

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT  
ESPACIO OPTATIVO: DEBATES: REALIDAD NACIONAL E  
INTERNACIONAL – DEPARTAMENTO DE HISTORIA -  
CUARTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022**

**Docente interviniente:** Andrés Tomás Damiani

## **FUNDAMENTACIÓN**

La juventud necesita espacios de aprendizaje en los cuales se debatan temáticas que le interese, que la movilice. Espacios donde se investigue y se aprenda a exponer sus opiniones. Los y las jóvenes quieren ser escuchados/as, que se los/las tenga en cuenta en la toma de decisiones que les puedan afectar y así, ser el motor de la transformación.

Uno de los objetivos del espacio optativo es que el estudiantado se empodere y reflexione sobre la realidad nacional e internacional, trabajando asimismo el pasado y la historia desde una perspectiva dinámica. Para ello se emplea la dinámica de los simulacros de debates. Los sujetos en estos simulacros no siguen un guion, sino que deben posicionarse en su representación, y con libertad y creatividad argumentar y defender posiciones. Además, con los juegos de simulación, aprenden a trabajar en órganos colegiados de gobiernos nacionales e internacionales. Para llevar adelante esto es necesario que cada estudiante simule representar a un país o un punto de vista.

Es por ello que propongo llevar a cabo una representación sobre realidad nacional e internacional, imitando el proceso de negociación de los asuntos mundiales, siguiendo la metodología de las Naciones Unidas (ONU) y la metodología de los debates dirigidos a través de posicionarse como proposición-oposición, en síntesis, de los debates parlamentarios.

La base de todo modelo de simulación es debatir, negociar, confrontar y acordar. El propósito final de las negociaciones es el de llegar a un documento

de resolución que comprenda la mayoría de los temas tratados y los puntos de vista de todos los/las presentes, bajo los principios de igualdad, respeto y democracia.

El esquema de simulación es una oportunidad para trabajar temas de realidad internacional con estudiantes adolescentes; estos modelos proponen realizar un trabajo en la construcción de argumentos y reconstrucción de problemáticas sociales, económicas, culturales y sociales del mundo actual.

De este modo, los/las jóvenes trabajarán para lograr su mayor participación en la toma de decisiones con el fin de alcanzar consensos y resolver diferencias por medios pacíficos como la cooperación, el trabajo en equipo, la negociación y la tolerancia promoviendo siempre la paz y el desarrollo.

El éxito de este espacio de trabajo residirá en el proceso de preparación e investigación de los temas propuestos para debatir. Así como también en articular con las áreas de Ciudadanía, Sociología, Historia, Geografía, Ciencia Política, Filosofía, Lengua oral y escrita.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Concientizar acerca las problemáticas de realidad internacional y nacional tomando las siguientes dimensiones: económico, social, cultural, ambiental, político, educativo, género.
- Familiarizarse con las metodologías de debate en organismos internacionales y legislativos.
- Comprender la necesidad de utilizar fuentes de información oficial y periodística para construir los argumentos.
- Generar empatía con realidades muy distintas a las experiencias y a los puntos de vista del alumnado.
- Conocer otras formas de analizar la realidad social a partir de simular representar otros puntos de vista.

- Propiciar una conciencia y pensamiento crítico ciudadano buscando soluciones a problemáticas sociales.

## **COMPETENCIAS**

1. Desarrollar la mirada crítica para la selección de información en las redes sociales y los medios de comunicación.
2. Desarrollar el lenguaje escrito y oral en la resolución de problemas.
3. Comunicar información de manera clara, precisa y basada en fuentes diversas y confiables.
4. Trabajar de manera colaborativa entre los pares.
5. Argumentar.
6. Resolución de problemas.

## **CONTENIDOS**

**UNIDAD 1.** Mecanismos de los debates parlamentarios. La Organización de las Naciones Unidas, La legislatura de Córdoba, Proposición y Oposición. Juegos de Simulación.

**UNIDAD 2.** Realidad Internacional y Nacional. Análisis de casos y puntos de vista, tomando las siguientes dimensiones: económico, social, cultural, ambiental, político, educativo, género.

## **METODOLOGÍA**

En una primera instancia se va a trabajar con la dinámica, es decir aprender a debatir en contextos parlamentarios y/o en las Naciones Unidas, es decir el debate triangular, la lista de oradores, mocionar, elaborar y votar resoluciones, el rol de la proposición y la oposición. Así como también el uso de las estrategias, los argumentos y la estética a la hora de debatir.

La metodología de trabajo supone la resolución de problemas, ya que una vez definidos los temas a debatir se inicia el proceso de investigación. Allí es importante orientar al estudiantado en cuáles son las fuentes oficiales y cómo trabajar con la prensa y no tomar en este tipo de fuente desde una sólo visión, confrontar puntos de vista.

Una vez trabajada la dinámica de los debates y jugar con un par de simulaciones, se seleccionarán los temas a debatir (de realidad internacional o nacional tomando alguna de las siguientes dimensiones: económico, social, cultural, ambiental, político, educativo, género). Ello se resolverá en un diálogo entre el alumnado y el docente. Allí se inicia el proceso de distribución de roles, el proceso de investigación y de redacción de los argumentos en forma de discursos.

El proceso culmina con dos juegos de simulación o debates, uno siguiendo el modelo de Naciones Unidas y otro en base al armado de equipos de tres estudiantes que debatirán con otros tres estudiantes: un equipo defenderá una moción como proposición y el otro equipo como oposición, aquí simulando un debate parlamentario.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

- ✓ La metodología de trabajo es tipo taller, con clases explicativas breves y luego se aprende resolviendo problemas, por ejemplo una vez explicada la dinámica y la estructura del debate se dividen roles y temáticas; y en el proceso de buscar información, escribir los discursos y confrontar en el debate se aprende a partir de las fortalezas y del error.

- ✓ Cada estudiante ocupará varios roles, ya sea de diplomático/a, legislador/a, presidente de una cámara y secretario/a.
- ✓ Se realizarán dos debates, uno siguiendo el Modelo de Naciones Unidas y otra siguiendo el modelo de debate parlamentario Proposición y Oposición.
- ✓ El alumnado trabaja en grupos de tres integrantes, propiciando equipos de trabajo colaborativo.
- ✓ El debate se dividirá en 5 etapas: 1) selección del tema a debatir. 2) búsqueda de información, 3) elaboración de discursos, 4) presentación oral de discursos en el debate, 5) análisis y retroalimentación del debate (acá se propicia que el estudiantado genere un instrumento de evaluación en base al contenido, las estrategias y la estética que eligió cada grupo, buscando que entre todo el grupo de trabajo voten a los equipos de mejor desarrollo).
- ✓ Se contemplan si es posible, visitas a la legislatura o participación de debates con otros colegios. Así como también profundización de un tema con invitados.
- ✓ Se evaluará el proceso de evolución de cada estudiante en base al manejo de fuentes de información, la redacción de discursos pertinentes al punto de vista a defender y la expresión oral de los argumentos defendiendo su punto de vista. La idea es que la evaluación sea formativa de un proceso. En este caso considero que también se debe aprender del error, para aprender a hacer algo hay aciertos y errores, en este caso el error será tomado como una oportunidad de mejorar y de aprender.
- ✓ La evaluación será grupal e individual, en base a la oralidad.

**CARGA HORARIA: 96 horas cátedra (cuatrimestral)**

## BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

Hobsbawm Eric (2019) Guerra y paz en el Siglo XXI. Booket Planeta. Buenos Aires.

Hobsbawm Eric(1994) Historia del siglo XX. Editorial Crítica. Buenos Aires.

Legislatura de la Provincia de Córdoba (2017). La legislatura va a la Escuela. Dirección de Capacitación y Extensión Legislativa. Manual de Orientación.

Organización de las Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/>

Organización de las Naciones Unidas. Objetivos del Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Organización de las Naciones Unidas. ACNUR. La Agencia de la ONU para los Refugiados. <https://www.acnur.org/>

Organización de las Naciones Unidas. Mujeres. <https://www.unwomen.org/es>

Petras James (2007) *Imperio con imperialismo: La dinámica globalizante del capitalismo neoliberal*. (Junto con Henry Veltmeyer). Siglo XXI

Petras James (2007) *Juicio a las multinacionales: inversión extranjera e imperialismo*. Editorial Popular, S.A.

Riorda Mario (2021) Rumbo a las PASO: la campaña bajo la lupa de los especialistas. El país Digital.

<https://www.elpaisdigital.com.ar/contenido/rumbo-a-las-paso-la-campaa-bajo-la-lupa-de-los-especialistas/32673>

Riorda Mario (2021) "El riesgo es una construcción social". Página 12.

<https://www.pagina12.com.ar/337889-el-riesgo-es-una-construccion-social>

Riorda Mario (2020) "La crisis es un pequeño fin del mundo para quien la vive", asegura Mario Riorda. Universidad Católica de Córdoba.

[https://www.ucc.edu.ar/seguimiento-medios/la\\_crisis\\_es\\_un\\_peque%C3%B1o\\_fin\\_del\\_mundo\\_para\\_quien\\_la\\_vive\\_asegura\\_mario\\_riorda-7551.html](https://www.ucc.edu.ar/seguimiento-medios/la_crisis_es_un_peque%C3%B1o_fin_del_mundo_para_quien_la_vive_asegura_mario_riorda-7551.html)

Zovatto Daniel (2018) ."La democracia en América se deterioró". La Nación.

<https://www.lanacion.com.ar/opinion/daniel-zovattola-democracia-en-america-se-deterioro-nid2121227/>

Zygmunt Bauman (1999). Modernidad líquida. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

## CRONOGRAMA DE CLASES

<b>Fecha</b>	<b>Horas cátedra presenciales</b>	<b>Tutoría virtual / hora cátedra</b>	<b>contenido/actividad</b>
Semana 1	2	1	Dinámica del debate parlamentario.  Exposición dialogada. Selección de los equipos de debate en grupos de tres estudiantes.
Semana 2	2	1	Dinámica del debate de Proposición y Oposición.  Exposición y práctica con temáticas seleccionadas por el docente (Se buscarán temáticas de actualidad)
Semana 3	2	1	Selección de temas para el debate Proposición - Oposición.  Investigación, puesta en común, votación del tema y sorteo de los roles. Construcción de los

			<p>criterios de evaluación consensuados.</p>
Semana 4	2	1	<p>Análisis de fuentes.</p> <p>Trabajo en equipo, investigación, construcción de los argumentos y ejemplos.</p>
Semana 5	2	1	<p>Elaboración de discursos.</p> <p>Redacción de los tres discursos de cada equipo.</p>
Semana 6	2	1	<p>Debate Tema 1:</p> <p>Realización del debate.</p>
Semana 7	2	1	<p>Debate Tema 2:</p> <p>Realización del debate.</p>
Semana 8	2	1	<p>Debate Tema 3:</p> <p>Realización del debate.</p>



Semana 9	2	1	<p>Evaluación de los debates.</p> <p>En este espacio con los criterios consensuados se realizará un proceso de retroalimentación y votación de los equipos que más se destacaron.</p> <p>Se analizará cómo mejorar</p>
Semana 10	2	1	<p>Debate de Naciones Unidas.</p> <p>Dinámica del debate de Naciones Unidas por órgano.</p> <p>Selección de dos Órganos, Consejo de Seguridad, Consejo de Derechos Humanos, ONU Mujeres, Consejo Económico Social.</p> <p>Selección y Votación de los temas.</p>
Semana 11	2	1	<p>Debate de Naciones Unidas.</p> <p>Ensayo de dinámica del debate por órgano.</p>

Semana 12	2	1	<p>Debate de Naciones Unidas.</p> <p>Trabajo en equipo, investigación y construcción de los argumentos y ejemplos.</p>
Semana 13	2	1	<p>Debate de Naciones Unidas.</p> <p>Redacción de los tres discursos de cada equipo.</p>
Semana 14	2	1	<p>Debate de Naciones Unidas.</p> <p>Realización del debate</p>
Semana 15	2	1	<p>Debate de Naciones Unidas.</p> <p>Realización del debate, elaboración y votación de una resolución del debate en base a los consensos.</p> <p>Presentación de una crisis internacional simulada que los estudiantes deben resolver.</p>
Semana 16	2	1	<p>Debate de Naciones Unidas.</p>

			Realización del debate y votación de la resolución de la crisis.  Evaluación de la experiencia.

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT  
ESPACIO OPTATIVO: LA TIENDITA DE DISEÑO. *EMPRENDIMIENTO  
AUTOGESTIVO* – DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA -  
CUARTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022**

**Docente interviniente:** Florencia Leyba

## **FUNDAMENTACIÓN**

En este espacio optativo trabajaremos con distintas técnicas de estampación para ser aplicadas en diferentes superficies, desde textiles a papeles. Se impartirán las técnicas de sublimación, serigrafía y vinilo termotransferible. Se pretende que el estudiantado desarrolle diferentes diseños de estampas para ser aplicados en objetos textiles o gráficos tales como remeras, gorras, parches, posters, banderines, bolsos (tipo tote bags); con el fin de crear una marca de productos posibles de ser comercializados. De esta manera brindar herramientas para autogestionar emprendimientos como futura fuente de trabajo e ingreso de recursos.

## **OBJETIVOS GENERALES**

### **Que el estudiantado**

- Incorpore técnicas y herramientas de oficio.
- Reconozca los efectos del trabajo colaborativo en los modos de producción.
- Desarrolle su potencial creativo.
- Aprenda sobre gestión de emprendimientos creativos para la obtención de recursos.

## **COMPETENCIAS**

- Adquirir autonomía, iniciativa y creatividad.
- Trabajar en equipo.
- Aplicar correctamente técnicas de estampación.
- Elaborar diseños de estampas.
- Desarrollar y gestionar un emprendimiento creativo.

## **CONTENIDOS**

- **UNIDAD 1**
  - Nociones básicas sobre diseño y composición de estampas.
  - Proceso creativo y exploratorio con los diferentes elementos compositivos para la búsqueda de un lenguaje personal.
- **UNIDAD 2**
  - Técnicas de estampación:  
Sublimación  
Serigrafía  
Vinilo termotransferible
- **UNIDAD 3**
  - Nociones sobre gestión de emprendimientos creativos.
  - Diseñar y materializar productos para comercializar.
  - Nociones de costos, precios y margen de ganancia.

## **METODOLOGÍA**

La metodología utilizada responde al aula taller, promoviendo la autonomía en estudiantes, la participación activa en clase, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo. La teoría se aplicará en la práctica, impulsando la iniciativa, exploración personal y creatividad. Se fomentará la implementación de las TIC a través del uso de internet para la búsqueda de información, de imágenes de referencia y el uso de las redes sociales como medio de comunicación y difusión.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

Se creará un emprendimiento de producción y venta de objetos textiles tales como gorras, remeras, parches, posters, banderines que estén diseñados y estampados por los y las estudiantes del espacio. Se implementará una tiendita/ puesto de venta físico dentro de la escuela (previa autorización de las autoridades) para poder comercializar los productos elaborados. El trabajo será grupal, para la implementación del mismo se dividirán las tareas en subgrupos, cada uno tendrá diferentes roles y funciones. El mismo se comenzará a desarrollar desde el principio del cuatrimestre, orientando todas las actividades a este fin. Se evaluará a cada estudiante según su desempeño a lo largo del cursado, su participación y rol dentro del equipo de trabajo.

**CARGA HORARIA: 96 horas cátedra (cuatrimestral)**

## **BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES**

- Russell, A. (2013). *Principios básicos del diseño textil*. Ed. Gustavo Gili.
- Udale, J. (2015). *Diseño textil, tejidos y técnicas*. Ed. Gustavo Gili.
- De Agüero Servin, M. de G. (2017). *Manual de técnicas experimentales para la creación de telas de corto metraje*. Universidad Iberoamericana Ciudad de México. Publicación electrónica. ISBN: 978-607-417-475-5.

- Kotler, P., Armstrong, G. (2008). *Fundamentos de Marketing. Octava edición*. Ed. Pearson Educación.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

Fecha	Horas cátedra presenciales	Tutoría virtual / hora cátedra	contenido/actividad
Semana 1	2	1	Introducción al espacio, metodología de trabajo y contenidos. Nociones básicas sobre diseño y composición de estampas.
Semana 2	2	1	Exploración con los diferentes elementos compositivos: relación figura – fondo, formas, líneas, planos, creación de módulos, escalas, equilibrio.
Semana 3	2	1	Reconocimiento del valor y significado de las imágenes. Análisis sintáctico y semántico. Teoría del color en las composiciones.
Semana 4	2	1	Diseño de estampas
Semana 5	2	1	Técnicas de estampación: Sublimación
Semana 6	2	1	Vinilo termotransferible
Semana 7	2	1	Serigrafía
Semana 8	2	1	Experimentación de técnicas, impresión de productos.
Semana 9	2	1	Creación de emprendimiento creativo. Planificación de tareas.
Semana 10	2	1	Desarrollo de emprendimiento, división de equipos para las

			diferentes funciones, área de comunicación, finanzas, producción. Diseñar y materializar productos.
Semana 11	2	1	Diseñar y materializar productos para comercializar.
Semana 12	2	1	Determinar costos, precios y margen de ganancia.
Semana 13	2	1	Instancia taller, materialización de productos.
Semana 14	2	1	Instancia taller, materialización de productos.
Semana 15	2	1	Creación de marca.
Semana 16	2	1	Cierre del proyecto, evaluación y reflexiones.



**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT  
ESPACIO OPTATIVO: MITOLOGÍA 4.0 – DEPARTAMENTO DE LENGUAS  
CLÁSICAS - CUARTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022**

**Docente interviniente:** S. D'Avila, Julián Matías

## **FUNDAMENTACIÓN**

Indudablemente el siglo en que vivimos se caracteriza por el uso de herramientas digitales las cuales se transformaron prácticamente en extensiones de nuestros cuerpos. En este contexto que nos ha cambiado por completo la forma de pensar y de ser humanos, ¿hay terreno fértil para que las culturas antiguas germinen y florezcan? Aunque pueda parecer extraño -por la distancia temporal y, especialmente, tecnológica-, la respuesta es sí. No es necesario leer libros ni estudiar para (re)conocer dioses, héroes y monstruos griegos; es suficiente con encender el televisor, la computadora o simplemente tocar el smartphone para sumergirnos en lo más profundo de la mitología clásica.

En este espacio rastreamos y reflexionaremos sobre aquellos “terrenos” en los cuales la cultura grecolatina a través de sus mitos se encuentra vigente y que nos permiten conocer sus personajes e historias: **el cine y las plataformas de streaming**. Tomaremos algunos ejemplos de cada uno de ellos indagando en sus contenidos. Ingresaremos, de esa manera, en los relatos mitológicos -muchas veces actualizados y modificados- que siguen vivos (y prometen una larga vida) en estos tiempos de tecnologías 4.0.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- § Apropiarse de la mitología clásica a través de narraciones en soporte audiovisual.
- § Valorar la influencia de la mitología grecorromana en la actualidad.
- § Establecer conexiones interculturales entre la antigüedad y el presente.

§ Reflexionar de manera crítica sobre los diversos aspectos culturales del mundo grecolatino y su relación con el pensamiento actual.

## COMPETENCIAS

§ Desarrollo de la oralidad, la lectura y la escritura.

§ Interpretación de narraciones en soporte audiovisual.

§ Consolidación del pensamiento crítico y la expresión creativa.

## CONTENIDOS

### *EJE 1: CINE*

A- **Percy Jackson y el ladrón del rayo (2010)**. Argumento y personajes principales. Un héroe con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad) y dislexia. Construcción de un mundo mitológico camuflado en la actualidad. Los dioses olímpicos. El mito de Perseo. Lectura de la novela *“El ladrón del rayo”* (extractos).

B- **Troya (2004)**. Argumento y personajes principales. Elementos míticos: dioses, semidioses y héroes. Caracterización de Aquiles, Héctor, Agamenón, Menelao y Helena. Mito e historia: investigaciones sobre la destrucción de Troya. Comparación con versiones del mito en la literatura clásica: *Ilíada* de Homero (extractos).

### *EJE 2: SERIES*

A- **Troya: La caída de una ciudad (2018) - Temporada 1, selección de episodios**. Mito de Paris y Helena. Caracterización propia de los personajes; comparación con *Troya* y la *Ilíada*. Innovaciones en la presentación de los personajes. El “mito novelado” (García Gual).

B- **Sangre de Zeus (2020) - Temporada 1, selección de episodios**. El animé como formato para representar lo épico. Personajes: dioses, semidioses, titanes, gigantes.

Herón, un nuevo héroe sobre bases clásicas: comparación con Hércules. Mito de Zeus, parricidio y progenie. Concepto de “mito prolongado” (García Gual).

## **METODOLOGÍA**

El espacio optativo se plantea según la modalidad de aprendizaje basado en proyectos, particularmente en un proyecto de investigación sobre la influencia de la mitología clásica en el cine, las series y los videojuegos. Se espera que cada estudiante se apropie de los contenidos siguiendo especialmente los personajes y temas de su interés. En este sentido, las obras propuestas en el programa funcionarían como una caja de herramientas con las cuales cada estudiante construiría su propia “mochila mitológica”. Con ella, a su vez, podrá interactuar con sus compañeros/as en los momentos de trabajo en equipo.

Las actividades del espacio optativo partirán de la visualización de contenido audiovisual para avanzar en la indagación personal y grupal en los contenidos narrativos y las interpretaciones de los mitos. Se estimularán el debate y la construcción de conocimiento con preguntas orientadoras para la interpretación de cada obra.

La modalidad de cursado combinará actividades presenciales con otras no presenciales. En las primeras se pondrán en común conceptos básicos de mitología, se recuperarán elementos del contenido audiovisual, se debatirá sobre algunos ejes de análisis y se evaluará la marcha del espacio optativo. Las actividades no presenciales combinarán la visualización del contenido con actividades de reflexión y de producción.

## PRODUCCIÓN FINAL

Un video breve (no mayor a cinco minutos) en cuyo guion se relate una historia ambientada en la mitología griega. La historia puede ser dramatizada con actuaciones, o representada con dibujos u otro tipo de recurso audiovisual.

La modalidad de trabajo será en grupos de hasta cinco estudiantes, fomentando el trabajo colaborativo entre pares.

El tiempo estipulado es de 10 horas cátedra, presenciales y no presenciales, distribuidas de la siguiente manera:

- *Pautas generales de trabajo. Características del guion. Selección de ideas.* 1 hora cátedra
- *Escritura del guion. Distribución de roles, búsqueda de elementos necesarios para la filmación.* 4 horas cátedra
- *Filmación del video.* 3 horas cátedra
- *Socialización de los videos.* 2 horas cátedra

Criterios de evaluación:

- *Participación activa y apropiada en el trabajo colaborativo.*
- *Pertinencia del guion en el marco de lo visto durante el cursado.*
- *Coherencia del video presentado.*
- *Cumplimiento de los requisitos formales.*

En caso de no aprobar la producción final, el/la estudiante accederá a una instancia de recuperación oral. En ella deberá dar cuenta del contenido visto durante el cursado del EO, demostrando su conocimiento y sus reflexiones críticas sobre el uso de la mitología clásica en las producciones audiovisuales.

**CARGA HORARIA: 96 horas cátedra (cuatrimestral)**

## BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES

Anónimo (2016). *Mitos en acción 1. La guerra de Troya*. 1º ed. 2º reimp. Buenos Aires: Estación Mandioca.

Campbell, J. (1993). *Los mitos, su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Editorial Mairós (cap. 9 Mitologías de guerra y de paz).

Galán Fajardo, E. (2003). *Mitología y cine. Las fuentes de la imaginación*. Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado a partir de <https://www.monografias.com/trabajos908/mitologia-cine/mitologia-cine2.shtml>

García Gual, C. (2016). *Historia mínima de la mitología griega*. Barcelona: Turner.

Graves, R. (2012). *Los mitos griegos, 1*. Madrid: Alianza.

Graves, R. (2012). *Los mitos griegos, 2*. Madrid: Alianza.

Homero (2006). *Odisea*. Madrid: RBA.

Homero (2008). *Ilíada*. Barcelona: RBA.

Nallar, D. (2016): *Diseño y narrativa transmedia*. Buenos Aires: Nallar, Durgan Alberto.

Ovidio (2012). *Las metamorfosis*. Buenos Aires: Losada.

Riordan, R. (2010). *El ladrón del rayo*. Barcelona: Salamandra.

Virgilio (2004). *Eneida*. Buenos Aires: Losada.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES (página siguiente)**

<b>Fecha</b>	<b>Horas cátedra presenciales</b>	<b>Tutoría virtual / hora cátedra</b>	<b>contenido/actividad</b>
<b>Semana 1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Presentación. Eje 1: Percy Jackson (introducción).
<b>Semana 2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 1: Percy Jackson (visualización).
<b>Semana 3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 1: Percy Jackson (análisis).
<b>Semana 4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 1: Percy Jackson (textos).
<b>Semana 5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 1: Troya (visualización).
<b>Semana 6</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 1: Troya (análisis).
<b>Semana 7</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 1: Troya (textos).
<b>Semana 8</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 2: Troya, la caída de una ciudad (visualización)

<b>Semana 9</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 2: Troya, la caída de una ciudad (comparación con la película)
<b>Semana 10</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 2: Sangre de Zeus (introducción y visualización).
<b>Semana 11</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Eje 2: Sangre de Zeus (análisis).
<b>Semana 12</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Cierre del contenido visto
<b>Semana 13</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Proyecto final (armado de grupos, selección de ideas, argumento básico).
<b>Semana 14</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Proyecto final (escritura de guion).
<b>Semana 15</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Proyecto final (elementos técnicos de filmación).
<b>Semana 16</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Proyecto final (proyección de videos).

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT  
ESPACIO OPTATIVO: “TRIP-E” (TRIP IN ENGLISH) – DEPARTAMENTO DE  
LENGUAS MODERNAS Y EXTRANJERAS - CUARTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS  
2018 – CICLO LECTIVO 2022**

**Docente interviniente:** Cuenca, Matilde

## **FUNDAMENTACIÓN**

El turismo y la globalización están influyendo fuertemente en los/las adolescentes y jóvenes de hoy. El turismo es un fenómeno social, cultural y económico; es uno de los sectores económicos más importantes y dinámicos en el mundo actual. La globalización, como proceso histórico de integración mundial en los ámbitos político, económico, social, cultural y tecnológico, ha convertido al mundo en un lugar cada vez más interconectado influyendo directamente en el turismo, logrando una integración mundial. De acuerdo con el reporte “La fuerza del turismo joven”, elaborado por la asociación WYSE Travel Confederation (agrupa a los operadores turísticos del mundo especializados en este segmento) en colaboración con la OMT, el turismo mundial de jóvenes representa aproximadamente 190 millones de viajes internacionales al año, y crece con más rapidez que el resto del mercado. Esta generación considera los viajes como parte esencial de su vida cotidiana. Por lo tanto, en este mundo globalizado en el que nos toca vivir, el turismo y el poder comunicarse en una lengua franca, como el Inglés, se han convertido en “esenciales” para nuestro estudiantado.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, este espacio optativo tiene la intención de integrar en el aula temas concretos referidos al turismo; ofreciendo la



posibilidad de trascender el aula física y el tiempo de clase, enriquecer las alternativas y metodologías pedagógicas y brindar al alumnado mejores oportunidades de aprendizaje de la lengua Inglesa.

Esta propuesta consiste en que puedan usar la lengua inglesa en las distintas situaciones en las que se puede encontrar una persona que viaja o guía turístico/a. Se ha elegido una variedad de temas relacionados a restaurantes, aeropuertos, medios de transporte, museos y distintos tipos de visitas turísticas en las cuales el grupo se pueda desenvolver con cierta familiaridad. También se ha contemplado la posibilidad de hacer paseos turísticos para aplicar la lengua en situaciones absolutamente reales. Esta propuesta surge del departamento de Inglés porque vemos en nuestro alumnado una gran necesidad de comunicación en situaciones reales, especialmente referidas al turismo.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Desarrollar y fortalecer la competencia comunicativa en la lengua extranjera inglés, especialmente la oralidad.
- Disfrutar descubriendo el idioma extranjero en situaciones de viajes y lugares.

## **COMPETENCIAS**

- Competencia lingüística en la expresión oral y escrita, y en la comprensión auditiva y lectora.
- Competencias comunicativas, especialmente la oralidad, en situaciones específicas referidas al turismo.

- Competencia crítica.
- Desarrollo de la competencia intercultural.
- Desarrollo de competencias transmedia.

## **PROPÓSITOS**

- Motivar la creatividad, el discernimiento y la capacidad de discernir, opinar y decidir.
- Reforzar las habilidades receptivas en la lengua extranjera (escucha y lectura comprensiva) mediante la utilización de recursos multimedia como documentales, videos, páginas web, apps, trabajos de investigación, informes, (surveys and reports), artículos.
- Desarrollar las habilidades productivas en la lengua extranjera, principalmente la producción oral, pero también la escritura por medio de la realización de distintos tipos de textos relacionados al turismo y los viajes; por ejemplo, descripciones, conversaciones espontáneas, guías turísticas, folletos, artículos, reseñas, publicaciones en redes sociales, etc.
- Impulsar la investigación.
- Promover el diálogo, la oratoria y el discurso público.
- Promover el trabajo colaborativo.
- Propiciar la reflexión intercultural.
- Valorar las capacidades que desarrolla el estudiantado en su interacción con los medios (desde el consumo a la producción y gestión de contenido en medios

interactivos digitales; participación e intercambio en redes; evaluación, interpretación y reflexión sobre contenido en diversos medios).

- Fomentar los valores humanos: vida, salud, familia, amistad, felicidad, respeto, confianza, responsabilidad, obediencia, honestidad, justicia.

## **CONTENIDOS**

### **Unidad 1**

City tour. Vocabulario sobre monumentos de una ciudad, visita guiada por la ciudad, principales puntos turísticos. Dar y pedir información. Salida: city tour (presencial o virtual) en el Double Decker por la ciudad de Córdoba. Hacer un folleto en e-book invitando al city tour para publicar en redes sociales.

### **Unidad 2**

Museos. Qué ver, cómo guiarse y pedir información en un museo. Simular una visita, intercambiar roles. Entrevistar a un/a guía turístico/a de un museo. Conversatorio con un/a guía. Hacer una visita guiada (virtual o presencial) a un museo importante de la ciudad en inglés. Hacer un folleto con video/ audio explicándolo.

### **Unidad 3**

En el restaurante. Qué pedir y cómo pedirlo en inglés. Diálogo en el restaurant (simular y/o grabar una conversación típica en el lugar. Role play. Creación de folletos de diferentes menús. Comidas tradicionales de nuestro país. Recetas.

## **Unidad 4**

En el aeropuerto. Cómo manejarse dentro de un aeropuerto. Medios de transporte. Hacer tour virtual del aeropuerto. Hacer un video con un/una guía para turistas (vocabulario específico, cómo tomarse un taxi entre otras).

## **METODOLOGÍA**

Los contenidos de este espacio optativo serán desarrollados en dos clases presenciales y una clase virtual por semana. También tendrán una salida extra áulica por unidad temática para practicar lo aprendido en un contexto real si se puede y la situación sanitaria lo permitiera. En cada unidad temática hay una opción virtual en caso de que no se pueda realizar la visita presencial.

## **GRUPO CLASE COMPLETO**

Los trabajos serán asignados en clase para que el alumnado trabaje en sus casas. El personal docente va a hacer un seguimiento a través de las clases por video conferencia y del aula virtual. Durante las clases presenciales se presentará lo que han realizado en sus casas, ya sea trabajo individual o grupal, previamente asignados; y van a resolver las distintas dificultades que se presenten.

El proceso de enseñanza y aprendizaje será a través de la elaboración de proyectos en grupos de estudiantes. (Aprendizaje basado en proyectos ABP)

Todos los trabajos se van a realizar usando la investigación, el diálogo, el diseño y el trabajo colaborativo.

Las presentaciones serán por unidad temática.

Este espacio optativo se aprobará con un trabajo final turístico sobre nuestro Colegio.

### **Producción final:**

El alumnado realizará un trabajo en inglés sobre nuestro Colegio (pueden elegir entre el museo, los patios, el claustro entre otros). Este trabajo será de a dos/tres y consiste en preparar una visita guiada para personas extranjeras desde el momento en que llegan al Colegio hasta que se van, deben incluir información histórica, vocabulario específico e incorporar todo lo visto en el espacio. Para realizarlo tienen que investigar y escribir la visita guiada que después presentarán en forma oral. Si tienen que trabajar en forma virtual, deberán presentar una visita guiada en un video explicando con fotos lo que dirían en forma presencial. También deberán presentar un folleto tanto para la modalidad presencial como para la modalidad virtual. La realización de este trabajo va a ser por etapas. La primera etapa es la selección del tema y búsqueda de información; la segunda etapa es la organización del tema y realización del borrador del trabajo; la tercera etapa es la presentación del borrador para corrección; y la última etapa es la presentación del trabajo final. Estas etapas se desarrollarán en el plazo de cuatro semanas.

El objetivo de este trabajo es integrar todo lo aprendido durante el espacio optativo.

### **Criterios de evaluación**

- La selección del tema adecuado a lo solicitado.
- La coherencia y cohesión de ideas al desarrollar la visita guiada.

- Uso correcto de vocabulario, expresiones adecuadas y gramática de acuerdo al nivel de inglés del estudiante.
- Fluidez al usar el lenguaje de acuerdo al nivel de inglés de cada estudiante.
- Comunicación exitosa del mensaje: expresarse bien y hacerse entender.
- Prolijidad de la presentación del trabajo, cumplimiento de consignas y plazos de entrega.

**Carga horaria:** 96 horas cátedra (cuatrimestral)

**BIBLIOGRAFÍA:** Se utilizará material de la web (páginas del British Council audios, textos) y se creará material propio. Se recurrirá a videos, visitas virtuales entre otras alternativas de referencias.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

<b>Fecha</b>	<b>Horas cátedra presenciales</b>	<b>Tutoría virtual / hora cátedra</b>	<b>contenido/actividad</b>
Semana 1	2	1	Presentación del espacio. Unidad 1. Visita virtual de monumentos, iglesias de Córdoba. Armado de glosarios.
Semana 2	2	1	Puesta en común de glosarios y características más importantes de cada monumento e iglesia seleccionada.
Semana 3	2	1	Selección de museos. Qué ver y visitar. Exposición oral de cada monumento o iglesia seleccionada.
Semana 4	2	1	Unidad 2: Museos. Visita virtual al museo histórico de la UNC
Semana 5	2	1	Entrevista y conversatorio con un guía turístico.
Semana 6	2	1	Presentación de vocabulario para pedir comida en un restaurante.

ANEXO 3 – ESPACIO OPTATIVO. "TRIP-E (TRIP IN ENGLISH) – DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS Y EXTRANJERAS – CUARTO AÑO – PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022

			Glosarios. Frases idiomáticas.
Semana 7	2	1	Comidas típicas y recetas tradicionales.
Semana 8	2	1	Diálogos entre los estudiantes y sus grupos.
Semana 9	2	1	En el aeropuerto. Unid 4. Medios de transporte. Vocabulario específico.
Semana 10	2	1	Situación real de aeropuerto mediante soporte auditivo.
Semana 11	2	1	Cierre y presentación del proyecto final.
Semana 12	2	1	Recolección de información sobre el colegio y sus distintos espacios.
Semana 13	2	1	Se realiza en grupos delimitación del lugar a describir y su reseña histórica.
Semana 14	2	1	Se confecciona un folleto
Semana 15	2	1	Se presentan los grupos, folletos, diálogos, etc.
Semana 16	2	1	Cierre del espacio Optativo.



ANEXO 3 – ESPACIO OPTATIVO. "TRIP-E (TRIP IN ENGLISH) – DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS Y EXTRANJERAS – CUARTO AÑO – PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022

--	--	--	--



Universidad Nacional de Córdoba  
2022 - Las Malvinas son argentinas

**Hoja Adicional de Firmas  
Informe Gráfico**

**Número:**

**Referencia:** Anexo 3 - Espacios Optativos - 4 año - 2022

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 33 pagina/s.