ariadna y Goram se disponen a enfrentar una nueva misión. Al salir de **Aquariam**, ingresan a **Terrália**, el mundo de los seres terrestres. Y allí, un curioso ser, un nuevo reto les plantea. Su nombre es Lobra, una combinación de un lobo y una cabra comentó Goram.

Este ser requiere tu ayuda para escribir un pequeño diccionario de palabras imaginarias, relacionadas con sus 20 alimentos favoritos, los cuales se forman uniendo los nombres de dos frutas, que se encuentran escritas en una lista que el Lobra trae consigo.

El reto consiste en combinar los nombres de dos frutas y escribir el nombre de los alimentos fantásticos del Lobra. No olvides describir cada fruta fantástica y ordenarla alfabéticamente, le dice el elfo a Ariadna.

Usa una hoja anexa para la actividad realizar

Listado de frutas:

Frambuesa	Maracuyá	Arándano	Naranja
Sandía	Uchuva	Fresa Higo	Papaya
Uvas	Granada	Guanábana	Limón
Curuba	Pomelo	Melocotón	Pera
Manzana			

Abtu y Anet, extraños seres voladores



-¡Que nombres de frutas tan fantásticos!-
le dijo Goram a Ariadna.

El Lobra quedó encantado y muy agradecido, dijo el elfo.
De repente, unos extraños peces con alas comenzaron
a sobre ellos.

-¡Qué extraños animales!- expresó Ariadna.

No podía creer lo que estaba viendo. Inmediatamente le preguntó a Goram quienes eran aquellos personajes y cuál era el desafío para resolver. Goram comentó que eran Abtu y Anet, que no recordaba bien su historia, pues un escritor fantástico e inquieto modificó todo lo escrito. Entonces, la labor de Ariadna consistía en leer dos textos y encontrar en ellos algunos errores. Así, La niña se embarcó en esta misión.

*Con tu ayuda, sabemos que lo podrá resolver.
Usa una hoja anexa para escribir los errores.*

Escrito 1:

"...Abtu y Anet son dos peces idénticos y sagrados que van nadando y arrastrando la nave de Ra, dios del sol egipcio, para advertirlo contra cualquier peligro. Durante el día, la nave viaja por el cielo, del naciente al poniente; durante la noche, bajo tierra en dirección inversa" (Borges, 2005, p. 11).

Escrito 2:

Son dos peces iguales y sagrados que van flotando y tirando la nave de Ra, Dios del sol egipcio, para indicarlo sobre cualquier riesgo. Durante el día viaja por el reino celestial y en la noche debajo de la tierra.

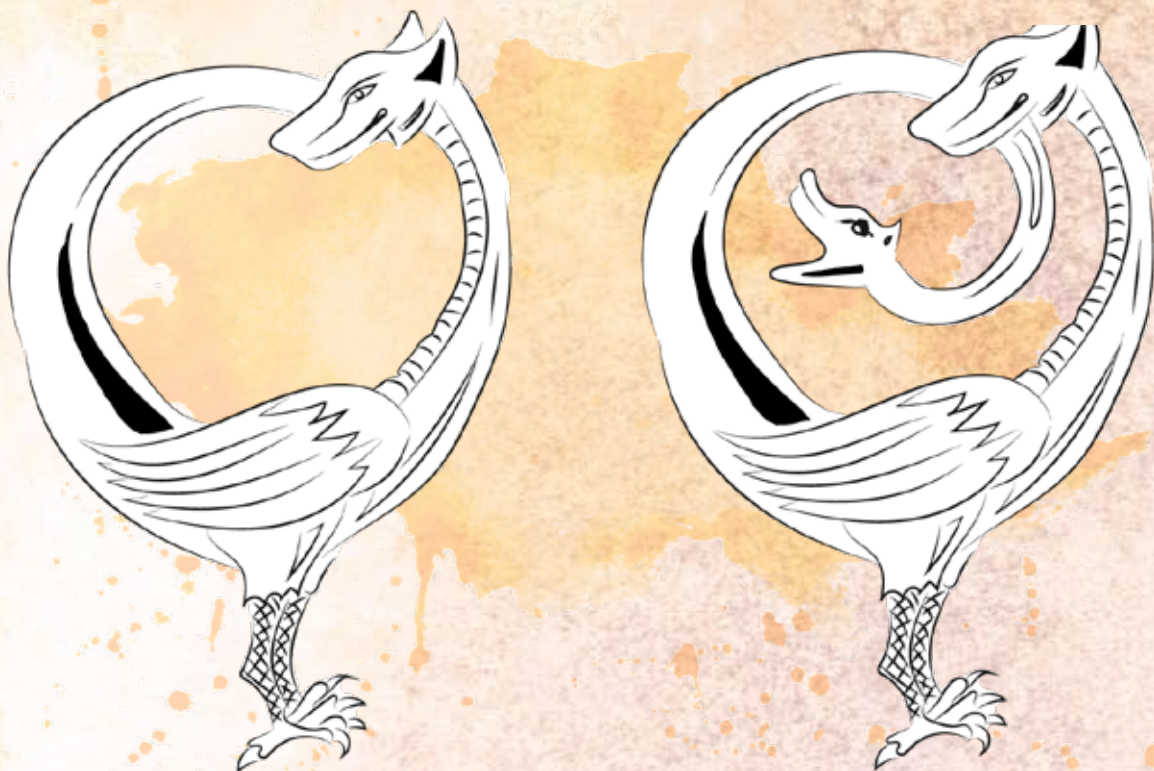
Una Anfisbena: y ahora... ¿qué reto vendrá?

Ariadna y Goram continúan su camino. Cerca de una laguna cristalina había algo oculto tras los matorrales que no se dejaba ver con claridad. Goram dijo que era una encantadora Anfisbena, un animal volador con cuerpo de ave y piel de serpiente, con dos cabezas; sus ojos son como el fuego y brilla en la oscuridad. A pesar de volar, puede uno verla corriendo rápidamente por las praderas. (Benítez y Cárdenas, 2018).

Sin embargo, le explica que como es tan tímida y difícilmente se deja ver, Ariadna debe identificar cuál de las siguientes imágenes corresponde a la Anfisbena. Y así ella, detrás de los matorrales saldrá.

Entonces, Goram le preguntó a la niña: -¿Cuál de las dos imágenes crees que corresponde a la Anfisbena según la anterior descripción?-

Tu reto, continuó Goram, es identificar a la verdadera Anfisbena y colorearla.



Aunque la misión se cumplió, la Anfisbena nunca salió, lo cual no dejó muy satisfecha a Ariadna. La niña quería verla. Goram entonces le dijo que otra de las maneras de verla, era cocinando su plato favorito y dejándoselo cerca a los matorrales en donde se escondía

- ¿Te animas? - le dijo Goram. Y Ariadna muy emocionada aceptó el desafío.

-Sin embargo, hay un inconveniente- dijo Goram. La receta de su plato favorito estaba escrita de forma extraña. Debes descifrar los extraños ingredientes para preparar esta receta.

Ten cuidado, pues algunos de ellos no se van a utilizar y otros se olvidaron colocar. Por eso, los debes identificar antes de empezar a cocinar.

 **con**  **derretido**

Ingredientes	Preparación:
1.  _____	En un  colocar un poco de 
2.  _____	a  lento. Tan pronto se derrita la 
3.  _____	agregar  al gusto. Luego colocar
4.  _____	suficiente cantidad de 
5.  _____	y esperar a que estalle. Cuando todo el 
6.  _____	esté listo, colocar encima a derretir el 
	Sobre un  servir.

Con tu ayuda, escribe en una hoja anexa los nombres de los ingredientes que hacen parte de la receta de la Anfisbena. Identifica en el listado, además, aquellos ingredientes que no hacen parte de la receta. En seguida, re-escríbela, cambiando los dibujos por los nombres de los ingredientes que los representa.

Luego de preparado el plato de comida, Ariadna lo colocó cerca de los matorrales y la Anfisbena al fin salió. Mientras comía, Goram le contó una historia a Ariadna sobre la vida de este animal, cuyo final, la niña debía terminar:

“En un reino distante, hace mucho tiempo, se enfermó un rey gravemente. Y, de no ser curado rápidamente moriría. Sus súbditos, afligidos por su posible muerte, pues era un gran rey, le solicitaron ayuda a sus pobladores, siervos y guerreros para encontrar una cura. Uno de ellos, les comentó que la sangre de la Anfisbena lo salvaría. Así que, con múltiples oraciones, cánticos y ofrendas la invocaron. Después de muchos días, apareció surcando los cielos, dándoles a cambio de sus regalos, algo de su sangre para salvar a su rey. Sin embargo, algo inusitado ocurrió. De pronto, ...”

Usa una hoja anexa para finalizar esta historia.

Y luego, responde en ella, estas preguntas:

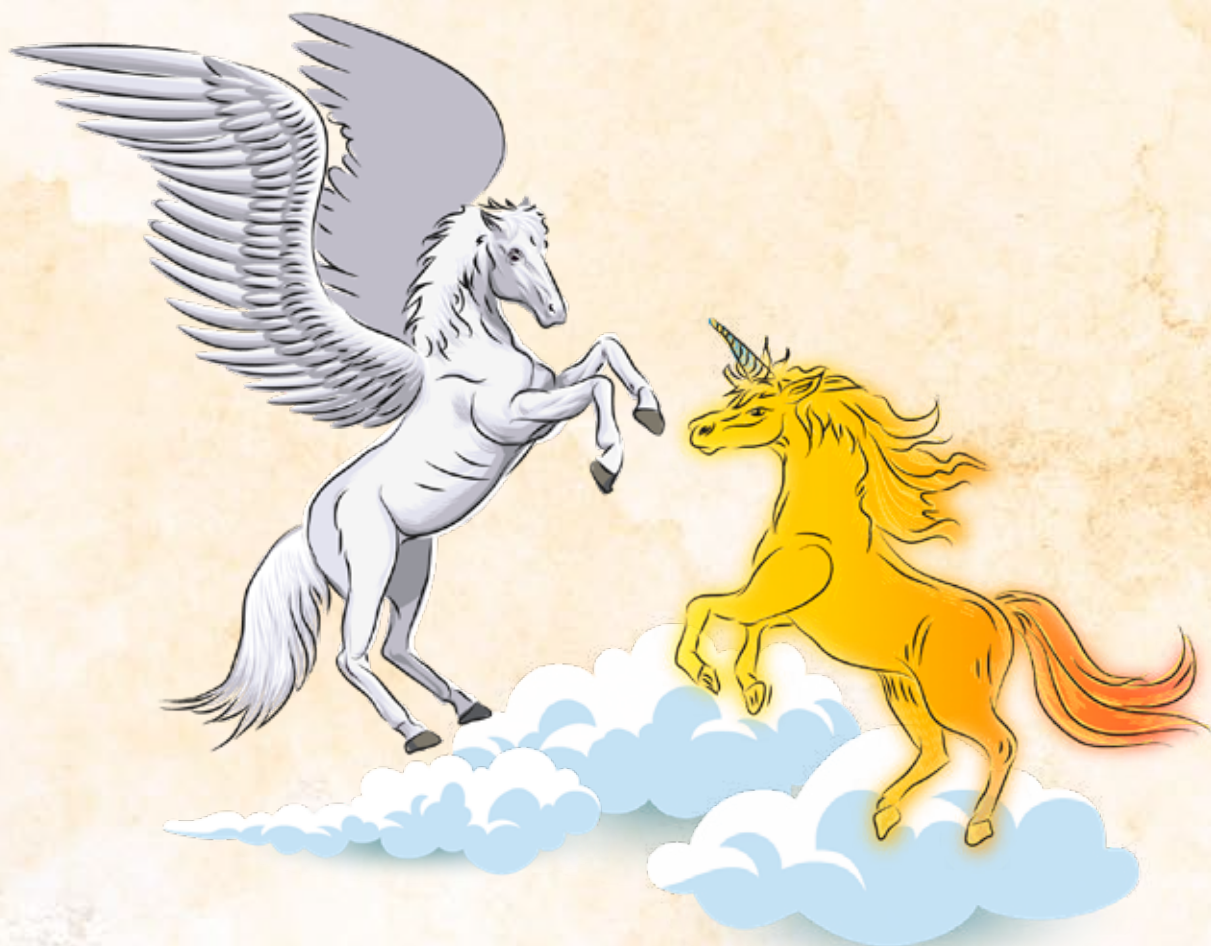
- ¿En dónde ocurrió la historia?
- ¿Por qué el rey estaba enfermó?
- ¿Por qué no encontraban la cura contra la enfermedad?
- ¿Qué ocurrió luego de que apareció la Anfisbena?

Un hermoso caballo volador: El Unicornio

Caminando por Terrália, Goram y Ariadna se encontraron con un magnífico caballo. El elfo le comentó a la niña que era un unicornio. Un grandioso animal de pelaje blanco, con cabeza y patas de caballo color lila, de ojos azules brillantes y con un largo cuerno en su frente, de color blanco, rojo, café y negro, el cual solo puede ser atrapado por una joven y bella doncella. Goram contó que eran muchas las versiones que describían la existencia del unicornio. Una de ellas, la contó:

–“Animal irreal, totalmente negro, con cabeza y patas de caballo, crin de color amarillo oscuro, ojos rojos penetrantes y dos largos cuernos curvos situados en medio de su frente, que en la raíz tienen un tono verde claro, en la punta rosado y en la mitad azul. Quien puede ser atrapado vivo con la ayuda de una linda y joven mujer, ojalá doncella, y mucha astucia y perspicacia, pues es muy inteligente y difícilmente se deja atrapar, por cualquier persona”-.

El desafío es dibujar al unicornio teniendo en cuenta las características de la anterior descripción, inspirándose en la imagen que a continuación aparece. Usa una hoja anexa para esta labor.



-No obstante, esto no es suficiente- le dijo Goram a la niña.

Ahora, Ariadna debía señalar las diferencias y semejanzas con este otro impactante animal llamado Pegaso y leer atentamente el siguiente texto para escribir una historia acerca de las "Instrucciones para domesticar a un Pegaso".

"Muchos hombres intentaron domesticar a Pegaso, pero al igual que ocurría con el hipogrifo, sólo los hombres limpios de corazón podían subir sobre su grupa. Pegaso era capaz de leer en el interior de los hombres y no dejaba que ninguno lo sometiera". (Ramírez y Celis, 2006, p. 178).

Usa una hoja anexa para estos dos desafíos.

Con las instrucciones escritas para domesticar a un Pegaso, Ariadna y Goram lograron montar a este hermoso animal, que apareció de repente ante ellos para llevarlos cerca a los límites con Fuegolia, y así, continuar con esta aventura que inicio en una extraña noche en su habitación.

FUEGOJA



Afanc, el custodio de Fuegolia

Al salir de Eolian, Ariadna y Goram se encontraron con un fastuoso y majestuoso ser fantástico llamado Afanc.

-Éste era el custodio de la entrada a Fuegolia, el mundo de los seres de fuego-. Dijo Goram.

El Afanc cuenta Goram, era un monstruo gigante de aspecto parecido al de un castor, que habita cerca al mar en el límite de Aquariam con Fuegolia. Posee unos enormes y afilados dientes con los que devora a quienes lo intenten molestar, o quieran ingresar sin su permiso a Fuegolia, sin resolver el desafío que les propone. Para ingresar a Fuegolia sin ser devorados por el Afanc, decía Goram, se deben ordenar correctamente los ladrillos de la siguiente pared, pues están escritos en desorden, y al reconocer que su historia correcta está, él Afanc los dejará pasar.

Con tu ayuda el reto Ariadna resolverá y a Fuegolia ingresará junto con Goram.

Usa una hoja anexa para resolver este reto.





...posee un espeso pelaje, unas enormes y afiladas garras. Es un monstruo marino de gran cabeza que...

Cuenta la historia que el Afanc, un enorme animal peludo que devora con su gran mandíbula a todo aquel que intente acercarse al lugar donde vive

Cierto día lo intentaron atrapar. Para ello, recurrieron a un viejo truco, que consistía en ponerle una hermosa doncella como cebo. Pensaron que se transformaría en un ser tierno por la presencia de esta preciosa y joven mujer.

Otras veces, atrapa a sus víctimas formando un remolino en el agua que absorbe todo a su paso.

...para dejarlo libre, el Afanc prometió cuidar de Aquariam y Fuegolia, y desde entonces, se ha convertido en el custodio de estos dos maravillosos mundos.

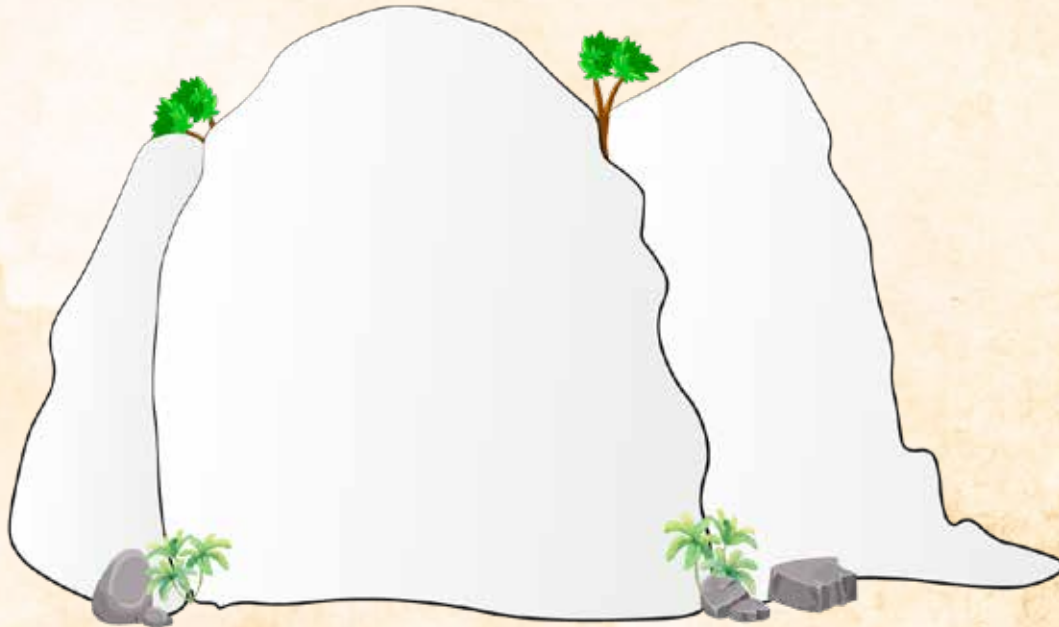
Sin embargo, como todo fue un truco, el Afanc se sintió tan humillado que no se defendió y se dejó arrastrar hasta el centro del pueblo, donde lo tuvieron atrapado...

Al fin en Fuegolia ¡Las salamandras unos pequeños dragones ocultos!

Al atravesar la entrada custodiada por el Afanc, Goram y Ariadna se encontraron un extraño aviso que un viejo escritor dejó. Sin embargo, por la forma en que fue escrito, a todos los inquieta. Léelo con atención:

¡Cuidado! Aquí vive una salamandra, un dragón pequeño y juguetón, de piel lisa y con muchas manchas amarillas y negras, que se alimenta de insectos y que apaga el fuego al tocarlo. No soy fácil de ver, por eso no me encuentras, pero a veces surjo de las llamas y lo único que me verás son mis ojos brillantes y enrojecidos, pero también mi cola de reptil. Pero no te asustes, en algún tiempo fui un hada del fuego, pero por traviesa fui castigada.

Si quieres seguir tu camino por Fuegolia y que el fuego no queme tus pies, me has de dibujar sobre la roca que aquí aparece. El reto de Ariadna consistió en dibujarla. (Benítez y Cárdenas, 2018, p. 192).



- Un momento, detente-, dijo Goram. Detrás del aviso hay algo más- continuó diciendo. Como ya lo dibujaste, decía Goram, ahora debes leer la historia de su vida y contestar las preguntas que se encuentran al final:

“Según la mitología clásica, fue el Titán Prometeo quien le regaló a los hombres el fuego, uno de los bienes más preciados del Olimpo, reservado hasta entonces sólo para el disfrute de los dioses, por lo que Zeus castigó duramente a Prometeo. Mandó que lo encadenaran en un monte del Cáucaso para que soportará día tras día los picotazos de un águila, que se comía su hígado y el cual se regeneraba todas las noches para el sufrimiento eterno del desdichado titán. Pero lo que no cuenta el mito, es que al regalarles el fuego, Prometeo puso en contacto a los hombres con las salamandras, que son las hadas más antiguas que existen, además de las más respetadas, pues son muy anteriores a los dioses. Probablemente, fue esto lo que tanto enfadó a Zeus, ya que no conviene que los hombres conozcan los secretos que ocultan estas hadas tan sabias y viejas (Ramírez y Celis, 2007, p. 183).

Las preguntas para resolver son:

- a. ¿Por qué fue castigado Prometeo?
- b. ¿Qué castigo sufrió Prometeo?
- c. ¿Qué enojó a Zeus?
- d. ¿Qué secretos esconden las salamandras?

Dragones en el cielo

Superado el anterior reto, Ariadna miró hacia el cielo y se percató de un espléndido y enorme ser fantástico que sobrevolaba. -Drago era el nombre de ese hermoso animal-, dijo Goram. Un dragón custodio del firmamento, quien les pidió ayuda, pues un escritor al parecer accidentalmente cambió algunas cosas de la historia de su vida, y Ariadna quiso colaborarle.

Para eso, debía leer las dos historias que aparecen a continuación y decir esas diez cosas que se modificaron para que Drago no estuviera triste.



“El Dragón Perezoso”

(Benoît Delalandre)



“En el palacio de la emperatriz de China, Po estaba encargado de una tarea sencilla: soplar en el fuego de la cocina. Un día, se quedó dormido y la comida de la emperatriz estaba fría; le dolió el estómago y se enojó. –Es que eso es demasiado fácil para mí – dijo Po-. Dame una misión que sea mucho más interesante. –Voy a darte una segunda oportunidad. Te encargo cuidar las montañas. Acababa de temblar y Po tuvo mucho trabajo: mover las piedras, limpiar los ríos, cerrar las grietas... Un día, un mensajero vino a avisarle que el monte Taishan, se tambaleaba y amenazaba con caerse. Po voló hacia el monte Taishan, pero era tanto el trabajo, que se quedó dormido. El monte Taishan se desmoronó: el cielo se inclinó peligrosamente y hubo pánico en el palacio. Por suerte los grandes dragones lograron enderezar a tiempo el monte Taishan. –Te doy una última oportunidad –dijo la emperatriz-. Debes cuidar el Mar Amarillo. A Po al principio le pareció una actividad apasionante: regular las mareas, calmar las tempestades, soplar las velas de los barcos... Pero pronto se aburría y se la pasaba emborrachándose en los palacios del fondo del mar. Tempestades, tsunamis, inundaciones ahogaron a los hombres y a los animales. Entonces la emperatriz se enojó mucho, pero mucho, y lo hizo azotar hasta quedarse sin escamas en la espalda.” (Benoît Delalandre, 2007)

“El Dragón Perezoso”

(Benoît Delalandre)

“En el castillo de la emperatriz de China, Po estaba encargado de una tarea simple: soplar en el fuego de la cocina. Un día, se quedó dormido y la comida de la emperatriz estaba fría; le dolió el estómago y se entristeció. –Es que eso es demasiado fácil para

mí –dijo Po-. Dame una tarea que sea mucho más interesante. –Voy a darte una

segunda oportunidad. Te encargo cuidar las montañas y ríos. Acaba de temblar y Po tuvo mucho trabajo: mover las piedras, limpiar los ríos, cerrar las grietas... Un día, un mensajero vino a avisarle que el monte Taishan, se tambaleaba y amenazaba con caerse. Po voló hacia el monte Taishan, pero era tanto el trabajo, que se quedó nuevamente dormido. El monte Taishan se desmoronó:

el cielo se inclinó peligrosamente y hubo pánico en el castillo. Por suerte los grandes dragones lograron

enderezar a tiempo el monte Taishan. –Te doy una última oportunidad –dijo la emperatriz-. Debes cuidar el Mar Amarillo. A Po al principio le pareció una actividad fascinante: regular las mareas, calmar las tempestades, soplar las velas de los barcos... Pero pronto se aburrió y se la pasaba embriagándose en los palacios del fondo del mar. Tempestades, tsunamis, inundaciones ahogaron a los hombres y a los animales. Entonces la emperatriz se enojó mucho, pero mucho, y lo hizo azotar hasta quedarse sin escamas en la espalda.” (Benoît Delalandre, 2007).

En una hoja anexa escribe las 10 diferencias entre los dos textos

Goram le dijo a la niña que continuara escribiendo la historia desde esta pregunta:

¿Qué sucedió después de que azotaron al dragón hasta dejarlo sin escamas cubriendo la piel?

Puedes hacer la respuesta en una hoja anexa.

La fulgurante ave Fénix

Una vez le colaboraron a Drago, Ariadna debía enfrentarse a otro desafío. Esta vez, ayudar a un ave Fénix con su historia, muy parecida a la del dragón

Goram comentó que en su historia alguien colocó unas características que no la describen.

-Ariana lee el siguiente escrito por favor, para ayudarle al ave-dijo Goram:

“Muere entre llamas, pero quinientos años más tarde renace de sus mismas cenizas. Este milagro de la vida parece un águila enorme, aunque más esbelta, de pelaje dorado y rojo. Se alimenta de aire y rocío. Sus lágrimas curaban las heridas y aliviaban el dolor... Este anfibio personificaba al sol Una versión de la muerte y la resurrección del fénix es la que lo lleva a morir en una alta montaña... donde construye una madriguera de sándalo y otras maderas aromáticas. Se echa sobre él, abre sus magníficas aletas y entonces la luz del sol la consume junto con su madriguera, mientras canta su más bella canción. Pero, de entre los restos de su madriguera, nace un cachorro que el sol empolla y así nace nuevamente el fénix, alimentado por los rayos solares” (Ruggeri, 2005, pp.13-14).



*En una hoja anexa, ayuda a Ariadna a escribir
5 características que no le pertenezcan al ave Fénix.*

Logrado el desafío, el ave Fénix les solicitó un último favor. Para no volver a estar triste, y, por si acaso volvía el escritor a estropear su historia, el ave Fénix les pidió que escribieran un cuento que la pudiera alegrar.

Este cuento debía iniciar: "En una casa humilde se encontraba un hombre viejo que se aquejaba de un fuerte dolor. Junto a él estaba su hijo que para evitarle el sufrimiento sólo una cosa quedaba por hacer..."

Y que finalice diciendo: "...entonces, gracias a la ayuda del Ave Fénix, el hombre viejo..."

Usa una hoja anexa para escribirlo

¿Y este extraño ser?

Luego de escribir el cuento, Ariadna observó que de la tierra, emergía un ser majestuoso y resplandeciente. Goram le comentó a la niña que debían ser precavidos. Para pasar junto a él y continuar el camino, debían describirlo mencionando cómo era físicamente, su temperamento, habilidades y debilidades.

-Al parecer nadie ha escrito su historia y eso lo ha puesto muy triste-. dijo Goram.

Entonces, Ariadna debía escribir su nombre, combinando estas dos palabras Dragón y Fuego.



Adivinanzas Fantásticas

-¡Qué difícil estuvo el anterior reto! Menos mal se terminó-
mencionó Ariadna.

Ahora, la niña debía observar unos curiosos e imprudentes seres fantásticos y escribir por cada uno, una adivinanza para encontrar su nombre. Además, como dijo Goram, Ariadna debía dibujarlos al doble de su tamaño para que todos los puedan ver, y así, en recompensa, un mapa para salir de este mundo le mostraría, para continuar las aventuras en otro mundo.

Usa una hoja anexa para este reto



TERRALLIA



Un aterrador Can Cerbero

-¡Qué caluroso estuvo este viaje!- dijo Ariadna.

Al finalizar su travesía por **Fuegolia**, se detuvieron para tomar un descanso y beber algo. Pero, la curiosidad y el deseo de seguir de Ariadna, los llevó hasta **Terrália**, el espacio de los seres fantásticos de la tierra. Allí enfrentarían nuevos retos y distintas misiones.

Precisamente, estando en **Terrália**, encontraron a un temeroso Can Cerbero, el "Guardián del infierno", un animal que posee tres cabezas, tres gargantas cuyos tres ladridos siempre se escuchan a la distancia. Tiene patas con grandes garras y su pelo siempre permanece sucio y grasoso, debido a que no le gusta bañarse. Su cola es una serpiente que aterroriza y con la que saluda a las personas que llegan a Terrália.



Para proseguir el recorrido, el Cancerbero les propuso un desafío que consistía en reescribir el cuento clásico de Caperucita Roja, en el que, en vez del lobo feroz, se incluyera al Can Cerbero.

Ayúdale a Ariadna en esta labor en una hoja anexa.

Una vez escrito este cuento, Ariadna tenía que elaborar una pancarta de SE BUSCA, comunicando que el Cancerbero se había escapado de la perrera municipal.

Usa las imágenes que se presentan a continuación para su elaboración.

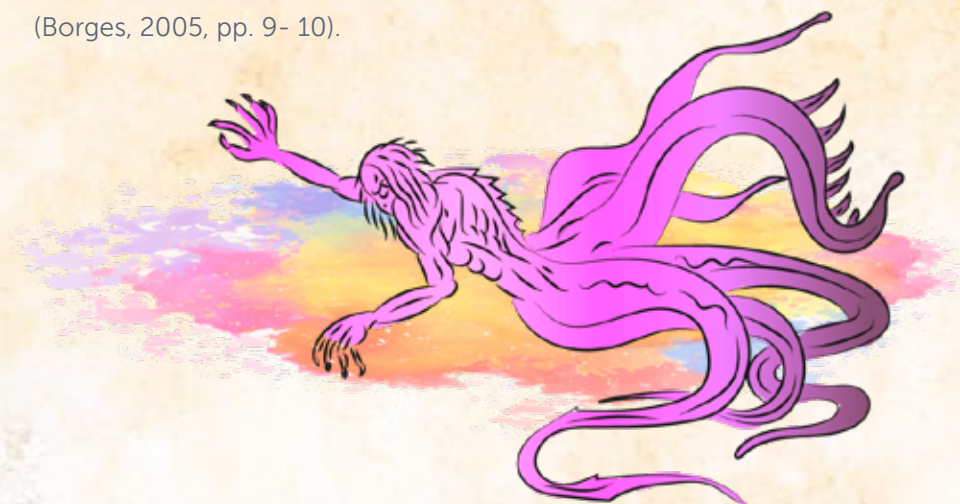


¡Qué miedo produce A Bao a Qu!

-¡Qué complicado estuvo el desafío!- mencionó Ariadna. Sin embargo, la emoción la obligaba a seguir. De repente, algo extraño sucedió. Deslizándose por la escalera de una torre, apareció un terrorífico ser. -Ese es un A Bao a Qu- dijo Goram y él:

"Vive en estado letárgico, en el primer escalón, y sólo goza de vida consciente cuando alguien sube la escalera. La vibración de la persona que se acerca le infunde vida, y una luz interior se insinúa en él. Al mismo tiempo, su cuerpo y su piel casi traslucida empiezan a moverse. Cuando alguien ascienda la escalera, el A Bao A Qu se coloca casi en los talones del visitante y sube prendiéndose del borde de los escalones curvos y gastados por los pies de generaciones de peregrinos ..."

(Borges, 2005, pp. 9- 10).



Para seguir por el camino y pasar sin problema, Goram le mencionó a Ariadna que debía responder algunas preguntas.

Estas son las preguntas:

- a. ¿Para qué crees que las personas visitan la Torre en donde habita A Bao A Qu?
- b. ¿Qué crees que sucede con A Bao A Qu cuando llega al último escalón de la escalera?
- c. ¿Para qué usa sus grandes tentáculos en el cuerpo?

Al parecer esto no fue suficiente, así que Goram le contó a Ariadna una historia sobre este ser: "Hel también el nombre de la diosa de los Infiernos. Era está una reina putrefacta y mal oliente: se la describe con la cara y el tronco de una mujer viva, pero sus piernas son las de un cadáver, blancas, marmóreas y sin movimiento" (Tangir, 2004, p. 51).

¿Te animas a ayudarla? Entonces dibuja una imagen de esta criatura a partir de lo contado por Goram. Usa una hoja anexa para ello.

Un impresionante Golem en el camino

Sorprendida, Ariadna le preguntó a Goram acerca de una majestuosa estatua de piedra en el camino. Goram le dijo que esta estatua de barro, amorfa, sin vida y a la que se revive por medio de una fórmula mágica para proteger a una persona, es un Golem, el cual, si lo despertarán, sería útil para que los protegiese de peligros a los que se pudieran enfrentar en el camino. Goram, entonces, le comenta a Ariadna que escriba en 10 pasos, la fórmula para preparar una poción mágica que le de vida al Golem; que incluya, los ingredientes, el modo de preparación y las palabras mágicas a utilizar.



Unos extraños seres en el camino

Caminando por **Terrália**, Goram y Ariadna se encontraron con algo particular. Un aviso de gran tamaño que expresaba lo siguiente:

“Un escritor al colocar el nombre y escribir los textos que describen a tres extraordinarios seres: Squonk, Baldanders y Mandrágora, cometió un pequeño error, al confundir las cosas, poniendo sus nombres, descripciones e imágenes en desorden”.

Ariadna decidió ayudar y ajustar las cosas. Con tu colaboración, Ariadna podrá organizar las cosas ubicando todo en su lugar.

Sitúa las imágenes con los distintos nombres y la historia que le corresponde a cada uno de ellos.

SQUONK

Es una planta antigua, y según la leyenda, todas sus raíces se transforman en hombrecitos de verdad, como pequeños duendes, que se dedican a favorecer al dueño de la planta. Su grito mata a quien intenta arrancarla. Por eso, el procedimiento para arrancarla y no morir es el siguiente: se cava hondo alrededor de la raíz hasta ponerla al descubierto; luego, mientras no se intente arrancarla no hay peligro. Después, se ata una cuerda a la raíz y el otro extremo se ata al cuello de un perro. Finalmente, se llama al perro desde cierta distancia.

BAIDANDERS

Es muy hosco y generalmente viaja a la hora del crepúsculo. La piel que está cubierta de verrugas y lunares, no le calza bien. Los mejores jueces declaran que es el más desdichado de todos los animales. Rastrearlo es fácil porque llora constantemente y deja una huella de lágrimas. Cuando lo acorralan y no puede huir, o cuando lo sorprenden y lo asustan, se disuelve en lágrimas.

MANDRÁGORA

A menudo, descrito como un torso humano con cabeza horripilante. Tiene una pata de cabra montada en la cadera, o bien, una pierna de cabra y de aves a la vez. Sus grandes alas son de aves y su cola es de pez.

En cada uno de los recuadros, Ariadna con tu ayuda, debe escribir el nombre de cada ser fantástico, según corresponda:



De los lugares de ningún lugar

Para lograr el desafío e ingresar a un nuevo mundo, **Hibridia**, de los seres híbridos, Ariadna debía leer tres antiguos escritos en los que se describen los lugares que allí se encuentran, que la niña debía dibujar para el camino continuar:

Lugar 1:

"En una montaña de esta isla vivía Cleito, una muchacha hija de Evenos y Leucipe, de la cual Poseidón se enamoró y luego fecundó... Cuando Poseidón se enamoró de Cleito hundió el suelo de la isla para aislar la montaña donde la muchacha vivía. Más tarde creó círculos alternados de mar y de tierra, dispuestos en forma regular y concéntrica. Los atlantes que luego habitaron en esta curiosa disposición anillada tendieron puentes para comunicar las zonas firmes. Cada una de las franjas terrestres poseía un muro de piedra que exponía colosales torres y grandes puertas para los puentes... Todos los puertos y canales estaban interconectados por túneles... Poseidón había distribuido en esos territorios numerosos manantiales de agua fría y caliente, junto a los cuales se construyeron piscinas y jardines, y había extensos acueductos que partían desde estas fuentes... en medio de la isla existía una llanura fértil, suave y alargada, rodeada por bellas montañas. Ríos, lagos y praderas surcaban toda su extensión" (Tangir, 2004, pp. 9-11).

Lugar 2:

"...su apariencia es fantástica: está ubicada en las alturas, flotante en el llamado Mar del Espacio como un pequeño cuerpo planetario y sólo conectado con la Tierra por el llamado «Puente Bifrost» o puente del Arco Iris. El cuerpo flotante en el espacio está rodeado por una muralla muy alta construida por un gigante...A diferencia del resto de los planetas conocidos no rota sobre su eje no gira alrededor del Sol. Su gravedad es similar al del planeta tierra, pero su materia es considerablemente más densa y pesada. Una notable característica de este mundo es la llamada Cueva del Tiempo, un fenómeno natural por medio del cual se puede viajar sin problemas a otras eras" (Tangir, 2004, p. 50).

Lugar 3:

"... dominio de finas tierras, donde las nieblas eran constantes y abundantes... flanqueado por altos acantilados de formas femeninas... de noche...esos acantilados cobran vida para aniquilar los barcos extranjeros. El sol sale solamente una vez al año y los moradores cultivan al medio día, cosechan al ocaso y se refugian por la noche... El aire está siempre infestado de insectos, en especial de mariposas. Además, fluyen cuatro ríos ricos en peces y ranas... En los bosques deambulan llamativos unicornios y cierta especie de aves fantásticas que poseen, al igual que el mítico animal, un cuerno en la cabeza." (Tangir, 2004, pp. 55-56).

Usa una hoja anexa para realizar tus dibujos

HIBRÍDIA

Goram y Ariadna llegaron a **Hibrídia** después de superar el anterior reto. Este maravilloso lugar es el de los seres híbridos, llamados así porque sus formas nacen de una mezcla humana con otros seres de la naturaleza.



Mira una majestuosa Esfinge

Precisamente, caminado por **Hibrídia**, Goram y Ariadna se encontraron con una Esfinge. El elfo explica que es un ser con cuerpo de un león y con cabeza humana, reconocida por su malhumor, debido a que perdió una batalla, sin que jamás haya contado porque la perdió.

Para seguir la travesía, el desafío a resolver consiste en responder a la siguiente pregunta: ¿por qué crees que la Esfinge perdió la batalla?

Con tu ayuda, Ariadna logrará superar el desafío.

Usa una hoja anexa para esta respuesta.

Pero, había un enigma más por resolver:

“¿Qué es lo que tiene cuatro patas por la mañana, dos al medio día y tres al atardecer? Con este enigma, la terrible Esfinge intimidaba a todos los viajeros que se acercaban a una montaña cercana a todos los viajeros que se acercaban a una montaña cercana de la ciudad de Tebas” (Ramírez y Celis, 2006, p.160).

Ayuda a Ariadna a resolver el reto en otra hoja aparte



Un gigantesco Cíclope

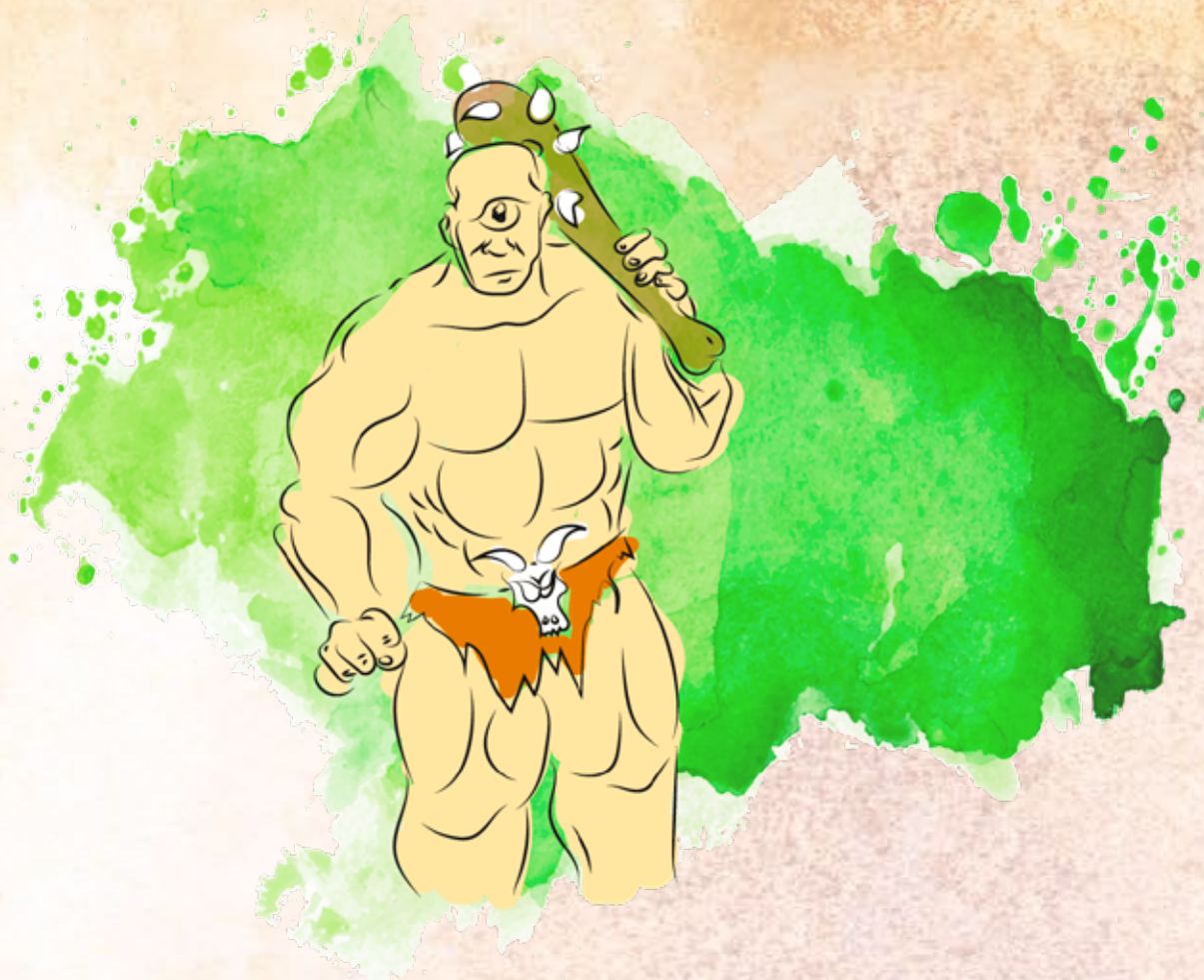
Pasando por un bello bosque, Goram y Ariadna se asustaron ante la presencia de un enorme ser que retumbaba en la tierra.

-Es un Cíclope- dijo el elfo-.

Un ser de gran tamaño y fuerza, que tenía en la frente un solo ojo, y al que le encantaba perseguir a quienes caminaban por sus dominios-.

Para cruzar sin ser vistos por sus tierras, Ariadna debía leer en un extraño código, elaborado por Cronos (un Ser Supremo, llamado el dios del Tiempo), la palabra "Cíclope", inscrita sobre una roca, y así, resolver el reto.

Ω ⚡ Ω ≠ Φ ✕ *



Con tu colaboración, Ariadna debe escribir usando estos símbolos las palabras: *pelo, ciclo, Clío, lío, pico, celo y cielo* para pasar sin ser vistos por el Cíclope.

Pero, además de esto, Ariadna debía escribir el nudo de un cuento que tuviera como inicio y final lo siguiente:

INICIO *Se encontraba tranquilo el cíclope en su cueva...*

FINAL *Se casó y ella fue la reina en aquella cueva. Todos los animales del bosque le agradecieron a la princesa por su hazaña*

Una hermosa princesa llamada Aracne

Una vez superaron el desafío, lograron pasar sin ser vistos por los dominios del Cíclope. De repente, y entre los árboles, surgió una roca, por la que debían seguir el camino. No obstante, se encontraron escrito en la roca el siguiente mensaje: "Ten cuidado con la "Reina de las Arañas"". Goram dijo que estas son las tierras de Aracne, un místico ser que:

"Originalmente era una muchacha de Lidia, que tenía fama por lo rápido que hilaba lana y lo bien que la tejía, confeccionando magníficos tapices. Aracne estaba tan orgullosa de su habilidad que desafió a la diosa Atenea que era quien tejía la ropa de los dioses. Atenea sonrió ante la impertinencia, y se sentía, tan segura de poder derrotar a cualquier tejedor mortal que ofreció a Aracne la oportunidad de retractarse. Pero Aracne insistió y la mujer y la diosa se pusieron

a trabajar con la rueca, la lanzadera y el telar. Sus dedos se movían a la velocidad del rayo mientras hilaban sus hilos y después los tejían para crear tapices. Aracne terminó la primera y ofreció su tapiz a Atenea para que lo comprobara. Atenea contempló el hermoso tapiz y su furia fue creciendo al no poder descubrir en él una sola imperfección. Ni siquiera se veían los nudos allí donde Aracne había tenido que cortar y empalmar hilos. De golpe se dio cuenta de que ella, una diosa, había sido derrotada por una simple mortal. En su furia convirtió a Aracne en una gran araña y la condenó a tejer eternamente con hilo salido de su propio cuerpo” (Page e Ingpen, 1985, p. 55).



Goram le comentó a Ariadna que esta historia no había terminado, pues los narradores no conocían su desenlace, así que para seguir caminando sin que Aracne los molestara, debían imaginar lo siguiente: ¿Qué sucedió después de ser condenada Aracne a ser una gran araña tejedora? ¿Qué ocurrió después?

Escríbelo en una hoja anexa.

Los Elfos



Uno de los últimos personajes que conocerán en Hibridia serán los Elfos.

-Como lo has visto en mi- dijo Goram, somos:

"... espíritus o duendes de los bosques ... somos como humanos en miniatura, pero más atractivos y con mejor figura. Nuestras mujeres son tan extremadamente bellas que el hombre mortal que vea una, pasará el resto de su vida buscando desesperadamente una mujer de belleza comparable" (Page, 1988, pp. 62-63).

Físicamente tenemos orejas puntiagudas, piel pálida y ojos almendrados somos inmortales, con poderes mágicos y, sobre todo, nos encanta hacer diabluras. Nos destacamos por nuestra grandiosa habilidad con el arco y la flecha. A nosotros, se nos "atribuye la malévola facultad de arrojar desde lejos minúsculas flechas de hierro, que penetran sin dejar un rastro en la piel, y causan dolores neurálgicos" (Borges, 2005, p. 97).

Además, agregó Goram, vivimos "en los bosques grandes y apartados, que conocen a la perfección. Nos movemos con gran rapidez y destreza, de un modo tan silencioso que a veces cuesta detectarnos. Vestimos trajes de tonos verdosos, para [camuflarnos] entre los árboles, y así todavía se nos ve menos. Por lo tanto, un elfo puede hacerse prácticamente invisible en su bosque. Además, los ojos de un elfo pueden ver en la noche. De este modo, les resulta muy fácil desplazarse en la oscuridad, pudiendo ir a todas partes e incluso adentrarse en las cuevas, sin necesidad de luz" (Alexandri, 2007, p. 13).

Por ello, dice Goram, el reto consiste en dibujar a Goram y escribir ¿Cómo hacer para detectar a un elfo?

Usa una hoja anexa para describirlo.

El final de la aventura

-Este es el final de un viaje maravilloso- mencionó Goram.
-Adiós al Mundo de la Zoología Fantástica Ariadna; espero lo hayas disfrutado.

Cansada de su travesía, Ariadna le pide a Goram que la devuelva a su casa. Está extenuada y quiere dormir, no sin antes agradecerle por la compañía y la extraordinaria experiencia a este elfo encantador.

-Al contrario- le dice Goram-, agradecemos tu valiosa ayuda; te esperamos pronto, para continuar descubriendo nuevos mundos y seres fantásticos que desarrollen tu creatividad e imaginación.

A la mañana siguiente, feliz en su casa, Ariadna corre hacia su abuelo para contarle su aventura, esperando que lo vivido se repita

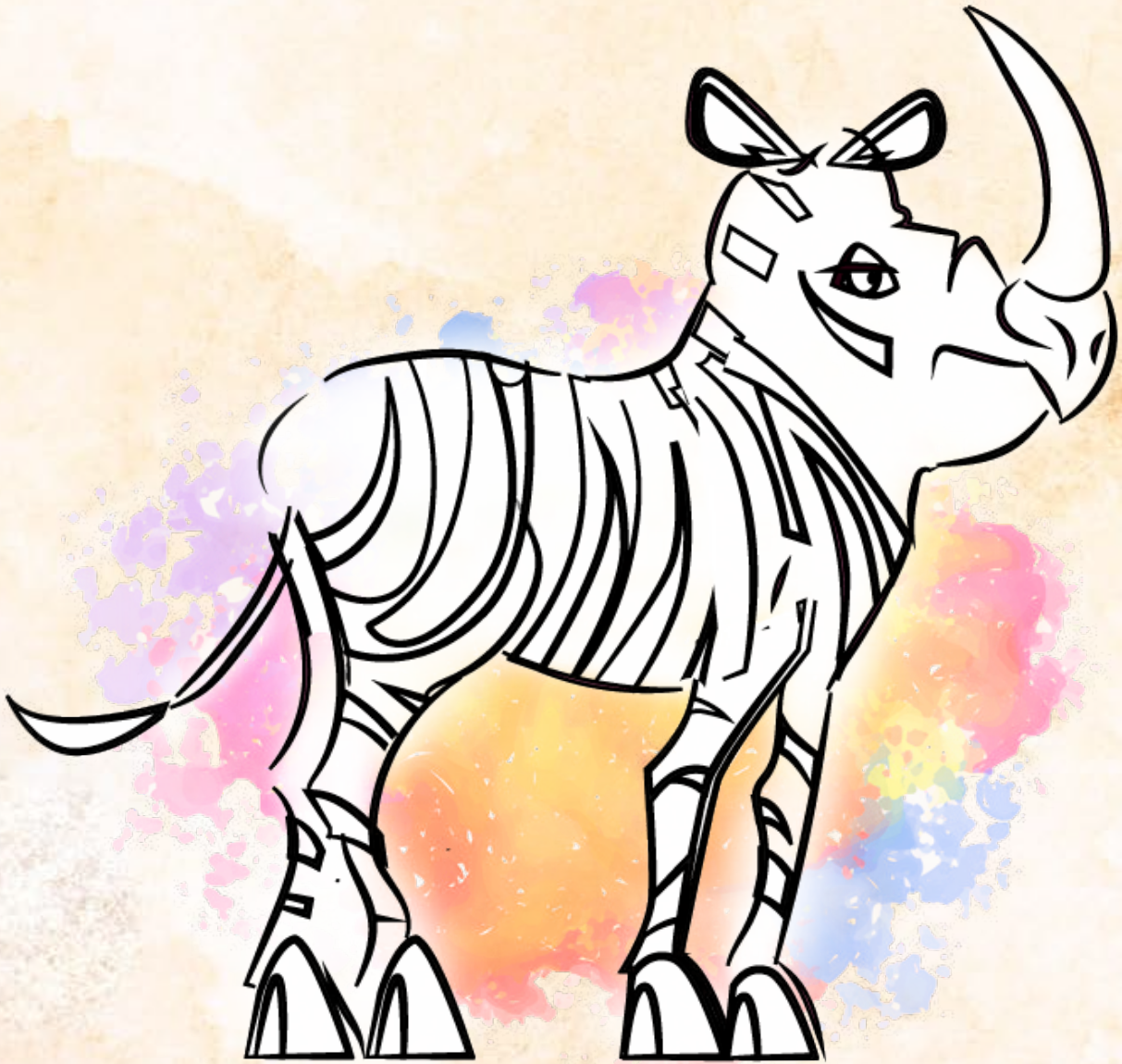
Y tal vez más adelante se vuelva a repetir...

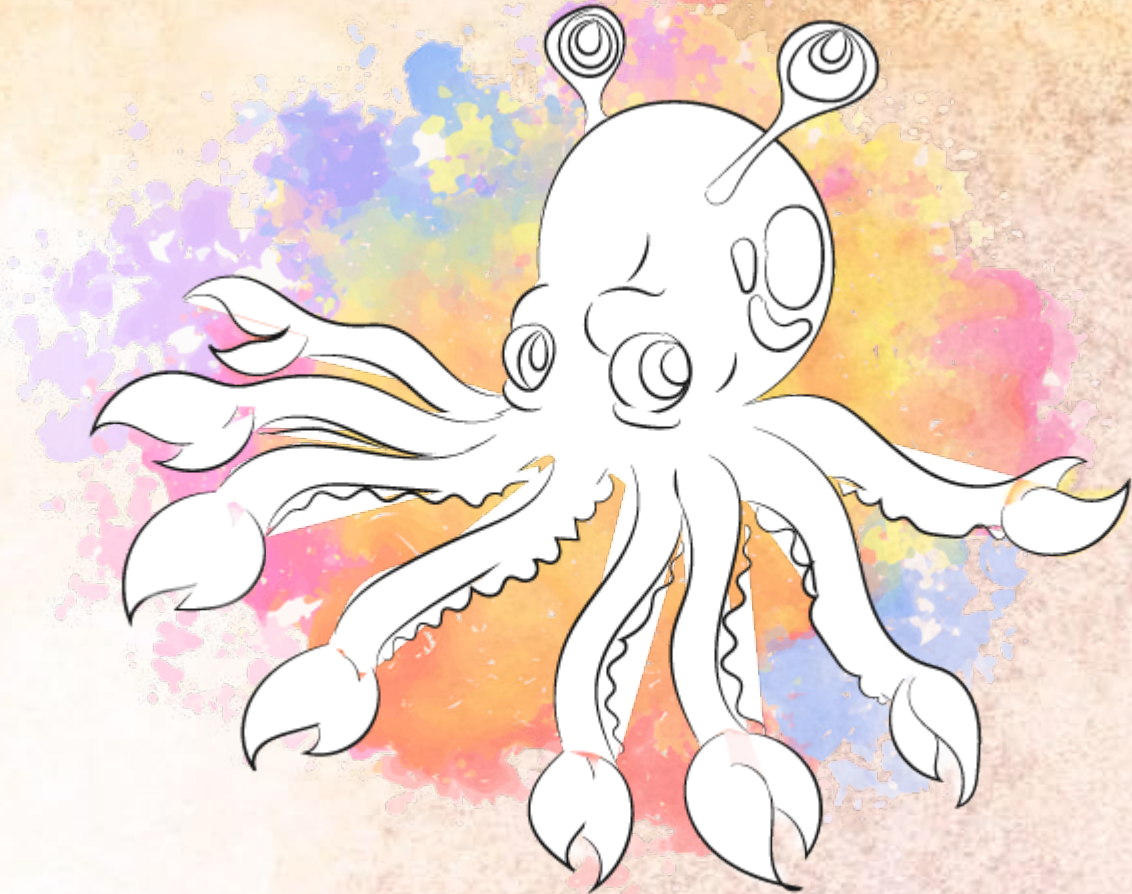
Referencias

- Alexandri, F. (2007).
El Gran Libro de los Seres Fantásticos.
Parramón. Argüello, R. (1991).
La muerte del relato metafísico.
Publitech. Baena, L. Á. (1996).
El lenguaje y la significación.
Revista Lenguaje. (24). Universidad del Valle.
Benítez-Agudelo, M. L. y Cárdenas-Forero, Ó. L. (2013).
El mundo de la zoología fantástica.
Iniciativas Ciudadanas de Transformación de Realidades (INCITAR).
Benítez-Agudelo, M. L. y Cárdenas-Forero, Ó. L. (2018).
El mundo de la zoología fantástica.
Autores editores. Borges, J. L. (2005).
El libro de los Seres Imaginarios.
Alianza Editorial. Cassany, D. (1989).
Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir.
Paidós. Cassany, D. (1995).
La Cocina de la Escritura.
Anagrama. Cassany, D. (1996). *Construir la escritura*.
Paidós. Delalandre, B. (2007).
Mi Primer Larousse de Monstros y Dragones.
Larousse S. A. Delmiro Coto, B. Talleres Literarios.
http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/biblioteca/L_971/enLinea/5.htm
Díaz, Á. (1987).
Aproximación al texto escrito.
Universidad de Antioquia. Colección Caminos. Franco, M. (2004).
Criaturas Fantásticas de América.
Playco. González-Pinzón, B. Y. (2009).
*Escuela, Escritura y Ciudadanía en la configuración
de un sujeto político y social*.
Innovación y Ciencia.1(16), 25-32. Jolibert, J. (1991).
Formar niños lectores de texto.
Hachette. Ministerio de Educación Nacional (MEN) (1998).
Lineamientos Curriculares en Lengua Castellana.
Cooperativa Editorial Magisterio. Moret, Z. (1987).
El Juego-Laberinto de las Palabras.
Labor S. A. Page, M. y Ingpen, R. (1988).
Enciclopedia de las cosas que nunca existieron.
Criaturas, lugares y personas.
Anaya. Pérez-Abril, M. y Roa, C. (2010).
Referentes para la didáctica del lenguaje en el Primer Ciclo.

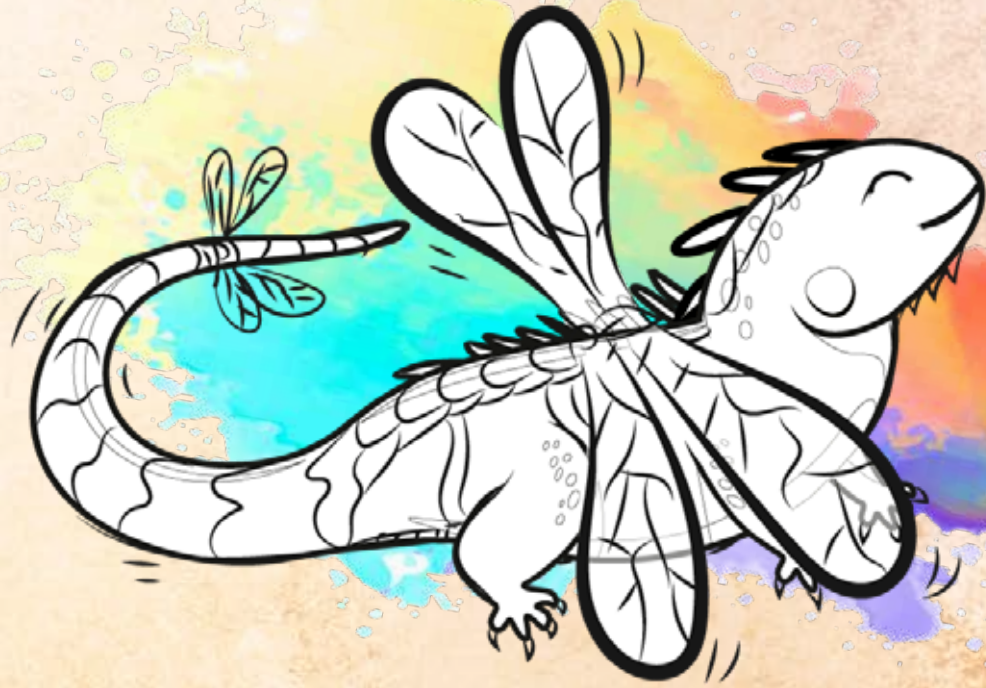
- Kimpres. Porras de Coley, S. y Quintero, C. E. (1995).
Hacia una lectura y escritura significativas.
La Palabra. (4-5). Ramos-Sánchez, J. L. (2003).
- Pruebas para la evaluación de técnicas instrumentales básicas y orientaciones para la enseñanza y el refuerzo educativo.*
Consejo de Educación, Ciencia y Tecnología.
Ramírez, A. y Celis, A. (2006).
- Bestiario. El Libro de los Seres que nunca existieron.*
Libsa. Ramírez, A. y Celis, A. (2007).
- Catálogo de Seres Fantásticos. Panamericana.*
Rey, A. (2000).
- Elementos para una pedagogía de la escritura En: Planteamientos en Educación. Lengua Materna y Enseñanza de las Matemáticas.*
Escuela Pedagógica Experimental (EPE). Colección Polémica Educativa.
Rey, A. (2000).
- Variaciones en el texto. Proyectos en Lengua Escrita.*
Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
Rincón, G. (2000). La producción de textos escritos en los primeros años de la escolaridad. En:
Planteamientos en Educación. Lengua Materna y Enseñanza de las Matemáticas.
Escuela Pedagógica Experimental (EPE). Colección Polémica Educativa.
Rodari, G. (1983).
- Gramática de la Fantasía.*
Argos-Vergara. Ruggeri, P. (2005).
- El Gran compendio de las criaturas fantásticas. Elfos, Unicornios, Licántropos y otros seres imaginarios.*
Círculo Latino. Sarto, M. (2002).
- Animación a la lectura con nuevas estrategias.*
Ediciones S.M. Silva-Vallejo, F. (2005).
- Mitos y Leyendas del Mundo.*
Panamericana. Solórzano, L. F. (1999).
- Mitología y Creencias Populares de Colombia.*
Ecoe Ediciones. Smith, Frank. (1983).
- Análisis psicolingüístico de la lectura y su aprendizaje.*
Trillas. Tangir, D. (2004).
- Lugares de ningún lugar. Continentes perdidos y Otras tierras imaginarias.*
Círculo Latino. Vygotsky, L. (1999). Educación.
- Imaginación y Creación en la edad infantil.*
Pueblo y Vygotsky, L. (2003).
- La Imaginación y el arte en la infancia.*
Akal Básica de Bolsillo.

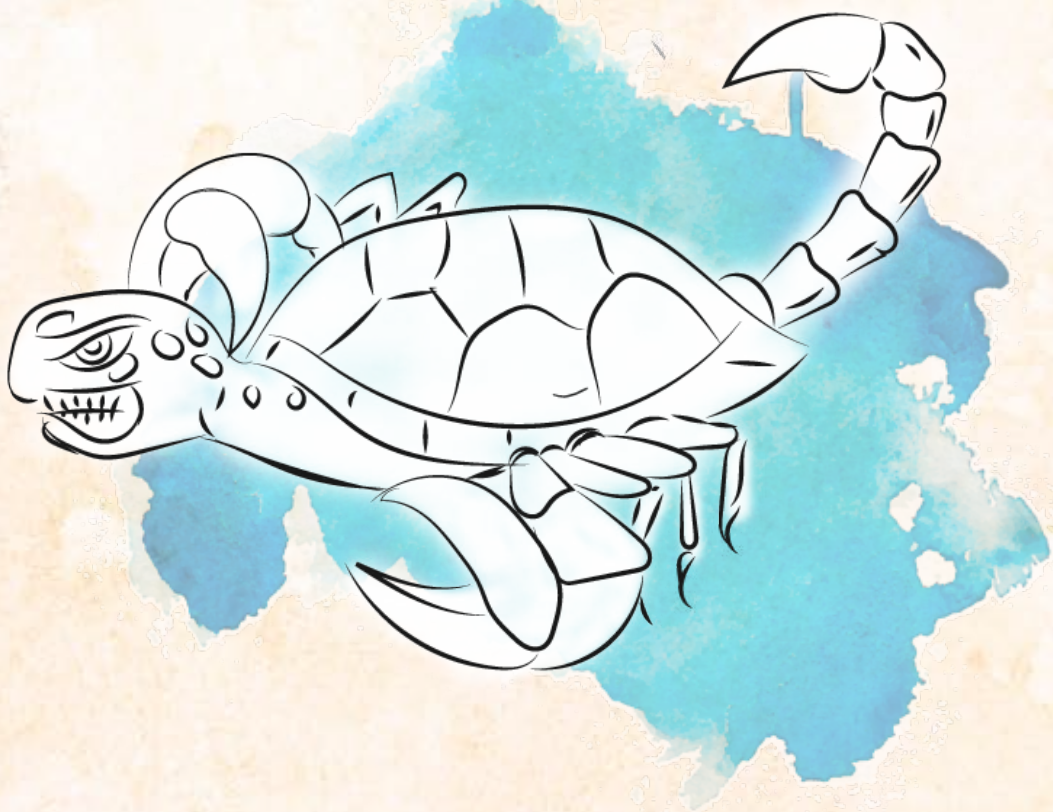
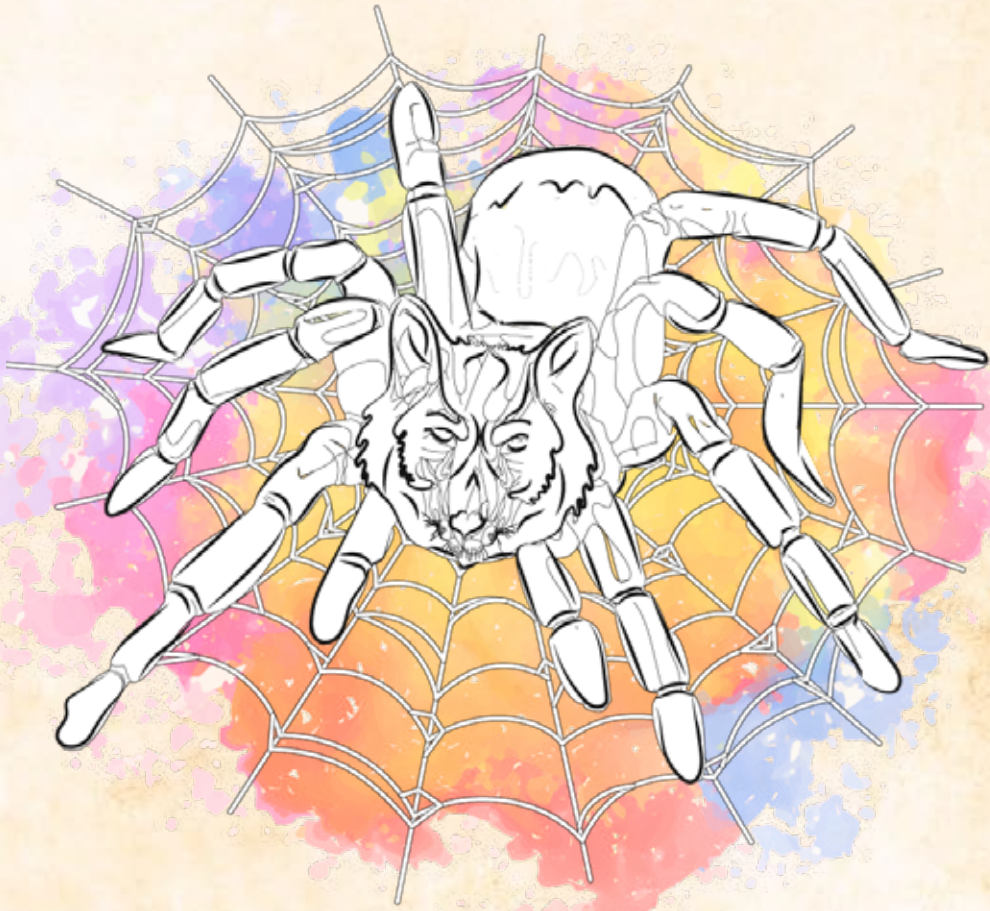
IMAGENES PARA COLOREAR















COLECCIÓN
SABER **PEDAGÓGICO**

