

Lengua y Literatura

Actividades para los estudiantes

Primer año

El viaje de un héroe

Serie PROFUNDIZACIÓN • **NES**



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
02-05-2024



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

ESPECIALISTA: Jimena Dib

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

COLABORACIÓN DE ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Juan Martín Bregazzi, Patricia Güidi, María Eugenia San Julián, María de los Ángeles Villanueva

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (SSPLINED): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN: Manuela Luzzani Ovide

AGRADECIMIENTOS: Julieta Aicardi, Octavio Bally, Vanina Barbeito, Pilar Casellas, Ignacio Cismondi, Natalia López

EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

Edición: Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Marta Lacour, Sebastián Vargas

Diseño gráfico: Silvana Carretero, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Actualización web: Leticia Lobato

Ilustraciones: Gustavo Damiani (en p. 21 de este documento)

Este material ha sido elaborado sobre la base de los documentos *Prácticas del Lenguaje. Mitos griegos*. Páginas para el alumno y Orientaciones para el docente. Plan Plurianual para el Mejoramiento de la Enseñanza 2004-2007. GCBA, Ministerio de Educación, DGPLEDU, Dirección de Currícula y Enseñanza, 2008.

Este material contiene las actividades para los estudiantes presentes en *Lengua y Literatura. El viaje de un héroe*. ISBN 978-987-549-727-6

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.

Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, recursos digitales y textos disponibles en internet: 1 de febrero de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum. Av. Paseo Colón 275, 14° piso - C1063ACC - Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Teléfono/Fax: 4340-8032/8030

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.

Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación. Estos reflejan la interactividad general de la serie.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Pie de página

 **Volver a vista anterior** — Al clicar regresa a la última página vista.

 — Ícono que permite imprimir.

 **4**  — Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Portada

 — Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Menú interactivo

Actividades

Punto de partida

1^{ra} parte

2^{da} parte

3^{ra} parte

El texto tiene un menú en cada página, cuyos colores indican las secciones que contiene. Las pestañas se encienden señalando el lugar donde está ubicado el lector.

Íconos y enlaces

- 1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita
voluptis audi iducit ut
qui adis moluptur?
Quia poria dusam
serspero valoris quas
quid moluptur?

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.



“Título del texto”

Indica enlace a un texto.



Indica enlace a un sitio o documento externo.



Indica actividad individual.



Indica actividad grupal.

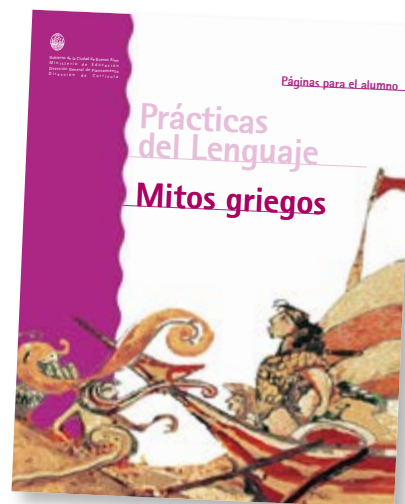
Actividades

Punto de partida

En las actividades que siguen vas a ahondar en el mundo de los héroes, los dioses y los monstruos de la antigua Grecia.

Tal vez conozcas algunos de estos personajes y sus historias.

La propuesta es leer o releer sus aventuras y producir un guion para un posible videojuego sobre el viaje de un héroe legendario, como Jasón, Teseo, Hércules u Odiseo.



Para informarte sobre el tema vas a leer *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos*. Páginas para el alumno y otros materiales en papel o en formato digital que te proporcione el profesor.



**Prácticas del
Lenguaje.
Mitos Griegos.**

Primera parte
Galería de los personajes

 Actividad 1. ¿Quiénes son los héroes, los dioses y los monstruos?

- a. Consultá el índice de *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno* y elegí un dios, un héroe o un monstruo sobre el que quieras conocer más.
- b. Leé la parte del dios, el héroe o el monstruo que hayas elegido y completá esta ficha:



Prácticas del
Lenguaje.
Mitos Griegos.

Nombre:	
Origen:	
Características centrales:	
Relaciones con otros personajes:	
Historias en las que aparecen:	
¿Lo conocías?	☒ Sí ☐ No
Si tu respuesta fue sí, contá cómo lo conocías	

- c. Junto con un compañero que haya elegido el mismo personaje, comparen la información que pusieron y entre los dos completen la ficha si hace falta.
- d. Compartí con el resto de tus compañeros y tu docente la información que pusiste y comentá por qué elegiste ese personaje y si ya habías oído hablar o habías leído alguna de sus historias.
- e. Escuchá la lectura que hace el docente de la introducción de *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno* y entre todos intenten definir qué entienden por mito antiguo. Elaboren una definición colaborativa utilizando un documento compartido en [Google Drive](#).

Actividades

Registros para usar después

- f. Anotá en tu carpeta la definición que elaboraste. Tené en cuenta que vas a volver a ese texto más adelante, porque vas a necesitar esa información para la presentación de tu videojuego.

Sugerencia para realizar con dispositivos digitales: podés realizar la ficha en un procesador de textos y después pueden subir cada una de las producciones a un mural digital, por ejemplo [Padlet](#). De esta manera, podrás acceder a cualquiera de las producciones desde cualquier dispositivo digital.



Actividad 2. ¿Qué más se puede saber sobre los mitos clásicos?

- a. Mirá el video de la [Serie Horizontes, Lengua “Mitos Clásicos”](#) y anotá la información que te parezca relevante para ampliar o revisar la definición de mitos que elaboraron entre todos en la clase.
- b. El video se refiere a distintos tipos de mitos, por ejemplo:
- Mitos de origen.
 - Mitos para explicar fenómenos de la naturaleza y recursos del hombre.
 - Mitos heroicos.

Volvé a ver el video y anotá de manera breve ejemplos de estos mitos que aparecen comentados o contados.

- c. Comentá con el docente y tus compañeros las notas que tomaste del video.
- d. Amplíen entre todos la definición de los mitos que elaboraron en la primera actividad con ejemplos de los tipos de mitos que fueron registrando.

Actividades

Registros para usar después

Estas notas te van a ser útiles para elegir qué tipo de historia vas a contar en tu videojuego.

Recursos web

Usando una aplicación en línea como [Playposit](#) o [EDpuzzle](#) podés cargar los videos y pausarlos para hacer comentarios o anotaciones en las partes que te resultan importantes.

Segunda parte El camino del héroe

En esta parte del recorrido para producir el guion, vas a profundizar en la figura de los héroes y a conocer una clave de cómo están armadas sus historias. La figura del héroe es muy importante en la producción del guion del videojuego porque suele ser el personaje principal o protagonista de los juegos. Para entrar en el tema la idea es conocer la historia de uno de estos héroes legendarios: el valiente Teseo.

Actividad 3: ¿Cuál es la historia de Teseo?

En las páginas 20 a 22 de *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno* se cuenta la historia de Teseo, sus luchas y su hazañas.

- Escuchá el comienzo que hace tu docente de la historia de Teseo y participá del intercambio de opiniones después de la lectura. Comentá con tus compañeros:
 - ¿Ya se nota en el niño Teseo rasgos del héroe en el que se va a convertir? ¿En qué parte del texto lo notaron?
 - Los héroes tienen un origen extraordinario y de alguna manera los dioses tienen influencia directa o indirecta en su nacimiento, ¿cuál es el caso de Teseo?
- Seguí leyendo por vos mismo el relato de Teseo. Mientras leés o después anotá en tu carpeta estos datos relacionados con su historia. Te van a servir para poder retomarla si decidís usar la historia de Teseo en tu videojuego o para armar una historia parecida.



**Prácticas del
Lenguaje.
Mitos Griegos.**

Actividades

Anotá:

- Si le dan al héroe elementos especiales y cuáles son.
- Si hay un momento de reconocimiento, quién lo reconoce y cómo.
- Si el héroe tiene que pasar pruebas, cuáles.
- Si tiene ayudantes, quiénes son.
- Si tiene oponentes, quiénes son.
- Si supera las pruebas, cómo.
- Si considerás que el final de la historia es un “final feliz”, por qué sí o por qué no.
- Cualquier otra información que te haya resultado relevante para pensar el videojuego o interesante sobre la historia de Teseo.

 Actividad 4. ¿Los héroes son superhéroes?

- a. Buscá en un diccionario en papel o en internet una definición de héroe y anotala en tu carpeta.
- b. Elegí, de las definiciones que se dan, las que se acercan más al héroe de los relatos como los de Teseo y compartilo con tus compañeros y tu docente.
- c. Junto con un compañero, leé el artículo de *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno* que está en la página 19: “Héroes y superhéroes” para comentar qué diferencias y semejanzas habría entre los héroes griegos y los superhéroes de hoy. Juntos, completen un cuadro como este a partir de la información del artículo:



Prácticas del Lenguaje.
Mitos Griegos.

Héroes griegos	Superhéroes

Pueden realizar esta tabla usando un procesador de textos.

- d. Incluyan, después de completar el cuadro, la información que ustedes conozcan sobre el tema y que les parezca importante para distinguir los héroes griegos de los superhéroes.

Actividades

Actividad 5. ¿Cuál es el camino del héroe?

Después de leer el relato de Teseo ya debés tener algunas ideas sobre cuál es el camino del héroe. En esta actividad lo vas a usar para organizar tu guion.

- Seguí la lectura que hace tu docente del artículo que se llama: “El camino del héroe”, que está en la página 18 de *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno*.
- Mientras el docente lee, anotá en tu carpeta o en una hoja borrador los momentos claves del camino del héroe. Podés usar un punteo o un cuadro para hacer un esquema de ese “camino”.

Por ejemplo:

Momento inicial: el héroe es un niño común y vive con su familia.

- Completá el punteo sobre el camino del héroe con ejemplos de la historia del Teseo. Para incluir los ejemplos, podés usar frases como: “Por ejemplo en la historia de Teseo”; “En el caso de Teseo”; “Si pensamos en la historia de Teseo, vemos que”; ...
- Elegí para leer algún otro relato de héroes como Hércules u Odiseo que está en *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno* o en otros textos que tengan disponibles en el aula o en la biblioteca de la escuela. Resumí esa historia haciendo un cuadro o un punteo sobre el camino que ese héroe sigue.
- Compartí con el resto de tus compañeros las historias que leíste y las notas que hiciste sobre el camino de esos héroes. Después de poner en común el trabajo, revisá tus notas, si te falta completar información y cambiar alguna parte del camino del héroe.

Todas estas producciones escritas podés realizarlas con un procesador de textos, que te va a facilitar la reescritura y corrección de los textos.



Prácticas del
Lenguaje.
Mitos Griegos.

Actividades

Tercera parte

Las partes del guion

Ya llegaste al momento crucial del desafío, escribir el guion de un videojuego que tenga como protagonista a un héroe de la mitología griega. Para hacer esta producción podés unirte con uno o dos compañeros que quieran guionar un juego para el mismo héroe.

Actividad 6. ¿Para quiénes escribimos?

Siempre es importante anticipar quiénes van a ser los destinatarios de las producciones.

- a. En este caso, discutan para quiénes podrían producir un videojuego sobre los héroes de los mitos griegos:
- Compañeros de la escuela.
 - Niños de nivel primario.
 - Adultos.

No es necesario que todos los grupos se pongan de acuerdo sobre el destinatario, pero sí que haya un destinatario previsto y se mantenga a lo largo de toda la producción en cada grupo.

Actividad 7. ¿Qué ejemplos de videojuegos sobre mitos griegos hay?

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.

- a. Mirá el video y anotá sobre qué videojuegos informa, qué datos da sobre los mitos griegos, sobre otras historias o formas de contar y sobre características de esos juegos.
- b. Comentá con tus compañeros y con el docente qué sabías sobre los juegos y sobre las historias que se cuentan y qué información nueva registraste.
- c. Si conocés otro juego sobre la temática de los mitos griegos u otras historias similares, compartilo con tu grupo y comentá:
- ¿Dónde transcurre?

Actividades

- ¿Quién es el protagonista?
- ¿Cuál es el objetivo del protagonista?
- Algunas pruebas importantes que tiene que pasar.
- ¿Qué va obteniendo en las distintas pantallas?
- ¿Cómo termina? (si te dejan anticipar esto).

Actividad 8. ¿Cuál es la historia básica que van a contar?

Un 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.

En el universo del guion se llama *storyline* a este resumen del argumento. Dentro de los tipos de juego o géneros de videojuegos podrían producir uno de combate, que son los que más se asemejan al tipo de trama relacionada con las historias que leyeron.

- a. Reunite con tu grupo de escritura y anoten ejemplos posibles de tramas que sigan el camino del héroe y retomen aspectos centrales de los mitos que leyeron. Para guiarse, usen las notas que escribieron en las actividades anteriores para tener información sobre los mitos y sobre los personajes.
- b. Compartan con su docente y con los compañeros las ideas que anotaron para el guion. Escuchen los comentarios de sus compañeros y revisen sus producciones.

¿Cómo presentar la idea?

Comenten:

- qué personaje eligieron (si ya lo tienen claro),
- lo que saben del entorno y del mundo de ese personaje que van a poner en el guion,
- el resumen del camino del héroe que piensan seguir,
- el final o los posibles finales que pensaron.

Recursos web



Una manera muy interesante para compartir una idea es armar una presentación digital. Se pueden utilizar editores de presentaciones como [Presentaciones de Google](#) o [Prezi](#).

Actividades

Actividad 9. ¿Cómo se hace un guion de un videojuego?

Hay más de una forma de escribir un guion de videojuego. En estas actividades la propuesta es hacer una versión reducida muy cercana a la de un *storyline* antes que a la de un guion más desarrollado que podría llevar muchas páginas, ¡casi como una novela corta!

- a. A partir de las notas que hayan generado en la actividad anterior y de los comentarios del profesor y los compañeros, empiecen a desarrollar el guion del videojuego haciendo un plan a partir de una estructura como esta:

¡A presentar y escuchar las opiniones de los posibles jugadores!	
Héroe	Virtudes y debilidades. Misión. Antagonista supremo.
Historia previa o backstory	¿Cómo y por qué el héroe llegó hasta ahí?
Pantallas (4)	PANTALLA 1 Descripción del lugar: Misión de la pantalla: Fortalezas del héroe que le van a servir para pasar la prueba: Ayudantes: Oponentes: Objeto o poder que obtiene: Se repite con las otras tres pantallas, buscando que la complejidad de las misiones vaya aumentando (<i>in crescendo</i>).
Batalla final	Descripción del lugar: Misión de la pantalla: Descripción del oponente final: Ayudantes: Objetos/poderes que utiliza: Desenlace de la batalla final: ¿qué sucede en la última parte de esta escena, ¿cómo vence al adversario?
Epílogo o pantalla de cierre	¿El héroe vuelve a su patria, obtiene su recompensa, puede vivir en paz sin pelear o se abren nuevos desafíos?

- b. Compartan con otro grupo los planes y hagan comentarios sobre cómo entienden y consideran el guion del otro grupo.

Actividades

¿Cómo organizar el contenido del comentario?

Anoten en una hoja un comentario sobre las fortalezas y las cuestiones para revisar que encuentran en los planes del otro grupo. Pueden analizar si:

- está completa la historia y si queda clara cuál es la misión del héroe;
 - lo que se describe del héroe, el antagonista, los lugares y la historia son adecuados a los mitos griegos que leyeron;
 - hay relación entre la historia previa del héroe y la situación en la que está en la primera pantalla;
 - retoman los objetos y los poderes que va adquiriendo;
 - esos objetos y poderes se usan de manera coherente con lo que le pasa al héroe (la prueba que tiene que cumplir);
 - queda claro cuándo termina la historia, si hay un cierre de lo que pasa y se anticipan datos de lo que el héroe va a hacer en el futuro.
- c. Revisen el plan a partir de los comentarios de los compañeros y las devoluciones que les haya hecho su profesor.
- d. Escriban una versión más desarrollada del guion a partir del plan. Tienen que lograr que en cada parte se describa y se cuente la historia de la manera más completa que puedan. El tiempo que le dediquen a escribir y releer lo escrito va a ayudarlos a mejorar esta primera versión del guion.

En ningún caso dejen los punteos, las listas o los cuadros del plan. ¡Anímense a escribir su guion, seguramente va a ser muy interesante!

Actividades

Cuarta parte

Presentación, imágenes y música

Cualquier producción merece una buena presentación. En el mundo de los videojuegos, los guionistas no trabajan solos, sino con diseñadores y programadores que van a reinterpretar sus ideas sobre la historia en imágenes y movimiento.

Para poder comunicar esas ideas, el guionista arma una presentación con las ideas sobre cómo se imaginan ese juego en la pantalla.

En las actividades que siguen van a buscar los recursos y armar la presentación.



Actividad 10. ¿Qué recursos se necesitan?

Una presentación de un guion de videojuegos tiene que contar con ejemplos de la parte gráfica del juego y la música.

- Busquen en internet o en publicaciones en papel ejemplos de figuras del héroe y de los lugares que se imaginan para su videojuego.
- Busquen pistas de audio con música y sonido al estilo de lo que les gustaría que apareciera en el videojuego. Prueben sonidos para hacer la presentación del videojuego a modo de “cortina musical”.



Actividad 11. ¿Cómo se hace la presentación?

- Para hacer la presentación armen en el grupo tres partes:
 - Una síntesis del videojuego.
 - Las imágenes recortadas y la explicación de para qué se usarían.
 - La explicación de a quién estaría dirigido ese videojuego: edades, gustos, etcétera.

Pueden repartirse las tareas y luego actuar como revisores del trabajo de los otros miembros del grupo.

Compaginen la información en una presentación digital o papel, según los recursos que tengan disponibles en la escuela, piensen y escriban un cierre que busque atrapar al otro para desarrollar ese videojuego y jugarlo.

Imágenes • Actividades para los estudiantes

Página 21. Ilustraciones de Gustavo Damiani, extraídas del documento *Prácticas del Lenguaje. Mitos griegos*.

Fecha de consulta de imágenes disponibles en internet: 1 de febrero de 2018.



Vamos Buenos Aires



/educacionba

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
02-05-2024

buenosaires.gob.ar/educacion