



## Guía Taller de Lenguaje 2

OA: Elaborar una presentación de powerpoint sobre el viaje del héroe.

HABILIDADES: Crear

ACTITUDES: Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante, entendiendo que los logros se obtienen solo después de un trabajo prolongado.

Te anticipo que tu propio powerpoint te servirá para desarrollar el taller 3



### El viaje del héroe

(Segunda semana)

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

#### INSTRUCCIONES:

1. Imprime esta guía de autoaprendizaje y archívala en la sección taller de lenguaje de tu carpeta.
2. Elabora un powerpoint con toda la información de esta guía, utilizando, colores, tipos de letras, imágenes, distribución de los textos, de la manera más creativa posible.

### EL VIAJE DEL HÉROE



Lee con mucha atención:

## Las doce etapas del viaje del héroe

### Acto I (Inicio)

1. **El mundo ordinario:** El héroe comienza en su vida cotidiana en su mundo conocido. Todo le resulta familiar y estable. Se siente cómodo. Concibe la vida de una manera determinada. En esta fase la audiencia conoce al héroe, descubre sus ambiciones y limitaciones, y forma un lazo de identificación y reconocimiento. Es el mundo normal del héroe antes de que la historia comience.
2. **La llamada de la aventura:** En un momento dado, al héroe se le presenta un problema, un desafío o aventura, y es entonces cuando debe decidir si responde a la llamada o no. El héroe es desafiado a llevar a cabo una búsqueda que cambia su rutina.
3. **Reticencia del héroe o rechazo de la llamada:** Por miedo al cambio o a lo desconocido, o por apego a lo conocido, el héroe rechaza la llamada. Prefiere seguir en su mundo cotidiano, en la comodidad y en la familiaridad. Aquí el héroe duda o expresa temor. Teme perder su estabilidad.
4. **Encuentro con el mentor o la ayuda sobrenatural:** El héroe encuentra alguien o algo que le lleva a aceptar finalmente la llamada. Recibe más información sobre la aventura o realiza algún importante aprendizaje que le anima a responder al desafío. Con este encuentro, el héroe hace contacto con una fuente de apoyo, experiencia o sabiduría. Puede ser una persona o ayuda sobrenatural. Gracias a su apoyo, el héroe gana seguridad y convicción, lo que lo hace aceptar el llamado y se informa y entrena para su aventura o desafío.

### ACTO II (Nudo)

5. **El Cruce del primer umbral:** A través del primer umbral, el héroe abandona su mundo ordinario para entrar en un mundo diferente, especial o mágico. Se adentra en lo desconocido y deja atrás lo familiar. Este es el punto en el que la persona en verdad se compromete con el campo de la aventura, dejando los límites conocidos de su mundo y aventurándose hacia el reino desconocido y peligroso, donde las reglas y los límites no están aún bien definidos.
6. **Pruebas, aliados y adversarios:** Mientras recorre su camino, el héroe se enfrenta a una serie de pruebas, encuentra aliados en su aventura y se topa con sus adversarios. Mientras lo hace, aprende las reglas de ese nuevo mundo. Estas situaciones y personas ayudan al héroe a descubrir lo que es especial sobre la aventura que ha emprendido.
7. **Acercamiento a la Cueva Profunda:** El héroe avanza en el camino cosechando sus primeros éxitos. Supera las pruebas que se le van presentando, hace nuevos aprendizajes y establece nuevas creencias. Esta es la fase en la que el héroe se prepara para la batalla central de la confrontación con las fuerzas de fracaso, la derrota o la muerte. El héroe tiene éxitos durante las pruebas.
8. **Prueba difícil o traumática (La Odisea o el calvario):** El héroe se enfrenta a su primera crisis en una prueba a vida o muerte. Es la prueba más difícil, la crisis central de la historia en la que el héroe enfrenta su o sus temores más grandes y prueba la muerte, ya sea literal o metafóricamente. Es la crisis más grande de la aventura, pues lo enfrenta a una opción de vida o muerte.

### ACTO III (Desenlace)

9. **Recompensa (Apoderarse de la espada o del cáliz):** Tras su encuentro con la muerte, el héroe se sobrepone a sus miedos y obtiene a cambio una recompensa. Es el momento en el cual el héroe disfruta los primeros beneficios de haber confrontado el miedo y la muerte. ¿Qué conoce o experimenta esta persona ahora que está más allá del bien y del mal, de lo masculino y femenino, de la vida y la muerte? Esto es por lo que el héroe inició su viaje. Todos los pasos previos sirven para preparar y purificar para este paso, ya que en muchos mitos la recompensa es algo trascendente como el elixir o la vida misma. Un regalo o bendición es dado al héroe basado en sus habilidades y conciencia.
  
10. **El camino de vuelta:** Superada la gran prueba y ya con el botín, el héroe emprende el camino de regreso al que fue su mundo ordinario. Aquí es donde el héroe se compromete, ya sea voluntariamente o no, a finalizar la aventura y deja (o es echado de) el "Mundo Especial". Algunas veces el héroe no quiere volver a su existencia previa y deber ser convencido de hacerlo. Algunas veces el héroe debe escapar con la recompensa, si es algo que los Dioses han estado guardando celosamente. Volver del Viaje puede ser tan lleno de aventura y peligroso como fue ir en él. Así como el héroe puede necesitar guías y asistentes para emprender la aventura, muchas veces debe tener guía poderosos y rescatadores para traerlo de vuelta a la vida de todos los días, especialmente si la persona está herida o debilitada por le experiencia. O quizá el héroe no se da cuenta de que es tiempo de regresar, que puede regresar, o que otros necesitan la recompensa que el héroe ha descubierto. La mayoría de las veces el héroe debe volver al mundo ordinario.
  
11. **Resurrección del héroe:** El héroe se enfrenta de nuevo a una segunda prueba a vida o muerte en la que debe utilizar todos los recursos y aprendizajes que recogió por el camino. Cuando el héroe enfrenta el desafío que lo purifica, lo redime y transforma en el Umbral A Casa. Para un héroe humano, contrariamente a los héroes trascendentales como Jesús o Buddha, puede significar alcanzar un balance entre lo material y lo espiritual. La persona se vuelve competente y cómoda con ambos mundos, el interior y el exterior. Es otra prueba donde el héroe enfrenta la muerte y debe usar todo lo aprendido.
  
12. **Regreso con el elixir:** El héroe regresa a casa con la recompensa y la utiliza para ayudar a todos en su mundo ordinario, que ahora se ha transformado como resultado de su propia transformación durante el viaje y comparte lo que ha ganado en su búsqueda, lo que beneficia a amigos, familiares, a la comunidad y a su mundo.