



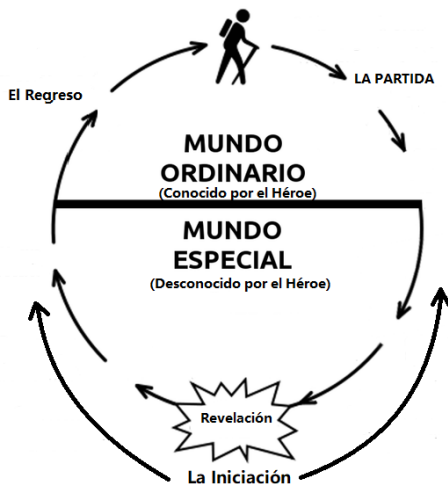
Guía de Lenguaje (semana once: 08 al 12 de junio)

Nombre estudiante: _____

Objetivo: Conocer las etapas del viaje Mítico.



¡Hola! Espero que te encuentres muy bien
Te quería comentar sobre la modalidad de trabajo que realizaremos. Durante dos semanas consecutivas se entregará material para desarrollar actividades de la asignatura, dejando una tercera semana para realizar la retroalimentación de las actividades que realizaste en las semanas anteriores. **En relación a lo anterior, la semana de retroalimentación se desarrollará del 15 al 19 de junio.**



Recuerda
El viaje Mítico posee tres grandes etapas

- 1- La partida
- 2- La Iniciación
- 3- El Regreso

Cada una de estas tres grandes etapas poseen sub-etapas que darán cuenta de la transformación del personaje en su periplo. A continuación, te explicaremos cada una de las 17 sub-etapas según la teoría de Joseph Campbell

Etapas del viaje del Héroe

A- La partida (o separación).

1-La llamada de la aventura: Hay un momento inicial en que el candidato a héroe se encuentra en su rutina diaria y surge entonces un suceso que lo cambia todo, este puede ser una tragedia, un problema, un enigma o algo que necesita de la intervención del héroe. Esto es la **llamada**

2-La negativa al llamado: A menudo, cuando se da la llamada, el héroe se niega en principio. Esto puede ser por miedo, por considerarlo una obligación que no le corresponde, por el miedo de dejar su hogar o familia, la inseguridad sobre lo desconocido o un sentimiento de debilidad, ya que este se niega a dejar el lugar o circunstancias que conoce.

3-La ayuda sobrenatural: El héroe aun indeciso sobre el viaje recibe la visita de un guía o ayudante mágico, que le entregará una noticia, un talismán o artefactos que lo ayudarán a tomar la decisión de iniciar finalmente el viaje.

4-El cruce del primer umbral: Para entender esta etapa, debemos recordar que el mundo del héroe se divide en lo conocido y lo desconocido, el cruce del primer umbral entonces hace referencia a que el héroe ingresa en el campo de la aventura, dejando atrás las fronteras conocidas de su mundo y aventurándose en un terreno desconocido y peligroso.

5-El vientre de la ballena: Esta etapa representa la separación final del yo y del mundo conocido por parte del héroe. Es aquí cuando acepta de corazón iniciar y triunfar en la aventura, mostrando así disposición a someterse a una metamorfosis.

B- La iniciación.

6- El camino de las pruebas: Aquí se trata de las pruebas, hazañas o difíciles tareas a la que el héroe debe someterse al iniciar la transformación. A menudo, la persona fracasa en una o más de estas pruebas.

7- El encuentro con la diosa: Durante su viaje heroico es probable que el héroe se encuentre con alguna divinidad o ser mágico que lo ayude en su aventura. Muchas veces la persona experimenta un amor que tiene el poder y la importancia de lo todopoderoso

8- **La mujer como tentación:** En este paso, el héroe se enfrenta a las tentaciones, a menudo de naturaleza física o placentera, que pueden llevarlo a abandonar o apartarse de su misión. La mujer es una metáfora de las tentaciones físicas o materiales.

9- **La reconciliación con el padre:** En esta etapa, la persona debe enfrentarse a aquello que ostenta el máximo poder en su vida. En muchos mitos es el padre, o una figura paterna, el que posee el poder sobre la vida y la muerte. Este es el punto central del viaje. Todos los pasos anteriores lo han conducido a este lugar.

10- **Apoteosis:** Una vez que el héroe ha conseguido el éxito en la tarea encomendada, es recibido con alabanzas y honores por todo el mundo. Este recibimiento o descanso es llamado apoteosis.

11- **La gracia última:** La bendición o don definitivo es el logro del objetivo de la misión. Es aquello que se consigue luego de acabar con la misión. Todos los pasos anteriores sirven para preparar y purificar a la persona para este paso.

C- El regreso.

12- **La negativa al regreso:** Después de haber triunfado en la aventura y haber encontrado la felicidad en el otro mundo, el héroe rehúsa volver al mundo ordinario o conocido anteriormente

13- **La huida mágica:** Luego de decidirse a volver al mundo conocido, el héroe debe escapar con el don mágico, si se trata de algo que los dioses han guardado celosamente. El regreso puede resultar tan aventurero y peligroso como lo fue el viaje.

14- **El rescate del mundo exterior:** Al igual que al inicio del viaje, el héroe puede necesitar guías y asistentes para embarcarse en el retorno al hogar, muchas veces debe tener guías y salvadores de gran poder que lo conduzcan de vuelta a la vida cotidiana, especialmente si la persona ha sido herida o debilitada por la experiencia.

15- **El cruce del umbral del regreso:** tenemos nuevamente al héroe frente al **Umbral**, a punto de salir del Mundo de la Aventura para volver al Mundo de la Rutina. El héroe vuelve más fuerte que antes

16- **La posesión de los dos mundos:** El Héroe regresa a la rutina, ha logrado el éxito tanto del mundo de la aventura, como el del mundo cotidiano. Ahora posee el conocimiento de ambos mundos.

17- **Libertad para vivir:** Ahora que el héroe posee el conocimiento de ambos mundos, puede elegir qué vida vivir, si una vida en el antiguo mundo o volver a la aventura, pero esta vez sin los temores que lo ataban.

Actividad

Ahora que ya conoces que el viaje del héroe tiene 17 etapas, te invitamos a reconocerlas en la película "Furia de Titanes" del 2010. Si no conoces la película o aun no las has visto, te dejamos el link con el trailer para que puedas buscar la película completa y así identificar las etapas solicitadas.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZnYRFKlvZhw>.

Recuerda ver la película completa para que puedas identificar la mayor cantidad de etapas. Guíate por el cuadro que aparece a continuación.



Nombre de la etapa	Explicación de la etapa con el argumento de la película
La llamada a la aventura	Esta etapa se presenta en la película cuando

Recuerda que las actividades son de carácter Formativo y que para guiar, monitorear y corregir el trabajo que estás realizando, envía el desarrollo de tu guía al correo a irlazo.csj@gmail.com indicando tu nombre, curso y número de la guía que estás enviando. Puedes enviar tu trabajo del modo que más te acomode, por ejemplo, escaneado, escrito en Word, en el mismo correo o a través de una foto nítida de tu cuaderno. No necesitas imprimir el material. Lo esencial es que hagas entrega de tus respuestas y así tu profesor, con tiempo, deje registro de tu trabajo, despeje tus dudas y te pueda entregar la retroalimentación respectiva.