

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: JUEGOS EN ROMA**  
**SEGUNDO AÑO – DEPARTAMENTO DE LENGUAS CLÁSICAS-**  
**PLAN DE ESTUDIOS 2018**  
**Vigente ciclo lectivo 2023**

## **FUNDAMENTACIÓN**

Solemos recordar a Roma por sus grandes construcciones, sus caminos y su lengua. ¿Pero qué hay de los romanos y de su vida cotidiana? En este espacio optativo enfocaremos un aspecto olvidado pero curioso de esa vida: el juego.

¿Cómo jugaban niños, niñas y adolescentes en la Antigüedad? ¿Qué rastros nos quedan de los juegos y juguetes romanos? ¿Podremos reconstruir algunos de ellos? Estas son las preguntas que se intentará responder en este espacio optativo.

Rastreamos la pista del juego en textos literarios y obras de artes plásticas. Con ello nos acercaremos, también, a valiosas obras de arte. Luego, nos pondremos en las sandalias de los romanos y reconstruiremos juegos que volverán a la vida en nuestras manos.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Conocer el juego como elemento de la vida cotidiana en la Roma antigua.
- Reconstruir elementos de la Antigüedad con objetos actuales.
- Establecer conexiones interculturales entre la Antigüedad y el presente.

## COMPETENCIAS

- Desarrollo de la oralidad, la lectura y la escritura.
- Resolución de problemas.
- Expresión creativa.

## CONTENIDOS

### UNIDAD 1: Inicios del juego

El mito de Tirreno. Etimología y significados de *iocus* y *ludus* en latín. Edades y espacios de juego. Representaciones artísticas: literatura (Ovidio, Marcial), bajorrelieve. Taller: elaboración de un acróstico con conceptos de la unidad.

### UNIDAD 2: Juegos de azar

Concepto de juego de azar. Elementos materiales del juego: tabas, dados y cubiletes. Representaciones artísticas de los juegos de azar: literatura (Suetonio), frescos de Pompeya y Herculano. Las emociones en el juego de azar. Taller: construcción de un cubilete.

### UNIDAD 3: Juegos de estrategia, juegos de tablero

Concepto de juego de estrategia. Juegos de estrategia romanos y antiguos en general. Tableros de juego. Representaciones artísticas de juegos de estrategia: testimonios literarios (Elio Baso). Taller: construcción de un juego de estrategia.

### UNIDAD 4: Juegos espectaculares

El circo romano: carreras, facciones. El anfiteatro: gladiadores, naumaquias y representaciones teatrales. Representaciones artísticas de los juegos espectaculares: literatura (Virgilio, Ovidio), mosaiquismo. Taller: rompecabezas con imagen del circo romano.

## **METODOLOGÍA**

Cada unidad se plantea como un itinerario que va desde la lectura guiada de textos teóricos, pasando por la consulta de fuentes, a la reconstrucción y experimentación de distintos juegos. Con esto se pretende que el/la estudiante se involucre intelectual y creativamente con el contenido del espacio optativo.

Durante el desarrollo de cada unidad será importante la interacción con el docente y con los otros/as estudiantes, sea para intercambiar opiniones sobre los textos y fuentes consultados, sea para interactuar en la reconstrucción de juegos.

La modalidad de cursado se basará en el concepto de aula aumentada, combinando actividades presenciales con otras no presenciales. En las clases presenciales se privilegiará el contacto interpersonal, necesario para interpretar correctamente textos y fuentes leídos, y para avanzar organizadamente en el proceso creativo. En las actividades no presenciales será necesario el compromiso de cada estudiante para leer material y trabajar en el hogar con la reconstrucción de juegos, así como el apoyo del docente para generar espacios de consulta e interacción en el entorno virtual.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

El estudiantado deberá guardar los juegos reconstruidos al final de cada unidad para conformar un portafolio de producciones. Si bien algunos juegos serán reconstruidos en grupos, el portafolio será individual.

El tiempo estipulado es de 10 horas cátedra, distribuidas de esta manera:

- *Acróstico* (unidad 1): 1 hora cátedra.
- *Cubilete* (unidad 2): 2 horas cátedra
- *Juego de estrategia* (unidad 3): 2 horas cátedra
- *Rompecabezas* (unidad 4). 2 horas cátedra

Criterios de evaluación:

- *Adecuación de los elementos reconstruidos al contenido visto.*
- *Funcionamiento del elemento reconstruido en una actividad lúdica.*
- *Trabajo en clases presenciales.*

En caso de no aprobar la producción final, el/la estudiante accederá a una instancia de recuperación oral. En ella deberá volver a presentar su portafolio de producciones con las modificaciones solicitadas por el docente y explicar cómo reconstruyó cada juego.

## **BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES**

Barat, C. y Nallar, D. (2020). *Memoria del juego (Diseño de juegos en América Latina III)*. Buenos Aires: Nallar, Durgan Alberto.

Horacio (2001). *Sátiras*. Traducción de Jerónides Lozano Rodríguez. Madrid: Alianza.

Horacio (2015). *Odas*. Introducción, traducción y notas de Alejandro Bekes. Edición bilingüe. Buenos Aires: Losada.

Marcial (2005). *Epigramas*. Traducción de José Guillén. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.

Paoli, Ugo Enrico (1964): *Urbs. La vida en la Roma antigua*. Barcelona: Iberia.

Rodríguez Rodríguez, J. R. y Fernández Antón, C. (2013): *Juegos y pasatiempos de la Antigüedad*. Glyphos Publicaciones.

Segura Munguía, Santiago (2008): *Método de latín*. Bilbao: *Universidad de Deusto*.

Suetonio (2018): *Vida de los doce Césares*. Madrid: Alianza.

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

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

<b>Fecha</b>	<b>Horas cátedras presenciales</b>	<b>Tutoría virtual / hora cátedra</b>	<b>contenido/actividad</b>
<b>Semana 1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Presentación. Unidad 1 (teoría).
<b>Semana 2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 1 (textos e imágenes).
<b>Semana 3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 1 (taller).
<b>Semana 4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 2 (teoría).
<b>Semana 5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 2 (textos e imágenes).
<b>Semana 6</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 2 (taller).
<b>Semana 7</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 3 (teoría).
<b>Semana 8</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 3 (teoría y textos).
<b>Semana 9</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 3 (taller).

<b>Semana 10</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 3 (taller).
<b>Semana 11</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 4 (teoría).
<b>Semana 12</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 4 (textos).
<b>Semana 13</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Unidad 4 (taller).
<b>Semana 14</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Preparación y presentación de portafolios.
<b>Semana 15</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Presentación de portafolios.
<b>Semana 16</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Recuperatorios.

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: CINEMA CLUB**  
**SEGUNDO AÑO – DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS**  
**EXTRANJERAS**  
**PLAN DE ESTUDIOS 2018**  
**Vigente ciclo lectivo 2023**

## **FUNDAMENTACIÓN**

La influencia del cine en los/las adolescentes.

En la sociedad actual son muy importantes los mensajes visuales. Los/las adolescentes, desde muy temprana edad, reciben gran parte de información a través de medios audiovisuales. Este motivo es el que impulsa a trabajar con películas y series en el aula.

Nadie pone en duda que las películas de cine son un instrumento de cultura, un medio formativo, tanto para niños, niñas y adolescentes como para adultos. Por esta razón, proponer un espacio donde cada estudiante aprenda a elegir y ser crítico sobre las películas que ve y que a la vez las disfrute, es muy importante.

Un/a joven de esta edad, de segundo año, necesita una educación cultural y las películas y series suelen reflejar y potenciar valores, sensibilidad, creatividad y nuevas formas de pensamiento.

El conocimiento y la exposición intercultural es esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera. El cine, empleado como fuente de información, permite conocer culturas diferentes a la propia (interculturalidad).

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Desarrollar y fortalecer la competencia comunicativa en la lengua extranjera inglés, especialmente la oralidad.

- Disfrutar descubriendo el idioma extranjero en situaciones referidas a la cinematografía.

## **COMPETENCIAS**

- Competencia lingüística en la expresión oral y escrita, y en la comprensión auditiva y lectora en situaciones específicas referidas a la cinematografía.
- Competencia crítica de los/las estudiantes.
- Desarrollo de la competencia intercultural.
- Desarrollo de competencias transmedia.

## **PROPÓSITOS DEL ESPACIO OPTATIVO**

- Motivar la creatividad y la capacidad de discernir, opinar y decidir.
- 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**

Tipos de películas. Adjetivos para describir películas y series. Mi película / serie favorita.



## **Unidad 2**

Tipos de personajes (principales y secundarios). Estereotipos. Descripción de personajes. Descripción de mi personaje favorito.

## **Unidad 3**

Contexto: tiempo y lugar. Tipos de escenarios de una película / serie. Efectos especiales. Descripción de escenarios.

## **Unidad 4**

El argumento / la trama de una película / serie. Descripción de la trama (Historical Present). Sucesos y conflictos. Tema principal, valores y mensaje final de una película / serie.

## **Unidad 5**

Reseña de una película / serie. Ejemplos de reseñas. Cómo escribir una reseña.  
**Proyecto final:** Reseña de una película / serie.

## **METODOLOGÍA**

Se trabajará con escenas de películas y series haciendo enfoque en describirlas y brindar su opinión sobre los personajes y escenarios. También en cada unidad se trabajará sobre diálogos de algunas escenas: técnicas de escucha, pronunciación, repetición, entonación, imitación y expresiones útiles. Se reforzarán las habilidades receptivas en la lengua extranjera (escucha y lectura comprensiva) mediante la utilización de recursos multimedia como películas, series, videos cortos, páginas web, apps, reseñas.

Se desarrollarán 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 a la cinematografía; por ejemplo, descripciones de personajes, escenografía, conversaciones, entrevistas, reseñas, publicaciones en redes sociales, etc.

Se impulsará la búsqueda de información: tanto para la exposición oral de su serie / película / escena / personajes favoritos como también para el proyecto final, el estudiantado tendrá que buscar datos específicos (ej. director, reparto, nombres completos de los personajes) para producir las exposiciones orales y el proyecto final.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

Producción de una reseña de una película / serie. Trabajo de a pares. Entrega de borrador y versión final por separado para su corrección. Criterios de evaluación: utilización de estrategias comunicativas apropiadas. Precisión en la utilización de estructuras gramaticales para un fin comunicativo. Aplicación de vocabulario relevante. Coherencia y cohesión en la construcción de oraciones y texto para marcar la relación entre ideas y hacer el mensaje comprensible. Creatividad y presentación final.

## **BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES**

Escenas de películas y series. Se utilizará material de internet y diseño de material propio.

Se trabajará con las películas “Alicia en el país de las Maravillas” y “Charly y la fábrica de chocolate” y la serie “Stranger Things”.

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

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

<b>Fecha</b>	<b>Horas cáted. presenciales</b>	<b>Tutoría virtual / hora cátedra</b>	<b>Contenido/actividad</b>
Semana 1	2	1	Presentación del espacio. Unidad 1: Tipos de películas. Presentación de vocabulario para describir películas.
Semana 2	2	1	Selección y descripción de películas y series. Puesta en común de tipos de películas y descripción de las mismas.
Semana 3	2	1	Exposición oral de película / serie favorita.
Semana 4	2	1	Unidad 2: Análisis de tipos de personajes (principales y secundarios). Estereotipos.
Semana 5	2	1	Descripción de personajes.
Semana 6	2	1	Exposición oral de personaje favorito.
Semana 7	2	1	Unidad 3: Descripción de Contexto: tiempo y lugar. Tipos de escenarios de una película / serie. Efectos especiales.
Semana 8	2	1	Descripción de escenarios seleccionados de película / serie.
Semana 9	2	1	Unidad 4: Presentación de un argumento / trama de una película / serie. Descripción

			de la trama (Historical Present). Sucesos y conflictos.
Semana 10	2	1	Tema principal, valores y mensaje final de una película / serie. Ejemplos.
Semana 11	2	1	Presentación oral del argumento / trama de una película / serie favorita.
Semana 12	2	1	Unidad 5: Definición y ejemplos de reseñas de una película / serie.
Semana 13	2	1	Cómo escribir una reseña. <b>Proyecto final:</b> Entrega de borrador de una reseña.
Semana 14	2	1	Cómo escribir una reseña. <b>Proyecto final:</b> Entrega versión final de reseña.
Semana 15	2	1	Cierre y presentación oral del proyecto final.
Semana 16	2	1	Recuperatorio.

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: “INSTANTÁNEAS” FOTOGRAFÍA**  
**SEGUNDO AÑO – DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA**  
**PLAN DE ESTUDIOS 2018**  
**Vigente ciclo lectivo 2023**

## **FUNDAMENTACIÓN**

Antes de inventarse la cámara fotográfica, desde tiempos prehistóricos, la humanidad trató de capturar la realidad circundante en una imagen física, dejar registros de su paso por el mundo y de los acontecimientos que modificarían sus vidas.

No siempre se consideró la fotografía como un arte posible, dado que carecía en sus inicios de la difusión y aceptación de hoy en día y se prefería la pintura como medio artístico de representación de la realidad; sin embargo, a lo largo del siglo XX se desarrollaron tendencias estéticas novedosas que influyeron en las sensibilidades de la época y le abrieron campo al arte fotográfico para demostrar su potencial subjetivo.

Hoy la fotografía cumple un rol artístico, documental o periodístico importante, ya que permite capturar imágenes reales y reproducirlas en medios físicos o digitales, pudiendo así observar eventos que ocurrieron en otras latitudes y/o en otros tiempos históricos.

El periodismo, la ciencia y la historia hoy en día son inseparables de la fotografía, en cualquier casa del siglo XX se conseguían álbumes de fotos o portarretratos. En el siglo XXI, en cambio, el lugar para acumular las fotografías parece ser el digital: los discos rígidos de las computadoras o incluso las redes sociales.

Con el avance de las tecnologías además, la fotografía ha llegado a estar al alcance de todos, permitiendo que cada persona que cuente con un dispositivo móvil pueda captar imágenes y conservarlas para siempre, compartiéndolas con sus

amistades. El auge de redes sociales posibilita también que las herramientas para compartir imágenes sean cada vez más instantáneas y públicas.

El estudiantado debe ser capaz de comunicarse y expresarse, favoreciendo el desarrollo de su creatividad, su imaginación, su inteligencia. Esto se llevará a cabo mediante la práctica constante, utilizando diferentes técnicas, realizando trabajos de carácter individual y grupal.

La fotografía no es solo apretar un botón, es mucho más. Se logra obteniendo una perfecta combinación de elementos muy importantes: exposición, color, enfoque y composición. El secreto es entender que la cámara es solo un instrumento y que la verdadera fotografía sale de uno.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Conocer las herramientas conceptuales y prácticas de la fotografía.
- Realizar imágenes fotográficas de buena calidad, siguiendo un recorrido desde la idea original hasta el producto final.
- Dominar los elementos de la composición de la imagen y los aspectos básicos de la comunicación visual.

## **COMPETENCIAS**

- Desarrollo de pensamiento crítico.
- Decodificación de los distintos estímulos visuales.
- Creatividad en la construcción de sus propias representaciones de la realidad.
- Adaptación a los medios económicos y tecnológicos disponibles.

## **CONTENIDOS**

### **Unidad 1**

Introducción a la Fotografía. La cámara fotográfica: sus partes, tipos de cámara y su funcionamiento. Uso de los controles. Modos de sujeción de la cámara.

### **Unidad 2**

Encuadre y enfoque. Tipos de enfoque: manual y automático. Tipos de encuadre. Representación de la figura humana. Angulación de la cámara. Tipos de plano. El recorte de la realidad. Del plano detalle al plano general. Objetivos: características y tipos de objetivos. Distancia focal. Ángulo visual.

### **Unidad 3**

Teoría de exposición y elementos que la conforman: velocidad de obturación, diafragma, ISO. Profundidad de campo. Distancia de enfoque. Balance de blancos. Temperatura color. Corrección de color.

### **Unidad 4**

Composición – Regla de tercios. Puntos fuertes. Horizontes. Los ojos. Líneas maestras. Fondos. Altura. Contexto.

### **Unidad 5**

Efectos estéticos posibles a través de los controles de la cámara (barrido, sensación de movimiento, tiempo de exposición. Congelar la imagen. Uso de velocidad de obturación).

### **Unidad 6**

Conceptos generales sobre la luz e iluminación. Calidad de la luz – Contraste. Luz dura. Luz suave. Difusores y su uso.

### **Unidad 7**

Análisis de la imagen – Aspecto denotado. Aspecto connotado.

## **METODOLOGÍA**

- Visionado de obras audiovisuales.
- Prácticas en estudio y espacios controlados.
- Safaris fotográficos.
- Trabajos individuales y grupales en el aula y en espacios abiertos dentro del Colegio.
- Salidas a museos.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

Realización de una serie fotográfica de tema libre y conformación de una muestra fotográfica. El trabajo es individual será desarrollado durante 3 semanas y será expuesto en el salón de actos del colegio.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se evaluarán la correcta presentación de las imágenes y su montaje en la muestra de acuerdo a la aplicación de los conceptos aprendidos ya la prolijidad de la presentación.

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

## **BIBLIOGRAFIA**

Se irá proveyendo al alumnado artículos online sobre la materia.



## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

Fecha	Horas cátedra presenciales	Tutoría virtual / hora cátedra	Contenido/actividad
Semana 1	2	1	Introducción a la Fotografía. La cámara fotográfica: sus partes, tipos de cámara y su funcionamiento.
Semana 2	2	1	Uso de los controles. Modos de sujeción de la cámara.
Semana 3	2	1	Encuadre y enfoque. Tipos de enfoque: manual y automático. Tipos de encuadre. Representación de la figura humana.
Semana 4	2	1	Angulación de la cámara. Tipos de plano. El recorte de la realidad. Del plano detalle al plano general. Objetivos: características y tipos de objetivos. Distancia focal. Ángulo visual.
Semana 5	2	1	Práctico
Semana 6	2	1	Teoría de exposición y elementos que la conforman: velocidad de obturación, diafragma, ISO.
Semana 7	2	1	Profundidad de campo. Distancia de enfoque. Balance de blancos. Temperatura color. Corrección de color.
Semana 8	2	1	Composición – Regla de tercios. Puntos fuertes
Semana 9	2	1	Horizontes. Los ojos. Líneas maestras. Fondos. Altura. Contexto.
Semana 10	2	1	Práctico
Semana 11	2	1	Efectos estéticos posibles a través de los controles de la cámara (Barrido, Sensación de movimiento, Tiempo de exposición. Congelar

			la imagen. Cómo saber qué velocidad usar.
Semana 12	2	1	Conceptos generales sobre la luz e iluminación. Calidad de la luz – Contraste. Luz dura. Luz suave. Difusores y su uso.
Semana 13	2	1	Análisis de la imagen – Aspecto denotado. Aspecto connotado.
Semana 14	2	1	Análisis de la imagen – Aspecto denotado. Aspecto connotado.
Semana 15	2	1	Presentación Trabajo Final
Semana 16	2	1	Recuperatorio Trabajo Final

## **COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**

### **ESPACIO OPTATIVO: COMUNICACIÓN: “MULTIMEDIO DE CRONISTAS, REPORTEROS Y CURIOSOS”**

#### **SEGUNDO AÑO – DEPARTAMENTO DE LENGUA MATERNA**

##### **PLAN DE ESTUDIOS 2018**

##### **Vigente ciclo lectivo 2023**

### **FUNDAMENTACIÓN**

La comunicación forma parte de nuestra esencia como seres de relación. Nos ayuda a construir nuestra subjetividad y nuestra identidad en el desarrollo de una sociedad donde la información y el conocimiento ocupan un lugar fundamental.

En este contexto, el Colegio Nacional de Monserrat, ha ido apuntalando diversas acciones tendientes a fortalecer la idea de una acción comunicativa institucional que fortalezca los vínculos de pertenencia de la comunidad educativa, colabore en la construcción del accionar interno de la institución y pueda transmitir hacia la sociedad toda el caudal informativo que se va produciendo.

Dentro de esa estrategia, y en forma articulada con el área de Comunicación Institucional del colegio, se han ido formando espacios de participación informativa como Monse Radio (radio oficial del Colegio Nacional de Monserrat), la Revista Monserrat (publicación digital) y el desarrollo de contenidos audiovisuales que se replican en las distintas redes sociales con las que cuenta nuestra institución.

La formación y desarrollo del Espacio Optativo “ComunicAcción” busca afianzar el papel de nuestro alumnado, en la estructura descripta, con el objetivo de que pueda aplicar sus habilidades comunicativas para el desarrollo no solo personal sino también integrado al espacio educativo en un entorno de tecnologías interactivas y actualización constante.

Es nuestro compromiso fomentar el desarrollo del pensamiento crítico respecto de los modos en que la realidad se presenta.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Receptar y estimular inquietudes, capacidades y habilidades de cada estudiante para conectarse con el universo de la comunicación y su desarrollo dentro del Colegio Nacional de Monserrat.
- Abordar de forma sencilla y práctica nociones de comunicación que incluyan desde técnicas básicas de redacción periodística a elaboración de artículos o informes en diferentes plataformas sobre temáticas de su interés.
- Tomar contacto con las tareas cotidianas de Monse Radio, la Revista Monserrat y las redes sociales de nuestro colegio.
- Participar en decisiones y acciones que transformen y mejoren la vida de la comunidad educativa a partir de las producciones radiales, gráficas y audiovisuales.
- Protagonizar la vida cultural, social y política reforzando el vínculo de pertenencia con la institución.
- Plasmar los artículos o informes en los diversos canales de difusión con los que cuenta el Colegio Nacional de Monserrat, en especial la radio y su revista digital integradas como “multimedia”.
- Promover la discusión y el debate acerca de los temas a abordar y resaltar la importancia que para cualquier sociedad democrática tienen la veracidad y el rigor a la hora de informar.
- Suministrar herramientas tendientes a favorecer la participación, la libre expresión y el compromiso y sensibilidad social como ciudadanos/as.
- Interactuar en el proceso comunicativo de nuestra institución de manera inclusiva y participativa.

## **COMPETENCIAS**

- La lectura y oralidad así como del desarrollo de la expresión escrita para la elaboración de reportes, crónicas o informes especiales en diferentes formatos.
- Uso de los distintos tipos de comunicación: unidireccional, bidireccional y participativa.
- Desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de síntesis en las temáticas a contar o investigar.
- Búsqueda responsable de fuentes de información confiables para sus trabajos.
- Estímulo del trabajo colaborativo o en equipo como una manera de ejemplificar una participación ciudadana responsable y solidaria.

## **CONTENIDOS**

### **Unidad 1. Introducción al mundo de la Comunicación**

Comunicación: concepto. Diferentes modos de comunicar y comunicarse. La evolución de medios de comunicación en los últimos años y su impacto en las relaciones personales y en las maneras de mirar el mundo. Medios de comunicación: nociones. Los medios de comunicación del Colegio Nacional de Monserrat.

### **Unidad 2. Nociones de Producción comunicacional**

Introducción al abordaje de la realidad. Noticias: concepto y desarrollo. Nociones de producción periodística en Monse Radio y Revista Monserrat. La tarea de descubrir, observar, registrar y documentar lo que nos rodea para poder procesarlo y contárselo a los demás. Medios y democracia.

### **Unidad 3. La producción de contenidos y su valoración**

Reportajes, crónicas, entrevistas, columnas de opinión, editoriales en diarios y revistas: matices y momentos. Coberturas: tipos y características. La entrevista. Responsabilidad de informarse para informar y formar como ciudadano. El manejo de la información y su manipulación: Big Data, Fake News o Noticias Falsas e Inteligencia

Artificial. El valor de la verdad y la credibilidad. Las fuentes de información. La curiosidad como disparador de desafíos y riesgos.

## **METODOLOGÍA**

A partir de la exploración de intereses y capacidades de los sujetos, se tratará de incentivar discusiones y debates sobre temas a abordar a nivel grupal, así como también las iniciativas individuales o ligadas a cuestiones particulares que quieran ser profundizadas.

Se buscará desarrollar la producción de crónicas, reportes, informes o la asunción del papel de periodistas o comunicadores/as como una forma de despertar el interés por conocer el lugar en el que viven e interiorizarse por su realidad y sus problemáticas. Se realizarán actividades prácticas de comunicación, redacción y de edición periodística.

Se apuntará a fortalecer capacidades que estimulen el desenvolvimiento y la personalidad de cada estudiante ante su grupo de pares y a priorizar su aporte al trabajo en equipo, distribuyendo roles en diferentes actividades y abordajes tanto en la Monse Radio como en la Revista Monserrat.

Contextualizar cada actividad en una sociedad de la que los/las estudiantes son parte para que identifiquen sus producciones como instrumento positivo y acción constructiva desarrollados por ciudadanos atentos al mundo que los rodea.

Se prevé la utilización combinada de los espacios presenciales y virtuales en forma articulada de manera que el alumnado tenga una comunicación con el docente que vaya más allá de los tiempos de clases y el desarrollo de las actividades, encuentre formas flexibles en tiempo y espacio bajo la idea de “aula aumentada”, que contemple la promoción de debates, foros de opinión, instancias de participación y la utilización de herramientas TIC y entornos participativos e interactivos. El rol docente curador es fundamental así como la utilización de repositorios abiertos.

Dentro de las actividades que se prevén desarrollar son:

- Visitas a diferentes medios de comunicación y organismos oficiales en forma presencial o virtual.
- Asistencia a lugares y/o eventos de interés para efectuar reportajes y entrevistas o elaborar crónicas.
- Uso de diferentes plataformas con las que cuenta el Colegio para prácticas y difusión de trabajos.
- Elaboración y producción de boletines o resúmenes informativos en formato audiovisual para la Monse Radio o la Revista Monserrat.
- Participación en charlas o conferencias con periodistas, representantes de organizaciones públicas, funcionarios de gobierno y expertos especializados en el área del derecho de la comunicación y la libertad de expresión.

## **PRODUCCIÓN FINAL Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará a través de producciones escritas, orales o prácticas audiovisuales realizadas en forma individual y grupal y que formarán parte de los contenidos de la Revista Monserrat, Monse Radio y las redes sociales del EO y de la institución. Se destinará un estimado de doce horas para su realización en tres fases: preproducción, producción y postproducción. La instancia de recuperación consistirá en la realización de las mejoras necesarias al trabajo original que no alcanzó la instancia de aprobación y para la misma se prevé un estimado de cuatro horas.

Las actividades de cada etapa tendrán como eje temático cuestiones relacionadas con la actualidad y la producción final formará parte de un Anuario gráfico y audiovisual.

Además, durante el transcurso del año lectivo se tendrá en cuenta el interés por la temática desarrollada en el EO, el esfuerzo puesto en las tareas semanales, la participación en los grupos de trabajo, la realización de las actividades propuestas, la comprensión y organización de la información, el correcto uso del vocabulario comunicacional, la resolución de los inconvenientes de producción y el respeto

manifestado en cada una de sus intervenciones, siendo todos éstos indicadores concretos del aprendizaje conceptual procedimental y actitudinal.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Como criterios de evaluación se pretende valorar el grado de comprensión de los contenidos (saber), observar el adecuado desarrollo de procesos comunicativos (saber hacer) y determinar el valor de las decisiones tomadas (saber ser). Por ello, durante el transcurso del año lectivo se tendrá en cuenta como indicadores concretos de estos aprendizajes:

- el interés por la temática desarrollada en el EO,
- el esfuerzo puesto en las tareas semanales,
- la participación en los grupos de trabajo, la realización de las actividades propuestas,
- la comprensión y organización de la información,
- el correcto uso del vocabulario comunicacional y jurídico,
- la resolución de los inconvenientes de producción,
- el respeto manifestado en cada una de sus intervenciones.

**CARGA HORARIA TOTAL: 96 horas cátedra, cuatrimestral.**

## **RECURSOS Y BIBLIOGRAFÍA:**

Referencia de libros, publicaciones y apuntes sobre aspectos introductorios y generales de Comunicación y Periodismo; Utilización de diarios, revistas y otras publicaciones de actualidad en diferentes formatos. Visualización de reportajes, documentales o películas alusivos a diferentes aspectos de interés. Aprovechamiento de la Revista Monserrat, la Monse Radio y otras plataformas del Colegio como espacios donde plasmar y difundir lo producido a lo largo del año lectivo. Utilización del espacio de la Monse Radio para el desarrollo de prácticas con equipamiento



básico. Uso del aula multimedia para eventuales entrevistas o comunicaciones vía aplicaciones de entorno virtual.

Balsebre, Armand y otros, (1998), La entrevista en radio, televisión y prensa. Buenos Aires: Ed Cátedra.

Mitchell, Susana. (2003). ¿Qué es el periodismo? Buenos Aires: Ed. Educa

Alaniz, María. (2012). Medios masivos y procesos políticos latinoamericanos. XI Congreso

Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación. Montevideo: ALAIC.  
Disponible en:

<http://hdl.handle.net/11086/5003>

Kapuscinski, Ryszard. (2006). Los cínicos no sirven para este oficio. Buenos Aires; Ed. Anagrama.

## 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. Concepto de comunicación.
Semana 2	2	1	Medios de comunicación. Actividad de análisis 1.
Semana 3	2	1	Los medios de comunicación del CNM.
Semana 4	2	1	El impacto de la comunicación en la sociedad.
Semana 5	2	1	Formas de comunicar. Miradas comunicacionales. Actividad 2.
Semana 6	2	1	Concepto de noticia. Tareas del comunicador.
Semana 7	2	1	La tarea del productor. La producción en los medios del CNM.
Semana 8	2	1	La comunicación y la democracia. Cómo contar una noticia. Actividad 3.
Semana 9	2	1	Reportajes y entrevistas. Columnas de opinión. Ejemplos.
Semana 10	2	1	Columnas de opinión y editoriales. Ejemplos. Práctica.

Semana 11	2	1	Tipos de cobertura. Tareas de preproducción. Actividad 4.
Semana 12	2	1	Responsabilidad en la información. Límites legales. Casos reales.
Semana 13	2	1	Manejo de información: Fake news y big data. Prácticos.
Semana 14	2	1	Fuentes de información y el valor de la credibilidad. Actividad 5
Semana 15	2	1	Preparación de la producción final: la curiosidad como disparador.
Semana 16	2	1	Presentación de la producción final- Recuperatorio
Si existe la posibilidad se programarán visitas a los medios de comunicación cordobeses y se organizarán encuentros presenciales o virtuales con referentes de la comunicación.			

**PROGRAMA ESPACIO OPTATIVO**  
**PROGRAMACIÓN EN BLOQUES – NIVEL BÁSICO**  
**SEGUNDO AÑO – DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA Y FÍSICA**  
**PLAN DE ESTUDIOS 2018**  
**Vigente ciclo lectivo 2023**

**FUNDAMENTACIÓN**

Respondiendo a la Ley de Educación Nacional N° 26.206, que establece la necesidad de desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación; es que se plantea este espacio optativo. Además, los sistemas digitales son la base material de los consumos culturales de niñas, niños y jóvenes. Su dominio es clave para la integración plena a la sociedad y al mundo del trabajo, tanto en el presente como en el futuro. En este marco, emerge la necesidad de introducir a nuestros/as estudiantes en el aprendizaje de la educación digital, la programación y la robótica. De este modo, serán capaces de comprender cómo se construyen los sistemas digitales, cómo intervenirlos y crearlos, y cómo hacer un uso crítico y creativo de las tecnologías. Se propondrá al alumnado a jugar, pensar, compartir, comunicar, crear y construir saberes en entornos digitales que los preparen para entender y cambiar el mundo.

La programación, el pensamiento computacional, el pensamiento algorítmico, las ciencias de la computación, entre otras terminologías, se presentan como áreas de conocimiento fundamentales para desarrollar las competencias digitales.

El pensamiento computacional requiere la comprensión de las capacidades de una computadora y la aptitud para expresar un problema de forma tal que una computadora lo pueda resolver. Crear un programa es una forma de externalizar nuestros pensamientos en un lenguaje no ambiguo. Esto nos permite analizar nuestros razonamientos y encontrar errores en ellos. La

forma más efectiva de desarrollar el pensamiento computacional es aprender Ciencias de la Computación.

## **OBJETIVOS GENERALES**

El espacio ofrecerá situaciones de enseñanza que promuevan en los alumnos y alumnas:

1. Comprender el funcionamiento general de los componentes de hardware y software, y la forma en que se comunican entre ellos y con otros sistemas, entendiendo los principios básicos de la digitalización de la información y su aplicación en la vida cotidiana.
2. Desarrollar proyectos creativos que involucren la selección y la utilización de múltiples aplicaciones, en una variedad de dispositivos, para alcanzar desafíos propuestos, que incluyan la recopilación y el análisis de información.
3. Resolver problemas a partir de su descomposición en partes pequeñas, aplicando diferentes estrategias, utilizando entornos de programación tanto textuales como icónicos, con distintos propósitos, incluyendo el control, la automatización y la simulación de sistemas físicos.
4. Desarrollar comunicación y la colaboración mediada por TIC, en un marco de responsabilidad, creatividad y respeto a la diversidad, a través de múltiples lenguajes que favorezcan la construcción de saberes en un ámbito de socialización.
5. Planificar y organizar diversos proyectos con recursos digitales para la solución de problemas en función de su contexto sociocultural aplicando algoritmos matemáticos.
6. Desarrollar niveles de pensamiento de alto orden a partir de la identificación de patrones, el desarrollo del pensamiento abstracto, la metacognición y el método colaborativo.

## **CONTENIDOS**

- Algoritmos. Concepto y análisis.
- Creación de modelos y esquemas de análisis, clasificación de datos directos, indirectos, prioritarios y obsoletos, división en subproblemas y análisis de la pertinencia tanto del modelo de análisis como de los resultados obtenidos.
- Pensamiento lógico y matemático.
- Obtención de resultados complejos a partir de ideas simples.
- Coordenadas cartesianas y variables. Concepto y uso en el marco de actividades lúdicas.
- Programa informático: concepto y uso. Herramientas específicas de diseño del programa Scratch.
- Concepto, creación y usos de: eventos, bucles, condicionales, ciclos y listas.

## **METODOLOGÍA**

Las actividades estarán basadas y orientadas en las teorías de aprendizaje por descubrimiento donde los/las estudiantes lograrán construir y apropiarse de los conceptos por sí mismos. En ese sentido, se introducen los temas y actividades con una pregunta, una noticia del diario, un juego, una anécdota o la descripción de una situación cotidiana, familiar y relevante para cada estudiante. Se formulan preguntas que permiten recuperar nociones previas que puedan tener sobre los conceptos a trabajar, y actividades para encontrar regularidades y patrones desde los cuales construir abstracciones. Se proponen, además, proyectos para profundizar los conceptos y complejizar las prácticas de programación. En, y entre, la presentación de las distintas situaciones, se ofrecen actividades intermedias que luego se ponen en práctica. En ese sentido, se sostiene que los saberes se construyen a lo largo de las secuencias didácticas de manera espiralada.

Las actividades serán grupales propiciando el trabajo colaborativo, aunque la participación en clase dentro del grupo será también ponderada individualmente.

El alumnado deberá crear programas claros y concisos utilizando, sentencias compuestas, bucles, listas, y otros operadores de programación; así como también conceptos propios de la matemática como condicionales, variables y eventos. Toda la tarea encomendada será en el marco del programa Scratch.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

**El trabajo final consistirá en la presentación de un programa que responda a diferentes alternativas:**

1. Diseño de un juego con puntaje por la captura de elementos que caen verticalmente por la pantalla. Se les presentarán diferentes personajes y escenarios entre los cuales podrán optar su selección.
2. Creación de una mascota interactiva que deberá comer, beber, y moverse respondiendo a diferentes eventos según las necesidades planteadas.

Se resuelven en grupo de 2 o 3 integrantes.

El tiempo de diseño es de 8 clases presenciales y 4 virtual.

Cada uno de los programas requiere aplicar todos los contenidos abordados y aprendidos para que el juego no quede incompleto. Si faltan o están mal aplicados afectará en la nota final. Se les dará una rúbrica con cada uno de los contenidos y competencias que se evaluarán y sus respectivos puntajes.

## RÚBRICA EVALUATIVA

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>EXCELENTE</b>	<b>BUENO -MUY BUENA</b>	<b>ES NECESARIO TRABAJAR MÁS</b>
División del problema en partes.	El estudiante logra identificar y dividir el problema en subproblemas.	El estudiante logra separar algunas partes en subproblemas.	El estudiante no puede separar las partes en subproblemas.
Reconocimiento de eventos	El estudiante comprende la noción de evento y puede dar ejemplos y reconocerlos sin problemas	El estudiante comprende intuitivamente la noción de evento, pero tiene problemas para dar ejemplos de pares evento-respuesta.	El estudiante no comprende la noción de evento y no puede reconocerlos o dar ejemplos.
Condicionales	El equipo comprende la noción de condicional y es capaz de entender su significado con facilidad.	El equipo entiende la estructura de la sentencia condicional, pero tiene algunos problemas al usarla en casos prácticos.	El equipo tiene problemas para reconocer la condición en la sentencia condicional y para diferenciar la condición de las instrucciones a ejecutar.
Creación y uso de Eventos	El equipo identifica y utiliza los eventos necesarios.	El equipo identifica y utiliza algunos de los eventos.	El equipo no identifica o no utiliza los eventos posibles.
Proyecto A Asignación de puntajes (definición, uso y modificación de variables.	El equipo logra que las acciones del jugador sumen puntos que se guardan en una variable y se actualizan correctamente.	El equipo logra que las acciones del jugador generen puntos usando una variable, pero el puntaje no se calcula correctamente.	El equipo no logra que el juego tenga puntaje.
Proyecto B Asignación de puntajes	El equipo logra que la mascota virtual coma, beba y realice los	El equipo logra que la mascota virtual sólo consiga responder a dos de	El equipo no logra que la mascota realice más que una o ninguna de



<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>EXCELENTE</b>	<b>BUENO -MUY BUENA</b>	<b>ES NECESARIO TRABAJAR MÁS</b>
División del problema en partes.	El estudiante logra identificar y dividir el problema en subproblemas.	El estudiante logra separar algunas partes en subproblemas.	El estudiante no puede separar las partes en subproblemas.
(definición, uso y modificación de variables.	movimientos solicitados.	las acciones solicitadas.	las acciones requeridas.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Que el alumno/a:

Conozca y diferencie los conceptos trabajados de: programa, algoritmo, evento y ciclo. Deberá poder, identificarlos y también utilizarlos correctamente en contexto.

Construya un programa que resuelva la situación problemática elegida y presentada y pueda justificar el uso de las herramientas del programa Scratch utilizadas en cada caso.

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

### **BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES**

Manual de actividades para Program.AR, disponible en:

<http://program.ar/manual-docentes-primaria/>

<http://program.ar/planificacion-anual-ti3/>

<http://program.ar/planificacion-anual-ti4/>.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

Fecha	Horas cátedra presenciales	Tutoría virtual / hora cátedra	contenidos/actividades
Semana 1	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar formas en las que usamos algoritmos en nuestra vida cotidiana.</li> <li>• Descomponer una actividad compleja en actividades más simples.</li> <li>• Organizar sucesos secuenciales en un orden lógico</li> <li>• Creación de cuenta en el programa Scratch.</li> <li>• Exploración de la plataforma y de las principales herramientas del programa.</li> </ul>
Semana 2	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferenciar las nociones de algoritmo y programa.</li> <li>• Escribir algoritmos y codificarlos en un lenguaje de programación simbólico.</li> <li>• Ejecutar los programas y verificar si tienen errores.</li> </ul>
Semana 3	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir la noción de evento.</li> <li>• Diferenciar eventos de manejo de eventos.</li> <li>• Poner en práctica estas nociones en un proyecto de programación</li> </ul>
Semana 4	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir la noción de condicionalidad.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar verdadero y falso como valores posibles de una condición.</li> <li>• Usar sentencias condicionales en un proyecto de programación</li> </ul>
Semana 5	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer patrones.</li> <li>• Expresar en forma compacta secuencias con instrucciones que se repiten.</li> <li>• Usar ciclos en un proyecto de programación.</li> </ul>
Semana 6	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar el manejo de eventos.</li> <li>• Exponer debilidades de la programación sin procedimientos.</li> </ul>
Semana 7	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar patrones.</li> <li>• Introducir ciclos que se ejecutan indefinidamente.</li> <li>• Ejercitar el uso de ciclos.</li> </ul>
Semana 8	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar el uso de los ciclos.</li> <li>• Programar usando sentencias condicionales compuestas.</li> <li>• Realizar manejo de eventos.</li> </ul>
Semana 9	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir las nociones de procedimiento y parámetro.</li> <li>• Poner en práctica la división de tareas como estrategia para resolver problemas.</li> <li>• Crear procedimientos para resolver subproblemas. • Usar procedimientos para no repetir secuencias de instrucciones iguales.</li> </ul>

Semana 10	2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integrar las definiciones de procedimientos y parámetros a un proyecto de programación.</li> <li>• Presentar el concepto de variable y distinguir su definición, su modificación y su lectura.</li> </ul>
Semana 11	2	1	Comienzan a trabajar en el proyecto final.
Semana 12	2	1	Continúan desarrollando el trabajo final.
Semana 13	2	1	Continúan desarrollando el trabajo final.
Semana 14	2	1	Continúan desarrollando el trabajo final.
Semana 15	2	1	Presentación y defensa del trabajo final.
Semana 16	2	1	Destinada a recuperatorio.



Universidad Nacional de Córdoba  
1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Informe Gráfico**

**Número:**

**Referencia:** Anexo 1 - Espacios Optativos - 2 año - ciclo lectivo 2023

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 36 pagina/s.