



Universidad Nacional de Córdoba
2022 - Las Malvinas son argentinas

Resolución de Dirección

Número:

Referencia: Programas de Espacios Optativos Nivel Secundario - Ciclo lectivo de 2022 - EX 2022-00114854-UNC-M
E#CNM

VISTO:

El Plan de Estudios de Nivel Secundario, aprobado por Resolución N° 1665/2017 del H.C.S, que contempla los Espacios Curriculares Optativos (EO), y

CONSIDERANDO:

Que la puesta en marcha de los Espacios Optativos se dispuso mediante Resolución de esta Dirección RDIR-2019-234-E-UNC-DIR#CNM

Que los Espacios Curriculares Optativos tienen como función proporcionar una formación más especializada, en relación con las distintas unidades curriculares que se enseñan, como asimismo preparar y orientar a cada estudiante hacia diversas actividades o estudios superiores, en el caso de quienes cursen el último año.

Que dichos espacios impulsan el desarrollo de capacidades y competencias en estudiantes para la resolución de problemas vinculados a situaciones concretas, organizadas dentro y fuera de la institución.

Que se propicia que cada estudiante tenga oportunidad de aplicar, profundizar e integrar lo aprendido y desarrollar aptitudes e intereses de su preferencia.

Que la Vicedirección Académica, Coordinación Pedagógica, la Secretaría de Asuntos Académicos y los Departamentos de Materias Afines participan de los lineamientos en las competencias y capacidades a desarrollar en los Espacios Curriculares Optativos para el ciclo lectivo 2022.

Por ello,

EL DIRECTOR DEL COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

R E S U E L V E:

Art. 1º.- Aprobar los programas de los Espacios Curriculares Optativos (EO) vigentes durante el segundo cuatrimestre del ciclo lectivo 2022, que se adjuntan en los anexos 1 y 2 para segundo y cuarto año respectivamente.

Art. 2º.- Protocolícese, publíquese y archívese.

Digitally signed by DIAZ GAVIER Maria Felisa
Date: 2022.11.28 14:24:10 ART
Location: Ciudad de Córdoba

Digitally signed by GUERRA Aldo Sergio
Date: 2022.11.29 09:03:39 ART
Location: Ciudad de Córdoba

Digitally signed by GDE UNC
DN: cn=GDE UNC, c=AR, o=Universidad
Nacional de Cordoba, ou=Prosecretaria de
Informatica, serialNumber=CUIT 30546670623
Date: 2022.11.29 09:03:56 -03'00'

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA
SEGUNDO AÑO – PLAN DE ESTUDIOS 2018

Docente interviniente: Matías Leuci

FUNDAMENTACIÓN

La Programación y la Robótica están presentes en todas partes, desde productos cotidianos y hogareños pasando por objetos de la vía pública como los semáforos hasta satélites que orbitan nuestro planeta. Uno de los objetivos de este espacio optativo es que aprendan a reconocer estas disciplinas en el espacio que nos rodea.

En palabras de la Raspberry Pi Foundation la cual cuenta con el apoyo del Laboratorio de Computación de la Universidad de Cambridge: "...aprender a crear, controlar y diseñar la tecnología ayudará a las personas a dar forma a un mundo cada vez más digital y a prepararlas para el trabajo del futuro."

El profesor en el MIT Media Lab, y co-creador de Scratch Mitch Resnick sostiene que programar es una forma de comunicarse con los demás, de organizar los pensamientos y de expresar ideas.

COMPETENCIAS

Desarrollar el pensamiento computacional a través de sus capacidades:

- Razonamiento lógico
- Pensamiento algorítmico
- Reconocimiento de patrones
- Abstracción
- Descomposición
- Depuración
- Resolución de problemas

OBJETIVOS

1. PROGRAMACIÓN

Usar construcciones de programación básicas para crear programas simples.
Aplicar construcciones de programación básicas para resolver un problema.

2. COMPUTACIÓN FÍSICA

Comprender y usar componentes básicos digitales, analógicos y electromecánicos en el laboratorio de informática.
Combinar entradas y/o salidas de datos para crear proyectos o resolver problemas.

3. DISEÑO

Diseñar modelos básicos en 2D y 3D.
Combinar modelos 2D y 3D en el ensamblaje de un proyecto.

4. FABRICACIÓN

Utilizar materiales y herramientas básicas para crear prototipos de proyectos.

5. COMPARTIR Y COMUNIDAD

Trabajar en proyectos en forma colaborativa desde un espíritu lúdico y con la premisa: “El conocimiento es el único bien que crece cuanto más se comparte”

CONTENIDOS GENERALES

El contenido se organizará en proyectos a través de los cuales se desarrollarán conceptos fundamentales y específicos utilizando uno o varios recursos tecnológicos enmarcados en la fundamentación de cada proyecto.

Contenidos fundamentales y comunes:

1. Variables y tipos de datos.
2. Operadores.
3. Estructuras condicionales (si - entonces - sino).
4. Estructuras iterativas (controladas por cantidad y por decisión).
5. Algoritmo.
6. Pensamiento Computacional: abstracción, descomposición, generalización.

Contenidos específicos por Proyectos:

1. Garabatos en tres dimensiones:
 - a. Recurso: Tinkercad.
 - b. Fundamentación: “bajar una idea al papel” (*write it down* dicen los anglosajones) es algo que nos incorporan desde pequeños, vivimos en

tres dimensiones, pero está tan instalado/entrenado en nosotros este “output” de bajar lo que pensamos a un soporte que sólo tiene dos dimensiones que pensar y plasmar ese pensamiento en un soporte que permita la tercera dimensión no fluye con naturalidad. Garabatos en tres dimensiones busca introducir a estudiantes en el diseño asistido por computadoras y en las herramientas fundamentales de fabricación digital

- c. Contenidos: adiciones, sustracciones, dimensiones, volúmenes, grid, alineaciones, agrupamientos, simetría, fundamentos de corte láser e impresión 3D.

2. Botones, LED's y microcontroladores:

- a. Recurso: Arduino.
- b. Fundamentación: cotidianamente interactuamos con *pequeños sistemas* que tienen entradas, salidas y estructuras de control, nos enseñan a interactuar con ellos e incluso a “respetarlos” pero esa enseñanza habitualmente no incluye el entendimiento de los fundamentos que subyacen a su funcionamiento. Este proyecto busca profundizar en aquello que damos por sentado a la hora de interactuar con estos pequeños sistemas y anhela romper los límites de la interacción en calidad de usuarias y usuarios.
- c. Contenido: conceptos básicos de electrónica, generalidades de entradas y salidas analógicas y digitales, tipos de sensores, push button, fotoresistencia, tipos de actuadores, LED's, buzzer.

3. Crea tu primera animación:

- a. Recurso: Scratch
- b. Fundamentación: la sintaxis suele ser el primer obstáculo/la primera gran barrera cuando nos enfrentamos por primera vez a un lenguaje de programación. La programación basada en bloques amortigua ese primer contacto. Mediante ella es posible acostumbrarse a encontrar los patrones propios del código y fundamentalmente obtener resultados sin detenerse en los detalles que requiere la sintaxis.
- c. Contenido: interfaz, coordenadas, paletas: de Movimiento, de Apariencia, de Control, de Eventos, de Lápiz, de Sonidos, de Sensores, de Datos, de Operadores, Más bloques. Editor de imágenes. Comentarios. Clones, mochila.

4. Reinventando videojuegos:

- a. Recursos: Scratch, Alice, Trinket.io.
- b. Fundamentación: “reinventando videojuegos” busca sumarle una capa de complejidad al proyecto anterior, la capa de la interactividad. Recrear

clásicos como pong, pacman, galaga es una estrategia para entender desde adentro cómo funcionan estos precursores.

- c. Contenido: Interactividad. Programación orientada a eventos. Jugabilidad.

5. Crea tu primera Aplicación Móvil:

- a. Recurso: App Inventor.
- b. Fundamentación: Comprender la estrecha relación entre diseño y código dándole forma a simples aplicaciones para los dispositivos que nos acompañan cotidianamente.
- c. Contenido: Componentes básicos, multimedia, de animación, sociales, de sensores, de alineamiento de la pantalla, otros componentes.

6. Una pequeña isla en la Web:

- a. Recursos: codepen.io.
- b. Fundamentación: ser capaces de dar el salto desde la programación basada en bloques a la programación basada en texto.
- c. Contenido: HTML & CSS.

METODOLOGÍA

Este espacio optativo tiene como modalidad de trabajo el aprendizaje basado en proyectos. Se prevé el uso de plataformas como Autodesk y Trinket que permiten explorar y utilizar componentes para prototipar y simular circuitos por un lado y trabajar rápidamente con código por otro. Asimismo permiten la depuración de los sucesivos proyectos.

PRODUCCIÓN FINAL

La producción final será una actividad grupal (2 estudiantes) la cual consiste en la elaboración de un proyecto original a partir de lo trabajado a lo largo del EO. En cuanto a las temáticas serán aceptadas desde expresiones artísticas (animaciones, videojuegos) hasta pequeños desarrollos que busquen resolver un problema diagnosticado. Las producciones originales serán puestas en común en el marco del EO con la posibilidad de compartir con la comunidad en la modalidad de feria buscando socializar lo trabajado más allá de los límites del EO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La participación, el compañerismo, el trabajo en equipo, el respeto hacia las contribuciones de una/un compañera/o, y la capacidad de diagnosticar un problema, la pertinencia a la hora de elegir los componentes, las características que presente el diseño de una posible solución, serán considerados a la hora de construir la evaluación cualitativa de cada participante de este espacio optativo.

CARGA HORARIA: 96 hs. cátedra (cuatrimestral)

BIBLIOGRAFÍA

- [Arduino Libro de Proyectos](#)
- <https://wireframe.raspberrypi.org/books/code-the-classics1/pdf>
- https://www.ted.com/talks/alex_rosenthal_the_prison_break_think_like_a_coder_ep_1 (y episodios sucesivos)
- Python para todos. Explorando la información con Python 3. Charles R. Severance. 02-Abr-2020 Traducción al Español completa de Python 3.0

REFERENCIAS

https://www.ted.com/talks/alex_rosenthal_the_prison_break_think_like_a_coder_ep_1

https://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code

<https://curriculum.raspberrypi.org/computational-thinking/>

<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-colegio/futuro-programacion/>



Universidad Nacional de Córdoba
2022 - Las Malvinas son argentinas

**Hoja Adicional de Firmas
Informe Gráfico**

Número:

Referencia: Espacios Optativos del segundo cuatrimestre 2022

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 5 pagina/s.

Digitally signed by GDE UNC
DN: cn=GDE UNC, c=AR, o=Universidad Nacional de Cordoba, ou=Prosecretaria de Informatica,
serialNumber=CUIT 30546670623
Date: 2022.11.24 15:54:36 -03'00'

Digitally signed by GDE UNC
DN: cn=GDE UNC, c=AR, o=Universidad
Nacional de Cordoba, ou=Prosecretaria de
Informatica, serialNumber=CUIT 30546670623
Date: 2022.11.24 15:54:42 -03'00'

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: LA HISTORIA DE ORIENTE: MANGA, ANIME Y
COMIC.

CUARTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018

Docente interviniente: Leandro Nahuel Fernández Roveda

FUNDAMENTACIÓN

No es novedad el hecho de que la historia de oriente nos es más ajena que el mundo occidental. Cuando hablamos de historia universal, realmente terminamos hablando de historia de occidente. A veces por desinterés, a veces por desconocimiento, es un mundo que se nos presenta lejano, distinto. Una apreciación cabal del mundo oriental nos permite comprender los contactos interculturales que se dan en el mundo globalizado que tenemos, adentrados ya en el siglo XXI. El talante humanista de nuestra institución nos demanda un entendimiento integral de la historia del mundo para observar nuestro presente con una mirada mucho más profunda.

La cultura popular, por su parte, nos brinda una nueva mirada, un enfoque para nada desdeñable de las influencias que puede llegar a tener determinada sociedad. El comic, el manga, entendidos como un discurso que posee una narrativa gráfica y textual, y su versión animada (el anime), son entendidas, siguiendo a Laura Vazquez (2010) como narrativas dibujadas donde imagen y texto son parte indisoluble de un único lenguaje que es preciso y posible de descifrar y leer. Ahora bien, estas producciones gráficas, dedicadas a tratar, ya sea como tema principal o en cuanto a contexto, distintos periodos y acontecimientos históricos, lo hacen muchas veces con una clara intencionalidad. Ya sea la mención de sitios reales o nombres de personajes históricos reales, como en el caso de Nippur de Lagash donde la historia ocurre durante el periodo de la Alta Mesopotamia y se utilizan nombres de reyes y pueblos, como también el uso de escenarios y periodos en donde se ambientan diferentes historias como el caso de Kimetsu no Yaiba, que se ubica en el fin de la era Meiji en Japón.

Creemos que estos recursos gráficos nos permiten adentrarnos en un universo que como mencionamos, si bien es lejano, cada día está más próximo con el avance de las tecnologías y las comunicaciones que hacen más chico al mundo. Como seguidores de una corriente que entiende a la historia como historia universal, es preciso darle al estudiantado las herramientas para que puedan comprender de mejor manera una cultura que es muy diferente a la nuestra y lograr, a su vez, una visión más completa del presente en el que vivimos.

Bibliografía consultada:

Suan, Stevie (2013): *The Anime Paradox. Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Brill.

Vazquez, L. (2010). *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Paidós, Buenos Aires.

OBJETIVOS GENERALES

- Identificar los rasgos generales del animé, el manga y el comic como recurso para el estudio de la historia de oriente.
- Reconocer las distintas etapas de la historia de oriente que se pueden encontrar en los recursos gráficos estudiados para identificar sus principales características.
- Analizar el rol del animé, el manga y el comic como productos culturales que permiten entender una sociedad que se nos presenta muchas veces ajena.

COMPETENCIAS

- Desarrollo de pensamiento crítico que permitan al alumno observar en productos culturales modernos como el manga, el comic y el animé, elementos claves para el estudio del mundo oriental.

- Capacidad de utilización de terminología técnica y a su vez desarrollo de claridad expositiva al momento de la descripción de las etapas históricas de oriente.
- Habilidad de conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa las diferentes manifestaciones culturales.

CONTENIDOS

Unidad 1: Fundamentos teóricos de los recursos gráficos. Qué es el manga, qué es el animé, qué es el comic. Su relación con otras producciones culturales. Distintos análisis históricos a través de la cultura popular.

Unidad 2: Nippur de Lagash y el comic nacional. El estudio de Oriente próximo a través del comic. La (re)escritura del héroe y su periodo.

Unidad 3: Samurai X. En plena Restauración Meiji, luego de pasar por una etapa sangrienta de guerra civil, los samuráis han sido dejados de lado para dar paso a una nueva forma más occidental de gobierno y manejo de la justicia: la policía.

Unidad 4: *Kimetsu no Yaiba* está ambientada ya en el período o **era Meiji** (明治時代), tras haber pasado más de dos siglos aislado (solo permitía la entrada a algunos comerciantes holandeses y chinos y poco más). La idea principal era que Estados Unidos hiciera presión a Japón para su apertura al comercio.

METODOLOGÍA

Para el dictado del espacio se explicará, en primer lugar, el desarrollo de cuestiones propias del anime, del manga y del comic. Luego, haremos una división dentro de las mismas sociedades orientales, desde el oriente próximo (Mesopotamia) hasta el lejano oriente (Japón). Para las clases, se les pedirá al estudiantado que elija primeramente uno de los animé y traigan información que será trabajada en el aula. En las clases se proyectarán escenas de anime, así como diapositivas con paneles e imágenes de comic y manga, y serán debatidas de modo oral en conjunto y con lecturas previas y/o áulicas. El trabajo, la lectura

y la escritura será individual y grupal de modo alternado. 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 alumnado de las diferentes imágenes o textos a analizar para que la tarea se realice en conjunto.

PRODUCCIÓN FINAL

- ✓ *La producción final constará de la realización de un análisis de un comic, manga o anime a elección en donde se pueda evidenciar el contexto histórico y todos sus elementos.*
- ✓ *La muestra a realizar deberá tener el formato de presentación de power point donde estén los distintos elementos que nos permitan visualizar el periodo histórico seleccionado. Esta producción puede contar tanto con elementos gráficos (paneles, viñetas) así como también escenas que nos muestren los elementos trabajados. La producción final será de carácter individual o grupal acorde a como se desarrolle el curso.*
- ✓ *La nota final de aprobación del espacio será de carácter **sumativa**, que tendrá en cuenta la elaboración de distintos trabajos a lo largo del cuatrimestre como exposiciones orales y trabajos escritos de análisis e interpretación.*
- ✓ *La producción final se irá llevando a cabo a medida que los temas se vayan desarrollando y los procesos cronológicos estén establecidos debidamente.*
- ✓ *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

Hane, M. (2003). *Breve historia de Japón* (Vol. 4211). Alianza editorial.

Suan, Stevie (2013): *The Anime Paradox. Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Brill.

Vazquez, L. (2010). *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Paidós, Buenos Aires.

CARGA HORARIA: 96 horas cátedra (cuatrimestral)

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

Debido a la situación excepcional que nos envuelve debido a la pandemia del coronavirus, se brinda un cronograma tentativo con posibilidad de modificación. De todas maneras, siguiendo el contexto actual el desarrollo de las clases se orientarán a la presencialidad.

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 estudiante un espectro más amplio de posibilidades.

Posiblemente no se puedan realizar salidas del Colegio con estudiantes.

Sólo completar la última columna.

Fecha	Horas cátedra presenciales	Tutoría virtual / hora cátedra	contenido/actividad
Semana 1	2	1	Introducción al espacio optativo. Exposición de los distintos temas a trabajar y precisiones acerca del desarrollo del cuatrimestre. Trabajo sobre los animé y manga aportados por los estudiantes.
Semana 2	2	1	Unidad 1. ¿Qué es el manga, el animé y el comic? Fundamentos teóricos de los recursos gráficos. Continuación Trabajo sobre los animé y manga aportados por los estudiantes.
Semana 3	2	1	Unidad 1. Cierre de trabajo sobre los animé y manga aportados por los estudiantes.
Semana 4	2	1	Unidad 2. Nippur de Lagash y el comic nacional. Exposición y lectura de algunas viñetas/tomos. Aportes de los estudiantes
Semana 5	2	1	Unidad 2. El estudio de Oriente próximo a través del comic. La (re)escritura del héroe y su periodo. Aportes de los estudiantes
Semana 6	2	1	Unidad 3. Samurai X. Los albores de la Restauración Meiji. Lectura

			de las etapas históricas de Japón. Aportes de los estudiantes
Semana 7	2	1	Unidad 3. Samurai X. La transformación del mundo japonés y las figuras marginales.
Semana 8	2	1	Unidad 4. Kimetsu No Yaiba y la Era Meiji. Aportes de los estudiantes
Semana 9	2	1	Elección del tema para el proyecto final y sugerencia por parte del docente de material de trabajo
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	Exposición proyecto final
Semana 14	2	1	Exposición proyecto final
Semana 15	2	1	Recuperatorio proyecto final.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: HISTORIAS PARA SER VISTAS- DEL LENGUAJE
LITERARIO AL AUDIOVISUAL
CURSO: CUARTO AÑO

Docente interviniente: Laura Romani

FUNDAMENTACIÓN

En este espacio optativo se planteará el cruce entre dos lenguajes que, a simple vista, resultan disímiles: el literario y audiovisual. De este modo, retomando el género narrativo cuento, y algunos aspectos elementales de dicho lenguaje con imágenes, se buscará llegar a la creación de cortometrajes breves, desde la adaptación literaria.

En este sentido, la producción escrita, a partir de disparadores creativos, y su resultante equivalente en imágenes, permitirá visualizar historias que se han transformado, pero introducido a estudiantado en un proceso creativo, experimentando su vinculación con ambos lenguajes. El resultado de esta propuesta culminará en una muestra institucional final de cortometrajes, para resignificar los aprendizajes y compartir, con espectadores, las prácticas atravesadas.

OBJETIVOS GENERALES

- Identificar el género narrativo cuento y sus subgéneros: el, realista, policial, de ciencia ficción.
- Plantear la problemática de la adaptación literaria, como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

- Introducir al estudiantado en las herramientas del lenguaje audiovisual para aprehenderlo, desde una experiencia interna.
- Habilitar la escritura de cuentos propios, desde la invención, con su resultante escucha atenta, para compartirlos.
- Crear cortometrajes adaptados de estos cuentos, con las herramientas adquiridas, propiciando habilidades comunicativas.
- Llevar a cabo una muestra de los cortometrajes, como producto final del proceso personal y aprendizaje adquirido, para comunicarlas.

COMPETENCIAS

- Conocer y utilizar, de forma adecuada, el lenguaje en expresiones escritas y orales.
- Propiciar el conocimiento y potencial personales, a partir de la invención de cuentos narrativos, desde un pensamiento crítico y reflexivo.
- Desarrollar la comprensión y mejorar las destrezas comunicativas, con las herramientas aprendidas del lenguaje audiovisual.
- Expresar adecuadamente pensamientos, ideas y emociones, en la traslación del texto escrito al audiovisual, proceso de adaptación
- Trabajar, en forma colaborativa, para aprender a relacionarse, interactuando, de manera escrita y oral.
- Fortalecer la competencia comunicativa y discursiva para lograr argumentar las decisiones en torno a la elaboración del cortometraje realizado.

CONTENIDOS

Literarios (lenguaje literario)

- Reconocimiento de la estructura y características del cuento, como género narrativo.

- Tipos de cuento: realista, policial y de ciencia ficción.
- Lectura compartida de algunos cuentos breves, representando a cada tipo, como ejemplificación (títulos a definir)
- Análisis semiótico de cada tipo de estos cuentos, con sus categorías: tema, personajes, espacio, tiempo, tipos de narradores.
- Escritura en proceso, a partir de disparadores creativos, de cuentos, seleccionando un tipo en especial.

Audiovisuales (lenguaje audiovisual)

- Estructura del universo audiovisual: personajes, tiempo, espacio, narradores.
- Conocimiento general de la técnica: escala de planos y movimientos de cámara, con el recurso del celular y otros.
- Identificación de categorías y su estructura (títulos a definir) de cortometrajes breves.
- “La escaleta” o “escena audiovisual”.
- Técnicas simples de edición (post producción).

METODOLOGÍA

El proyecto de este espacio optativo propone abordar los contenidos, tanto literarios como audiovisuales, en dos clases presenciales y una clase virtual por semana. De este modo, se propondrá inicialmente reconocer el género narrativo cuento y sus tipologías, ejemplificándolo con determinadas lecturas que podrán realizarse en la virtualidad, comentándose en la clase con otros compañero/as.

En otra instancia, se procederá a la escritura individual de un cuento, con una tipología a elección (realista, policial o ciencia ficción), cuya consigna será publicada en la plataforma y podrá desarrollarse en los hogares, con las respectivas correcciones en el aula. Finalmente, llegará a destinarse un tiempo para la explicación de técnicas elementales de lo audiovisual y la elaboración de guiones

breves, este aspecto, en presencialidad. En este sentido, se formarán grupos de cuatro a cinco integrantes, y seleccionarán uno de los cuentos elaborados, para transformarlo en un cortometraje (máximo cinco minutos de duración), con el recurso de registro de sus celulares y otros propuestos.

El proceso realizativo se llevará a cabo fuera del aula, pero se tutorizará, en las horas presenciales, para llegar al producto final, que se expondrá en una muestra institucional abierta a compañeros/as y familiares, como cierre de dicho espacio.

PRODUCCIÓN FINAL

- ✓ El producto final de la articulación entre lenguaje literario y audiovisual será un cortometraje de una duración aproximada de cinco minutos, o menos. La temática de dicho corto es el resultado de la escritura de alguno de los cuentos, con determinada tipología, seleccionados por el estudiantado y transferido a un breve guion audiovisual. Dicho trabajo será colaborativo, ya que se realizará en grupos de cuatro a cinco integrantes, para dividir la tarea realizativa y simplificarla.
- ✓ Las pautas para la producción final implicarán que el grupo conformado, logre abordar el cuento elegido, con la posibilidad de mixturizar la historia con otros cuentos del grupo, para lograr un verdadero abordaje colaborativo. Si bien el cuento individual, previamente fue trabajado y leído, se considerará esa “nueva historia audiovisual”, resultante del abordaje en equipo, la selección, y la transformación en imágenes. Por otro lado, teniendo en cuenta que esta experiencia de filmación puede ser la primera para muchos/as estudiantes, se hará hincapié en la creatividad y selección de aspectos a filmar, más que la técnica. Del mismo modo, habrá un acompañamiento personalizado, en este proceso.

- ✓ Considerando las dos clases presenciales y la virtual por semana, el cronograma contemplará las explicaciones de lo literario y audiovisual, en presencialidad, y los aspectos prácticos, realizativos, fuera del aula. Esto es, el alumnado incorpora el aprendizaje, pero “aprende haciendo”; por lo tanto, el primer mes será destinado a retomar el cuento y sus tipologías, y las etapas de escritura de invención, con acompañamiento y lecturas compartidas. Finalmente, los meses restantes implicarán una etapa de explicación de la escritura audiovisual (escaleta/ guión), junto a las alternativas técnicas más elementales de realización, con ejemplos de visionado y discusiones. Por consiguiente, se llegará al producto final, el cortometraje grupal, que ocupará el último mes, para su realización, corrección y visionado final en una muestra institucional, con charla abierta a los espectadores, como cierre.
- ✓ Se llevará a cabo una evaluación formativa, que considerará desde la escritura del cuento hasta su traslación a lo audiovisual. Por tanto, el intercambio con el grupo, en la presencialidad será crucial, lo que se conoce como coevaluación, ya que darán lugar a la retroalimentación y motivación para llegar al producto final. De este modo, la evaluación definitiva será desde la heteroevaluación, teniendo en cuenta el proceso inicial e individual de cada estudiante, y su aporte en el trabajo colaborativo.

CARGA HORARIA: 96 horas cátedra (cuatrimestral)

BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES

Selección de los siguientes textos bibliográficos para la teoría:

- ADELMAN, Kim. (2017) Cómo se hace un cortometraje. Barcelona: Ed. Rialp.

- ANDRUETTO, M. T. y LARDONE. L. (2011) El taller de escritura creativa. Córdoba: Ed. Comunicarte.
- BORDWELL. (1985) La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós.
- CASSANY, Daniel. (1995) La cocina de la escritura. Barcelona: Ed. Anagrama.
- DI MARZO, Laura. (2011) Cuando escribir se hace cuento: un taller de ficción. Bs. As: Ed. Prometeo.
- DIEZ PUERTAS, Emeterio. (1996) Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen, Madrid: Editorial Fundamentos.
- MARTIN Marcel. (1992) El lenguaje del cine. Barcelona: Ed. Gedisa.
Obras literarias:
Cuentos policiales (selección)
- MARTÍNEZ, Guillermo. (1997) Infierno grande. Bs. As: Ed. Anagrama.
- POE, Edgard Allan. (2013) Cuentos completos. Bs. As: Ed. Edhasa.
- PIÑEIRO, Claudia. (2018) Quién no. Bs. As: Ed. Anagrama.
Cuentos realistas (selección)
- VOLOJ, David. (2018) Recursos urbanos. Córdoba: Ed. Comunicarte.
- PIÑEIRO, Claudia. (2018) Quién no. Bs. As: Ed. Anagrama.
Cuentos ciencia ficción (selección)
- BRADBURY, Ray. (1997) Las manzanas doradas al sol. Bs. As: Ed. Minutauro.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

Fecha	Horas cátedra presenciales	Tutoría virtual / hora cátedra	contenidos/actividades
Semana 1	2	1	Presentación de la propuesta y explicación, breve, del cruce de lo literario y audiovisual.
Semana 2	2	1	Abordaje del género narrativo cuento.
Semana 3	2	1	Desarrollo, breve, del cuento realista, policial y ciencia ficción. Lectura de ejemplos de autores.
Semana 4	2	1	Identificación de las categorías de los cuentos, en los ejemplos leídos.
Semana 5	2	1	Escritura de cuentos, con tipología y temática a elección.
Semana 6	2	1	Lectura compartida de los cuentos elaborados y opiniones con compañero/as.
Semana 7	2	1	Introducción al lenguaje audiovisual, específicamente, y categorías de tiempo, espacio, personaje y narradores.
Semana 8	2	1	Visionado de ejemplos de cortometrajes, y comprensión de la estructura.
Semana 9	2	1	Explicación y desarrollo de la estructura del guion y la escaleta audiovisual.

Semana 10	2	1	Conformación de grupos y selección de cuentos, para la escritura de la historia audiovisual en un cortometraje, de no más de cinco minutos.
Semana 11	2	1	Creación de borradores, grupales, sobre la adaptación del cuento, a guion, seguimiento y orientación.
Semana 12	2	1	Rodaje audiovisual de los guiones adaptados. Entregas parciales para corregir
Semana 13	2	1	Tiempo destinado a la filmación, con consultas en clase, por grupo
Semana 14	2	1	Tiempo destinado a la filmación, con consultas en clase, por grupo.
Semana 15	2	1	Presentación final de los cortometrajes en clase, puesta en común, con compañeros. Programación de muestra final institucional.
Semana 16	2	1	Recuperación de trabajos que no hayan sido terminados, o bien, deban rehacer algún aspecto. Visionado de estos, en clase.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: LAS PLANTAS: EN LA NUTRICIÓN HUMANA y
PARA EL CUIDADO DE LA SALUD. SUS COMPUESTOS PSICOACTIVOS Y
LOS USOS EN DIFERENTES CULTURAS
CUARTO AÑO – Plan de estudios 2018

Docente interviniente: Karen Cisnero

FUNDAMENTACIÓN

Desde la antigüedad, el conocimiento, la recolección y el consumo de plantas silvestres comestibles es una actividad de vital importancia para muchos grupos humanos, no sólo desde un punto de vista nutricional sino como aspecto vital de su identidad (Turner et al. 2011). Aún en la actualidad, a pesar de los acelerados y drásticos cambios producto de la globalización, la retracción de las poblaciones tradicionales, la pérdida de hábitats naturales y la preponderancia mundial del consumo de alimentos provistos por el mercado, el aprovechamiento de vegetales disponibles en el entorno, aunque no de manera asidua, persiste (Aguirre 2017, Reyes-García et al. 2015; Turner et. al 2011). Desde la perspectiva de los sistemas bioculturales (Maffi 2007), los modos de interrelación entre las personas y las especies botánicas son complejos y dinámicos. Una comunidad en estrecho y constante vínculo con su territorio desarrolla un sistema de saberes, prácticas y percepciones respecto de la flora, que se denomina Conocimiento Botánico Local (CBL) (Toledo y Barrera Bassols 2008). Del mismo modo, las concepciones acerca de la comida varían en cada cultura y se reflejan en la diversidad de actividades que se realizan para su obtención, distribución, preparación, consumo y descarte (Goody 1995). En este sentido, ya varios autores han demostrado que la elección de las plantas silvestres consideradas como alimento en cada pueblo y las transformaciones que aplican en ellas para su ingesta, supera la mera disponibilidad ambiental de los taxones.

Aspectos socio-culturales como las creencias, formas de entender el mundo, relación con otras comunidades y centros urbanos, etc., así como los

procesos históricos y políticos que han atravesado, son claves para la comprensión del CBL (Arias Toledo et al 2007, Biurrún et al 2007;).

Por otro lado, según Furlan et al. (2011) la utilización de las plantas silvestres como medicina o alimento forman parte del conocimiento ecológico tradicional (CET) ya que es una práctica que se desarrolla en diferentes culturas a lo largo de la historia de la humanidad. La población tanto campesina como urbana, atiende su salud a través de un sistema etnomédico que traslapa la biomedicina, las medicinas tradicionales y el autotratamiento. En ocasiones se suman las medicinas religiosas y alternativas (Idoyaga Molina, 1997).

Es por ello, que el objetivo de este espacio optativo es abordar el uso de las plantas desde su más amplio espectro no solo para reconocer el origen de los alimentos, el impacto en la salud, sus diferentes usos en rituales, etc. Asimismo, la provincia de Córdoba presenta una gran diversidad de especies vegetales con valor medicinal y es por ello que su conocimiento será un vehículo para que el estudiantado encuentre distintos modos de relacionarse con el mundo natural, lo que impactará en un futuro en actitudes ligadas a la conservación y valoración de la diversidad biocultural.

OBJETIVOS GENERALES

Que el estudiantado sea capaz de:

- ✓ Participar de experiencias palpables (como las de laboratorio, salidas a museo) en las que se entrecruzan modelos teóricos, prácticas, valores y saberes tradicionales para la comprensión de algunos fenómenos relacionados con el uso de las plantas.
- ✓ Desarrollar actitudes y valores encaminados al fortalecimiento de competencias ciudadanas relacionadas a la cultura alimentaria, el cuidado del medio ambiente, y la conservación de la biodiversidad cultural.
- ✓ Argumentar diferentes perspectivas basadas en ideas propias y construidas a partir del material brindado por la docente, o de alguna búsqueda bibliográfica que provenga de una fuente confiable.
- ✓ Reconocer materiales de laboratorio, la potencialidad y posibles usos de los mismos, como también el desarrollo de prácticas científicas como la observación, realización de experiencias y técnicas manipulativas.

- ✓ Modelizar y representar en un juego didáctico alguno de los contenidos abordados dentro del programa de la asignatura como una forma de apropiarse de los mismos.

COMPETENCIAS

- ✓ Valorar la importancia de prácticas saludables en la alimentación, el uso de las plantas en las diferentes culturas y su importancia para preservación del patrimonio de la Diversidad Biocultural.
- ✓ Indagar fenómenos, plantear hipótesis o plantear experimentos para validar, razonar y argumentar sobre los resultados obtenidos.
- ✓ Analizar sistemáticamente los objetos de estudio para formular conjeturas y ponerlas a prueba mediante la contrastación con fuentes ya sea experimentales, bibliográficas u otras.
- ✓ Presentar la información científica utilizando un vocabulario específico, es decir, que incluya simbología apropiada, gráficos y otros recursos típicos del lenguaje científico.
- ✓ Desarrollar espíritu crítico, con actitud abierta y respetuosa de las diferentes manifestaciones culturales en relación a los usos de las plantas en diferentes contextos.

CONTENIDOS

Unidad 1: Las sociedades humanas y sus sistemas de alimentación

La coevolución de las sociedades humanas con sus sistemas de alimentación. Hipótesis sobre cómo, cuándo, dónde y por qué se originó la agricultura. Las plantas en la nutrición humana.

Unidad 2: Las plantas y su diversidad bioquímica I.

Fitoquímica tradicional. Naturaleza y aplicaciones de los fitoquímicos. Plantas con compuestos psicoactivos y sus usos en distintas culturas.

Unidad 3: Las plantas y su diversidad bioquímica II.

Las plantas y los sistemas de cuidado de la salud. Plantas medicinales. Sistemas médicos tradicionales y medicina científica.

Unidad 4: Las plantas y su diversidad bioquímica III.

Especias, aceites esenciales, aceites comestibles, venenos, repelentes y ceras, y sus usos en diferentes culturas.

Unidad 5: Las plantas como base de la cultura material.

Las plantas como fuente de energía. Biocombustibles.

Unidad 6: Interrelaciones entre ciencia y éticas ambientales.

Diversidad de formas de entender, habitar y valorar el mundo. Metáforas como puentes interculturales e interdisciplinarios. Éticas ambientales y conservación de la diversidad biocultural.

METODOLOGÍA

Este espacio optativo se dictará en el marco del formato de –laboratorio– para el logro de propósitos vinculados con la resolución de problemas y el desarrollo de pensamiento crítico. Es por ello, que se propondrán diferentes actividades tendientes a la:

- a) Realización de *experiencias ilustrativas* para la interpretación de un fenómeno con un objetivo de refuerzo del conocimiento conceptual.
- b) Comprobación de *lo que sucede* para la construcción de nuevos conocimientos a partir de la implementación de una actividad descrita en forma detallada y un protocolo que lleva al estudiantado a la obtención de resultados que inicialmente desconocen. Como por ejemplo, la utilización del destilador para la extracción de aceites esenciales.
- c) Aprendizaje de *técnicas de laboratorio* y el desarrollo de *destrezas procedimentales* como medir, manipular, etc.

Además, se irán compartiendo textos y videos en el aula virtual para su lectura previa y posterior discusión en cada encuentro. Para la explicación de los contenidos de cada clase utilizaré recursos como power points, juegos, etc. Invitaremos a las biólogas Valentina Saur Palmieri, Micaela Crespo y Magalí Beato que estudian los diferentes usos de las propiedades de las plantas para que nos compartan sus saberes tales como en recetas para la elaboración de alimentos, el uso y extracción de aceites esenciales para la fabricación de cosmética y medicina. Como también, un ensayo en el laboratorio con bioplaguicidas para el control biológico de plagas.

Por último, visitaremos el Herbario del Museo de Ciencias Naturales de la Academia Nacional de Ciencias (ANC), contando con una explicación por parte de las guías del mismo y visitaremos a la Lic. en Artes Silvana Motecchiesi que trabaja como dibujante botánica en dicha institución.

PRODUCCIÓN FINAL

Elección de algún contenido que hayamos abordado en clases y que sea de interés para cada grupo. En relación a éste, estudiantes diseñarán un juego didáctico o una experiencia de laboratorio pensando en primer lugar a quiénes va dirigido ese material y que esto permita la apropiación saberes ligados a los diferentes usos de las plantas. Cada grupo deberá realizar una breve exposición en power point o formato que elijan para dar a conocer a sus pares su producción con una breve exposición que fundamente su propuesta.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará su activa participación en clase en base a las lecturas recomendadas para cada semana. Como también, la creatividad y originalidad para diseñar juegos didácticos o estrategias de laboratorio en relación al uso de las plantas y la precisión de los contenidos. Otro aspecto que se tendrá en cuenta para la calificación final, es la presentación y fundamentación de la elección y diseño de la propuesta en el formato que cada uno desee y la expresión oral en la explicación de las bases del juego.

ANEXO 2: ESPACIO OPTATIVO: LAS PLANTAS: EN LA NUTRICIÓN HUMANA Y PARA EL CUIDADO DE LA SALUD. SUS COMPUESTOS PSICOACTIVOS Y LOS USOS EN DIFERENTES CULTURAS – CUARTO AÑO – DEPARTAMENTO DE CIENCIAS NATURALES – PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022 – SEGUNDO CUATRIMESTRE.

BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES (SEGÚN NORMAS APA)

- Aguirre, P. (2004). *Ricos flacos y gordos pobres: la alimentación en crisis*. Buenos Aires: Capital intelectual.
- Arjamaa, O., & Vuorisalo, T. (2010). Genes, cultura y dieta. *Investigación y ciencia*, (405), 69-77.
- Ceceña, A. E. (2012). Dominar la naturaleza o vivir bien: disyuntiva sistémica. *Debates urgentes*, 1(1), 117-129.
- Cocks, M. L., & Wiersum, F. (2014). Reappraising the concept of biocultural diversity: a perspective from South Africa. *Human Ecology*, 42(5), 727-737.
- De Castros, V. [Diego Picotto]. (2014, 26 de junio). *La mirada del Jaguar* [Video]. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=C7UAZ_tQWag
- Furlan, V., C. Torres & L. Galetto. 2011. Knowledge and utilization of medicinal plants by rural inhabitants of the Chaco Serrano Forest in Córdoba (Argentina). *Bonplandia* 20(2): 285-307.
- Houtart, F. (2014). El concepto de Sumak Kawsay (Buen Vivir) y su correspondencia con el bien común de la humanidad.
- Petrich, P. (1987). Hombres de maíz, hombres de carne. *El Correo* (5), 10-12.
- Rivera Cusicanqui, S. [Canal Encuentro]. (2018, 18 de abril). Historias debidas VIII: Silvia Rivera Cusicanqui (capítulo completo). [Video]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1q6HfhZUGhc>
- Rosset, P., & Martínez, M. E. (2014). Soberanía alimentaria: reclamo mundial del movimiento campesino. *Ecofronteras*, 8-11.
- Rozzi, R. (2012). Filosofía ambiental sudamericana: raíces amerindias ancestrales y ramas académicas emergentes. *Environmental Ethics*, 34(Supplement), 9-32.
- Vivero-Pol, J. L. (2017). The idea of food as commons or commodity in academia. A systematic review of English scholarly texts. *Journal of Rural Studies*, 53, 182-201.

CARGA HORARIA: 96 HORAS CÁTEDRA (CUATRIMESTRAL)

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

	Hs. cátedra presenciales	Tutoría virtual	Contenidos/actividades
Semana 1	2	1	Presentación del Espacio Optativo con sus objetivos, metodología de trabajo, criterios de evaluación y las producciones finales que deben realizar. Introducción teórica: Unidad 1: Las sociedades humanas y sus sistemas de alimentación.
Semana 2	2	1	Unidad 2: La alimentación como base para una buena salud. Ensayo de un juego para vincular los alimentos que consumimos con su materia prima.
Semana 3	2	1	Elaboración y degustación de platos con plantas nativas alimenticias.
Semana 4	2	1	Unidad 3: Las plantas y su diversidad bioquímica I.
Semana 5	2	1	Unidad 4: Las plantas y su diversidad bioquímica II.
Semana 6	2	1	Presentación de diferentes plantas aromáticas y medicinales para su reconocimiento y preparación de materiales para la visualización de los tricomas (estructuras glandulares de las hojas en las que se encuentran los aceites esenciales). Taller de degustación de té con plantas aromáticas y medicinales.
Semana 7	2	1	Unidad 5: Las plantas y su diversidad bioquímica III.

Semana 8	2	1	Taller de extracción de aceites esenciales con uso del destilador en el laboratorio.
Semana 9	2	1	Unidad 6: Las plantas como base de la cultura material. Uso de aceites esenciales de plantas como bioplaguicidas.
Semana 10	2	1	Unidad 7: Interrelaciones entre ciencia y éticas ambientales.
Semana 11	2	1	Elección de un tema para el proyecto final y sugerencia de material relacionado por parte de la docente.
Semana 12	2	1	Salida al museo de la ANC, visita al Herbario Nacional y Charla con dibujante botánica del Museo Nacional de Ciencias Naturales.
Semana 13	2	1	Presentación de los borradores de los diferentes proyectos.
Semana 14	2	1	Correcciones y devoluciones previas a la entrega final
Semana 15	2	1	Presentación del Trabajo Final
Semana 16	2	1	Semana de recuperatorio

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguirre, P. (2017). *Una historia social de la comida*. Buenos Aires: Lugar editorial.

Biurrun, E., Galetto, L., Anton, A. M. R., & Biurrun, F. (2007). Plantas silvestres comestibles utilizadas en poblaciones rurales de la Provincia de La Rioja (Argentina).

- Furlan, V., C. Torres & L. Galetto. 2011. Knowledge and utilization of medicinal plants by rural inhabitants of the Chaco Serrano Forest in Córdoba (Argentina). *Bonplandia* 20(2): 285-307.
- Goody, Jack. (1995). *Cocina, Cuisine y Cla-se*. Barcelona, Editorial Gedisa.
- IDOYAGA MOLINA, A. 1997. Ethnomedicine and world-view. A comparative analysis of the rejection and incorporation of the contraceptive methods among argentine women. *Anthropology and Medicine* 4: 145-158.
- Maffi, L. (2007). Biocultural diversity and sustainability. *The SAGE handbook of environment and society*, 267-278.
- Reyes-García, V., Menendez-Baceta, G., Aceituno-Mata, L., Acosta-Naranjo, R., Calvet-Mir, L., Domínguez, P., ... & Pardo-de-Santayana, M. (2015). From famine foods to delicatessen: Interpreting trends in the use of wild edible plants through cultural ecosystem services. *Ecological Economics*, 120, 303-311.
- Toledo, B. A., Colantonio, S., & Galetto, L. (2007). Knowledge and use of edible and medicinal plants in two populations from the Chaco forest, Córdoba Province, Argentina. *Journal of Ethnobiology*, 27(2), 218-232.
- Toledo, V. M., & Barrera-Bassols, N. (2008). *La memoria biocultural: la importancia ecológica de las sabidurías tradicionales* (Vol. 3). Icaria editorial.
- Turner, N. J., Łuczaj, Ł. J., Migliorini, P., Pieroni, A., Dreon, A. L., Sacchetti, L. E., & Paoletti, M. G. (2011). Edible and tended wild plants, traditional ecological knowledge and agroecology. *Critical Reviews in Plant Sciences*, 30(1-2), 198-225.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA
CUARTO AÑO – PLAN DE ESTUDIOS 2018

Docente interviniente: Matías Leuci

FUNDAMENTACIÓN

La Programación y la Robótica están presentes en todas partes, desde productos cotidianos y hogareños pasando por objetos de la vía pública como los semáforos hasta satélites que orbitan nuestro planeta. Uno de los objetivos de este espacio optativo es que aprendan a reconocer estas disciplinas en el espacio que nos rodea.

En palabras de la Raspberry Pi Foundation la cual cuenta con el apoyo del Laboratorio de Computación de la Universidad de Cambridge: “...aprender a crear, controlar y diseñar la tecnología ayudará a las personas a dar forma a un mundo cada vez más digital y a prepararlas para el trabajo del futuro.”

El profesor en el MIT Media Lab, y co-creador de Scratch Mitch Resnick sostiene que programar es una forma de comunicarse con los demás, de organizar los pensamientos y de expresar ideas.

COMPETENCIAS

Desarrollar el pensamiento computacional a través de sus capacidades:

- Razonamiento lógico
- Pensamiento algorítmico
- Reconocimiento de patrones
- Abstracción
- Descomposición
- Depuración
- Resolución de problemas

OBJETIVOS

1. PROGRAMACIÓN

Usar construcciones de programación básicas para crear programas simples.

Aplicar construcciones de programación básicas para resolver un problema.

2. COMPUTACIÓN FÍSICA

Comprender y usar componentes básicos digitales, analógicos y electromecánicos en el laboratorio de informática.

Combinar entradas y/o salidas de datos para crear proyectos o resolver problemas.

3. DISEÑO

Diseñar modelos básicos en 2D y 3D.

Combinar modelos 2D y 3D en el ensamblaje de un proyecto.

4. FABRICACIÓN

Utilizar materiales y herramientas básicas para crear prototipos de proyectos.

5. COMPARTIR Y COMUNIDAD

Trabajar en proyectos en forma colaborativa desde un espíritu lúdico y con la premisa: “El conocimiento es el único bien que crece cuanto más se comparte”

CONTENIDOS GENERALES

El contenido se organizará en proyectos a través de los cuales se desarrollarán conceptos fundamentales y específicos utilizando uno o varios recursos tecnológicos enmarcados en la fundamentación de cada proyecto.

Contenidos fundamentales y comunes:

1. Variables y tipos de datos.
2. Operadores.
3. Estructuras condicionales (si - entonces - sino).

4. Estructuras iterativas (controladas por cantidad y por decisión).
5. Algoritmo.
6. Pensamiento Computacional: abstracción, descomposición, generalización.

Contenidos específicos por Proyectos:

1. Garabatos en tres dimensiones:
 - a. Recurso: Tinkercad.
 - b. Fundamentación: “bajar una idea al papel” (*write it down* dicen los anglosajones) es algo que nos incorporan desde pequeños, vivimos en tres dimensiones, pero está tan instalado/entrenado en nosotros este “output” de bajar lo que pensamos a un soporte que sólo tiene dos dimensiones que pensar y plasmar ese pensamiento en un soporte que permita la tercera dimensión no fluye con naturalidad. Garabatos en tres dimensiones busca introducir a estudiantes en el diseño asistido por computadoras y en las herramientas fundamentales de fabricación digital
 - c. Contenidos: adiciones, sustracciones, dimensiones, volúmenes, grid, alineaciones, agrupamientos, simetría, fundamentos de corte láser e impresión 3D.

2. Botones, LED's y microcontroladores:
 - a. Recurso: Arduino.
 - b. Fundamentación: cotidianamente interactuamos con *pequeños sistemas* que tienen entradas, salidas y estructuras de control, nos enseñan a interactuar con ellos e incluso a “respetarlos” pero esa enseñanza habitualmente no incluye el entendimiento de los fundamentos que subyacen a su funcionamiento.
Este proyecto busca profundizar en aquello que damos por sentado a la hora de interactuar con estos pequeños sistemas y anhela romper los límites de la interacción en calidad de usuarias y usuarios.
 - c. Contenido: conceptos básicos de electrónica, generalidades de entradas y salidas analógicas y digitales, tipos de sensores, push button, fotoresistencia, tipos de actuadores, LED's, buzzer.

3. Crea tu primera Aplicación Móvil:
 - a. Recurso: App Inventor.
 - b. Fundamentación: Comprender la estrecha relación entre diseño y código dándole forma a simples aplicaciones para los dispositivos que nos acompañan cotidianamente.

- c. Contenido: Componentes básicos, multimedia, de animación, sociales, de sensores, de alineamiento de la pantalla, otros componentes.

4. Proyecto Integrador Grupal:

Se les ofrecerán, a los distintos grupos formados, proyectos para construir robots con funciones específicas, entre ellos: esquivas-obstáculos, siguelíneas, bípedos, escaladores, reptadores, acuáticos/subacuáticos, auto balanceadores, domóticos, proyectos lumínicos, brazos robóticos, etc.

Se aplicarán necesariamente los conocimientos adquiridos acerca de diseño y construcción 3D, electricidad, electrónica, sensores, actuadores y programación de microcontroladores

Las dos primeras actividades propuestas buscan recuperar/reforzar contenidos de Educación Tecnológica, la tercera actividad es novedosa, presenta un mundo en sí mismo, la programación de aplicaciones para dispositivos móviles, en cuanto a su conexión con la robótica es fundamental de cara a la construcción de robots que requieran control inalámbrico.

La cuarta actividad es la que mayor carga horaria requerirá y es el objetivo último del espacio optativo. Se pondrán a prueba:

- habilidades fundamentales de construcción y uso de herramientas básicas
- habilidades relacionadas con el modelado e impresión de las piezas necesarias para darle estructura al proyecto
- conocimientos fundamentales que se reforzarán permanentemente acerca de electricidad/electrónica necesarios para la alimentación del proyecto y el conexionado correctos entre sensores/controladores/actuadores
- conocimientos de fundamentos de programación y programación de microcontroladores que permitan la carga, revisión, modificación, aumento y en última instancia la creación del código que permita el control de sensores, actuadores y en un nivel más alto la comunicación inalámbrica
- habilidades que permitan la iteración de diseños, procesos constructivos y código

METODOLOGÍA

Este espacio optativo tiene como modalidad de trabajo el aprendizaje basado en proyectos. Se prevé el uso de plataformas como TinkerCAD/Autodesk y Trinket que permiten explorar y utilizar componentes para prototipar y simular circuitos por un lado y trabajar rápidamente con código por otro. Asimismo permiten la depuración de los sucesivos proyectos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La participación, el compañerismo, el trabajo en equipo, el respeto hacia las contribuciones de una/un compañera/o, y la capacidad de diagnosticar un problema, la pertinencia a la hora de elegir los componentes, las características que presente el diseño de una posible solución, serán considerados a la hora de construir la evaluación cualitativa de cada participante de este espacio optativo.

CARGA HORARIA: 96 hs. cátedra (cuatrimestral)

BIBLIOGRAFÍA

- [Arduino Libro de Proyectos](#)
- https://www.ted.com/talks/alex_rosenthal_the_prison_break_think_like_a_coder_ep_1 (y episodios sucesivos)

REFERENCIAS

https://www.ted.com/talks/alex_rosenthal_the_prison_break_think_like_a_coder_ep_1

https://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code

<https://curriculum.raspberrypi.org/computational-thinking/>

<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-colegio/futuro-programacion/>

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: “LAS RUTAS DE LA HISTORIA”. LA HISTORIA DE CÓRDOBA A TRAVÉS DE SUS CALLES

CUARTO AÑO - Plan de estudios 2018

Docente interviniente: Ulises Agustín Fernández Roveda

FUNDAMENTACIÓN

La ciudad de Córdoba posee una organización urbanística de origen colonial en lo que se refiere a su casco céntrico. Entendiendo al centro como el núcleo de la ciudad consideramos a las calles que lo componen como las más destacadas y resonantes en cuanto a su impacto en la memoria social. Si coincidimos con esta apreciación, los nombres con los que se designan dichas calles no fueron elegidos por casualidad, sino como una selección consciente de la historia de Córdoba. Esta selección pondera eventos y personajes a partir de la construcción de una identidad cordobesa. Así, el estudio de las calles correspondientes al casco céntrico de la ciudad¹ se convierte en una clave de análisis para pensar también las calles de los barrios de nuestra ciudad, su conformación y la importancia relativa de los hechos y personajes que las designan.

En este sentido, nuestro posicionamiento es interesante para entender la relación de Córdoba con Buenos Aires y la nación. Algunas de estas calles refieren a antiguos unitarios o miembros destacados de la sociedad cordobesa que tenían algún tipo de filiación o intereses respecto de Buenos Aires. Otras señalan hitos de la historia local, nacional o próceres de nuestra patria. ¿Qué posición tienen? ¿Cuál es la relación centro-periferia entre ellas? ¿Cómo analizar las calles de los barrios a los que pertenecemos? Así, las calles se convierten para nosotros en una excusa para adentrarnos a la historia de

¹ Por ejemplo, Vélez Sarsfield, General Paz, 27 de abril, Deán Funes, Caseros.

Córdoba, Argentina y, posiblemente, aspectos más generales de la historia universal.

Desde nuestra perspectiva, podemos observar que existe un interés por resaltar figuras cordobesas que han tenido una importancia relativa en los destinos nacionales a partir de sus ideas, propuestas y obras. A su vez, poseen la particularidad de diferenciarse respecto a los proyectos dominantes, no sintonizan con una historia "oficial". En sintonía, obsérvese que otros miembros destacados del proceso revolucionario e independentista tienen una importancia marginal respecto a las figuras cordobesas. Lo mismo ocurre cuando tratamos un evento histórico. Así, por ejemplo, la calle 27 de abril ocupa un lugar de privilegio en el centro de Córdoba. Esta fecha hace referencia a un acontecimiento central de la historia de la provincia: la "revolución" contra Quebracho López, lugarteniente de Juan Manuel de Rosas en Córdoba. La sublevación contra Buenos Aires. Incluso el acontecimiento que lo precede y posibilita, la batalla de Caseros, tiene un lugar secundario en relación al hecho local. En consecuencia, ¿Las calles de Córdoba son un intento de resaltar la centralidad de las figuras cordobesas en el proceso histórico nacional? ¿Cómo se construye la identidad cordobesa a partir de sus calles? ¿Esta clave de análisis puede utilizarse para el resto de la ciudad? En definitiva, este espacio optativo busca que los estudiantes puedan lograr una comprensión del mundo que nos rodea y de la importancia que tiene la conformación de la ciudad y el patrimonio histórico. De este modo, historizamos nuestra cotidianeidad y utilizamos las herramientas históricas para entender el presente.

Bibliografía consultada:

- BISCHOFF, E. U. (1986). *Historia de los barrios de Córdoba: sus leyendas, instituciones y gentes*. B. Editores.
- BISCHOFF, E. U. (1997). *Las calles de Córdoba: el porqué de sus nombres*.

OBJETIVOS GENERALES

- Identificar las calles de la ciudad como parte de la historia viviente de Córdoba y del país.
- Reconocer la importancia de la nominación de las calles de Córdoba a través de un análisis profundo de las mismas y su importancia histórica
- Analizar el rol de lo simbólico como parte fundamental en la construcción de una identidad local.

COMPETENCIAS

- Desarrollo de herramientas de interpretación que permitan al alumnado observar su presente como elemento de permanencia histórica.
- Historizar el presente e interiorizar lo cotidiano como parte de un proceso de larga duración.
- Habilidad de conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico el rol de Córdoba en el proceso de conformación del Estado nacional argentino.

CONTENIDOS

- **Unidad 1:** Breve historia de Córdoba del siglo XIX.
- **Unidad 2:** La conformación del entramado de la ciudad y las políticas urbanas a lo largo del siglo XIX y XX.
- **Unidad 3:** La memoria a través de lo visual. La selección de los nombres de las calles de Córdoba.
- **Unidad 4:** La importancia del patrimonio histórico en la conformación de la identidad cordobesa.

METODOLOGÍA

En una primera instancia, se realizará una presentación general del tema a trabajar y de la clave de análisis elegida. Esto implicará una exposición dialogada del docente y lecturas en conjunto. Sin embargo, el eje de la propuesta se centrará en los/las estudiantes, quienes deberán realizar un mapeo de las calles de sus barrios y presentarlo en las sucesivas clases para realizar una puesta en común con el resto de sus compañeros/as. Se buscará que en dichas presentaciones expongan argumentaciones en torno a las calles elegidas y las relaciones entre ellas, estimulando el debate en torno a la elección realizada. Esto será complementado con un trabajo áulico con mapas de las diferentes etapas históricas de la ciudad, que permitan al estudiantado visualizar de manera más gráfica el problema a trabajar. Del mismo modo, se propone la reconstrucción de sus barrios en forma de maquetas y planos, aprovechando, a su vez, herramientas digitales como “Google Maps” y distintos programas de diseño. Simultáneamente, se proponen visitas a diferentes centros de documentación, como por ejemplo el archivo del colegio. También se intentará hacer recorridos por el casco céntrico de la ciudad para que el estudiantado pueda apropiarse del espacio que transita diariamente. En líneas generales, se propone construir desde la práctica el objeto de la producción final, brindando los anclajes teóricos y metodológicos necesarios en dicho proceso.

➤ PRODUCCIÓN FINAL

- ✓ La producción final constará de la elección de varias calles, tanto céntricas como del propio barrio del estudiante y la realización de un análisis histórico del nombre de las mismas.
- ✓ La muestra a realizar deberá tener el formato de infografía donde estén presentes los distintos elementos solicitados. La producción final será de carácter individual o grupal dependiendo lo trabajado durante el cuatrimestre.
- ✓ La producción se comenzará a llevar a cabo en simultáneo con la exposición de los contenidos establecidos para cada unidad con el debido acompañamiento del docente.

- ✓ Se evaluará la producción teniendo en cuenta: pertinencia histórica, claridad conceptual, profundidad del análisis y originalidad de la propuesta.
- ✓ Luego de la entrega del trabajo el alumnado tendrá la posibilidad de recuperar la producción en caso de ser necesario.

➤ **BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES**

- BISCHOFF, E. U. (1986). *Historia de los barrios de Córdoba: sus leyendas, instituciones y gentes*. B. Editores.
- BISCHOFF, E. U. (1997). *Las calles de Córdoba: el porqué de sus nombres*.
- CEBALLOS, A., NAVARRO, C. & PHILP, M. (2018). *Itinerarios: recorridos por la historia de Córdoba*, Córdoba, Editorial de la UNC.
- TCACH, C. (2010). *Córdoba Bicentenario. Claves de su historia contemporánea*, Córdoba, Centro de Estudios Avanzados, Editorial de la UNC.

CARGA HORARIA: 96 horas cátedra (cuatrimestral)

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

Las dos primeras unidades serán presentadas mediante exposición docente utilizando recursos bibliográficos y audiovisuales. A su vez, se incorporarán progresivamente los aportes del grupo de modo que los contenidos teóricos tengan una realización práctica. El objetivo es que puedan ir delimitando el objeto con el que trabajarán en lo sucesivo. A partir de la unidad 3 la propuesta se concentra decididamente hacia la intervención del estudiantado, quien deberá realizar diferentes actividades, en forma de producciones parciales, que les permitirá avanzar gradualmente hacia la producción final. En este proceso el docente realizará un seguimiento personalizado que oriente las lecturas y la búsqueda de información, sugiriendo textos complementarios que permitan un espectro más amplio de posibilidades.

Fecha	Horas cátedra presenciales	Tutoría virtual / hora cátedra	contenido/actividad
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. Breve historia de Córdoba del siglo XIX. (Década revolucionaria. Autonomías provinciales. Construcción del Estado nacional) Exposición del docente.
Semana 3	2	1	Unidad 1. Continuación con aportes de los estudiantes. Investigación sobre personalidades o eventos que designan las calles y su localización.
Semana 4	2	1	Unidad 2. La conformación del entramado de la ciudad y las políticas urbanas a lo largo del siglo XIX y XX. Exposición del docente.
Semana 5	2	1	Unidad 2. Continuación con aportes de los estudiantes. Investigación y presentación de las calles de sus barrios.
Semana 6	2	1	Unidad 3. La memoria a través de lo visual. La selección de los nombres de

			las calles de Córdoba. Aportes de los estudiantes y debates.
Semana 7	2	1	Unidad 3. Continuación
Semana 8	2	1	Unidad 4. La importancia del patrimonio histórico en la conformación de la identidad cordobesa. Aportes de los estudiantes y debates.
Semana 9	2	1	Unidad 4. Continuación
Semana 10	2	1	Delimitación del tema para el proyecto final y sugerencia por parte del docente de material de trabajo.
Semana 11	2	1	Claves de lectura y estrategias. 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	Exposición proyecto final.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: "TRIP-E" (TRIP IN ENGLISH)
CUARTO AÑO - PLAN DE ESTUDIOS 2018

Docente interviniente: Cuenca, Matilde

FUNDAMENTACIÓN

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

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, este espacio optativo tiene la intención de integrar en el aula temas concretos referidos al turismo; ofreciendo la posibilidad de trascender el aula física y el tiempo de clase, enriquecer las alternativas y

metodologías pedagógicas y brindar al alumnado mejores oportunidades de aprendizaje de la lengua Inglesa.

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

OBJETIVOS GENERALES

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

COMPETENCIAS

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

ANEXO 2: ESPACIO OPTATIVO: "TRIP-E" (TRIP IN ENGLISH) – CUARTO AÑO – DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS EXTRANJERAS – PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022 – SEGUNDO CUATRIMESTRE.

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

PROPÓSITOS

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

CONTENIDOS

Unidad 1

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

Unidad 2

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

Unidad 3

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

Unidad 4

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

METODOLOGÍA

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

GRUPO CLASE COMPLETO

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

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

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

Las presentaciones serán por unidad temática.

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

Producción final:

El alumnado realizará un trabajo en inglés sobre nuestro Colegio (pueden elegir entre el museo, los patios, el claustro entre otros). Este trabajo será de a dos/tres y consiste en preparar una visita guiada para personas extranjeras desde el momento en

que llegan al Colegio hasta que se van, deben incluir información histórica, vocabulario específico e incorporar todo lo visto en el espacio. Para realizarlo tienen que investigar y escribir la visita guiada que después presentarán en forma oral. Si tienen que trabajar en forma virtual, deberán presentar una visita guiada en un video explicando con fotos lo que dirían en forma presencial. También deberán presentar un folleto tanto para la modalidad presencial como para la modalidad virtual. La realización de este trabajo va a ser por etapas. La primera etapa es la selección del tema y búsqueda de información; la segunda etapa es la organización del tema y realización del borrador del trabajo; la tercera etapa es la presentación del borrador para corrección; y la última etapa es la presentación del trabajo final. Estas etapas se desarrollarán en el plazo de cuatro semanas.

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

Criterios de evaluación

- La selección del tema adecuado a lo solicitado.
- La coherencia y cohesión de ideas al desarrollar la visita guiada.
- Uso correcto de vocabulario, expresiones adecuadas y gramática de acuerdo al nivel de inglés del estudiante.
- Fluidez al usar el lenguaje de acuerdo al nivel de inglés de cada estudiante.
- Comunicación exitosa del mensaje: expresarse bien y hacerse entender.
- Prolijidad de la presentación del trabajo, cumplimiento de consignas y plazos de entrega.

Carga horaria: 96 horas cátedra (cuatrimestral)

ANEXO 2: ESPACIO OPTATIVO: "TRIP-E" (TRIP IN ENGLISH) – CUARTO AÑO – DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS EXTRANJERAS – PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022 – SEGUNDO CUATRIMESTRE.

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

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

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

ANEXO 2: ESPACIO OPTATIVO: "TRIP-E" (TRIP IN ENGLISH) – CUARTO AÑO – DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS EXTRANJERAS – PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022 – SEGUNDO CUATRIMESTRE.

Semana 6	2	1	Presentación de vocabulario para pedir comida en un restaurante. Glosarios. Frases idiomáticas.
Semana 7	2	1	Comidas típicas y recetas tradicionales.
Semana 8	2	1	Diálogos entre los estudiantes y sus grupos.
Semana 9	2	1	En el aeropuerto. Unid 4. Medios de transporte. Vocabulario específico.
Semana 10	2	1	Situación real de aeropuerto mediante soporte auditivo.
Semana 11	2	1	Cierre y presentación del proyecto final.
Semana 12	2	1	Recolección de información sobre el colegio y sus distintos espacios.
Semana 13	2	1	Se realiza en grupos delimitación del lugar a describir y su reseña histórica.
Semana 14	2	1	Se confecciona un folleto
Semana 15	2	1	Se presentan los grupos, folletos, diálogos, etc.
Semana 16	2	1	Cierre del espacio Optativo.

ANEXO 2: ESPACIO OPTATIVO: "TRIP-E" (TRIP IN ENGLISH) – CUARTO AÑO – DEPARTAMENTO DE LENGUAS MODERNAS EXTRANJERAS – PLAN DE ESTUDIOS 2018 – CICLO LECTIVO 2022 – SEGUNDO CUATRIMESTRE.

--	--	--	--



Universidad Nacional de Córdoba
2022 - Las Malvinas son argentinas

**Hoja Adicional de Firmas
Informe Gráfico**

Número:

Referencia: Espacios Optativos del segundo cuatrimestre 2022

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 48 pagina/s.

Digitally signed by GDE UNC
DN: cn=GDE UNC, c=AR, o=Universidad Nacional de Cordoba, ou=Prosecretaria de Informatica,
serialNumber=CUIT 30546670623
Date: 2022.11.24 15:55:58 -03'00'

Digitally signed by GDE UNC
DN: cn=GDE UNC, c=AR, o=Universidad
Nacional de Cordoba, ou=Prosecretaria de
Informatica, serialNumber=CUIT 30546670623
Date: 2022.11.24 15:56:04 -03'00'