

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO:

ComunicAcción: “Creadores de historias: Producción de contenidos”

QUINTO AÑO – PLAN DE ESTUDIOS 2018

Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Martín García y Marcelo Taborda

FUNDAMENTACIÓN

Este EO centra su propuesta en la práctica de conceptos de producción de contenidos de información en ámbitos dinámicos e interactivos que ofrecen un entorno ideal para el desarrollo de la creatividad comunicacional dentro de la comunidad educativa monserratense.

Durante los tiempos transcurridos en las dificultades nacidas por pandemia y el cambio de escenario educativo quedó más que manifiesto el crecimiento de la gestión y realización de contenidos que vieron la luz al amparo de la autogestión tanto en docentes como en alumnos/as.

Con la idea de reforzar el tramado de trabajo comunicacional realizado en los espacios optativos ComunicAcción llevados a cabo hasta el momento y con ejes puestos en la interacción, las narrativas transmedia, las aplicaciones virtuales, la tecnología educativa constantemente novedosa y la educación colaborativa, innovadora, diversa e inclusiva, el presente plan de trabajo se propone formar equipos de trabajo para la producción de contenidos escritos, radiales, audiovisuales en los formatos vigentes y en las plataformas más usadas por nuestros alumnos/as.

El armado de podcasts, la creación de blogs temáticos, el diseño de los contenidos audiovisuales y de redes sociales, hacer radio con producción y contar historias, en un lugar con mucha historia como nuestro colegio, que además genera

eventos culturales y realiza acciones participativas con la sociedad es muy acorde para nuestros “Creadores de Historias”

OBJETIVOS GENERALES

- Comprender los conceptos que dan fundamento a la creación de contenidos propios en las plataformas de comunicación actuales.
- Relacionar los elementos que componen el vínculo entre la comunicación y la creatividad aplicada a la realización de contenidos audiovisuales.
- Conocer las líneas de dirección principales a tener en cuenta para obtener una buena producción final con contenidos escritos, radiales o audiovisuales.
- Estudiar y conocer los inconvenientes actuales que proponen las herramientas de comunicación más difundidas para un ejercicio de la libertad de expresión responsable y respetuoso.
- Desarrollar debates e investigaciones para que los procesos de preproducción, producción y postproducción resulten de la mejor manera posible en pro de la calidad comunicacional.
- Tomar contacto con los distintos roles que hacen a las producciones de contenido colectivas.
- Interactuar en el proceso de producción de contenidos transmedia de nuestra institución de manera inclusiva y participativa llevados a cabo por las distintas plataformas comunicativas de la comunidad educativa monserratense.
- Resignificar experiencias y saberes propios para aplicarlos en la producción de contenidos gráficos, radiales, audiovisuales o experiencias multimedia y transmedia.

COMPETENCIAS

- Lectura y desarrollo de expresión escrita para la elaboración de guiones de producción de contenidos.

- Búsqueda responsable de material editable.
- Creatividad y trabajo en equipo.
- Investigaciones de archivo de medios de comunicación.
- Capacidad de trabajar en aspectos interpretativos y argumentativos.
- Participación en la selección de temáticas, con elaboración de propuestas y discusión de contenidos y enfoques a abordar en producciones transmedia.
- Responsabilidad en el trabajo colaborativo.
- Desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de argumentación temática.

CONTENIDOS

Unidad 1.

Medios de comunicación digitales, audiovisuales y gráficos como redactor/a, productor/a, cronista, guionista.

Contenidos digitales en redes sociales. El papel del community manager y el responsable de contenidos).

Diseño de contenidos periodísticos para multiplataformas.

Unidad 2.

Proyectos de autogestión periodísticos y culturales (idea, producción, realización, seguimiento). Producción de piezas audiovisuales.

Producción y puesta al aire de podcasts o formatos radiofónicos.

Relación con áreas de prensa en organismos públicos, empresas privadas y organizaciones sociales.

Unidad 3.

Cultura digital. Producción de podcast, webdocs y medialab.

Narrativa transmedia, contenidos multimedia y articulación con edición.

Producción y creatividad en guiones. Laboratorio de ideas.

Producción final

METODOLOGÍA

A partir del diagnóstico de intereses y capacidades de los/las estudiantes, se incentivarán las discusiones y debates sobre temas a abordar a nivel grupal, así como también las iniciativas individuales que quieran ser profundizadas.

De una manera práctica se buscará desarrollar la producción de contenidos transmedia, multimedia y en formatos multiplataforma.

Se buscará fortalecer capacidades personales de cada estudiante ante sus pares y priorizar su aporte al trabajo en equipo.

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 en 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:

- Contacto con productores de comunicación y realizadores de contenidos en forma presencial o virtual.
- Asistencia a lugares y/o eventos de interés para recolectar información y 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 producción de contenidos.

PRODUCCIÓN FINAL

La evaluación se realizará a través de producciones transmedia, multimedia o multiplataforma realizadas en forma individual y grupal y que tomarán como eje la relación de lo desarrollado durante el transcurso del espacio optativo. Las fuentes formales para dichas producciones serán tomadas en el ámbito de nuestro Colegio Nacional de Monserrat y formarán parte de los contenidos de la Revista Monserrat y Monse Radio.

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 historia del colegio; la producción final formará parte de una recopilación multiplataforma para la formación de un archivo de producciones que puedan ser utilizadas en el futuro a requerimiento de las necesidades del colegio.

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 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 de producción de contenidos,
- la resolución de los inconvenientes de producción,
- el respeto manifestado en cada una de sus intervenciones.

CARGA HORARIA: 96 h cátedra

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. 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

Borgarello, Cipolla, Koci (2017): *Manual de derecho de la información y ética periodística*, Cba., IPSO.

RODRÍGUEZ VILLAFañE, M. J. (2015): *Libertad de expresión y Periodismo en el siglo XXI. Derechos, garantías, responsabilidades y secreto profesional periodístico*, Cba, U.N.C. Editorial.

Repositorios digitales de libre acceso de la UNC

www.adc.org.ar

www.accesoalainformación.org

www.poderciudadano.org

www.periodismosocial.org.ar

Artículos y notas periodísticas seleccionadas.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO:

“EDUCACIÓN FINANCIERA: Tener mi propio dinero: ¿Cómo, para qué, qué hago cuando lo tengo?”

QUINTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018

Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: José Tapia

FUNDAMENTACIÓN

La presente propuesta de espacio creativo se basa en un conjunto de ejes generales que se toman como faros para la planificación, el desarrollo y la puesta en práctica de esta propuesta, ellos son los siguientes: la formación en valores humanistas; la promoción de desarrollo de capacidades financieras como una herramienta para la inclusión social; el carácter propio dado para los espacios optativos, en el Plan de Estudios 2018, el cual afirma que estos deberían cumplir la función de ... *“proporcionar una formación más especializada, que tenga relación con las distintas unidades curriculares que se enseñen...”*¹ y por último, la relación educación secundaria con el mundo a través del desarrollo de competencias *“que les sirvan para desenvolverse en cualquier trabajo o empleo, y que también les sean útiles para encarar la continuidad de sus estudios o simplemente la vida...”*²

La realidad educativa contemporánea, evidencia una gran disparidad en torno al acceso a la educación financiera, lo cual genera desigualdades muy profundas en relación a una herramienta que los jóvenes (de acuerdo a la edad a quién está dirigido el espacio) están muy próximos a necesitar para incorporarse en relaciones comerciales cotidianas y con más trascendencia, en sus primeras proyecciones acerca de su vida futura. En este sentido, la formación de ciudadanos conscientes capaces de tomar decisiones financieras responsables, y de manejar recursos económicos propios, va en sintonía con el

¹ PROPUESTA NUEVO PLAN DE ESTUDIOS DE NIVEL SECUNDARIO. COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT. En el marco de la ley Nacional de Educación 26.206, las Resoluciones del CFE y la Orientación Humanista. CÓRDOBA, NOVIEMBRE DE 2017.

² PROPUESTA NUEVO PLAN DE ESTUDIOS DE NIVEL SECUNDARIO. COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT. En el marco de la ley Nacional de Educación 26.206, las Resoluciones del CFE y la Orientación Humanista. CÓRDOBA, NOVIEMBRE DE 2017.

Plan Nacional de Educación Financiera de nuestro país que dentro de sus acciones proyectadas incluye *“la incorporación de contenidos de educación financiera en la currícula de las escuelas secundarias”*³.

En función de los lineamientos del Plan de Estudio vigente, este espacio se presenta en formato seminario-taller con el objetivo de que los/las estudiantes puedan construir nuevos saberes desde la práctica y mediante el desarrollo de actividades en grupos colaborativos de trabajo, que los acerquen de manera directa con las temáticas propias de la educación financiera; y además porque el trabajo final como una producción que cierra el proceso, es facilitadora de la concreción de los objetivos propuesto por el espacio.

OBJETIVOS GENERALES

Que los jóvenes que se encuentran próximos a finalizar sus estudios secundarios, logren:

- Conocer y utilizar herramientas prácticas para comprender básicamente la economía y el sistema financiero.
- Incorporar valores ciudadanos relacionados a la economía, como el consumo responsable, la administración transparente de recursos propios, la responsabilidad en la toma de decisiones.
- Adquirir capacidades de planificación estratégica para la toma de decisiones en relación a proyectos propios y/o comunes.
- Comprender la funcionalidad del dinero y reflexionar sobre su relación con los proyectos personales.
- Incorporar comprensivamente los conceptos básicos en materia económica: ingresos, gastos, ahorros, créditos, inversiones.

COMPETENCIAS

- Manejo de herramientas financieras básicas.
- Criterio de pensamiento analítico reflexivo sobre cuestiones de índole económica.
- Habilidades prácticas para la planificación y administración de los recursos.

- Actitud responsable frente a los desafíos propios de las relaciones comerciales fundamentales (consumo, ahorro, inversión, toma de deuda)
- Capacidad de identificación de las diferentes formas y canales de ingresos dinerarios y razonamiento crítico sobre la función e importancia del dinero.
- Capacidad de fundamentación en la toma de decisiones y de argumentación en las propuestas de trabajos prácticos.
- Trabajo colaborativo y en equipo en la formulación, desarrollo y presentación de los trabajos finales.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN FINANCIERA.

- A. Finanzas Personales: Nociones previas. Economía familiar.
- B. Capacidades, aptitudes y habilidades financieras: Principios de economía responsable. Uso de la tecnología al servicio de las relaciones comerciales.
- C. El Dinero: Función económica. Su importancia y su influencia en las relaciones sociales. Tipos de dinero; identificación y formas modernas de dinero. Su uso responsable y eficiente.
- D. Productos y servicios bancarios. Instrumentos para el mejoramiento de las finanzas personales.

UNIDAD 2: CONCEPTOS BÁSICOS DE LAS RELACIONES ECONÓMICAS.

- A. Ingresos Personales: Canales formales e informales de ingresos. Reseña legal. Autogestión de ingresos. Determinación del uso de los ingresos.
- B. Gastos Personales: Gastos fijos y variables. Consumo inteligente y consumo responsable. Uso del crédito, distintos tipos. Análisis en la toma de deuda.
- C. Ahorros Personales: Importancia y función económica. Análisis de conveniencia en relación a la economía nacional.
- D. Inversiones Personales: Distintos canales de inversión. Relación de beneficios y riesgos. Introducción al emprendedurismo: reconocimiento de capacidades, destrezas y habilidades personales. Gestión pública y privada facilitadora del emprendedurismo.

UNIDAD 3: PLANIFICACIÓN ECONÓMICA.

- A. El Presupuesto Personal: Utilidad e Importancia. Componentes del presupuesto. Pasos para elaborar un presupuesto.
- B. Principios para una eficiente planificación económica. Planificación a corto y largo plazo.
- C. Responsabilidad en la planificación: relación entre objetivos y prioridades, expectativas y necesidades.

METODOLOGÍA

El espacio está diseñado para ser desarrollado como un proceso de relación didáctica continua y progresiva, que desde los conocimientos propios del grupo clase, pueda generar aprendizajes significativos para el mismo. Bajo este enfoque didáctico de enseñanza, la metodología a utilizar es el formato de seminario-taller, secuenciado en tres momentos:

Presentación y Diagnóstico:

En los primeros encuentros se socializará con el grupo clase, los objetivos del espacio de ser una propuesta que busca familiarizar a los/las estudiantes en el mundo de las finanzas, para generar confianza en el mismo y crear buenos hábitos y comportamientos en la administración y planificación financiera.

A través de encuestas virtuales exploratorias y de espacios de diálogo e intercambio de conocimientos y saberes previos sobre la temática, y de las motivaciones, deseos y expectativas de cada estudiante; se busca clarificar el punto de partida para el desarrollo del espacio.

Desarrollo:

Durante esta etapa, se centrará el abordaje de los contenidos propuestos combinando espacios de encuentros presenciales y virtuales, priorizando en los presenciales, el trabajo colaborativo. y la utilización de foros y debates como instrumentos didácticos que generen un ámbito que incentive la participación del estudiantado y estimule las capacidades de análisis, reflexión y aplicación de contenidos en situaciones concretas. Para ello, se planifican una combinación

de clases, de carácter expositivas argumentativas apoyadas en recursos virtuales que luego den paso a momentos de intervención activa y participativa mediante la realización de actividades, guías de trabajo, resolución de casos, debate sobre simulación de situaciones, etc. La diversidad de propuestas buscará siempre la integración de los contenidos teóricos con las capacidades y habilidades prácticas que se postulan en los objetivos del programa.

Ante la posibilidad de contar con espacios de clases virtuales, se proyecta la utilización de los mismos bajo la metodología de enseñanza de aula invertida, en la cual el grupo clase a través de materiales seleccionados disponibles en el aula virtual, acceda a los contenidos a desarrollar de manera previa y luego en las clases presenciales comparta información, realice aportes, y socialice de manera individual o en grupo los aprendizajes considera incorporados; todo ello bajo la que guía e intervención del docente, consolidando y/o reformulando según el desarrollo de la clase lo requiera.

La secuenciación de contenidos, se piensa de manera secuencial y progresiva que vaya incorporando los mismos desde lo general a lo particular, sobre la base de los conocimientos previos y personales, para luego dar paso a la aplicación de habilidades y actitudes más específicas dentro del contexto práctico de la educación financiera. Así, en la unidad dos; se desarrollan los conceptos básicos que permitan luego acceder con las herramientas necesarias al desarrollo de la tercera unidad, como una aplicación de los conocimientos adquiridos y que será la base de la producción final que se planifica.

Trabajo Final:

Los/las estudiantes producirán un trabajo final, consistente en una producción que deberá ser presentada en formato papel por escrito y luego socializado en el grupo clase y defendida frente al mismo presencialmente de forma oral. En coherencia con la modalidad secuencial y progresiva que se planifica el desarrollo del espacio, el trabajo final también tendrá una secuencia de pautas de trabajo que deberá acreditar. Consistirá en un momento inicial, en la elección de un objetivo económico a concretar en un plazo determinado no mayor a un año, que luego dará paso a una segunda instancia de combinación y aplicación de estrategias financieras y utilización de las herramientas económicas que a lo largo del espacio han sido desarrolladas. Todo ello, deberá

quedar plasmado en la confección de un presupuesto que contemple la estructura de componentes propios del mismo.

A los fines de su acreditación, se tomarán en cuenta como criterios de evaluación: la creatividad y originalidad de la producción, el cumplimiento de las pautas de trabajo explicitadas, la coherencia y pertinencia de las estrategias y herramientas utilizadas en relación al proyecto elegido, la diversidad de recursos utilizados en la presentación del trabajo, el interés y la participación manifestada en los encuentros presenciales, la actitud colaborativa y respetuosa en las puestas en común.

Se prevé su entrega con una antelación mínima de dos semanas (semana 14 del cronograma) ya que la cantidad de grupos que deberán presentarlo y defenderlo, supone la utilización de dos encuentros presenciales; quedando el último para la eventual instancia de recuperación.

CARGA HORARIA: 96 h cátedra

BIBLIOGRAFÍA y WEBGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

B.C.R.A. Marco legal del sistema financiero argentino. (2022)

Gregory Mankiw. (2012) Principios de economía. Sexta Edición. Ed. Learning.

Martinez, Manuel y otros. (S/año) Educación financiera en enseñanza secundaria obligatoria. Guía para el alumnado. Banco de España.

M.S.yD.S.: Org. Internac. del Trabajo. (2019) Manual de alumno. Educación Financiera

M.E.N. Argentina. Plan Nacional de Educ. Financiera. (Argentina 2022)

Min. Educ. Pcia de San Luis. 2017. Programa de Educación Financiera Transversal. Cuadernillo Nivel Secundario.

Sistema financiero en:

“<https://edufin.bbva.com.ar/course/view.php?id=30§ion=1>” y

“<https://www.bcra.gob.ar/>” en apartado “sistema financiero/política financiera”.

<https://www.bcra.gob.ar/BCRAyVos/Programas-Educacion-Financiera-bcra.asp>

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: HISTORIA Y VIDEOJUEGOS
QUINTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018
Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Mauro Arévalo

FUNDAMENTACIÓN

Desde su aparición en la década de 1970, los videojuegos han formado parte de la vida cotidiana de miles de personas de distintas edades. Dentro de la amplia gama de las temáticas que abordan, encontramos los llamados “videojuegos de Historia”, los cuales pueden definirse como cualquier videojuego que “incorpore elementos de consideración histórica” (Venegas Ramos, 2020, p. 31). Distintos estudios (Cuenca López & Martín Cáceres, 2011; Barco & Marchena, 2017; Venegas Ramos, 2020) han señalado la importancia de aplicar los videojuegos en la enseñanza de la Historia, poniendo el énfasis en la imagen correcta o incorrecta que hacen sobre los distintos períodos y procesos históricos. Por ello, nos parece importante utilizar a los videojuegos como recursos valiosos a la hora de remitirnos a las sociedades pretéritas.

Existe una infinidad de juegos de temática histórica, instalados en diferentes procesos de la Historia de la Humanidad, desde la Prehistoria (por ejemplo, *Age of Empires*) hasta los tiempos más recientes (por ejemplo, *Call of Duty Modern Warfare*). En tales obras, la representación del pasado oscila entre elementos verídicos y otros poco precisos o ficticios. No obstante, el consumo asiduo - particularmente por los adolescentes - de dichos videojuegos nos lleva a la pregunta de cómo podemos utilizarlos para el aprendizaje de la Historia. En consecuencia, el Espacio Optativo busca lograr en el estudiantado una aproximación a la Historia desde distintos videojuegos y, al mismo tiempo, que los alumnos/as puedan adquirir un espíritu crítico al momento de analizar las representaciones audiovisuales que se realizan sobre el pasado.

OBJETIVOS GENERALES

- Abordar los distintos procesos y etapas históricas de la Humanidad desde una perspectiva lúdica.
- Analizar críticamente los aspectos verídicos y ficticios presentes en las representaciones históricas realizadas en los videojuegos.
- Identificar tergiversaciones y distorsiones de la realidad histórica en los videojuegos propuestos para poder estudiar la forma en la que se inventa o transforma el pasado histórico.
- Reflexionar de manera crítica sobre el rol que cumplen los videojuegos en el aprendizaje de la Historia.

COMPETENCIAS

- Lectura, escritura y oralidad
- Consolidación del pensamiento crítico y la argumentación fundamentada
- Desarrollo de la creatividad y la originalidad
- Trabajo colaborativo en grupos
- Establecimiento de relaciones entre el pasado histórico y la realidad contemporánea

CONTENIDOS

UNIDAD 1

Juego y videojuego: elementos centrales. Definición y caracterización de los videojuegos de Historia. Clasificación de los videojuegos.

UNIDAD 2

Historia Antigua. Antiguo Egipto, Mesopotamia, Grecia clásica y Roma imperial. Videojuegos sobre la Historia Antigua: *Age of Empires*, *Age of Mythology*, *Assassin's Creed Origins*, *Assassin's Creed Odyssey*, *Ryse: Son of Rome*.

UNIDAD 3

Historia Medieval. Invasiones nórdicas, Feudalismo, Cruzadas, Crisis del siglo XIV. Videojuegos sobre la Historia Medieval: *Age of Empires II*, *Medieval Total War II*, *Medieval Dynasty*, *A Plague Tale: Innocence*.

UNIDAD 4

Historia Moderna. Europa renacentista, expansión ultramarina, Revolución Industrial y Revolución Francesa. Videojuegos sobre la Historia Moderna: *Pentiment*, *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed IV: Black Flag*, *Anno 1800*.

UNIDAD 5

Historia Contemporánea. Guerras Mundiales, Guerra Fría, el mundo del siglo XXI. Videojuegos sobre la Historia Contemporánea: *Battlefield 1*, *Battlefield V*, *Saga Call of Duty*, *Civilization VI*, *Disco Elysium*.

METODOLOGÍA

Dentro de las actividades del espacio optativo prevén encuentros de presentación del contenido teórico, análisis de los títulos de los videojuegos señalados y un constante abordaje audiovisual. En cuanto a la división de los encuentros, los primeros estarán destinados a la conceptualización de los videojuegos y, en particular, los videojuegos de Historia. Luego, nos abocaremos de lleno en los distintos períodos históricos para proceder con un estudio de diferentes videojuegos y cómo estos representan el pasado. En estos encuentros pondremos el foco en la veracidad de tales representaciones, la manera en que las hacen, los recursos utilizados y las fuentes históricas utilizadas en la confección de dichos videojuegos. A los fines de este EO, se han seleccionado contenidos relevantes dentro de cada etapa histórica para poder lograr un estudio más preciso.

Las clases están planeadas para obtener una participación activa del estudiantado, por lo cual oscilarán entre la explicación de los contenidos teóricos y el trabajo grupal de los alumnos/as. En cuanto a los encuentros virtuales, estarán

destinados a la proyección de material audiovisual, debates sobre las obras tratadas en foros y demás actividades vinculadas a los temas del espacio optativo.

PRODUCCIÓN FINAL

El trabajo final se divide en tres partes. En un primer momento, a los/las estudiantes - divididos en grupos - se les asignará un período histórico en específico (Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna o Contemporánea) y deberán elegir dos videojuegos para tratar tal etapa. Posteriormente, deberán realizar y entregar un trabajo monográfico breve, con las normas y formato adecuado, en donde expongan un análisis de los títulos escogidos. Por último, deberán realizar un material audiovisual (preferentemente un vídeo) en donde comenten de qué tratan los videojuegos seleccionados y en donde realicen un análisis minucioso sobre las representaciones históricas desarrolladas en ellos. La producción audiovisual deberá tener presente partes de los videojuegos escogidos (misiones, capítulos, segmentos, etc.) que permitan al estudiantado relacionar los aspectos históricos con los lúdicos.

Extensión de la monografía y tiempos estimados:

- ✓ *La monografía tendrá una extensión máxima de 5 páginas, incluida la bibliografía.*
- ✓ *La producción visual deberá tener una extensión máxima de 15 minutos, distribuidos de forma pertinente para lograr un análisis lo más completo posible de los videojuegos escogidos.*
- ✓ *Se destinará un tiempo estimado de 12 horas para la conformación de los grupos, selección de los videojuegos y producción escrita y audiovisual. El docente acompañará al alumnado en todo momento, guiando a estos en la confección del trabajo final.*
- ✓ *En caso de recuperatorio, este consistirá en la realización de mejoras al trabajo original que no alcanzó los requisitos de aprobación. Dicha instancia tiene un estimado de 2 horas.*

Criterios de evaluación:

- Realización de las actividades presenciales y virtuales
- Activa participación en clases
- Originalidad en la producción final
- Respeto a las normas y formato del trabajo escrito

- Utilización de formatos académicos

- Argumentación sobre la visión histórica plasmada en los videojuegos expuestos

- Fundamentación crítica sobre los análisis históricos realizados

Carga horaria: 96 h cátedra

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

Alcázar, Juan Francisco Jiménez (2018). «La historia no fue así»: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos. *Clío: History and History Teaching* 44:94-113.

Historia y videojuegos. Grupo de Investigación “Humanidades digitales”: Historia y videojuegos. Disponible en <https://www.historiayvideojuegos.com/>

“La Historia de los videojuegos” (2015). *Educar*. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/127872/la-historia-de-los-videojuegos>

Mugueta, Í., Manzano, A., Alonso, P., & Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires. *Revista didáctica, innovación y multimedia*, 32, 1-13.

Venegas Ramos, A. (2020). *Historia y videojuegos: La Segunda Guerra Mundial en la Cultura y la Sociedad Digital Contemporánea*. Murcia: Universidad de Murcia.

Selección del docente.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: Alemán A1.1
QUINTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018
Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Micaela García Contrera

FUNDAMENTACIÓN

En la actualidad, el dominio de lenguas extranjeras reviste una gran importancia en la población dada la necesidad de comunicarse en diferentes aspectos de la vida cotidiana. El alemán es un idioma que no es ajeno a esta demanda actual. Cabe destacar que el alemán es muy importante en el ámbito académico, científico, profesional, entre otros. Asimismo, conocer esta lengua extranjera permite acceder a numerosas becas de estudio y facilidades para quien quiera cursar carreras universitarias en diferentes países germanoparlantes.

El curso de alemán A1.1 responde a esta necesidad y está destinado a los/las estudiantes de nivel secundario que deseen comenzar su formación en esta lengua con el objetivo de ampliar sus futuros horizontes académicos y culturales.

OBJETIVOS GENERALES

- ❖ Adquirir y desarrollar habilidades lingüísticas correspondientes al nivel de proficiencia A1.1 de alemán según el Marco Europeo de Referencia para las Lenguas.
- ❖ Desarrollar estrategias de aprendizaje orientadas a un trabajo autónomo y estratégico eficaz.
- ❖ Familiarizarse y reflexionar sobre aspectos fundamentales de la lengua-cultura germanoparlante.

COMPETENCIAS

- Comunicarse adecuadamente en forma oral y mediante la redacción de textos escritos de manera simple y concreta acordes al nivel.
- Hacer uso de conocimientos culturales y estrategias en situaciones diversas a la propia cultura.

CONTENIDOS

Capítulo 1

Temas: Saludos y despedidas; presentarse; tratar de usted» y «tratar de tú o tutear; rellenar un formulario.

Gramática: Pronombres personales *ich, du, Sie*; conjugación de verbos *heißen, sein, wohnen, sprechen; kommen*; Preguntas *W-Fragen*.

Capítulo 2

Temas: Hablar sobre las materias y cosas de la escuela; decir qué materias les gustan/no les gustan; presentar amigos; reconocer internacionalismos.

Gramática: Pronombres personales; artículos determinados e indeterminados; pronombres posesivos; verbo *mögen*.

Capítulo 3

Temas: Hablar sobre animales: descripción de animales; reconocer similitudes en las lenguas.

Gramática: Preguntas Sí/No y respuestas; conjugación del verbo *haben*; Acusativo; plurales.

Capítulo 4

Temas: Preguntar la hora; decir los días de la semana, partes del día y hora; hablar sobre la cotidianidad de la escuela y hobbies.

Gramática: Oraciones y preguntas con complementos temporales; proposiciones de los complementos de tiempo *um, von ... bis, am, gegen; Verb können*.

METODOLOGÍA

El curso está diseñado a partir de un enfoque comunicativo que orienta al estudiante a desenvolverse en situaciones sencillas de la vida real.

A lo largo del curso, el alumnado desarrollará las cuatro macrohabilidades de la lengua: La expresión oral, la lectura, la escucha y la comprensión oral. Asimismo, se trabajarán los temas lingüísticos de forma inductiva a partir de situaciones cotidianas, ayudando a los/las estudiantes a ser capaces de reconocer y reflexionar sobre esos fenómenos de la lengua. A través de diversas actividades y ejercicios pondrán en práctica los conocimientos adquiridos.

En las clases presenciales se fomentarán diversas formas de trabajo como ser: individual, en parejas, en grupos y en plenario. En las clases asincrónicas se trabajará con herramientas digitales y actividades de práctica, autoevaluación y sistematización de los contenidos del curso. Cabe recalcar que se priorizarán actividades creativas y lúdicas. En cuanto a la evaluación se llevará a cabo una de corte formativa con instancias de auto- y coevaluación. Finalmente, se adecuarán los materiales adicionales según los intereses del grupo estudiantil.

PRODUCCIÓN FINAL

El proyecto final consistirá en la presentación oral por medio de soporte visual de determinados tópicos sobre aspectos socioculturales actuales de los países germanohablantes. Dichos tópicos se les facilitarán a los alumnos/as, empero, ellos podrán proponer también aquellos temas que consideren de interés.

El trabajo se realizará en grupo no mayor de 4 integrantes. Los/las estudiantes elegirán a las personas con quienes trabajarán. El proyecto tendrá tres momentos. El primero tendrá lugar en la semana 12, en esta instancia deberán los alumnos/as recolectar y seleccionar la información referida al tópico elegido o sugerido. En un segundo momento, es decir, en la semana 13, cada grupo deberá elegir entre diferentes soportes visuales para la presentación final. En la semana 14 se ultimarán los detalles de la presentación. En la semana 15 se efectuarán las presentaciones de los trabajos. Cada presentación tendrá una duración de entre 10 y 15 minutos.

En relación con los criterios de evaluación, se tendrá en cuenta, claridad y coherencia en la organización de ideas, uso de vocabulario pertinente, aplicación de las estructuras gramaticales aprendidas, aspectos de pronunciación y entonación. También se considerarán la participación y aportes de cada participante al proyecto. Con respecto al soporte visual utilizado se considerarán los recursos utilizados, originalidad, creatividad.

Carga horaria: 96 h cátedra

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

Lehr- und Arbeitsbuch

Jentges, S., Jin, F., Kothari, A. (2023). Prima A1.1 Deutsch für Jugendliche. Berlin: Cornelsen Verlag

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO:

Redes Sociales, Streaming, Series, Cine.

El yo y el otro digitalizados.

QUINTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018

Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Tristán Fita

FUNDAMENTACIÓN

Vivimos en un mundo cada vez más virtual. Todo se vuelve digital. El dinero, las personas, los trabajos, las interacciones. Y no solo digital, sino también interconectado, gracias a la Internet. Nada queda por fuera de esta revolución, ni siquiera la escuela. Y aun cuando esta conserva un fuerte formato clásico en su pedagogía e institucionalización, con clases magistrales, horas cátedras, formatos evaluativos presenciales, trabajo colectivo y discusión grupal, etc., con todo no es ajena a las transformaciones digitales. Se impone repensar la enseñanza y el aprendizaje, tanto para la propia formación futura como para las condiciones de vida misma de toda persona en su porvenir.

A su vez, en toda formación secundaria contemporánea el cine y la televisión, como formatos primigenios de la transmisión de contenido sociocultural mediante imágenes y sonido, siempre están presente. Muchos docentes, especialmente aquellos abocados a disciplinas de corte humanístico, optan por reforzar sus propuestas pedagógicas con la proyección, parcial o total, de películas y series cuyo contenido ilustra el tema a enseñar. Este es nuestro caso en las materias que enseñamos en el Colegio y, especialmente, este es el caso de nuestro taller extracurricular “Cine-Filo”. Es a partir de aquí desde donde surge la presente propuesta.

El presente proyecto busca introducir al estudiantado en el análisis crítico, estudio y reflexión de cómo la vida en redes y a través de pantallas está modificando continuamente nuestras interacciones sociales y nuestro modo mismo de vivir todos los aspectos de nuestra vida. Y haremos esto utilizando las hipótesis y

conceptos que películas y series han esbozado sobre esto y que reflejen hipótesis de cómo la tecnología y la vida vía internet e interfaces digitales cambia el modo de relacionarnos, de percibirnos y de percibir el mundo a nuestro alrededor.

En este sentido, es nuestro propósito utilizar películas y series consagradas, ya sea clásicas o por la crítica, para mostrar contenidos curriculares que refuercen el contenido de materias afines, como filosofía o historia al tratar, por ejemplo, el problema de la identidad personal y del conocimiento, para filosofía o lógica, o de la interpretación de la historia, para historia.

Se busca reconocer también a este arte audiovisual como forma abierta continuamente a la interpretación y que impulsa la clara formulación de conceptos que estructuraron y estructuran nuestra visión del mundo (y el universo) así como nuestras valoraciones morales y políticas en -y respecto de- él. Dado que este espacio optativo se inserta en quinto año, es nuestra intención presentarlo como espacio para reforzar competencias de trayectos curriculares como las materias antes mencionadas. Esto es, promover el debate y la argumentación entre pares, para estimular la oratoria y la exposición ordenada, tanto de forma oral como de forma escrita, en el caso de filosofía y lógica. Y, en el caso de historia, promover la reflexión crítica sobre problemas y temas de nuestro imaginario histórico-social europeo heredado.

OBJETIVOS

- Apreciar el impacto de las redes sociales y la interacción con pantallas en nuestra vida social y cotidiana a partir de la reflexión que sobre ellas nos dan otras pantallas, como el cine, la televisión y las plataformas de *streaming*.
- Reconocer al cine y las series como artes legítimos que impulsan el pensamiento crítico.
- Evaluar su influencia en nuestra cultura cotidiana y en la visión todavía vigente respecto de nuestras valoraciones éticas, morales y políticas.
- Desarrollar la oralidad, la lectura y la escritura en un estilo de discurso (el expositivo o crítica cinéfila) decisivamente diverso al discurso de exposición científica.

- Juzgar el nivel de influencia de este tipo de narraciones y de ejercicio del pensamiento y de la palabra de cara a la cultura humanística y a la formación acorde del Colegio Nacional de Monserrat.
- Iniciar el ejercicio de lectura atenta y crítica de narraciones filmicas.
- Generar textos con apreciaciones críticas acerca de una de las temáticas nodales del espacio.

COMPETENCIAS

- Desarrollo de claridad expositiva oral.
- Lecto comprensiva.
- Argumentativa y de intercambio de ideas a nivel grupal.
- Escritura clara y uso de terminología técnica.
- Trabajo coordinado y participativo en grupo.

CONTENIDOS

Unidad 1: ¿Qué es el cine? ¿Qué es ver por *streaming*? ¿Pueden ser considerados arte? ¿Sirven para pensar? Definición del concepto y análisis de su impacto y resignificación en nuestros días. Diferencias con otros modos audiovisuales y la relación directa con toda literatura y su potencia para pensar problemas filosóficos, lógicos e históricos. Pantalla chica *versus* pantalla grande.

Unidad 2: La vida en redes sociales y la era de la digitalización. Cambios con modos de vida previos e hipótesis de proyección al futuro. El problema del mundo externo, indistinción entre realidad y ficción. Debate con películas afines como “*Eternal Sunshine of the Spotless mind*” y “*The Truman Show*”.

Unidad 3: Las redes sociales desde el Cine. La argumentación como clave de desarrollos narrativos fílmicos: la vida en la sociedad digital y el juicio sobre el otro. Visiones del impacto de las redes sociales desde la concepción del yo, desde el punto de vista del usuario. Debate con películas afines como “*Her*”, “*Eight Grade*”, “*The Social Network*” y “*Hater*”.

Unidad 4: Las redes sociales desde las series. La construcción de personajes y situaciones para repensar, desde las mutaciones que estos y estas sufren, la propia liquidez de lo real en la vida misma. Presentación del problema de si los acontecimientos históricos son hechos o interpretaciones. El uso de redes como Tik-Tok para generar la confusión con lo real y acontecido. Visiones del impacto de las redes sociales desde la relación de nosotros con el otro físico y el otro digital, desde el punto de vista de la comunidad, donde el otro y el yo se conjugan. Debate con capítulos de series afines como *“Black Mirror”*, *“Soulmates”* y *“Electric Dreams”*.

METODOLOGÍA

Las clases serán expositivas, proyectando imágenes y escenas de películas, series o contenido extraído de redes sociales (como memes). Se debatirá esto de modo oral en conjunto y con lecturas previas y/o áulicas. El trabajo, la lectura y la escritura del estudiantado serán individual y grupal de modo alternado. Apelaremos también a recursos gráficos (comics y novelas gráficas) así como a otros recursos audiovisuales (podcasts y videos de youtube) para ahondar y explorar conceptos, según la unidad trabajada.

PRODUCCIÓN FINAL

La nota final de aprobación del espacio será de carácter **sumativa**, que tendrá en cuenta la elaboración de distintos trabajos individuales a lo largo del cursado como exposiciones orales y textos escritos de análisis e interpretación de una película o serie que esté relacionado con el uso e influencia de alguna red social (como Twitter, Instagram, Tik-Tok, Whatsapp). También para esto se tendrá en cuenta la participación en clases y un trabajo grupal de presentación visual y/u oral de exégesis de una película o capítulo de serie (a elección del alumnado) y su potencia para pensar nuestra cultura e identidad atravesadas por las redes sociales.

Criterios de Evaluación:

- Claridad expositiva, ortografía y respeto de todo el formato de entrega solicitado.
- Asociación con materiales obligatorios de trabajo de la clase y/o complementarios y/o de otras asignaturas.

- Uso de terminología técnica.
 - Trabajo colaborativo en grupo.
 - Participación en clases, a través de exposición de argumentos y debate.
 - Elaboración de un trabajo de análisis y comentario de una o más películas.
- Búsqueda de fuentes, trabajo crítico con compañeros, comentario y exposición en clase.

Carga horaria: 96 h cátedra

BIBLIOGRAFÍA Y/O WEBGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

- ALBA AMBRÓS, R. B. (2007): *El cine en el aula de primaria y secundaria*. Graó, Barcelona.
- CAMPS, V. (1994): *Los valores de la educación*. Alauda-Anaya, Madrid.
- COUSINS, M. (2011) *The Story of Film: An Odyssey*. Documental producido por More4.
- HAN, B.C. (2022). *Infocracia*. Taurus, Madrid.
- HAYDN SMITH, I. (2020): *Breve historia del cine*. Blume, Barcelona.
- RODRÍGUEZ VELA, A. (2019): *Breve historia del cine*. Nowtilus, Madrid.

Filmografía adicional (optativa a la ya citada en el cronograma)

- *Arrival*. (2016) de Denis Villeneuve.
- *Ingrid goes west*. (2017) de Matt Spicer.
- *Matrix*. (1999) de Hermanas Wachowski.
- *Relatos salvajes*. (2014) de Damián Szifron.
- *The Hunt*. (2012) de Thomas Vinterberg.
- *“Voir: una mirada al séptimo arte”*. (2021), AAVV.

Webgrafía de consulta

- “Cine aparte”, en el canal *Letras libres*, de youtube, dirigido por Fernanda Solórzano.
- *Lettera 22*, en Spotify, podcast sobre películas, de Santiago Calori y Sebastián Rotstein.
- *Te lo resumo así nomás. 22*, canal de youtube, dirigido por Jorge Pinarello.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: The FOR and AGAINST CLUB
QUINTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018
Vigente para ciclo lectivo 2024

Docente: Milena Altamirano

FUNDAMENTACIÓN

“El lenguaje es poder, y el que sabe expresarse (qué decir, cómo y cuándo hacerlo) tiene poder. Por lo general, cuando un grupo de individuos comparte una problemática –en el barrio, la fábrica, la escuela o la universidad- y tiene que actuar en forma colectiva (“como un solo hombre”), alguien presta su voz para hablar en nombre del conjunto. Es el representante. Y en la democracia los representados deben estar en condiciones de entender y controlar lo que dicen y hacen sus representantes en los diversos escenarios donde se desempeñan. La competencia expresiva no es la única competencia política (se necesitan también dinero, carisma, capital social), pero es el único recurso que la escuela puede desarrollar en los futuros ciudadanos de las democracias participativas”. (Grimson y Tenti Fanfani, 2014)

Los y las jóvenes en la actualidad están alzando su voz para cambiar el presente y el futuro desde sus respectivos lugares. Esa generación quiere ser escuchada, que se la tenga en cuenta en los debates en los que se toman decisiones que le pueda afectar y ser el motor del cambio. Para lograr su mayor participación en la toma de decisiones, es necesario aprender estrategias para alcanzar consensos y resolver diferencias por medios pacíficos como la cooperación, el trabajo en equipo, la negociación y la tolerancia promoviendo siempre la paz y el desarrollo.

Los modelos de debate, proponen realizar juegos de simulación de defensa de argumentos y reconstrucción de problemáticas sociales, económicas, culturales y sociales del mundo actual que suponen un proceso de preparación e investigación de los temas propuestos.

Durante un modelo de debate, el estudiantado se ve en la necesidad de superar numerosos retos que estimulan la confianza en sí mismos valorando sus capacidades. Adquiere asimismo una sensibilidad sobre las diferentes cuestiones y problemas tanto a nivel nacional como internacional al contar con espacios en los que puede intercambiar ideas e iniciativas personales sobre cómo influir de forma positiva en su entorno.

“Saber informarse, expresarse, comunicarse a distancia, participar en espacios deliberativos como interlocutor válido, conciliar el respeto a la diferencia con la universalidad de los derechos es parte de las destrezas que todo ciudadano debe manejar. De allí, pues, la estrecha relación entre la educación y la promoción de ciudadanía moderna” (Hopenhayn, 2010, p. 258-259)

El debate es, en este sentido, un ejercicio didáctico que a partir del diseño de un escenario de práctica y ensayo, permite desarrollar aprendizajes y contenidos curriculares como capacidades ciudadanas.

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar y fortalecer la competencia comunicativa en la lengua extranjera inglés, especialmente la oralidad.
- Promover el desarrollo del pensamiento crítico y creativo y la colaboración.

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística en la expresión oral, en la comprensión auditiva y lectora.
- Competencias comunicativas, especialmente la oralidad.
- Competencia crítica y creativa del alumnado.
- Competencia intercultural.
- Competencias transmedia.
- Argumentación.

CONTENIDOS

Unidad 1: Introducción a la estructura del debate. Análisis de debates. Las partes del debate. Roles de los participantes. Elementos paralingüísticos. Vocabulario relacionado.

Práctica de debates relacionados a la naturaleza. Vocabulario relacionado a las temáticas abordadas.

Unidad 2: Tipos de mociones. Desarrollo de argumentos. Proposición y oposición. Vocabulario relacionado a las funciones de introducir, definir, argumentar y ejemplificar. Estrategias de búsqueda y análisis de información. Práctica de debates relacionados a la educación. Vocabulario relacionado a las temáticas abordadas.

Unidad 3: La Réplica. Desarrollo de resúmenes y conclusiones. Estrategias de argumentación, ejemplificación y apelación. Vocabulario relacionado a las funciones de refutar, apelar y concluir.

Práctica de debates relacionados a la cultura. Vocabulario relacionado a las temáticas abordadas.

Unidad 4: Práctica de debates relacionados a la economía y política. Vocabulario relacionado a las temáticas abordadas.

METODOLOGÍA

Los contenidos de este espacio optativo serán desarrollados en forma sincrónica y asincrónica, en clases virtuales por videoconferencia y clases presenciales. Adoptando una metodología de aula invertida, se plantearán tareas de análisis e investigación que el alumnado realizará de manera asincrónica previo a los encuentros sincrónicos o áulicos.

Desde el comienzo de la unidad 2 (semana 4) se realizarán prácticas de debates. Cada unidad hará foco en ciertas estructuras o funciones del debate que derivarán en el desarrollo de prácticas de debates cada vez más complejos.

La docente va a hacer un seguimiento a través de las clases sincrónicas/presenciales y la participación en el aula virtual. Durante las clases presenciales los sujetos harán puestas en común de lo analizado previamente, y se pondrá en práctica lo aprendido en debates áulicos que gradualmente crecerán en complejidad.

Se prevén salidas extra escolares opcionales para participar en los debates organizados por la Asociación de Debate Argentina.

Producción final

Este espacio optativo se aprobará con la participación en un evento final en nuestro Colegio en el cual todo el estudiantado llevará a cabo debates en equipos.

Criterios de evaluación

- Participación pertinente en el debate final.
- Capacidad de responder adecuadamente a la moción propuesta, desarrollar ideas, y participar colaborativamente en grupo.
- La coherencia y cohesión de ideas al desarrollar los distintos roles dentro del debate.
- Uso correcto de vocabulario, expresiones adecuadas y gramática de acuerdo al nivel de inglés de cada estudiante.
- Fluidez al usar el lenguaje de acuerdo al nivel de inglés de cada estudiante.

CARGA HORARIA: 96 h cátedra

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

Para el análisis de modelos, se recurrirá a videos de debates disponibles en la página web de la Asociación de Debate Argentina (ADA <https://www.argentinadebate.com/>).

Para la preparación e investigación de temas relacionados, se utilizará material de la web (páginas del British Council, National Geographic, sitios de noticias -BBC, New York Times- , audios, textos) y se creará material propio en base a estas fuentes.



Universidad Nacional de Córdoba
2024

**Hoja Adicional de Firmas
Informe Gráfico**

Número:

Referencia: Programas Espacios Optativos 5to año 2024

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 31 pagina/s.