Semana: 4 al 8 de mayo

Contenidos a enseñar

Prácticas de lectura

- Lectura de textos en torno a lo literario en distintos formatos (papel, digital) y soportes (escrito, oral y audiovisual).
  - » Poner en juego prácticas de lectura detenida de estos textos.
  - » Controlar la propia lectura distinguiendo lo que se entiende de lo que no y detectando incongruencias.
  - » Releer los fragmentos que generan dudas, o en los que la lectora o el lector cree descubrir una contradicción.
  - » Frente a una dificultad, avanzar en el texto buscando elementos que permitan entender mejor o volver atrás cuando se ha perdido una información relevante.
  - » Resolver dudas sobre el significado de las palabras o expresiones desconocidas o ambiguas apelando al contexto, estableciendo relaciones con palabras conocidas o buscando en los diccionarios.

Prácticas de escritura

- Uso de la escritura para registrar, reelaborar y construir conocimientos en distintos formatos (papel y digital): toma de notas, fichas, cuadros y conclusiones.
  - » Señalar lo que se considera relevante mediante marcas, subrayado o anotaciones marginales en función de los propósitos de lectura.
  - » Volver a leer las marcas realizadas en otro momento de la secuencia.
  - » Tomar nota mientras se lee y se escucha para registrar información importante de acuerdo a determinados propósitos.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En la semana 6, propusimos un cierre provisional para la secuencia de lectura de mitos y producción de breves escrituras de estudio y ficción sobre el tema. Durante las semanas 7 y 8, sugerimos revisitar los contenidos desarrollados,

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

de manera de generar nuevas oportunidades para que los/las alumnos/as fortalezcan aquello que el/la docente considere oportuno. Hablamos de la "provisionalidad" del cierre porque cada docente decidirá el alcance de esta secuencia: si la retomará y de qué manera cuando se reencuentre con el grupo en la escuela.

Secuencia de referencia:

- *El viaje de un héroe* (versión para docentes). Primer año. Serie Profundización de la NES.
- *El viaje de un héroe* (versión para estudiantes). Primer año. Serie Profundización de la NES.

Leer textos de estudio sobre el universo de los mitos clásicos

1. Te proponemos que leas dos textos de *Prácticas del Lenguaje. Mitos griegos. Páginas para el alumno*, para saber más sobre el universo de los mitos clásicos: el prólogo "Desde el fondo de los tiempos..." (p. 9) y el apartado "Los dioses griegos" (pp. 10-11). Mientras leés, o en una segunda lectura, tomá nota de los aspectos que se detallan a continuación. En las actividades de la semana 8, vamos a retomar estas notas para escribir la presentación de tu videojuego.
   a. ¿Qué son los mitos? Anotá el nombre de algunos poetas que hayan creado estas historias.
   b. Escribí el nombre de algunos de los personajes más destacados de los mitos griegos. ¿Cuál de ellos protagoniza tu videojuego?
   c. Entre los personajes más importantes de los mitos, están los dioses y diosas que habitan el monte Olimpo. ¿Qué características tienen? ¿En qué aspectos se parecen a los seres humanos? ¿Qué dioses o diosas forman parte de la trama de tu videojuego? ¿Qué función cumplen?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Semana: 11 al 15 de mayo

Contenidos a enseñar

Prácticas de lectura

- Lectura de textos en torno a lo literario en distintos formatos (papel, digital) y soportes (escrito, oral y audiovisual).
  - » Poner en juego prácticas de lectura detenida de estos textos.
  - » Controlar la propia lectura distinguiendo lo que se entiende de lo que no y detectando incongruencias.
  - » Releer los fragmentos que generan dudas, o en los que la lectora o el lector cree descubrir una contradicción.
  - » Frente a una dificultad, avanzar en el texto buscando elementos que permitan entender mejor o volver atrás cuando se ha perdido una información relevante.
  - » Resolver dudas sobre el significado de las palabras o expresiones desconocidas o ambiguas apelando al contexto, estableciendo relaciones con palabras conocidas o buscando en los diccionarios.

Prácticas de lectura

- Escritura de textos en torno a la lectura literaria en distintos formatos (papel, digital) y soportes.
  - » Escribir textos en torno a la experiencia de lectura literaria con diferentes propósitos: dar a conocer al autor o autora, promocionar la lectura de la obra, profundizar en el conocimiento de temáticas, géneros y subgéneros, participando de todo el proceso de escritura y en el marco de proyectos de escritura.
  - » Planificar antes y mientras se escribe el texto, tomando en cuenta cuestiones vinculadas con la adecuación (propósito, destinatarios/as, ámbito en el que circulará) y los saberes en relación con el género.
  - » Consultar textos similares y escrituras intermedias (notas en la carpeta y acuerdos colectivos) para recordar características del género y tener disponibles diversas estrategias para resolver un problema.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Se propone una actividad de escritura breve en torno a lo literario: la producción de una presentación del videojuego cuyo guion crearon los/las alumnos/as en la semana 6. Llevar adelante esta producción implicará releer la información registrada, seleccionarla y organizarla en un nuevo texto, pensando en los/las destinatarios/as.

Secuencia de referencia:

- *El viaje de un héroe* (versión para docentes). Primer año. Serie Profundización de la NES.
- *El viaje de un héroe* (versión para estudiantes). Primer año. Serie Profundización de la NES.

Escribir la presentación del videojuego

1. En las actividades de las semanas anteriores, leíste mitos y textos para aprender más sobre su trama, sus universos y sus personajes. En la semana 6, realizaste el guion de un videojuego basado en uno de esos mitos. Ahora te proponemos que escribas una presentación de tu videojuego destinada a chicos y chicas de tu edad. Para eso, vas a tener que releer todo lo que aprendiste y registraste en tus notas y elegir muy bien cómo contar brevemente de qué se tratan estas historias de héroes, dioses y monstruos.
   a. **PARA PLANIFICAR EL TEXTO:** Releé las notas que tomaste en las actividades de las semanas 1 (visionado del video sobre mitología), 2 (lectura del texto de estudio sobre el camino del héroe) y 7 (lectura de los textos “Desde el fondo de los tiempos…” y “Los dioses griegos”), y seleccioná la información que creas necesaria para escribir una presentación de tu videojuego destinada a chicas y chicos que no conocen la mitología griega. Además, volvé a revisar el guion del juego que escribiste en la semana 6. Te damos un ejemplo de la presentación de un conocido videojuego para que te inspires.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Super Mario Bros.
Creado en 1985, Super Mario Bros. es uno de los videojuegos más representativos de la empresa Nintendo, creado por Shigeru Miyamoto.

El juego describe las aventuras de dos plomeros: Mario, quien ya había aparecido en otros videojuegos previos, y su hermano Luigi. Ambos deben rescatar a la princesa Peach del reino Champiñón, que fue secuestrada por el rey de los Koopa, Bowser. A través de ocho niveles de juego, los jugadores pueden controlar a alguno de los dos hermanos y se enfrentan a los monstruos de cada castillo para liberar a la princesa.

El escenario del juego es el tranquilo reino Champiñón, donde viven hongos con forma humana. Este reino fue invadido por los Koopa, una tribu de tortugas. El pacífico pueblo es convertido en piedra y ladrillos, y el reino de los champiñones se va a la ruina. La única que puede deshacer el influjo mágico de los Koopa es la princesa Peach, hija del rey Champiñón. Pero ella ha sido atrapada por el rey Koopa, Bowser. Mario, un humano residente en el reino Champiñón, escucha las llamadas de socorro de la princesa y, junto con su hermano Luigi, se dispone a rescatarla y expulsar a los invasores del reino.

Super Mario Bros. fue el juego que popularizó al personaje de Mario, convirtiéndolo en el ícono principal de Nintendo y en uno de los personajes más reconocidos de los videojuegos.

b. **PARA ESCRIBIR EL TEXTO**: Una vez que hayas tomado nota, organizá la información teniendo en cuenta este plan de texto:

- Párrafo 1: qué son los mitos. Presentación del mito del que trata el videojuego: quiénes son los personajes humanos, los dioses y los semidioses que lo protagonizan; cómo son; en qué escenario/s se desarrolla la trama.
- Párrafo 2: narración del conflicto del videojuego: qué desafío se le presenta al héroe; qué pruebas cumple; quiénes son sus oponentes y quiénes lo ayudan.
- Párrafo 3: qué es lo más entretenido o desafiante del videojuego. Razones por las que lo recomendarías (podés inspirarte en palabras y frases de la presentación de Mario Bros. que valoran positivamente el juego, por ejemplo: “uno de los videojuegos más representativos”,

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

"ícono principal", "uno de los personajes más reconocidos de los videojuegos", refiriéndose al personaje principal, Mario).

c. **PARA REVISAR EL TEXTO**: Cuando termines de escribir el primer borrador, y antes de compartirlo con tu docente por el medio que hayan acordado, revisá los siguientes aspectos:

- Si diste una explicación adecuada a los/las destinatarios/as de qué es un mito para que puedan comprender la trama de tu videojuego (acordate de que no conocen la mitología griega).
- Si describiste a los/las protagonistas y los escenarios donde se desarrolla la acción del videojuego.
- Si narraste con claridad el conflicto del videojuego (si explicaste el desafío que se le presenta al héroe y cómo lo resuelve).
- Si repetiste palabras o frases que puedas remplazar por sinónimos, pronombres (el/ella; este/esta) u omitirlas.
- Si escribiste los nombres de los personajes y de los lugares con mayúscula, y si también utilizaste mayúscula en el comienzo de cada oración.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.