

## **COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**

### **ESPACIO OPTATIVO: ARQUEOLOGÍA Y MUNDO ANTIGUO**

#### **TERCER AÑO – DEPARTAMENTO DE HISTORIA**

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

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

### **FUNDAMENTACIÓN**

Los grandes descubrimientos de civilizaciones pasadas han cautivado desde siempre el interés, la curiosidad y la admiración de todo el mundo, especialistas y gente común: la resurrección de Pompeya y Herculano, el desciframiento de los jeroglíficos por Jean-François Champollion, las ruinas de Troya y Micenas excavadas por Heinrich Schliemann, las ciudades de Mesopotamia desenterradas por Paul Émile Botta, Henry Austen Layard, Robert Koldewey y Leonard Woolley, el palacio de Cnosos descubierto por Arthur Evans, la localización de las ciudades perdidas precolombinas (Sánchez, 2014: 6). El talante humanista de nuestra institución nos demanda un entendimiento integral del pasado para observar nuestro presente con una mirada mucho más profunda. La arqueología nos brinda esa posibilidad.

Pensar el mundo antiguo desde nuestros días implica, muchas veces, ver fotografías estáticas de lo que pudo haber sido. Las interpretaciones que se realizan tienen como base los registros literarios, históricos y, en muchos casos, arqueológicos. Hoy podemos observar los rastros del mundo antiguo gracias a los museos y los restos arqueológicos que en ellos se encuentran. La Arqueología se convierte así en una herramienta muy útil para elaborar hipótesis y teorías sobre el desarrollo de las distintas sociedades de la antigüedad y poder vislumbrar y entender más sobre sus características. Este espacio optativo, de esta manera, busca que cada estudiante pueda lograr una comprensión más completa del mundo antiguo y de la importancia que tiene para nosotros el patrimonio histórico.

### Bibliografía consultada:

Sánchez, J. G. (2014). *Breve historia de la arqueología*. Ediciones Nowtilus SL.

## OBJETIVOS GENERALES

- Identificar los rasgos generales de la arqueología como ciencia para el estudio del pasado.
- Reconocer la evidencia arqueológica de las distintas sociedades del mundo antiguo para identificar sus principales características.
- Analizar el rol de los museos en el mantenimiento de elementos arqueológicos que permitan la difusión sobre el mundo antiguo.

## COMPETENCIAS

- Desarrollo de herramientas de interpretación que permitan al alumnado observar los restos arqueológicos como elementos claves en el estudio del mundo antiguo.
- Capacidad de utilización de terminología técnica y a su vez desarrollo de claridad expositiva al momento de la descripción de las sociedades del pasado.
- Habilidad de conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa las diferentes manifestaciones culturales y consideradas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

## CONTENIDOS

Unidad 1: Fundamentos de arqueología. Qué es la arqueología. Su relación con otras ciencias. Precedentes de la arqueología.

Unidad 2: Oriente próximo. Sociedades Mesopotámicas (El estandarte de Ur). El antiguo Egipto (La tumba de Tutankamón).

Unidad 3: Sociedades del Mediterráneo. Civilización Creto-Micénica (Palacio de Cnosos y las tablillas de Lineal A, el descubrimiento de la ciudad de Troya). Grecia clásica (La Acrópolis de Atenas y el Partenón). Grecia helenística (La piedra de Rosetta).

Unidad 4: La antigua Roma (La ciudad de Pompeya).

## **METODOLOGÍA**

Para el dictado del espacio se realizará primeramente el desarrollo de cuestiones propias de la arqueología y su historia. Luego, para adentrarnos en las distintas sociedades antiguas, se establecerá una división por periodos. Esta división responderá a parámetros cronológicos poniendo como punto de partida los pueblos mesopotámicos, pasando por Egipto, Grecia y, por último, Roma. A partir de esta división se irán exponiendo los distintos elementos arqueológicos de los que disponemos sobre cada una de las distintas sociedades a estudiar y cuál es la información que cada uno de estos restos materiales nos brinda sobre las mismas.

Las clases serán orales y con lecturas en conjunto. El trabajo, la lectura y la escritura del estudiantado serán individual y grupal de modo alternado. Los diferentes recursos a utilizar irán orientados a ilustrar los distintos rastros arqueológicos que nos permitan comprender los elementos de la sociedad, de la economía y de los sistemas políticos que queremos exponer. Para esto, serán necesarias ilustraciones extraídas de los principales museos europeos que poseen, en la actualidad, la mayoría de estos restos. Ahora bien, de manera más específica, se comenzarán las clases con una pequeña introducción del tema a abordar y luego se le hará entrega al estudiantado de las diferentes imágenes o textos a analizar para que la tarea se realice en conjunto. En paralelo, se realizarán, en principio, dos salidas para observar cuestiones arqueológicas que se encuentran en la zona que rodea al colegio, aprovechando el fenómeno cultural que es la manzana jesuítica.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

- ✓ *La producción final constará de la realización de una muestra de museo (maqueta o representación en tres dimensiones) sobre una sociedad del mundo antiguo a elección.*
- ✓ *La muestra a realizar deberá tener el formato de infografía donde estén los distintos elementos que nos permitan explicar a determinada sociedad. Esta producción puede estar acompañada tanto de elementos de índole manual (afiches, mapas) como de carácter virtual (a través de plataformas como Prezi u otras). La producción final será de carácter grupal.*
- ✓ *La producción se comenzará a llevar a cabo una vez terminada la exposición de los contenidos establecidos con el debido acompañamiento del docente.*
- ✓ *Se evaluará la producción teniendo en cuenta: pertinencia histórica, claridad expositiva y conceptual, profundidad del análisis, originalidad.*
- ✓ *Luego de la entrega del trabajo los alumnos tendrán la posibilidad de recuperar la producción en caso de que haga falta.*

## **BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES**

Soler Villalobos, M. P. (1991). Qué es el mundo de la arqueología. España: Granada.

Vandenberg, Philipp (1985). La Grecia perdida. Argentina: C. Bertelsmann.

Walker, Martin (1991). La maldición de los faraones. España: Edicomunicación S.A.

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

## **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES**

Considerando un periodo de cuatro meses, los primeros dos tendrán como foco principal la exposición de los distintos contenidos alternando clases expositivas con clases donde prime la lectura, tanto individual como grupal. Una vez finalizada esta etapa se pasará a la distribución de los temas para el trabajo final y comenzará así una segunda etapa en la que el docente realizará el proceso de acompañamiento orientando las lecturas, los avances del trabajo final, así como la sugerencia de textos complementarios que permitan al estudiantado un espectro más amplio de posibilidades.

<b>Fecha</b>	<b>Horas cátedra presenciales</b>	<b>Tutoría virtual / hora cátedra</b>	<b>contenido/actividad</b>
Semana 1	2	1	Introducción al espacio optativo. Exposición de los distintos temas a trabajar y precisiones acerca del desarrollo del cuatrimestre.
Semana 2	2	1	Unidad 1. ¿Qué es la arqueología? Fundamentos básicos de la disciplina. Salida para ver la arqueología que nos rodea.
Semana 3	2	1	Unidad 1. La relación de la arqueología con la historia. Usos de la arqueología.
Semana 4	2	1	Unidad 2. El estandarte de Ur. Exposición del docente

Semana 5	2	1	Unidad 2. La tumba de Tutankamón. Exposición del docente
Semana 6	2	1	Unidad 3. El palacio de Cnosos y el descubrimiento de Troya. Exposición del docente
Semana 7	2	1	Unidad 3. La Acrópolis de Atenas, el Partenón y la piedra de Rosetta. Exposición del docente
Semana 8	2	1	Unidad 4. La ciudad de Pompeya. Exposición del docente
Semana 9	2	1	Elección del tema para el proyecto final y sugerencia por parte del docente de material de trabajo. Salida para observar la estratigrafía y tener elementos de representación gráfica para el trabajo final.
Semana 10	2	1	Claves de lectura y estrategias. Acompañamiento en la realización del proyecto final.
Semana 11	2	1	Acompañamiento en la realización del proyecto final.
Semana 12	2	1	Acompañamiento en la realización del proyecto final.
Semana 13	2	1	Acompañamiento en la realización del proyecto final.

Semana 14	2	1	Acompañamiento en la realización del proyecto final.
Semana 15	2	1	Exposición proyecto final.
Semana 16	2	1	Recuperatorio.

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: LABORATORIO TEXTIL**  
**TERCER AÑO – DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA**  
**PLAN DE ESTUDIOS 2018**  
**Vigente ciclo lectivo 2023**

## **FUNDAMENTACIÓN**

El laboratorio textil es un espacio de formación de técnicas de intervención de superficies y manipulación de tejidos. El textil desde sus orígenes fue concebido como vestido y como casa, es una de las primeras manifestaciones culturales artísticas de la vida humana. El trabajo artesanal del mismo habla de nuestra cultura e identidad como pueblo, nos habilita lenguajes para expresar y comunicarnos. Las técnicas a abordar están vinculadas a oficios, por lo tanto brindan herramientas para la vida laboral futura y la posibilidad de crear objetos útiles para la vida cotidiana y para la comercialización. Mediante estas prácticas se promueve la resignificación del trabajo artesanal, la exploración de la creatividad y la producción tanto personal como colaborativa.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Explorar las posibilidades y alcances de las diferentes técnicas de intervención de superficies y manipulación de tejidos.
- Generar un espacio de experimentación teniendo en cuenta los procesos creativos.
- Desarrollar la creatividad a través de las distintas actividades propuestas.

## **COMPETENCIAS**

- Autonomía, iniciativa y creatividad para desarrollar piezas textiles.
- Manejo y manipulación de materiales textiles.
- Conocimiento y aplicación de las diferentes técnicas de intervención de superficies.
- Trabajo colaborativo.

## **CONTENIDOS**

Experimentación y análisis de materiales textiles y no textiles.

Generación e intervención de superficies. Tejidos, modelados, plegados y solapados. Teñidos, estampados, bordados, costuras.

Técnicas de sublimación, vinilo termotransferible, sellos, bordado, teñido, shibori, tejido a telar.

## **METODOLOGÍA**

La metodología utilizada responde al aula taller, promoviendo la autonomía en el estudiantado, la participación activa en clase, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo. En el trabajo de taller se unen teoría y práctica y se desarrollan actividades que llevan un proceso de elaboración y reflexión, que se despliega durante varias clases, propiciando desarrollos complejos. Una parte importante de esa experiencia se lleva a cabo mediante las puestas en común de los procesos y sus producciones. En este intercambio colectivo se enriquece la producción y los procesos creativos individuales y grupales.

## PRODUCCIÓN FINAL

- El estudiantado deberá realizar un catálogo textil que contenga diferentes muestras de cada técnica abordada. El mismo se realizará inspirado en un tema específico y fundamentado por cada estudiante. Se creará una muestra colectiva en el colegio con los trabajos realizados. Organización, diseño y montaje a cargo del estudiantado.
- La producción final será individual y grupal.
- Se llevará a cabo durante todo el cuatrimestre como proceso creativo y experimental, a medida que se vayan compartiendo las técnicas deberán generar sus muestras.
- Se evaluará el proceso realizado y sostenido en el cuatrimestre, la riqueza de las exploraciones y composiciones, como la correcta aplicación de las técnicas.
- En caso de instancia de recuperación, se pedirán mayor número de muestras por técnica.

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

## BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES

- 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.
- Russell, A. (2013). *Principios básicos del diseño textil*. Ed. Gustavo Gili.
- Udale, J. (2015). *Diseño textil, tejidos y técnicas*. Ed. Gustavo Gili.

## 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. Introducción a las técnicas de intervención de superficies.
Semana 2	2	1	Desarrollo de las diferentes técnicas de estampación origen, historia, método de aplicación.
Semana 3	2	1	Técnica de sellos / experimentación
Semana 4	2	1	Técnica de sublimación/ experimentación
Semana 5	2	1	Técnica de sublimación/ experimentación
Semana 6	2	1	Técnica de vinilo termotransferible / experimentación
Semana 7	2	1	Técnica de vinilo termotransferible / experimentación
Semana 8	2	1	Teñido con tintes naturales / experimentación

Semana 9	2	1	Técnica de shibori / experimentación
Semana 10	2	1	Técnica de shibori / experimentación
Semana 11	2	1	Bordado / experimentación
Semana 12	2	1	Bordado / experimentación
Semana 13	2	1	Tejido a telar / experimentación
Semana 14	2	1	Técnicas de manipulación de tejidos, acolchado, patchwork, apliques, frunces, tablas
Semana 15	2	1	Presentación final
Semana 16	2	1	Recuperatorio.

## **PROGRAMA ESPACIO OPTATIVO**

### **PROGRAMACIÓN EN BLOQUES – NIVEL AVANZADO**

#### **TERCER 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:

- La comprensión general del funcionamiento 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.
- El desarrollo de 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.
- La resolución de 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.
- La 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.
- La planificación y organización de diversos proyectos con recursos digitales para la solución de problemas en función de su contexto sociocultural.

## **CONTENIDOS**

Algoritmos. Concepto y análisis.

Competencia de Resolución de situaciones problemáticas: 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. Cuadriláteros. Polígonos regulares. 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 (algoritmo para dar respuesta a un estímulo externo tal como la presión de una tecla o la entrada de una señal de sonido);

Bucles (creación y **ejecución de una serie de instrucciones en orden normal, de arriba a abajo, pero al terminar vuelve a la parte superior para iniciar de nuevo la lectura**. El bucle ejecuta los bloques incluidos dentro una y otra vez.),

Condicionales y ciclos (se ejercitará el reconocimiento de patrones y el uso de ciclos, que se utilizan para repetir la ejecución de instrucciones en los programas en respuesta a la veracidad o falsedad de condiciones lógicas);

Listas y variables.

## **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:**

Diseño del videojuego Pacman tradicional en versión Scratch. Deberán obtener una réplica lo más parecido posible al juego original donde podrán agregar lo que consideren necesario para que el juego tenga algo diferente que para ellos sea considerado como importante para un videojuego.

Se resuelven en grupo de 2 o 3 integrantes.

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

El programa 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.

Aclaración: si bien algunos contenidos son iguales a los abordados en segundo año, el nivel de complejidad en su aplicación y abordaje es mayor y diferente. La cantidad de personajes es mayor puesto que deberán manipular 4 o más personajes con código individual para cada uno y editarlos al igual que al escenario.

Si es necesario más de un proyecto también pueden desarrollar su propia versión del videojuego codecombat.

### 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/la estudiante logra identificar y dividir el problema en subproblemas.	El/la estudiante logra separar algunas partes en subproblemas.	El/la estudiante no puede separar las partes en subproblemas.
Reconocimiento de eventos	El/la estudiante comprende la noción de evento y puede dar ejemplos y reconocerlos sin problemas	El/la estudiante comprende intuitivamente la noción de evento, pero tiene problemas para dar ejemplos de pares evento-respuesta.	El/la 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.
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.
Variables y Listas	El equipo crea listas y variables y las aplica correctamente.	El equipo crea listas y variables y pero no las aplica correctamente.	El equipo no logra crear listas y variables y/o aplicarlas correctamente.
Proyecto Asignación de puntajes (definición, uso y	El equipo logra que las acciones del jugador sumen puntos que se guardan en una	El equipo logra que las acciones del jugador generen puntos usando una variable, pero el	El equipo no logra que el juego tenga puntaje.

<b>CALIFICACIÓN</b>	<b>EXCELENTE</b>	<b>BUENO -MUY BUENA</b>	<b>ES NECESARIO TRABAJAR MÁS</b>
División del problema en partes.	El/la estudiante logra identificar y dividir el problema en subproblemas.	El/la estudiante logra separar algunas partes en subproblemas.	El/la estudiante no puede separar las partes en subproblemas.
modificación de variables.	variable y se actualizan correctamente.	puntaje no se calcula correctamente.	

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Que el alumno/a:

Conozca y diferencie los conceptos de programa, algoritmo, evento, ciclo, listas y variables enseñados pudiendo identificarlos, como así también utilizarlos correctamente.

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.

### **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/>.

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

## 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> <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.

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: TALLER DE IMPROVISACIÓN ESCÉNICA**  
**TERCER AÑO – DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA**  
**PLAN DE ESTUDIOS 2018**  
**Vigente ciclo lectivo 2023**

## **FUNDAMENTACIÓN**

El teatro como medio de expresión artística es de suma importancia en la formación del alumnado, ya que permite la integración grupal, ayuda al individuo a desenvolverse y desinhibirse estimulando la expresión y desarrollado la creatividad y la sensibilidad.

El teatro aborda el trabajo grupal y colectivo, desarrollando la confianza personal y generando vínculos en el trabajo con el otro, potenciando las capacidades y competencias de cada sujeto.

Este Espacio Optativo propone un abordaje de la actuación mediante el conocimiento y el aprendizaje de técnicas de improvisación. A través de esta disciplina teatral, el individuo desarrolla la imaginación, la creatividad, la espontaneidad, la atención y fortalece el trabajo en equipo.

Mediante el entrenamiento de esta técnica actoral, nos proponemos tomar a la improvisación como un juego teatral, donde el alumno encuentre un lugar para expresar sentimientos y emociones, adquiriendo capacidades expresivas y comunicadoras propias del arte escénico.

El formato propuesto para este Espacio Optativo es el de taller ya que invita a construir y crear desde la práctica concreta.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Generar un espacio de producción creativa.
- Desarrollar la espontaneidad, la expresión, la creatividad y la sensibilidad.
- Promover el trabajo en equipo, afianzando lazos grupales y fraternales.

- Fomentar el desarrollo de capacidades y competencias propias de cada estudiante.
- Desarrollar capacidades lingüísticas, expresivas y comunicativas mediante la improvisación.
- Fomentar el juicio crítico y reflexivo.
- Conocer y aplicar elementos y mecanismos de construcción escénica y actoral.
- Generar una escena grupal a partir de improvisación escénica para presentar a público.

### **COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- Capacidades psicomotrices.
- Capacidades expresivas y comunicativas.
- Creatividad y sensibilidad.
- Trabajo en equipo.
- Competencias actorales.
- Capacidad de oralidad.
- Capacidad de improvisación.
- Capacidades de reflexión, análisis y crítica.
- Responsabilidad y compromiso.
- Resolución de situaciones problemáticas.

### **CONTENIDOS**

- Calidades de movimiento expresivo.
- Relación del cuerpo con el espacio y el otro.
- La expresión artística del gesto y el cuerpo en la escena.
- Integración cuerpo-voz-emoción en la improvisación.
- La improvisación en la escena.
- El texto teatral en la escena.
- Construcción de personaje mediante la improvisación.
- El teatro como comunicador de ideas y sentido.

- Construcción de la puesta en escena mediante la improvisación.
- El rol del espectador experto.
- Recursos escénicos (escenografía, sonido, objetos, vestuario y maquillaje) como disparadores para improvisar.

## **METODOLOGÍA DE TRABAJO**

El Espacio Optativo se dará de manera cuatrimestral a través de clases presenciales y no presenciales. En las presenciales se desarrollarán ejercicios y contenidos de manera grupal, y se asignarán pautas para trabajar los temas en las clases no presenciales a través de investigaciones, ejercicios, trabajos prácticos, etc. sobre el tema abordado, manteniendo así una correlación permanente en los temas y contenidos entre una clase y la otra.

El Espacio Optativo está planteado con el formato de un taller, donde el alumnado se apropiará de los conocimientos desde la práctica concreta, construyendo el espacio entre todos, por lo cual se tendrán en cuenta las necesidades e intereses de los sujetos.

Las clases se abordarán a través de:

- Ejercicios actorales.
- Juegos escénicos.
- Ejercicios psicomotrices.
- Ejercicios de expresión corporal.
- Ejercicios de improvisación escénica.
- Ejercicios de escritura escénica a partir de improvisaciones.
- Ejercicios sobre construcción del personaje.
- Reflexiones sobre el quehacer teatral.
- Análisis y crítica de escenas y ejercicios presentados por otros compañeros.
- Exploración de recursos escénicos para la improvisación.
- Armado de escenas teatrales mediante la improvisación.

## **RECURSOS:**

### ***Espacio:***

- Salón de Actos.

### ***Materiales brindados por la Institución:***

- Equipo de música.
- Cañón y proyector.
- Pelucas y objetos.
- Elementos de sonido e iluminación para la presentación de la obra.

### ***Materiales aportados por estudiantes y docente:***

- Textos de diferentes autores.
- Cámaras fotográficas y teléfonos celulares.
- Objetos escénicos, elementos de maquillaje y vestuario.
- Netbook, notebook y demás recursos tecnológicos.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

Como producción final se propone la realización de una puesta en escena creada a partir de la improvisación escénica realizada en grupos de 5 o 6 estudiantes aproximadamente, las cuales serán presentadas a público y donde se evaluarán todos los contenidos aprendidos a lo largo del Espacio Optativo, teniéndose en cuenta los siguientes criterios:

- Trabajo colaborativo en equipo.
- Participación activa en la construcción de las escenas.
- Creatividad en la propuesta escénica.
- Responsabilidad y compromiso.
- Reflexión crítica sobre el trabajo propio y del otro.
- Transpolación de los contenidos aprendidos a la práctica.

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

## BIBLIOGRAFIA

- ARGENTINO, O. (2013). *Del salto al vuelo. Manual de Improvisación*. México. Improtour.
- BEDORE, B. (2004). *101 juegos de improvisación. Diversión y creatividad a través de la improvisación y la interpretación*. Madrid: Neo Person.
- CASTILLO, C. (2007). *Improvisación. El Arte de Crear en el Momento*. España. Ñaque.
- HODGSON, J. y RICHARDS, E. (1986). *Improvisación (para actores y grupos)*. Madrid. Fundamentos.
- HOLOVATUCK, J. – ASTROSKY, D. (2001), *Manual de Juegos y Ejercicios Teatrales. Hacia una Pedagogía de lo Teatral*. Argentina. Instituto Nacional de Teatro.
- MANTOVANI, A. y JARA, J. (2015). *El actor creativo. La actriz creativa. Manual para conseguirlo*. Bilbao. Artezblai.
- MANTOVANI, A., CORTÉS, B., CORRALES, E., MUÑOZ, J.R. y PUNDIK, P. (2016). *Impro. 90 juegos y ejercicios de improvisación teatral*. Barcelona. Octaedro.
- MARINA, J. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Barcelona: Ariel.
- ORTIZ, L. (1994), *La Producción Colectiva de lo Dramático. Taller de Teatro para la Enseñanza Media*. Argentina. Club de Estudio.
- PARDO BELGRANO, M. – ANTRAYGUES DE DOUBLIER, N. y otros (1981). *Didáctica del Lenguaje y la Comunicación. Teatro: Arte y Comunicación. Actividades de Clase*. Argentina. Plus Ultra.
- PAVIS, P. (1998). *Diccionario de teatro*. Barcelona, Paidós.

### 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 de alumnos y modalidad del EO. / Juegos de integración grupal.
Semana 2	2	1	Calidades de movimiento expresivo. / Ejercicios de dinámicas de movimiento expresivo corporal.
Semana 3	2	1	Calidades de movimiento expresivo y la improvisación en escena. / Desarrollo de técnicas de Improvisación.
Semana 4	2	1	El rol del espectador experto. / Presentación de escenas y devolución grupal.
Semana 5	2	1	La expresión artística del gesto y el cuerpo en la escena. / Ejercicios de expresión corporal.
Semana 6	2	1	Relación del cuerpo con el espacio y el otro. Improvisación en escena. / Ejercicios de improvisación.
Semana 7	2	1	Integración cuerpo-voz-emoción en la improvisación. / Investigación y análisis de las emociones y su representación.
Semana 8	2	1	Integración cuerpo-voz-emoción en la improvisación. / Ejercicios de

			improvisación y armado de escenas.
Semana 9	2	1	Construcción de la puesta en escena mediante la improvisación. El rol del espectador experto. / Presentación y devolución de escenas.
Semana 10	2	1	El texto teatral en la escena. / Desarrollo de contenidos teóricos y elección de textos teatrales.
Semana 11	2	1	El texto teatral en la escena. / Análisis de textos teatrales y elección de personajes
Semana 12	2	1	Construcción de personaje. / Ejercicio de construcción del personaje.
Semana 13	2	1	Recursos escénicos como disparadores para improvisar. / Análisis y debate grupal sobre su uso y funciones. Ejercicios de improvisación.
Semana 14	2	1	El teatro como comunicador de ideas y sentido. Construcción de la puesta en escena mediante la improvisación. / Improvisación y armado de escenas.
Semana 15	2	1	El teatro como comunicador de ideas y sentido. Construcción de la puesta en escena mediante la improvisación. / Ensayo de escenas.

Semana 16	2	1	Trabajo final / Presentación y devolución de escenas grupales.
--------------	---	---	---

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: “BOMBEROS PLANETARIOS”**  
**TERCER AÑO – DEPARTAMENTO DE CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES**  
**PLAN DE ESTUDIOS 2018 – Vigente desde ciclo lectivo 2023**

## **FUNDAMENTACIÓN**

En la actualidad nos encontramos inmersos en contextos de problemáticas socio ambientales que suceden en el ámbito local, regional y global. Es por ello, que sostenemos que es de suma importancia enriquecer procesos de enseñanza con perspectivas tendientes a la transformación social (Cisnero y Bermudez, 2022). Además, consideramos relevante proveer herramientas que promuevan la co-construcción del conocimiento a partir de la interacción con otros actores sociales debido que los aprendizajes significativos están mediados por la propia cultura y que, además, se dan en un contexto social determinado.

En relación con lo anterior, desde el constructivismo crítico y paradigmas emancipadores en que la ciencia es vista como una actividad social como tantas otras, es que buscamos promover el ejercicio de una ciudadanía con mentalidad comunitaria e involucrada democráticamente en la supervivencia y sostenibilidad del sistema de soporte de la vida en el planeta (Cisnero y Bermudez, 2020; Carrillo, 2009). Lo anterior se vincula estrechamente con los objetivos de la alfabetización científica, que busca preparar a todas las personas para que actúen como sujetos políticos en ejercicio pleno de sus derechos, en un mundo impregnado por los avances en ciencia y tecnología (Dumrauf et al., 2012).

En definitiva, realizamos esta propuesta basándonos en los lineamientos del Plan de Estudios 2018 que considera a los Espacios Optativos como una Propuesta Pedagógica Alternativa (PPA)<sup>1</sup> de interés vital. Además, esto

---

<sup>1</sup> Pág. 59 Plan de estudios de nivel secundario Colegio Nacional de Monserrat, en el marco de la ley Nacional de educación 26.206, las resoluciones del C.F.E. y la Orientación Humanista.

concuera con la resolución 93/2009 del consejo federal de educación y que refuerza la importancia de abordar temáticas relacionadas a la Educación Ambiental.

Tenemos por objetivo abordar diversas problemáticas socio ambientales de manera interdisciplinaria, reuniendo los conocimientos propios del campo derecho y de la biología en pos de enriquecer perspectivas y discusiones que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje tendientes a la apropiación de códigos y valores que transformen las estructuras tradicionales de dominación (Taylor, 2015).

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Desarrollar actitudes y valores encaminados al fortalecimiento de la valoración, conservación y cuidado del ambiente.
- Distinguir y categorizar las problemáticas socio ambientales a partir de experiencias palpables.
- Debatir y argumentar posibles soluciones del ámbito internacional.
- Construir propuestas innovadoras que produzcan un cambio positivo en el ámbito local.

## **COMPETENCIAS**

- Desarrollar habilidades orales para el intercambio de pensamientos reflexivos en torno a una temática socio ambiental dada.
- Fortalecer valores hacia el ambiente tales como: cuidado y consumo del agua, gestión de residuos, conservación de la biodiversidad, etc.
- Utilizar el aula virtual para el intercambio de actividades prácticas y lecturas de interés.

- Profundizar en la capacidad de enlazar, producir, colaborar, publicar, podcastear en el entorno virtual.
- Realizar trabajos colaborativos en equipos, para la formulación, desarrollo y presentación de los trabajos finales con actitud crítica, abierta y respetuosa.
- Indagar fenómenos, plantear hipótesis y experimentos para validar, razonar y profundizar la capacidad argumentativa.

## **CONTENIDOS**

### EJE N°1: Persona y ambiente.

- I. O.D.S. - ONU-Antecedente argentino L. 24375 Convenio sobre la diversidad Biológica (Río de Janeiro 1992). Directriz básica en materia de Política Ambiental G.M.C./RES N° 10/94.
- II. Recursos ambientales y naturales. Cambio de paradigma del desarrollo al desarrollo sustentable/sostenible.
- III. Relación persona-ambiente natural y cultural. Ambiente como objeto/sujeto de derecho (bases constitucionales), su importancia como derecho humano básico. El rol del Estado en el desarrollo e implementación de las políticas públicas. Participación, tipos de participación ciudadana (activa y pasiva).
- IV. Movimientos sociales, organizaciones territoriales y su impacto en la calidad de vida de la ciudadanía. Casos resonantes en los medios, influencia de organizaciones y movimientos de Responsabilidad Social Empresaria (RSE).

### EJE N°2:

- V. Calentamiento global y cambio climático. Tipos de contaminantes atmosféricos. Efectos de la contaminación en la capa de ozono.
- VI. Ley General de Ambiente N°25675 y su correlación en la provincia N°10211.

- VII. Problemáticas socio ambientales situadas en la provincia de Córdoba tales como: a) pérdida de diversidad biológica y cultural. Ley de Presupuesto de Protección Ambiental de Bosques Nativos N° 26.331. Ley de Ordenamiento Territorial de Bosques Nativos de la Provincia de Córdoba N°9814. Monumentos naturales o Especies Bandera. b) Problemáticas de contaminación y de acceso al agua potable. Régimen de Gestión Ambiental de Aguas N° 25688. c) La contaminación y pérdida del suelo (erosión, deforestación y desertificación). Creación de la Ley de Parques Nacionales N°22351. Contaminación ambiental auditiva. Ordenanza N° 12208, Córdoba. Generación y gestión de residuos domiciliarios ley nacional N°25916.
- VIII. Tercer Sector, organizaciones no gubernamentales y su impacto en la agenda local.

## **METODOLOGÍA**

En este espacio optativo nos basamos en una serie de alternativas metodológicas tales como:

a) Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) por proyecto a partir de las diferentes problemáticas socio ambientales propuestas. En relación con lo anterior, el estudiantado deberá desarrollar la capacidad de argumentación, saliendo de la pasividad, ser activos en la toma de decisiones, formular juicios de realidad y de valor y construir conocimiento en una temática concreta integrando aspectos teóricos y prácticos.

b) Exposiciones dialogadas, discusiones y debates con el propósito de intercambiar ideas y posiciones.

c) Estudio dirigido (tanto individual como grupal) respecto de un tema utilizando como soporte la guía dada por los/las docentes.

d) Salidas de campo, tales como visitas a museos y espacios al aire libre. Además, expondremos reglas de interacción y pautas de comunicación estudiante-docente tanto en las clases sincrónicas como asincrónicas.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

Una vez abordadas las nociones relacionadas al ambiente y tras el planteo de las problemáticas socio ambientales los/las estudiantes deberán conformar seis grupos de trabajo con 5 integrantes cada uno. Los mismos serán establecidos a través de un sorteo (en la segunda semana del cronograma). Es así que cada grupo tendrá una problemática socio ambiental diferente sobre la cual deberá realizar una indagación reuniendo aspectos relevantes de las mismas. Además, se establecerá por acuerdo alguno de los tres roles (estado, ONG y centro vecinal) como una estrategia innovadora para una posible solución. Acto seguido se procederá a la selección de la modalidad de presentación del proyecto tales como: 1) podcast, 2) video, y 3) Blog (página web, micro videos en padlet, tik tok, twitter, instagram, etc.). Cabe destacar que todas estas elecciones (problemáticas socio ambientales, roles y modalidades de presentación) serán acordadas entre los/las estudiantes y con los/las docentes.

En la semana 13 se plantea una etapa de pre-entrega y ajustes de los proyectos teniendo en cuenta la rúbrica de evaluación que se dispondrá en esa semana en el aula virtual para cada modalidad con sus particularidades.

Finalmente, en las semanas 14 a 15, se procede la exposición y defensa de los proyectos de cada grupo con su problemática, con el rol y modalidad que se le haya asignado; en la semana 16 se plantean los casos de recuperación de la materia.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se evaluará la participación activa en clase en base a las lecturas recomendadas para cada semana. Como también, la creatividad y originalidad para elaborar las presentaciones de cada problemática socio ambiental. Así mismo se realizarán devoluciones de las actividades prácticas planteadas en el aula virtual.

**CARGA HORARIA:** 96 hs. cátedra (cuatrimestral)

**BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES**

- Gavilanes Capelo, R. M., & Tipán Barros, B. G. (2021). La Educación Ambiental como estrategia para enfrentar el cambio climático. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 16(2), 286-298.
- Lorenzetti, Ricardo L., *Teoría del derecho ambiental* (2008). Editorial La Ley.
- Morales Laberti, A., *Visión Integrada de los derechos humanos y el ambiente*. (2015), Editorial La Ley, Buenos Aires.
- ODS 2030: <https://www1.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html>

**CRONOGRAMA TENTATIVO**

Fecha	Horas cátedra presenciales	Tutoría virtual / hora cátedra	contenidos/actividades
Semana 1	2	1	Presentación del espacio. Explicación del programa y plan de trabajo-aula virtual/proyecto
Semana 2	2	1	Evaluación diagnóstica e introducción al ítem I del eje N° 1.

Semana 3	2	1	Ítem II y III del eje N° 1.
Semana 4	2	1	Ítem IV del eje N° 1
Semana 5	2	1	Visita Plaza Cielo Tierra-
Semana 6	2	1	Trabajo Práctico de Laboratorio para la extracción de compuestos orgánicos de flora nativa.
Semana 7	2	1	Ítem V del eje N° 2.
Semana 8	2	1	Ítem VI del eje N° 2.
Semana 9	2	1	Ítem VII del eje N° 2. Profesora invitada Rocío B. Chinellato
Semana 10	2	1	Ítem VII del eje N° 2.

Semana 11	2	1	Salida a campo
Semana 12	2	1	Ítem VIII del eje N° 2.
Semana 13	2	1	Despejar dudas o conceptos en los proyectos en particular/ devoluciones de ajuste de los proyectos pre-entrega
Semana 14	2	1	Presentación de trabajos finales Parte 1. Socialización y reflexión.
Semana 15	2	1	Presentación de trabajos finales Parte 2. Socialización y reflexión.
Semana 16	2	1	Recuperatorios.



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

**Hoja Adicional de Firmas  
Informe Gráfico**

**Número:**

**Referencia:** anexo 2 - 3° año - E.O. - 2023

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 37 pagina/s.