

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 Cismondí, 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.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Lengua y Literatura : el viaje de un héroe : primer año. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento Educativo, 2018.
Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-549-727-6

1. Educación Secundaria. 2. Lengua. 3. Literatura.
CDD 407.12

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.

Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos – conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes – definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma – actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17 – plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.

Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer

actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



Diego Javier Meiriño
Subsecretario de Planeamiento
e Innovación Educativa



Gabriela Laura Gürtner
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de
Planeamiento e Innovación Educativa

¿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.



Adobe Reader Copyright © 2017. Todos los derechos reservados.

Portada



Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Pie de página



Volver a vista anterior



Al clicar regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



7



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

Menú interactivo

Orientaciones didácticas

Punto de partida

1^{ra} parte

2^{da} parte

Actividades

Orientaciones didácticas

Actividades

1^{ra} parte

2^{da} 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 voloris 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.



(Ver Actividad 1)

Indica enlace a la actividad.



Indica actividad individual.



Indica actividad grupal.

Introducción

En este proyecto de lectura y escritura se les propone a los estudiantes de primer año un desafío de producción: la realización del guion para un videojuego que tenga como protagonista a un héroe de la mitología griega.

Se trata de poner en juego contenidos de Lengua y Literatura de primer año a la vez que se busca que los estudiantes establezcan relaciones entre diferentes lenguajes, géneros y soportes y experimenten su potencialidad para la creación de relatos.

Esta propuesta de enseñanza se enmarca en los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje de la Nueva Escuela Secundaria (NES) propuestos para primer año:

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje
<p>Prácticas del Lenguaje en torno a lo literario <i>Lectura y comentario de obras literarias, de manera compartida, intensiva y extensiva</i></p> <ul style="list-style-type: none">Lectura de un subgénero narrativo (policial, fantástico, ciencia ficción o terror). Lectura de texto de origen oral (mitos de distintas civilizaciones o cuentos tradicionales de los pueblos indígenas de América latina, etc.). <p><i>Escritura de cuentos</i></p> <ul style="list-style-type: none">Planificación, puesta en texto y revisión de cuentos atendiendo a los rasgos del género y la organización del relato: el mundo de la ficción, la realidad representada. La adopción de una perspectiva. El conflicto. La presentación de los personajes y sus motivaciones. La descripción del espacio y el tiempo en que transcurren los hechos.Las relaciones entre el tiempo de historia y el tiempo del relato. La causalidad de las acciones. Las voces de los personajes.Uso de otros cuentos como modelos para el propio escrito.Edición de los textos con vistas a su publicación y circulación: antologías, blogs, presentaciones, concursos, carteleros y revistas escolares, etc.	<ul style="list-style-type: none">Comentar obras de un género o subgénero leído, fundamentando el comentario con rasgos propios del género y pensando en otro lector.Reconocer, al leer cuentos y al escribirlos, el marco espacio-temporal, los personajes y sus motivaciones, el conflicto y su resolución.Poner en juego estrategias de lectura adecuadas al género del texto y al propósito de lectura: atender al paratexto, relacionar la información del texto con sus conocimientos previos, realizar anticipaciones e inferencias, detectar la información relevante, vincular el texto escrito a las ilustraciones, gráficos y/o esquemas que lo acompañan.Respetar la coherencia del contenido en la producción de textos escritos.Emplear construcciones sustantivas, adjetivos y frases predicativas de manera adecuada al destinatario, al contexto de circulación del texto y al género.Revisar un texto recurriendo a los contenidos ortográficos estudiados.

Prácticas del Lenguaje en contextos de estudio

Lectura exploratoria para la búsqueda de información sobre un tema conocido

Lectura detenida de textos de estudio (de manera individual y compartida con el docente y otros estudiantes).

Producción de escritos personales de trabajo (toma de notas, fichas, cuadros sinópticos, resúmenes).

Herramientas de la lengua, uso y reflexión

- Modos de organización del discurso: la narración (temporalidad, unidad temática, transformación, unidad de acción, causalidad).
- La coherencia y la cohesión de los textos leídos y producidos. Uso de la puntuación como organizador textual.
- Los usos del sustantivo y del adjetivo para denominar y expandir información en los textos trabajados.
- La ortografía de las letras. Relaciones entre ortografía y etimología.

Asimismo, se ponen en juego distintas formas de conocimiento y prácticas de estudio específicas en el marco de Lengua y Literatura para primer año:

- Identificación de la información relevante y pertinente en relación con el propósito de lectura, el tema que se estudia y el texto que se lee.
- Utilización del subrayado para identificar la información relevante en un texto.
- Toma de notas para registrar la información hallada.

Se pretende llevar adelante en este proyecto tanto una conexión como un trabajo con los medios digitales y las tecnologías de la información que supere el uso instrumental y apunte a generar una reflexión sobre los consumos culturales de los jóvenes, a la vez que contribuya a tender un puente entre las prácticas escolares y las que estos desarrollan por fuera de la escuela.

Punto de partida

El punto de partida para la presentación del proyecto puede ser muy variado, los estudiantes pueden o no conocer los mitos griegos por experiencias en el mismo año o en años anteriores de la escuela primaria, ya que es un tópico usual para los recorridos de lectura que los docentes del nivel primario les proponen a los chicos en 5.º, 6.º o 7.º grado.

El material de lectura que se comparte con los estudiantes puede ser ampliado con otros textos y sitios web que puede aportar el docente como un modo de profundizar y contextualizar el tema de los mitos griegos, acercándoles otras lecturas y armando durante el proyecto una pequeña “biblioteca del aula” con libros, revistas y artículos de internet sobre héroes, dioses y monstruos de la mitología griega. También puede incluir información sobre los mitos en general. Asimismo, el documento *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno*, que se propone para la lectura tiene otros textos que no se abordan en las actividades y que podrían ser una opción para ampliar el tema, especialmente para pensar la influencia en el presente de los mitos antiguos.

Recursos web



Otros materiales disponibles para estudiantes y docentes

- [Unidades 1, 2 y 3 del Cuaderno de Estudio 2](#), Serie Horizontes, Lengua para la Secundaria Básica de Escuelas Rurales, Ministerio de Educación, 2008.
- [“Héroes y viajeros de la antigua Grecia”](#), antología de relatos mitológicos que forma parte de la colección de Mi Biblioteca Personal, editada por EUdeBA para la DGCyE de la Pcia. de Buenos Aires.
- [Sitio web para docentes y estudiantes sobre la Odisea](#). Elaborado en el marco de Proyecto de Escuelas de innovación del plan Conectar Igualdad.

Primera parte

Galería de los personajes

En la primera actividad, “¿Quiénes son los héroes, dioses y monstruos?” (ver Actividad 1), los estudiantes van a tener una aproximación al universo de personajes de los mitos que van a leer. Entrar por el personaje y su descripción es una estrategia de enseñanza para facilitar su acercamiento al universo de los mitos. El docente conversará antes con ellos, y si considera que conocen a estos personajes, podría proponerles escribir lo que saben sobre los héroes, dioses y monstruos y después confrontar esos textos con la información que está en *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno*.

Además, puede diversificar esta actividad, haciendo que algunos estudiantes releven información en más de una fuente y de este modo se complejiza la propuesta, o proponiendo que busquen la información que se pide en la ficha en parejas; cada uno, busca una parte y así la actividad se simplifica.

Podría ampliar la escritura de la ficha y proponerles a los estudiantes que armen pequeñas descripciones de los personajes, las revisen y las presenten. Esas descripciones también podrían ser un insumo para la escritura del guion.

La escritura de la ficha y las descripciones podría ser una situación propicia para relevar el punto de partida de los estudiantes como escritores y el uso que hacen de herramientas de la lengua como los sustantivos, adjetivos y las construcciones nominales para describir.

Registros para usar después

En las dos primeras partes de la secuencia, se les propone a los estudiantes realizar distintos tipos de notas y registros que van a usar después para la producción final. Esta es una práctica de escritura que podrían incorporar en otras ocasiones para registrar información, reelaborar y construir conocimientos a través del uso de la escritura.

En la segunda actividad, “Qué más se puede saber sobre los mitos clásicos?” (ver Actividad 2), se les propone a los estudiantes profundizar en la definición de qué es un mito a través del visionado de un video, el registro escrito de la información sobre el tema que se releve, la confrontación con otros y la ampliación de definiciones sobre un tema conocido. Estas son prácticas de estudio que se promueven en las dos primeras partes del proyecto.

En el programa del Canal Encuentro se ponen en relación los mitos griegos con mitos de otras culturas. El docente puede retomar este aspecto que se informa en el video y relacionar el tema de los mitos griegos con otros mitos de diferentes civilizaciones, por ejemplo las americanas. Sería otro modo de ampliar la secuencia. Es conveniente que anticipe, además, qué información tendría que reponerles a los estudiantes para algunos términos o referencias temáticas presentes en el video, que podrían obstaculizar la realización de la actividad.

Finalmente, esta actividad se propone como de realización individual, pero es posible, si los recursos tecnológicos lo permiten, hacer una proyección colectiva del video y resolverla como una actividad colectiva. De este modo, podría ser más fácil de resolver, pues como docente puede intervenir aportando la información necesaria a medida que ven juntos el video.

Segunda parte El camino del héroe

En esta parte del proyecto se busca que los estudiantes profundicen en las historias de los héroes y las analicen a partir del concepto de trama, especialmente, de la trama tradicional de este tipo de relatos: el camino del héroe (ver Actividad 3). La lectura detenida que se propone en esta primera actividad y el intercambio posterior entre los lectores tienen como objetivo hacer observable a partir de la práctica esta noción, que irán definiendo mejor y explicitando en las actividades de lectura, escritura e interacción oral que siguen.

Una posibilidad de ampliar esta situación de lectura es leer otras versiones del mito de Teseo para ver qué se mantiene y qué varía. La confrontación de versiones puede ayudar a los estudiantes a hacer más visibles la trama básica del mito, a la vez que les permite conocer una característica propia de las historias de tradición oral, que es su manifestación en una multiplicidad de versiones.

En la actividad siguiente (ver Actividad 4), se hace un paréntesis para relacionar la figura de héroe mítico con otras figuras que tienen similitudes y forman parte del acervo cultural de la sociedad. El docente puede acercarse a las duplas que estén leyendo el artículo de *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno* y escuchar los comentarios que hacen sobre la información y cómo completan el cuadro.

Mientras conversa con ellos en cada grupo, les puede preguntar si entendieron lo que tienen que hacer y estimularlos a empezar a leer; si ya empezaron a leer, hacerles notar que tienen que completar el cuadro con la información que identifican en el texto; señalarles si tienen que releer porque omitieron alguna información relevante para el tema; leerles alguna parte para que ellos corroboren que pusieron toda la información; ayudarlos a anotar alguna parte a modo de ejemplo de cómo tendrían que completar el cuadro, entre otras intervenciones posibles. Si lo considera necesario para cerrar esta actividad, pueden poner en común la información y pedirles que comenten las semejanzas y diferencias entre los héroes como Teseo y los superhéroes. Como el docente conoce los intercambios en cada dupla, puede promover que cuenten eso que comentaron y aporten información que pueda ser de interés para toda la clase.

Una posible ampliación de esta parte de la secuencia es analizar también los héroes de las películas de acción, con fragmentos de partes de películas y el conocimiento que los estudiantes tienen de estos filmes se puede ampliar de manera oral y/o escrita la referencia

a estos héroes. Esto puede ser de utilidad para la realización del videojuego, porque como verán en la tercera parte, en los guiones de los videojuegos se usan recursos de los comics y de esta clase de películas.

La culminación de esta secuencia es la actividad 5 ([ver Actividad 5](#)). Se busca que los estudiantes pasen en limpio la estructura del camino del héroe a partir de escuchar leer y tomar notas de un artículo sobre el tema.

Para ampliar o diversificar esta actividad, el docente puede contar con otros textos sobre el camino del héroe. Mientras algunos estudiantes vuelven a leer por sí mismos el texto de *Prácticas del Lenguaje. Mitos Griegos. Páginas para el alumno* y revisan o completan el punteo, otros leen nueva información y amplían el punteo o precisan algunos momentos de la trama.

Como cierre de la actividad, se propone una tarea de escritura: el resumen de un mito de un héroe conocido. El docente podría darles un esquema del camino del héroe para que completen y luego con esa información escriban el texto del resumen. Con algunos posibles comienzos o frases de cierre, podría orientar el paso del punteo a la escritura del texto. Este resumen les puede servir como apoyo para pensar el guion del videojuego si deciden usar ese héroe como protagonista. Es, además, otra oportunidad para trabajar con ellos en cuestiones de reflexión sobre el lenguaje en la escritura, especialmente referidos a la cohesión del texto: repeticiones, elipsis, conexión (conectores temporales y causales) y puntuación.

Recapitulación y evaluación

Sería deseable introducir en este momento, antes de pasar a la fase de producción de la secuencia, una pausa para recapitular lo realizado y aprendido con el objeto de saber si:

- ¿tienen todos los insumos para la producción?,
- ¿conocen suficientemente el tema (los héroes y sus historias) como para transformarlo en un videojuego?

Para la primera pregunta, se les puede proponer a los estudiantes mirar para atrás en su carpeta o apuntes y relevar con una lista de cotejo con qué recursos cuentan para empezar a producir el guion y cuáles tendrían que recuperar.

En el segundo caso, se podría organizar una situación de escritura individual y de conversación colectiva. Para ello, se les puede proponer a los estudiantes que escriban todo lo que saben sobre el tema y que piensan que puede serles útil para escribir el texto. En el intercambio colectivo, ponerse de acuerdo entre todos sobre esta información y llegar a acuerdos sobre el rol que juega estos conocimientos en la producción del guion. Esto está directamente relacionado con la relevancia que el docente les va a dar como criterio de evaluación de lo que hagan. Por ejemplo, ¿es importante que sigan las características de los mitos griegos o tendrán la libertad de realizar mezclas y anacronismos?

En la práctica social es común que los realizadores se permitan licencias creativas y tergiversen los temas y las historias de los mitos. ¿Es deseable hacerlo en esta secuencia? Este es un tema para conversar con los jóvenes que van a producir. El docente tendrá en cuenta que la sujeción a los relatos mitológicos puede actuar como un encuadre necesario para orientar la coherencia de las narraciones. En este sentido, tiene un valor didáctico fundamental.

Pueden cerrar esta parte de recapitulación de lo hecho y aprendido anotando acuerdos sobre los que no puede faltar en la historia sobre los mitos, sus héroes y sus hazañas. Estos primeros acuerdos actuarán como un punto de partida para la evaluación del contenido de los guiones.

Para los “acuerdos” acerca de lo que no puede faltar en este tipo de relatos, se pueden producir documentos colaborativos con [Google Docs](#).

Tercera parte

Las partes del guion

La primera propuesta de esta etapa es empezar la escritura del guion (ver Actividad 6). Por un lado, se determinará el destinatario y, por otro, deberá considerarse que el texto trascenderá el aula. Durante la escritura, se revisará y mejorará la producción de acuerdo con el criterio de adecuación, tanto al destinatario como al cuidado por el contenido de los relatos de héroes de la mitología griega.

Para continuar, se abordarán los videojuegos, que son un producto cultural que los estudiantes consumen a diario (ver Actividad 7). Esto no significa que se hayan detenido a analizar sus características y su proceso de producción. El docente puede organizar, además de este análisis a partir de la información del programa de YouTube que se propone, la indagación y la lectura de notas sobre qué es un videojuego como producto cultural y cómo se produce.

Los estudiantes podrían aportar mucha información sobre el tema y armar entre todos un glosario de conceptos sobre el mundo de los videojuegos, como: géneros, programas para producir, roles de los productores, etc., que esté disponible y se vaya desarrollando en esta tercera parte del proyecto.

La estructura del guion de un videojuego posee características particulares. Se sugiere además ofrecer material de referencia para los estudiantes, como el disponible en el sitio web [Ecured](#).

Una tercera actividad de esta etapa corresponde a la planificación del texto que se va a escribir (ver Actividad 8). El hecho de que los estudiantes tengan que comentar oralmente lo que pensaron escribir es un modo de que usen las prácticas de oralidad para desarrollar ese plan, que habitualmente consiste en ideas internas del escritor. Estas ideas, al ser comunicadas y confrontadas con las ideas de otros, cobran una mayor precisión, un mayor orden y claridad. El docente puede guiar la presentación oral de los planes e incluso aportar ideas para mejorarlos.

Evaluación

Hay dos cuestiones que todos conocen previamente y que actúan como guías en este momento de la escritura: la adecuación a los destinatarios y la coherencia temática de la historia (tanto por el tema como por la trama básica). Estas dos cuestiones tienen que quedar saldadas en los *storylines* de los jóvenes para que puedan desarrollar el guion en la actividad que sigue.

El docente puede aprovechar estos criterios compartidos como categorías para evaluar la planificación y su revisión, para que formen parte de la calificación final del trabajo.

A continuación, se desarrollará una actividad que tiene varias partes (**ver Actividad 9**):

- a. Escribir en los grupos el guion a partir de un esquema.
- b. Actuar como revisor de los guiones de un grupo de compañeros siguiendo una guía.
- c. Revisar el propio guion de acuerdo con las sugerencias recibidas.

Estas tres prácticas del escritor son centrales para la consecución del proyecto. El profesor determinará, según el punto de partida de los estudiantes, cuál será la mejor conformación de los grupos y el tiempo necesario para llevarlas a cabo. Idealmente, podría demorar dos o tres semanas. Los grupos que puedan resolverla más rápidamente y con buenos resultados pueden actuar como revisores de los otros grupos o anticipar la búsqueda de recursos visuales o musicales para hacer la presentación. Por ejemplo, pueden hacer un banco de recursos para toda la clase a partir de conocer los temas de los guiones que se están produciendo.

De este modo, el profesor puede trabajar de manera más focalizada con aquellos grupos que necesitan intervenciones específicas como: leerles los planes y confrontar si no se están saltando información en el cuadro, reponer datos sobre los mitos griegos dados por conocidos y no explicitados; escribir alguna parte para mostrarles cómo se podría pasar a un texto lineal los punteos que pensaron y alentarlos a seguir escribiendo. Si los grupos no funcionan por discusiones y desacuerdos o porque algunos faltan, puede dividir la producción y que cada uno haga una parte de manera individual. Luego, en clase, mediando el docente, se compagan las pantallas. Los resultados de la escritura van a ser diversos, de acuerdo con las herramientas con que haya llegado cada grupo de estudiantes a esa producción y las intervenciones que se hayan hecho en la secuencia. Lo importante es que todos puedan pasar por la experiencia de desarrollar el guion y de revisarlo a partir de criterios claros y compartidos.

Evaluación

En esta etapa de la producción, se evalúa cómo los estudiantes resuelven las tres prácticas que tienen que realizar: la primera escritura del guion, la revisión del texto de otro y la revisión de su propio texto.

- ¿Lo pudieron hacer o no?
- ¿Lo hicieron en los tiempos previstos o necesitaron más tiempo?
- ¿Retomaron los planes, el cuadro de la actividad y las guías?
- ¿Pudieron pasar de un punteo coherente al desarrollo de un texto propio del género guion que resulte de interés para los potenciales jugadores?

Estas son algunas preguntas para empezar a orientar la evaluación y las sucesivas devoluciones que el profesor tendrá que realizar.

Entre otras cuestiones, el docente puede ver en los guiones si los estudiantes retoman aspectos claves de los escenarios y las características de los héroes en la parte descriptiva del guion y si el relato de la acción en cada pantalla sigue el esquema básico del camino del héroe y va *in crescendo* en la complejidad de las pruebas.

Después de que hayan escrito una primera versión y revisado algún guion de los compañeros y antes de poner algún tipo de calificación o hacer una devolución, el docente organizará un intercambio para acordar estos criterios, para que sean conocidos y comprendidos por todos. Además, podría dar tiempo para que cada grupo revise su producción a partir de estos criterios antes de entregar la producción.

Luego, puede hacer devoluciones particulares siguiendo estos criterios de evaluación, proponiendo en cada grupo tareas de revisión diferenciadas, para individualizar el trabajo de revisión y repartir esa carga dentro de los equipos de escritura.

Cuarta parte

Presentación, imágenes y música

En esta parte de la secuencia los estudiantes se van acercando a la recta final. Un proceso de producción como el emprendido se merece una presentación. Además, es usual en el mundo de los guionistas hacer presentaciones para “vender” la idea a los realizadores (ver Actividad 10).

Existen programas de computadora para pasar a una versión digital el producto, como: [Twinery](#), [Prezi](#), [Sway](#), Movie Maker o simplemente un Power Point. El uso de los recursos va a depender de la disponibilidad en la escuela. También los estudiantes pueden usar el celular para sacar fotos a lo que produzcan en papel y compaginarlo con el editor de fotografías.

Evaluación

En la última actividad se orienta a los estudiantes sobre cómo organizar el trabajo en el grupo para preparar el contenido de la presentación como texto oral. Puede destinar un tiempo en la clase a que los estudiantes ensayen la presentación y verifiquen que están realizando todas las partes requeridas (ver Actividad 11).

Finalmente, podrían compartir una grilla para que los grupos se evalúen a sí mismos y a los compañeros a partir de criterios acordados relacionados con los puntos de la presentación, como:

- calidad y pertinencia de las imágenes;
- claridad de la exposición sobre el videojuego;
- atractivo general de la presentación.

La evaluación final del proyecto puede tener la forma de un coloquio colectivo en el que cada grupo y el docente comparten la experiencia y evalúan qué aspectos destacan y cuáles revisarían si tuvieran que realizar otro proyecto similar.

El cierre de este proyecto podría ser el comienzo un nuevo desafío.

Bibliografía

- Arroyo, J. y P. Zamboni. *El libro de los héroes*. Buenos Aires, Ediciones B, 2006.
- Campbell, J. *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Madrid, Fondo de Cultura Económica, 2009 (primera edición 1959).
- Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Ministerio de Educación, Dirección General de Planeamiento Educativo, Dirección de Currícula y Enseñanza. *Prácticas del lenguaje. Mitos griegos. Páginas del docente*. 2007. Plan Plurianual para el Mejoramiento de la Enseñanza 2004-2007.
- Graves, D. *Mitos griegos I y II*. Madrid, Alianza, 2011.
- Grimal, P. *Diccionario de la mitología griega y romana*. Buenos Aires, Paidós, 2008 (primera edición colección de bolsillo).
- Haard, R. *El gran libro de la mitología griega*. Basado en el manual de mitología griega de H. J. Rose. Madrid, La Esfera de los Libros, 2009.

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?

- 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.
- Leé la parte del dios, el héroe o el monstruo que hayas elegido y completá esta ficha:



Prácticas del
Lenguaje.
Mitos Griegos.

Nombre:	<input type="text"/>
Origen:	<input type="text"/>
Características centrales:	<input type="text"/>
Relaciones con otros personajes:	<input type="text"/>
Historias en las que aparecen:	<input type="text"/>
¿Lo conocías?	<input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No
Si tu respuesta fue sí, contá cómo lo conocías	<input type="text"/>

- 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.
- 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.
- 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](https://drive.google.com).

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.

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.

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?

- Buscá en un diccionario en papel o en internet una definición de héroe y anotala en tu carpeta.
- 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.
- 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:

Héroes griegos	Superhéroes

Pueden realizar esta tabla usando un procesador de textos.

- 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.



Prácticas del Lenguaje.
Mitos Griegos.

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”.



Prácticas del
Lenguaje.
Mitos Griegos.

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.

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?

- ¿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](#).

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 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?

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

¿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!

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
06-08-2020

[buenosaires.gob.ar/educacion](https://www.buenosaires.gob.ar/educacion)