Semana: 20 al 24 de abril

Contenidos a enseñar

Prácticas de lectura

- Lectura de mitos de diversos orígenes, en distintos formatos (papel, digital) y soportes (escrito, oral, audiovisual).
  - » Adecuar la modalidad de lectura al propósito, género o subgénero de la obra: leer con o sin interrupciones; leer en profundidad una obra de manera compartida con el/la docente y los pares —lectura intensiva—, leer varias por elección propia —lectura extensiva— decidiendo si se completa la lectura en uno o más encuentros; recuperar el hilo argumental cuando se retoma la lectura después de una interrupción.
  - » Releer los textos para verificar una interpretación, para recuperar una parte que haya llamado la atención o que haya generado algún efecto en el/la lector/a: sorpresa, emoción, risas, etcétera.

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 las semanas quinta y sexta les proponemos darle un cierre provisional a la secuencia centrada en la lectura de mitos y la producción de breves escrituras de estudio y ficción sobre el tema. Si bien todas las actividades de la secuencia han ido recuperando conocimientos previos, en la sexta semana se presenta una propuesta integradora que le permitirá a el/la docente considerar los avances de los/las alumnos/as y, en función de eso, realizar intervenciones para fortalecer aquello que considere necesario.

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

Planteamos que el cierre es "provisional" ya que 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).
- *El viaje de un héroe*. (Versión para estudiantes).

Actividad 1: Leer una nueva historia y escribir los momentos del camino del héroe o heroína.

a. En esta actividad te proponemos que explores el índice de *Prácticas del lenguaje. Mitos griegos. Páginas para el alumno* y elijas otra historia de héroes y heroínas para leer. Prestá especial atención a cuáles son los momentos en el camino hace el/la protagonista.

b. Luego de releer la historia, anotá en tu carpeta cuál es el camino que el héroe o la heroína ha seguido. Orientate con este esquema (Te sugerimos consultar las actividades que hiciste en la semana 2).

- Inicio
- Desafío
- Viaje (obstáculos, ayudantes y oponentes)
- Regreso y transformación

c. Guardá estas notas para reutilizarlas en las actividades de la semana 6. Te van a servir para la escritura que se propone.

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

Semana: 27 al 30 de abril

Contenidos a enseñar

Prácticas de lectura

- Lectura de mitos de diversos orígenes, en distintos formatos (papel, digital) y soportes (escrito, oral, audiovisual).
- Adecuar la modalidad de lectura al propósito, género o subgénero de la obra: leer con o sin interrupciones; leer en profundidad una obra de manera compartida con el/la docente y los pares —lectura intensiva—, leer varias por elección propia —lectura extensiva— decidiendo si se completa la lectura en uno o más encuentros; recuperar el hilo argumental cuando se retoma la lectura después de una interrupción.
- Releer los textos para verificar una interpretación, para recuperar una parte que haya llamado la atención o que haya generado algún efecto en el/la lector/a: sorpresa, emoción, risas, etcétera.

Prácticas de escritura

- Escritura de textos literarios en distintos formatos (papel, digital) y soportes, para recrear el mundo de ficción conocido a través de la lectura.
  - » Explorar a través de la escritura de ficción (cuentos y poemas) las potencialidades del lenguaje literario para crear y recrear el mundo en contextos imaginativos y ampliar las posibilidades de significación.
- 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.

Reflexión sobre el lenguaje

- Adjetivos para calificar y evaluar al sustantivo en una descripción. Concordancia entre sustantivo y adjetivo. Construcciones nominales para

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

describir: determinantes, cuantificadores antepuestos al sustantivo, el adjetivo (posición en la frase) y construcciones preposicionales para calificar, especificar, marcar posesión, procedencia, etc.; uso de aposiciones para aclarar y explicar a través de una mejor identificación del sustantivo.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En la sexta semana proponemos una actividad que permite recapitular e integrar diversas prácticas/contenidos: la escritura de un guion de videojuego permitirá articular las actividades de lectura de textos literarios y en tono a lo literario, la toma de notas para registrar y organizar información y las breves escrituras ficcionales breves desarrolladas durante la secuencia.

Sugerimos a las/los docentes que consideren todo el proceso de trabajo de los alumnos y las alumnas en el marco de la secuencia y que, en relación a esta actividad integradora, pongan especial énfasis en:

- Si los alumnos y alumnas han podido sostener la lectura de los textos literarios y en torno a lo literario propuestos. En relación a esto, si han realizado consultas, manifestado preferencias, sensaciones, dificultades, etc.
- Si los alumnos y alumnas han progresado en el conocimiento de la trama básica de estas historias (momentos del camino del héroe) y en los rasgos más destacados de los/las protagonistas, cuestiones que podrán observarse en la configuración de la trama del guion del videojuego.
- Si en las breves descripciones solicitadas han desplegado algunos recursos propios de estos textos (adjetivación, comparaciones, aposiciones) y si los han retomado en la descripción de los personajes del guion (especialmente, en la pantalla 1).
- Si se advierten algún tipo de revisión y en qué aspectos de la escritura. (En la actividad hay una indicación de qué revisar, que puede ser revisada por cada docente en función del conocimiento de su grupo de clase).

Estos criterios podrían ser útiles a la hora de realizar retroalimentaciones a los alumnos y alumnos.

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

Secuencia de referencia:

- *El viaje de un héroe*. (Versión para docentes).
- *El viaje de un héroe*. (Versión para estudiantes).

Actividad 1: Escribir el guion de un videojuego sobre el camino del héroe

En las actividades de las semanas anteriores conociste y describiste a héroes, heroínas y superhéroes y aprendiste cuál es el "camino" que siguen. Ahora te vamos a proponer que con esa información te conviertas en el guionista de un videojuego protagonizado por un héroe/heroína griego/a, cuyos destinatarios sean tus compañeros de curso. Cuando vuelvan a clase, investigarán con tu docente si es posible desarrollarlo en articulación con propuestas de programación y robótica.

Un/a guionista de videojuegos se preocupa por la historia que va a contar. Toda historia tiene una organización que le da sentido, esa es la trama de la historia. Los mitos griegos, como los que leíste, tienen una trama básica que se relaciona con el camino del héroe: la historia del surgimiento del héroe y de las hazañas que realiza para alcanzar el premio o pasar la prueba final. Dentro de los géneros de videojuegos podrías producir uno de combate, que son los que más se asemejan al tipo de trama que tienen los mitos griegos.

> Para investigar sobre videojuegos basados en mitos griegos busquen en YouTube un video con las siguientes palabras claves: "videojuegos + mitología griega + argonautas + *god* + *of* + *war* + *titan* + *quest*". Allí se analizan los guiones de tres videojuegos que se relacionan con el mundo de los mitos griegos.

Al escribir el guion, tené en cuenta describir al protagonista con detalle y narrar con claridad los hechos fundamentales de la historia. La idea es que escribas el guión de un videojuego protagonizado por el héroe o la heroína de la historia que leíste en la quinta semana.Para comenzar, realizá las siguientes actividades:

- Releé el mito que elegiste en la consigna a. de la quinta semana y realizá una descripción lo más detallada posible del héroe o heroína protagonista. Tomá en cuenta los recursos para describir que aprendiste en las actividades de la tercera semanas.

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

- Pensá que tu videojuego va a tener 4 pantallas (o niveles) y que cada una se corresponde con los momentos fundamentales del camino del héroe. Escribí brevemente qué sucede en cada uno de esos momentos. Para eso, recurrí a las notas que tomaste en la **actividad b.** de la semana anterior.

PANTALLA 1: **El desafío (inicio)**. En esta pantalla podés describir cómo es el héroe o heroína, dónde se encuentra y con quiénes y narrar qué desafío se le presenta. Recordá apuntar con qué poderes o elementos especiales cuenta.

PANTALLA 2: **El viaje 1° parte**. En esta pantalla, además de describir el escenario, podés narrar alguna de las pruebas o hazañas que lleva a cabo el héroe o heroína para cumplir con el desafío. Anotá quiénes son sus ayudantes y quiénes sus oponentes y qué obstáculos logra sortear.

PANTALLA 3: **El viaje 2° parte**. En esta pantalla, además de describir el escenario, podés narrar otras pruebas y hazañas del héroe o heroína. Anotá si aparecen otros/as ayudantes, oponentes y obstáculos y cómo logra superar estos últimos.

PANTALLA 4: **El regreso**. En esta pantalla tendrás que narrar el final de la historia, es decir, el regreso del héroe o heroína. Narrá si logra superar el desafío y qué transformaciones suceden en su vida.

Te damos un ejemplo de la PANTALLA 1 con la historia de Teseo:

Teseo es un niño fuerte y valiente. Se cría en el palacio de su abuelo, junto a él y su madre. Lo protege Poseidón, el rey del mundo de los mares.

El desafío se le presenta a los 16 años. Teseo debe viajar a Atenas para conocer a su padre Egeo, rey de esa ciudad. Tiene que llevar unas sandalias y una espada que Egeo escondió debajo de una pesada roca para que fueran entregadas a su hijo cuando fuera mayor y eso le permitiera reconocerlo.

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:

1. Si describiste al protagonista y a otros personajes utilizando adjetivos, comparaciones y aposiciones.

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

2. Si en cada pantalla incluiste los momentos fundamentales del camino del héroe, los que van armando la trama de la historia del videojuego y los narraste con claridad. Podés leérselos a alguien de tu familia para ver si entiende la historia.
3. Si repetiste palabras o frases que puedas reemplazar por sinónimos, pronombres (el/ella; este/esta) u omitirlos.
4. 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.