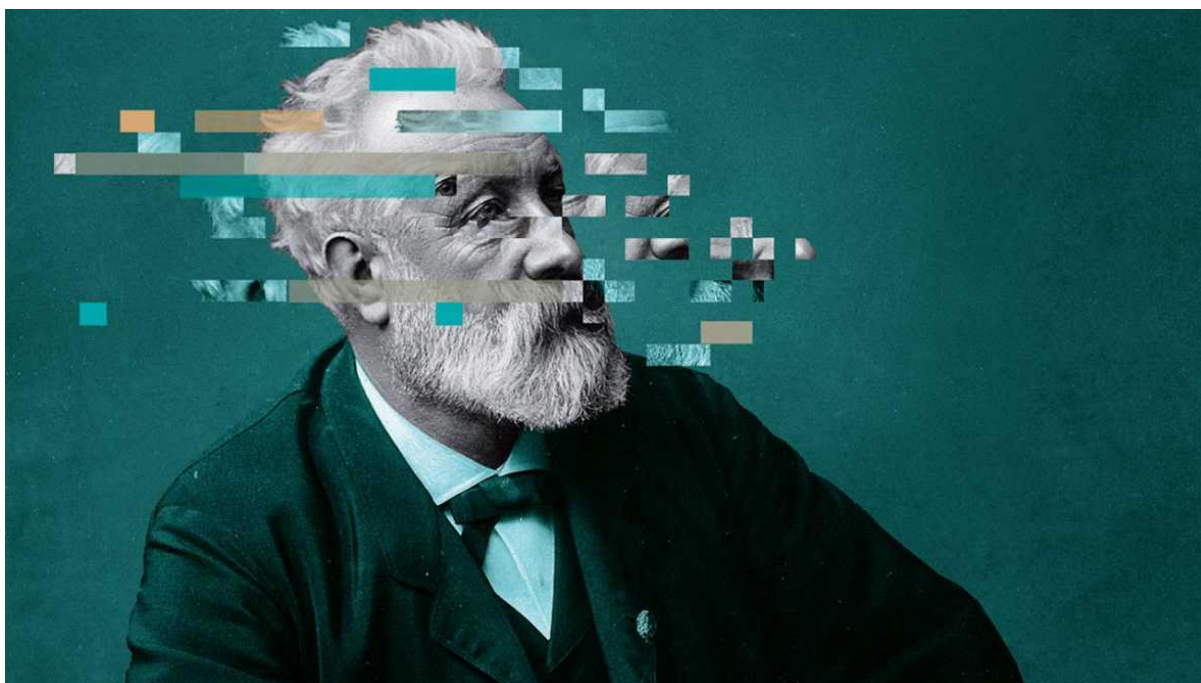


Guía didáctica para educadores
Itinerario de propuestas formativas para
acompañar la exposición “Julio Verne. Los
límites de la imaginación”.
Nivel secundario.



1. Presentación

La presente guía didáctica tiene como objetivo que los docentes puedan profundizar junto a sus alumnos y alumnas acerca de los temas vinculados a la experiencia de aprendizaje que los estudiantes llevarán a cabo durante la visita a Fundación Telefónica. La misma consta de dos partes: la primera a realizarse previamente a la llegada al espacio y la segunda, una vez terminado el recorrido.

1.1 Modo de Uso

La guía didáctica pre-visita tiene el propósito de anticipar supuestos, ideas generales, conocimientos previos que los estudiantes tienen sobre el tema para poder contrastarlos luego con la vivencia en el propio espacio. Es importante que esta etapa se cumpla antes de la llegada a Fundación Telefónica para que se genere una experiencia mucho más enriquecedora. Asimismo, es fundamental que se haga hincapié en la espontaneidad de la participación de los estudiantes sin anticipar el contenido que luego se verá en el propio espacio.

La guía post-didáctica tiene el propósito de dar un cierre conceptual a la experiencia, produciendo nuevos sentidos respecto de la misma.

Los invitamos a que la realicen y compartan en sus comunidades las producciones.

“Los sueños constituyen el más antiguo y el no menos complejo de los géneros literarios.”

Jorge Luis Borges, *Libro de los sueños*.

2. Marco Teórico

Julio Verne es uno de los escritores más influyentes y con uno de los mayores universos iconográficos de la literatura universal. Construyó un imaginario verosímil, gracias a su profundo interés por la ciencia, la exploración y las innovaciones tecnológicas. Sus novelas cartografiaron el mundo conocido y abrieron las puertas a universos fantásticos. Verne despertó en muchos lectores curiosidad e interés por la aventura, muchos de los cuales, al llegar a la edad adulta, llevaron a cabo lo que el autor imaginó. Este proyecto trata sobre las fronteras, a veces invisibles y no siempre necesarias, entre ficción y realidad.

En términos generales, la muestra se presenta como un gran gabinete de curiosidades. En otras palabras, es una suerte de acceso a la cocina de la imaginación de Verne, donde encontraremos todos los ingredientes que utilizó para crear su extensa producción literaria. Junto a los educadores, los visitantes podrán conocer sus personajes y especímenes, los medios de transporte, los distintos espacios en el que transcurren estas novelas (tierra, agua, hielo, aire, espacio y tiempo); y también, muchos otros “ingredientes” que el escritor utilizó, como si estuvieran en repisas, a los que va tomando para hacerlos converger en cada una de sus novelas. En otras palabras, proponemos un recorrido donde los visitantes se conviertan en exploradores, atravesando las obras más representativas de la producción literaria del escritor.

Julio Verne nace y contribuye activamente a la construcción del siglo XIX, un período caracterizado por muchos cambios. A lo largo todo el siglo, la ciencia y la economía se retroalimentan: el término "científico", acuñado en 1833 por William Whewell, se convierte en una parte fundamental del lenguaje de la época. Al mismo tiempo, la economía genera dos fuertes revoluciones industriales. En política, las ideas del anterior siglo sientan las bases para las revoluciones burguesas, revoluciones que se propagaron por el mundo mediante el imperialismo y la colonización. En resumen, el siglo XIX es un período marcado por la expansión territorial, lo que generará un profundo interés por el conocimiento de otras culturas; como también un momento caracterizado por la ciencia, la idea de avance y progreso. En otras palabras, el avance científico (como el telégrafo, la electricidad, los barcos de vapor, etc.), las exploraciones arqueológicas, la divulgación científica, la cartografía.

Asimismo, el concepto de viaje como una actividad de placer y los diarios de viaje, son algunas de las tantas innovaciones del período.

En relación a lo anterior, la obra de Julio Verne es una suerte de catalizador de la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX, y, al mismo tiempo, sus escritos cumplieron un rol profundamente activo en la construcción de las características culturales y tecnológicas de dicho período. A él le debemos, entre otras cosas, la creación de la figura del científico como héroe intelectual y aventurero. A él le debemos la divulgación de los estudios científicos que se estaban haciendo en su tiempo (como las investigaciones sobre vehículos con hélices, es decir, el helicóptero). A él le debemos el hecho de adelantarse (por medio de la ficción) a la invención de varios dispositivos tecnológicos, los cuales se llevaron a cabo pocos años después de la publicación de las novelas, como por ejemplo: el submarino eléctrico, naves impulsadas por la luz (a través de las velas solares, que usan la energía del sol para desplazarse), la cápsula de los cohetes espaciales (que permiten a los astronautas viajar al espacio), los "proyectiles" para viajar a La Luna, la publicidad atmosférica (lo que se podría entender hoy como los mensajes que se escriben en el cielo usando aviones).

Fundación Telefónica los invita a realizar una travesía por el imaginario de Julio Verne y por el espíritu de una época de cambio y fe en el progreso. De la mano de sus personajes de ficción, el espectador podrá explorar los mundos que el escritor construyó mediante el uso de su imaginación, como también del estudio exhaustivo de distintas disciplinas y áreas de conocimiento (geografía, geología, biología marina, cartografía, textos de divulgación científica, entre otras). Asimismo, los invita a conocer la historia de muchas personas que superan la ficción; quienes, inspiradas en sus libros, se atrevieron a realizar hazañas alrededor del mundo o en espacios con geografías extremas. Dicho de otro modo, la muestra se propone materializar y visualizar el borramiento de los límites entre ficción y realidad, dos mundos que se alimentan mutuamente. ¿Cuál es el límite de la imaginación?

2.2 Biografía y contextualización

Julio Verne nació el 8 de febrero de 1828 en ciudad francesa de Nantes. Fue el mayor de los cinco hijos que tuvo el matrimonio formado por Pierre Verne, que procedía de una familia vinculada a la jurisprudencia; y de Sophie Allotte de la Fuÿe, perteneciente a una familia de militares.

En 1848, comienza sus estudios de Derecho en París, y se recibe de abogado en 1849, razón por la cual su padre le permite permanecer en esa ciudad.

En París, en ausencia del control paterno y una pequeña asignación mensual para vivir, Verne descubre el teatro, la literatura y la cultura de la ciudad. Sus autores favoritos son Shakespeare, Moupasant, Molière y Dickens. Es introducido por sus tíos en algunos salones parisinos y entra en contacto con Alexandre Dumas (padre e hijo,) quienes le ofrecen la posibilidad de cumplir su sueño: ser escritor. Estrena su primera obra de teatro el 12 de junio de 1850 (El envite), con la que logra cierto beneficio económico. Trata entonces de convencer a su padre de que sería un pésimo abogado y que tendría mejores posibilidades como literato.

Pierre Verne accede a mantener la asignación mensual, convencido de que, tarde o temprano, su hijo se dará cuenta de que ha errado el camino. Sin embargo, Julio Verne está totalmente convencido de su vocación y trata de ganarse la vida como escritor. En los años siguientes, escribe mucho aunque no pasa de pequeñas publicaciones y obras modestas.

Durante su estancia en París, gasta todos sus ahorros en libros y se pasa largas horas en las bibliotecas de París estudiando: geología, ingeniería y astronomía; conocimientos con los que más adelante documentaría sus fantásticas aventuras y predijo con asombrosa exactitud muchos de los logros científicos del siglo XX. Hablaría de cohetes espaciales, submarinos, helicópteros, aire acondicionado, misiles dirigidos e imágenes en movimiento, mucho antes de que aparecieran estos inventos.

A los 27 años, tras su segunda parálisis facial y sin conseguir sobrevivir como escritor Verne escribe a su madre para que le busque una esposa que apuntale su porvenir. Pero el azar hace que se cruce con la viuda de 26 años Honorine Morel, de buena familia y con dos hijas. Con ella se casará en 1857 y tras el matrimonio decide ponerse a trabajar en la Bolsa de París, gracias a un hermano de Honorine.

En 1869 publicaría su primera novela *Cinco semanas en Globo*, un éxito fulminante, gracias al cual firmó un espléndido contrato con el editor P. J. Hetzel, que le garantizaría la cantidad anual de 20.000 francos durante los siguientes veinte años, a cambio de lo cual se obligaría a escribir dos novelas de un nuevo estilo cada año. Luego le siguieron otras novelas a la gran producción del autor: *Viaje al centro de la tierra* (1864), *De la tierra a la luna* (1865), y *20,000 Leguas de viaje submarino* (1870). La última novela antes de su muerte fue *La invasión del mar*.

Hastiado de la vida familiar, compra un barco (el *Saint Michelle* en honor a su hijo) donde realizará largas travesías (algunas en compañía de su hermano).

En 1901, empeora su salud: comienza a sufrir una notable disminución de la vista, estaba rengo hacía años y con sus manos castigadas por múltiples calambres. Pese a eso, continúa escribiendo aunque con mucha dificultad para leer lo que redacta. Mientras escribe su centésimo libro, cae enfermo y lo único que pide es poder terminarlo. Afortunadamente, no sólo termina esta obra, sino que finaliza también su centésimo primer libro, *Un drama en Livonia* y varios más.

A una edad madura y ya asentado como un escritor exitoso, encuentra el amor en los brazos de una amante parisina a quien visita periódicamente aprovechando los viajes a la oficina de su editor.

Luego de la muerte de su editor y de su amante, la obra de Verne se vuelve melancólica, sumado a esto, un confuso episodio en el que un sobrino le dispara un tiro en una pierna le impide seguir realizando sus amadas travesías en su barco. Muere a la edad de 77 años en Amiens, el 24 de marzo de 1905.

Libros:

Viajes extraordinarios:

- *Cinco Semanas en globo*, 1863.
- *Viaje al centro de la tierra*, 1864.

- *De la tierra a la luna*, 1865
- *Las aventuras del capitán Hatteras*, 1866
- *Los hijos del capitán Grant*, 1867
- *Veinte mil leguas de viaje submarino*, 1869
- *Alrededor de la Luna*, 1870
- *Una ciudad flotante*, 1871
- *Aventuras de tres rusos y tres ingleses en el África austral*, 1872
- *La vuelta al mundo en 80 días*, 1873
- *El país de las pieles*, 1874
- *La isla misteriosa*, 1874
- *El Chancellor*, 1875
- *Miguel Strogoff*, el correo del zar, 1876
- *Las Indias negras*, 1877
- *Héctor Servadac*, 1878
- *Un capitán de quince años*, 1878
- *Las tribulaciones de un chino en China*, 1879
- *Los quinientos millones de la Begún*, 1879
- *La casa de vapor*, 1880
- *La jangada*, 1880
- *El rayo verde*, 1882
- *Escuela de Robinsones*, 1882
- *Kerabán el testarudo*, 1883
- *El archipiélago en llamas*, 1883
- *La estrella del Sur*, 1884
- *Matías Sandorf*, 1885
- *Robur el conquistador*, 1886
- *Un billete de lotería*, 1886
- *Norte contra Sur*, 1887
- *El camino de Francia*, 1887
- *Dos años de vacaciones*, 1888
- *Familia sin nombre*, 1888
- *El secreto de Maston*, 1889
- *César Cascabel*, 1890
- *Mistress Branican*, 1891
- *El castillo de los Cárpatos*, 1892
- *Claudio Bombarnac*, 1893
- *Aventuras de un niño irlandés*, 1893
- *Maravillosas aventuras de Antifer*, 1894
- *La isla de hélice*, 1895
- *Ante la bandera*, 1896
- *Los Viajes de Clovis Dardentor*, 1896
- *La esfinge de los hielos*, 1897
- *El soberbio Orinoco*, 1898
- *El testamento de un excéntrico*, 1899
- *Segunda patria*, 1900
- *El pueblo aéreo*, 1901

3. Aspectos curriculares que enmarcan la visita

El recorrido a la exposición propone incentivar:

- La comunicación: escuchar y participar individual y grupalmente. La visita se plantea desde la participación, dado que el aprendizaje debe ser activo y basado en la comunicación.
- El pensamiento crítico, entendido como una habilidad para adoptar una postura personal respecto de una problemática determinada, analizando rigurosamente la información sobre la base de los conocimientos y saberes disponibles.
- El análisis y la comprensión de la información: habilidad para seleccionar y trabajar en profundidad sobre la información y distintas temáticas abordadas en la muestra.
- El interés del alumno y, sobre todo, despertar la curiosidad por la cultura general y, en particular, por la ciencia y los procesos tecnológicos.
- La creatividad para la realización de nuevos y posibles inventos o implementaciones, que estén destinados a mejorar y hacer más accesible el mundo que nos rodea.
- Al finalizar la visita, se propone una actividad para reforzar el aprendizaje, en la que los propios alumnos exponen qué fue lo que más les llamó la atención y cuáles son las

ideas principales sobre las que se trabajaron en el recorrido. Estas reflexiones se consensuan de forma grupal y con el docente, para poder seguir desarrollando nuevas significaciones y apropiaciones del aprendizaje en el aula.

3.1 Contenidos curriculares

Áreas

- Lengua y Literatura
- Historia
- Nuevas Tecnologías de la Información y Conectividad.

Temas

- Crear un ámbito de trabajo responsable y comprometido, organizado para la resolución de problemas y la búsqueda del conocimiento.
- Fomentar el amor por el estudio y la reflexión crítica, como medio para comprender la realidad.
- Ejercitar el uso de los recursos tecnológicos como medio creativo de trabajo y estudio.
- Organizar espacios creativos, que faciliten la expresión personal y grupal.
- Propiciar la consolidación del hábito lector.
- Lograr el aprovechamiento de todos los recursos de comunicación, expresión y aprendizaje que ofrecen las nuevas tecnologías.
- El reconocimiento, en distintos contextos y culturas, de la diversidad, cambios y continuidades en las tecnologías, entendidos como procesos y producto del devenir técnico, identificando el modo en que la “tecnificación” modifica la organización social, la producción, la vida cotidiana y el desarrollo de las diversas comunidades.
- La investigación y el desarrollo de tecnologías exponenciales en ámbitos educativos, como trayectorias de redes y sistemas locales y globales, que se interrelacionan en aspectos técnicos, científicos y sociales.
- El impacto social y en el medio ambiente de la utilización e implementación de los distintos dispositivos tecnológicos.

4. Actividades para realizar antes de la visita a la exposición

4.1 Propuestas sin conectividad

a.- Proponemos que el docente elija libremente uno o dos libros de Julio Verne para trabajar con el curso. Una vez analizadas las obras, hacer una reflexión de las novelas, teniendo en cuenta cómo influyeron en la historia, en la cultura, y en el presente también. Pueden tomarse como guía los siguientes ejes:

- transportes/distancias/tiempo
- dispositivos de comunicación a distancia/vínculos humanos

- viejos y nuevos utensilios de viaje

b.- Las siguientes preguntas se ofrecen a modo introductorio para lo que se verá en la exposición, así como también para brindar un espacio de reflexión sobre el impacto generado por el uso de los distintos dispositivos tecnológicos en la calidad de vida.

- ¿Qué es la tecnología? ¿Para qué sirve? ¿Qué significa “innovaciones tecnológicas”?
- ¿Para qué sirven las innovaciones tecnológicas y qué impactos puede tener en la sociedad? Dar ejemplos. Indagar en relación a la calidad de vida diaria y laboral de las personas, medios de transporte, medicina, entretenimiento, forma de vínculo entre las personas.
- ¿Cómo imaginan que va a ser la evolución y el devenir de la tecnología dentro de 50 años? ¿Y dentro de 100 años? ¿Cómo se imaginan, por ejemplo, que va a ser el futuro del transporte?
- ¿Cuáles son aquellas actividades que realizamos los humanos que no pueden ser reemplazadas por la tecnología?
- ¿Qué es lo primero que se les viene a la mente cuando piensan en Julio Verne?
- ¿Por qué creen que sigue siendo un escritor tan famoso hoy en día?
- ¿Qué películas o series de ciencia ficción conocen? ¿Qué elementos encuentran en esas películas que ustedes consideran como característica del género ciencia ficción?
- ¿Qué películas de aventura conocen? ¿Qué elementos encuentran en las mismas que ustedes consideran como una característica del género de aventura/relato fantástico?
- Dentro de las películas que estuvieron analizando, ¿podrían diferenciar cuáles son aquellos elementos que se consideran una crítica a la sociedad?
- Si la historia está relatada en un tiempo futuro, ¿qué similitudes tienen con respecto al presente de ustedes?

Definiendo conceptos sobre Tecnología

a.- Dialogar acerca de la relación que tienen los alumnos y docentes con la tecnología. ¿Qué dispositivos usan? ¿Para qué los usan? ¿Cómo piensan que hacían las personas cien años atrás para llevar a cabo esas mismas actividades y/o funciones que hoy en día se realizan con dispositivos actuales?

b.- Preguntar a algún adulto, ya sea en sus hogares, barrio, vecinos, si conocen o recuerdan de algún invento que se considere representativo de un cambio profundo y positivo para la humanidad, teniendo en cuenta las siguientes preguntas:

- ¿Qué cambio o impacto generó dicho invento en la vida del entrevistado?
- ¿Qué piensan ustedes sobre la experiencia de la persona a la que consultaron?

El objetivo de la actividad es que los alumnos puedan analizar críticamente cómo la incorporación de sistemas automatizados, en los que se delegan programas de acciones, complementa, refuerza o sustituye el accionar humano, en la vida cotidiana y en contextos de trabajo. Asimismo, la actividad pretende que los/las alumnos/as puedan realizar una reconstrucción del proceso a través del cual se adopta el uso de una tecnología vigente en la actualidad, identificando el papel jugado por los actores involucrados, sus expectativas e intereses y las diferentes alternativas a soluciones propuestas. Por ejemplo: analizar la conveniencia de utilizar máquinas con bajo grado de automatización y producciones de mediana o baja escala, con resultados efectivos, y distinguiendo efectos deseables y perjudiciales.

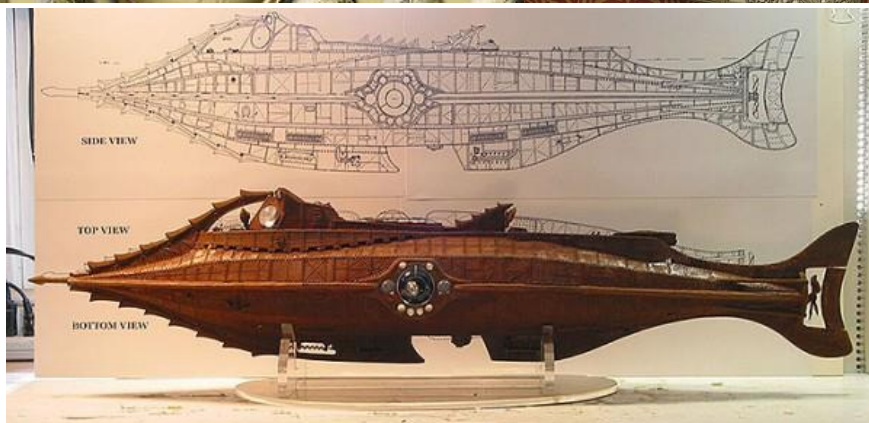
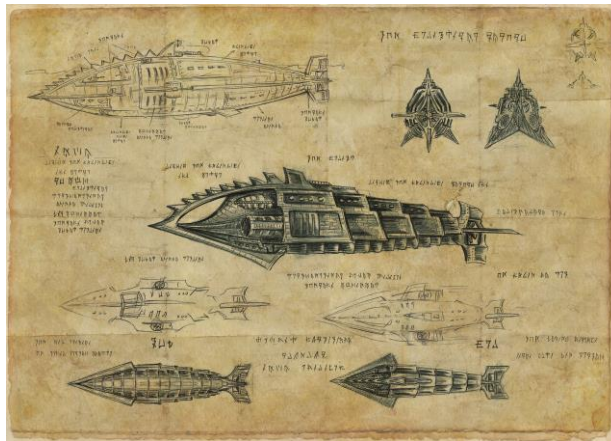
4.2 Propuesta con conectividad

Definiendo conceptos sobre Tecnología

La siguiente actividad está pensada para facilitar la explicación de ideas y profundizar los conocimientos cotidianos de los/las alumnos/as sobre la tecnología, los recursos naturales, el universo científico y la educación. Proponemos establecer un cuestionario de preguntas para investigar y elaborar algunas definiciones básicas en torno a las temáticas abordadas, para ayudar a la comprensión y el alcance de la información ofrecida en la exposición.

a.- Enviar por mail las siguientes imágenes, para que los estudiantes puedan ampliarlas o achicarlas en función de hacer una observación minuciosa de las mismas. Una vez realizado el análisis, sin decir ni puntualizar qué son y a qué remiten, proponemos que los alumnos/as compartan con el resto del curso la descripción de dichas imágenes. El objetivo es comparar lo que se pensaba con lo que verdaderamente son; asimismo, visualizar con claridad qué habita en el imaginario colectivo sobre Julio Verne y, a partir de eso, dimensionar su influencia.

Las reproducciones que se pueden ver a continuación son ilustraciones realizadas por autores desconocidos, quienes reconstruyen los dispositivos tecnológicos construidos por Julio Verne en sus novelas:



5. Actividades para realizar luego de la visita a la exposición

5.1 Propuestas sin conectividad:

Resignificar la experiencia

a.- Una vez en el colegio, los/las alumnos/as pueden organizarse en grupos para hablar de lo trabajado en la exposición, y luego consensuar, haciendo una puesta en común junto al docente. Las siguientes preguntas pueden servir como guía:

- Explicar cuál es la temática de la exposición
- ¿Qué fue lo que les resultó más interesante de lo visto?
- ¿Qué le agregarían a la experiencia?
- ¿Cuáles fueron los inventos/medios de transporte que les parecieron más relevantes o que los movilizaron por el impacto social que generaron los mismos?
- ¿Qué invento/medio de transporte, que aún no se haya desarrollado, les gustaría que se lleve a cabo? ¿Cómo se usaría y para qué? ¿Qué impacto se imaginan que puede llegar a tener en la sociedad?

b.- Se le propone a los/as alumnos/as realizar un debate reflexivo en torno a los cambios generados por las nuevas tecnologías: ¿Qué impactos sufren en cada una de las esferas de vida: vínculos humanos, economía, salud, medio ambiente, alimentación, educación, entretenimiento, entre otros?

c.-Construir un traje de viajero, teniendo en cuenta los siguientes ítems y justificando la utilización de cada uno de los materiales utilizados:

- fecha aproximada
- características del escenario
- habilidades y características del viajero, teniendo en cuenta que no es un superhéroe con superpoderes
- meta y objetivo/s del viaje
- materiales para la construcción del traje
- herramientas y objetos que el personaje debe llevar durante el viaje y por qué
- elegir si el protagonista realiza el viaje solo o acompañado y, a partir de eso, describir qué valores humanos debe tener en cuenta en cada caso.

d.-Fotografiar la obra realizada por cada grupo y realizar un almanaque de tamaño grande para el aula. El objetivo de este ejercicio es que las obras plásticas acompañen al grupo durante toda la cursada, para generar empatía con la producción llevada a cabo por ellos mismos.

5.2 Propuestas con conectividad:

El objetivo de las siguientes propuestas es dimensionar el impacto que generó el imaginario de Julio Verne, a través de su literatura, desde el momento de la publicación de sus libros hasta el presente, no sólo en el ámbito científico sino en el artístico.

a.-Establecer similitudes y diferencias entre los paradigmas propuestos por Julio Verne y el presente, para luego poder establecer antecedentes de los mismos a nivel histórico y cultural. Tener en cuenta que vivió y escribió durante toda la segunda mitad del XIX.

b.-Mirar los siguientes links y detectar elementos de ciencia ficción, relato fantástico y aventuras. Luego, desarrollar brevemente la influencia de Julio Verne en áreas dentro y fuera del arte.

- Viaje a Marte:

https://www.youtube.com/watch?v=s_vakUSfDUY

- Viaje al centro de la tierra:

<https://www.youtube.com/watch?v=6xxhj9hPGc0>

- La vuelta al mundo en 80 días:

<https://www.youtube.com/watch?v=3IRm38bWd7U>

- La isla misteriosa:

https://www.youtube.com/watch?v=Vrhml2DLe_0

- La montaña mágica:

<https://www.youtube.com/watch?v=9YkzqXOSrQA>

- Willy Fog:

<https://www.youtube.com/watch?v=l-jy3YB8kjY&list=PL-HUSbX6NgTUXpggflmqisrP2E6BAZbm>

- La vuelta al mundo de Calle 13:

https://www.youtube.com/watch?v=v_zZmsFZDaM

- Julio Verne stop motion:

<https://www.youtube.com/watch?v=O22PcmY9J6o>

- 20.000 leguas de viaje submarino:

<https://www.youtube.com/watch?v=-yGjfUJZIX8>

- 20.000 leguas de viaje submarino:

<https://www.youtube.com/watch?v=Bnzt86nFOQg>

- Predicción de Julio Verne:

<https://www.youtube.com/watch?v=keqYiWgU2g8>

- Isla misteriosa:

<http://www.cinesargentinos.com.ar/mail/viaje-2.jpg>

- Isla misteriosa:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/doblaje/images/f/fd/LBT_MI.jpg/revision/latest?cb=20110123062544&path-prefix=es

- Capitán Nemo:

https://www.google.com.ar/search?q=la+isla+misteriosa&safe=active&espv=2&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiAwcjZoZ_TAhUCjpAKHfc9AY8Q_AUICSgC&biw=1366&bih=700#imgsrc=4B9rntR2SrsUTM

- Viaje a la luna, hermanos méliés:

<https://www.youtube.com/watch?v=dxB2x9QzXb0>

- Viaje a la luna, hermanos Méliés:

https://www.youtube.com/watch?v=uMBkDT_eG5g

- Viaje a la luna, Smashing Pumpkins:

<https://www.youtube.com/watch?v=NOG3eus4ZSo>

c.-Teniendo en cuenta que los libros de Julio Verne sirvieron como motor a exploraciones, investigaciones, innovaciones y muchos descubrimientos, entonces, describir cómo piensan que sería hoy el mundo si no conociéramos sus escritos.

d.- Las últimas imágenes de Buenos Aires: el objetivo de este ejercicio es estimularlos y despertar la curiosidad por su entorno cotidiano.

Proponemos a los/as alumnos/as que realicen un recorrido por sus barrios y recolecten información de murales, calles, faros, animales, casas, y todo tipo de objetos que les llamen la atención y que también consideren característicos de su espacio cotidiano. La recolección de información puede llevarse a cabo mediante fotografías, anotaciones, objetos o cualquier otro dispositivo que ellos consideren pertinente. Luego, cada grupo hará una presentación en clase y compartirá con el resto de sus compañeros sus hallazgos.

La segunda parte de la actividad consiste en hacer un relato a partir de la información que rescataron, describiendo cómo es su barrio antes de partir a un viaje imaginario y cómo es ese mismo espacio una vez llegados de la travesía.

6. Links y recursos de utilidad para el docente

- <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/v/verne.htm> Biografía de Verne
- <https://www.youtube.com/watch?v=ktFt8IJNGyc> Pequeño documental introductorio sobre la vida de Verne para niños.
- Serie *Los viajes fantásticos* de Julio Verne (Adaptación animada para niños)

<https://www.youtube.com/watch?v=FawospalBsw> Viaje al centro de la tierra.

<https://www.youtube.com/watch?v=s13NcCNat8g> 20.000 leguas de viaje submarino.

https://www.youtube.com/watch?v=Vrhml2DLe_0 La vuelta al mundo en 80 días.

- <http://elbustodepalas.blogspot.com.ar/2010/04/curiosidades-que-desconoces-sobre-julio.html> Curiosidades sobre Julio Verne.
- <http://www.julesverne.nantesmetropole.fr/home.html> Web del Museo Jules Verne de Nantes
- <http://www.biblioteca.org.ar/> Obras de Verne digitalizadas

- <http://culturacolectiva.com/julio-verne-y-sus-aportes-al-siglo-xx/> Julio Verne y sus aportes al S.XXI
- http://elpais.com/elpais/2015/11/10/ciencia/1447170550_695236.html Julio Verne y los inventos

¡Muchas gracias por acercarte a las propuestas de Fundación Telefónica!

¡Te esperamos nuevamente para seguir explorando el mundo de la innovación y la cultura digital juntos!