

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: LENGUA Y CULTURA PORTUGUESA
TERCER AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018
Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Prof. María Victoria Arlla

FUNDAMENTACIÓN

Como lengua extranjera, el portugués permite mirar otras culturas y, por tanto, ampliar el conocimiento del mundo, aportando una mayor flexibilidad cognitiva con la adquisición de otro código lingüístico. El conocimiento de otra lengua conduce a la toma de conciencia, al cuestionamiento y modificación de prejuicios y estereotipos; permitiendo así alcanzar una mejor comprensión de la propia identidad y la del otro.

Por todo ello, se pretende que a lo largo de este espacio optativo cada estudiante tenga la posibilidad de tomar la palabra en contextos enunciativos diversos, significativos y relevantes para su edad y nivel de escolaridad, privilegiando instancias de reflexión metalingüística, metacognitiva e intercultural alrededor de los conocimientos que están siendo construidos.

En este sentido, se considera de vital importancia que el alumnado sea capaz de asumir un papel activo en la construcción de nuevos saberes que los posicionan como interlocutores de creciente autonomía en portugués lengua extranjera.

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar y favorecer la capacidad lectora en portugués lengua extranjera (PLE).
- Adquirir vocabulario en PLE y en diversas situaciones relacionadas con la vida cotidiana.
- Identificar y utilizar herramientas gramaticales iniciales en PLE tanto de forma oral como escrita.
- Desarrollar las cuatro habilidades básicas del lenguaje: Comprensión escrita y oral, expresión escrita y oral en situaciones de comunicación formal e informal
- Abordar temáticas de valor intercultural para el aprendizaje de contenidos lingüístico-discursivos en la lengua extranjera.

- Construir una actitud de revisión crítica frente a las producciones textuales propias y ajenas que permita reconocer los errores como instrumentos de aprendizaje.
- Reflexionar sobre los propios procesos de aprendizaje vinculados con la comprensión, interpretación y producción de textos orales y escritos.
- Relacionar su lengua materna con el portugués integrando los conocimientos que ya posee.
- Hablar de sí mismo y de su entorno aplicando el vocabulario y las estructuras gramaticales aprendidas.
- Utilizar el lenguaje y el vocabulario de manera reflexiva adecuando las producciones a las normas de uso.

CONTENIDOS

Unidad 1: El Portugués Brasileiro

- El alfabeto, acentos y marcas gráficas.
- Falsos amigos (en español y portugués)
- Usos y expresiones de cortesía, pedidos y agradecimientos. Usos formales y coloquiales.
- Presentación personal y la vida cotidiana: datos personales y nacionalidades.
- Artículos definidos e indefinidos-Empleo
- Verbos SER, ESTAR, TER, diferencias en su uso.
- Verbos regulares en presente del modo indicativo.
- Normas fonéticas generales
- Fonética: // y /o/ en final de palabras y nasalidades.

Historia/Geografía:

- La lengua portuguesa en el mundo.
- Los nombres de Brasil y algunos símbolos que lo identifican.

Unidad 2: La familia

- La familia y los parentescos. Conformación y descripción de las distintas configuraciones familiares.
- Profesiones y ocupaciones. Nacionalidades.
- Contracciones de los artículos definidos e indefinidos.
- Formas y usos de pronombres personales, posesivos y demostrativos.
- Números cardinales y ordinales.
- Adjetivos posesivos.
- Verbos “GOSTAR” e “IR” en presente del modo indicativo, formas y usos.
- Expresión “Ir de + medios de locomoción”.

Unidad 3: Rutina y folklore brasilero

- La rutina: construcción del día a día. Actividades rutinarias.
- Días de la semana. Las horas.
- Calendario de principales fechas significativas y meses del año.
- Frases interrogativas y exclamativas.
- Verbos de movimiento: Presente Continuo: ESTAR + gerundios. Formación y usos. Futuro Inmediato.

Cultura:

- Folclore brasilero: El Carnaval y Las fiestas Juninas, como representación cultural. Historia y tradiciones.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La propuesta de trabajo en el aula incluye la búsqueda de palabras transparentes en el idioma aprendido. Empleo de música, rimas, diálogos en portugués (para practicar sonidos, acentuación, entonación) y abordar la comprensión auditiva.

Uso de soporte visual o no verbal (gestos, sonidos) para motivar la comunicación.
Empleo de diferentes formas para la resolución de situaciones problemáticas/comunicativas.

Consulta de diccionarios bilingües o monolingües (en formato físico o digital).

Autocorrección y monitoreo de su propia producción con los pares y la profesora.

Búsqueda de patrones en el idioma aprendido para elaborar reglas y descubrir modos de uso.

Desde una perspectiva comunicativa y accional, se pondrán a disposición del estudiantado diversos soportes orales, escritos, audiovisuales (documentos didácticos –diálogos, relatos, etc.; documentos auténticos- textos, publicidades, imágenes, entrevistas, etc.; recursos web) para favorecer interacciones comunicativas próximas a sus intereses y situaciones auténticas de intercambio en diferentes ámbitos (personal, profesional, educativo, público), a fin de estimular su propio proceso de aprendizaje de la lengua extranjera.

Ejercicios y materiales sobre cultura e historia de Brasil para poner en contacto a los alumnos con el idioma y aproximarlos a situaciones reales como herramientas para facilitar la comunicación (textos, historietas, películas, músicas, etc.)

Trabajo en grupos para facilitar la interacción entre los alumnos en portugués.

En la dinámica de la clase, se favorecerán, además, las actividades comunicativas y de respuesta abierta que demandan al alumnado un importante componente de creatividad.

PRODUCCIÓN FINAL

El alumnado realizará un trabajo final sobre las dos fiestas más importantes en Brasil: El Carnaval y las fiestas Juninas (a elección). Abordando aspectos histórico-culturales. En este trabajo los estudiantes serán capaces de expresarse en portugués utilizando el lenguaje y el vocabulario de manera reflexiva adecuando las producciones a las normas de uso.

Se trabajará en grupos con equipos de hasta cuatro participantes como máximo.

Para la presentación podrán utilizar los recursos que cada grupo decida.

La realización de este trabajo se hará en diferentes etapas: Elección de la temática, investigación y organización del material y presentación del producto final. En esta última etapa será la corrección y evaluación por parte de la docente.

Evaluación y criterios de evaluación

- Valorizar el desarrollo y expresión del pensamiento crítico como la creatividad en la resolución de problemas
- Considerar el desempeño general de los alumnos y su progreso en relación a los conocimientos y habilidades
- Comunicar los logros obtenidos destacando los avances como un feedback constructivo (entre profesora y alumnos) que les permita usar las informaciones recibidas para revisar sus producciones y hacer los ajustes necesarios
- Incluir la autoevaluación y la retroalimentación como herramienta a lo largo del proceso favoreciendo la reflexión de la propia construcción del aprendizaje.
- Utilizar variados instrumentos de evaluación procesual (escrito, oral, proceso de escritura, actividades en el aula), priorizando el proceso de aprendizaje por encima del resultado cuantitativo.

Observaciones:

Cabe aclarar que en este espacio optativo el formato TALLER será la modalidad predominante.

El taller, como formato curricular y pedagógico, consiste en una organización centrada en el hacer, que integra el saber, el convivir, el emprender y el ser, posibilitando la producción de procesos y/o productos. Promueve el trabajo colectivo y colaborativo, la vivencia, la reflexión, el intercambio, la toma de decisiones y la elaboración de propuestas en equipos de trabajo. Es un formato valioso para la confrontación y articulación de las teorías con las prácticas. Asimismo, “supone un hacer creativo y reflexivo, pues pone en juego marcos conceptuales desde los cuales se llevan a cabo las actividades o se van construyendo otros nuevos que son necesarios para afrontar los desafíos que plantea la producción. En este sentido, la clave de la modalidad organizativa Taller es la

problematización de la acción” (Argentina, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2007).

La modalidad de taller se constituye en un formato de acción de suma importancia para ser desarrollado dentro de la materia portugués lengua extranjera. La escritura siempre se vincula con otros quehaceres: el de la lectura y el de la oralidad.

Durante este cuatrimestre, se prevé desarrollar en cada unidad algunos espacios de lectura, oralidad y escritura en modalidad taller, en que se producirán y se trabajarán prácticas y estrategias de comprensión lectora, prácticas de oralidad y de producción de diversos textos breves, especialmente atendiendo al proceso de la construcción de la escritura y vinculados a los contenidos conceptuales, léxicos y gramaticales de la materia.

CARGA HORARIA: 96 h. cátedra

BIBLIOGRAFÍA

- ANDRÉ, Santina y SANTA MARIA, Ma.Marta. *Português Dinámico- Curso de português para hispano-falantes-* (2005).
- COUDRY, Pierre y Fontão, E. *Fala Brasil, português para estrangeiros.* (2002) Ed.Pontes.São Paulo, Brasil.
- CUNHA, Celso y CINTRA, Lindley. *Gramática do português contemporâneo.*
- DE PONCE, Maria H. et al. *Tudo Bem- Vol.I, Vol.II Português para a nova geração.* (2001) Ed. SBS,
- FERNANDEZ, G. et al. *Muito Prazer, Fale o português do Brasil.* (2009). Ed. Léxicos.
- FUNDACIÓN CENTRO DE ESTUDIOS BRASILEROS. *Conhecendo o Brasil. Curso de Português.*
- FUNDACIÓN CENTRO DE ESTUDIOS BRASILEROS. *Um português bem brasileiro (vol. 1,2,3,4,5).* (2004).
- HARUMI DE PONCE, María et al. *Bem-vindo. A língua portuguesa no mundo da comunicação.* (1999) Ed.SBS. San Pablo, Brasil.
- LIMA, Emma Eberlein O. F. et al. *Novo Avenida Brasil 1y 2. Curso básico de português para estrangeiros.* Ed. Pedagógica e Universitária Ltda. (2008) San Pablo, Brasil.
- LIMA, Emma Y LUNES, Samira A. *Falar, ler, escrever. Português, um curso para estrangeiros.* (2003) Ed. Pedagógica e Universitária Ltda.

- MOREIRA, Aline et al. *Brasil Intercultural. Língua e cultura brasileira para estrangeiros (Nivel 1 y 2)*. (2013) Ed. Casa do Brasil, Buenos Aires, Argentina.

- Manual elaborado para el dictado del Espacio Optativo basado en diferentes propuestas bibliográficas. Entre ellas:

Diccionarios:

- Dicionário da Língua Portuguesa, Aurélio, Edição Brasileira, 2001.

- Dicionário digital da Língua Portuguesa: Aulete Caldas - <https://aulete.com.br/>

- Dicionário Priveram - <https://dicionario.priberam.org/>

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: ARQUEOLOGÍA Y MUNDO ANTIGUO
TERCER AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018
Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Leandro Nahuel Fernández Roveda

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.*

CARGA HORARIA: 96 h cátedra

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.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: INSTANTÁNEAS
TERCER AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018
Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Alejandro Álvarez

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.
- Estimulación de la 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 y será desarrollado durante 3 semanas y expuesto en el salón de actos del colegio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

CARGA HORARIA: 96 h cátedra

BIBLIOGRAFIA

- Introducción a la fotografía digital. Disponible en: <https://www.uv.mx/personal/lenunez/files/2013/06/INICIACION-A-LA-FOTOGRAFIA-DIGITAL-DeCamaras.pdf>
- The web foto: <https://www.thewebfoto.com/>

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: LABORATORIO TEXTIL
TERCER AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018
Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Florencia Leyba

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. Estampados, bordados, costuras.

Técnicas de sublimación, vinilo termotransferible, sellos, bordado, 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 h cátedra

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.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: PROGRAMACIÓN EN BLOQUES
TERCER AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018
Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Teresita Paola Leonetto

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 nuestro estudiantado 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 a los alumnos/as 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

- 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.
- 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.
- Resolver problemas a partir de su descomposición en partes pequeñas, aplicando diferentes estrategias, utilizando entornos de programación tanto textual como icónica, con distintos propósitos, incluyendo el control, la automatización y la simulación de sistemas físicos.
- Desarrollar 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.
- Planificar y organizar 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. Creación y usos simples.

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 el alumnado. 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 de los y las estudiantes. 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.

Los y las estudiantes deberán 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 al alumnado será en el marco del programa Scratch.

PRODUCCIÓN FINAL

El trabajo final consistirá en:

Diseño de un videojuego tradicional Pacman o pinball 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

Construir 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.

Para la evaluación de estos criterios se utilizará la siguiente rúbrica:

RÚBRICA EVALUATIVA

CALIFICACIÓN	EXCELENTE	BUENO -MUY BUENA	ES NECESARIO TRABAJAR MÁS
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.
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 pero no las aplica correctamente.	El equipo no logra crear listas y variables y/o

CALIFICACIÓN	EXCELENTE	BUENO -MUY BUENA	ES NECESARIO TRABAJAR MÁS
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.
			aplicarlas correctamente.
Proyecto 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.

CARGA HORARIA: 96 h cátedra

BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES

Manual de actividades para Program.AR, disponible en
<http://program.ar/manual-docentes-primaria/> 2 Disponibles en
<http://program.ar/planificacion-anual-ti3/> y
<http://program.ar/planificacion-anual-ti4/>.



Universidad Nacional de Córdoba
2024

**Hoja Adicional de Firmas
Informe Gráfico**

Número:

Referencia: Programas Espacios Optativos 3er año 2024

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 24 pagina/s.