

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: JUEGOS EN ROMA

TERCER AÑO

Vigente para ciclo lectivo 2025

Docente autor del proyecto: S. D'Avila, Julián Matías

Docente a cargo del dictado de clases: Llanos, Pablo Martín

FUNDAMENTACIÓN

Un espacio curricular de juegos en una escuela secundaria puede parecer una propuesta trivial. Ciertamente, el juego posee por definición elementos ficticios que lo distinguen claramente de la realidad -por ejemplo, nadie recibe heridas reales en un videojuego de lucha-. Pero precisamente esto permite poner de relieve aspectos fundamentales de la vida humana: la euforia de la victoria, el amargor de la derrota, la constancia a pesar de las frustraciones, la compañía de un aliado, la tensión con un rival... Son solo algunos ejemplos de emociones que despierta el acto de jugar. Y, si en la escuela se juega, el juego se convierte en un instrumento de aprendizaje.

En este espacio optativo nos acercaremos desde el juego a la vida cotidiana en la antigua Roma. Frases emblemáticas como *Alea jacta est*, atribuida a Julio César, nos invitan a explorar los ámbitos de juego en los campamentos de los legionarios y en el fragor del circo. Celebrado por poetas y retratado por escultores, el juego entretenía a la gente desde la infancia hasta la vejez. Pero, ¿podremos reconstruir algunos de esos juegos? ¿Qué vestigios de ellos encontramos en la actualidad? ¿Qué pasiones despertaban los juegos en los romanos y cuáles suscitan en nosotros? Estas preguntas nos guiarán en el camino de lo lúdico.

La posibilidad de reconstruir juegos antiguos no se plantea aquí como un regreso nostálgico al pasado, sino como una inmersión educativa dentro de la cultura romana.

Creemos que el estudiantado puede acceder a ella no solo a través de textos y obras de arte que retratan juegos y momentos de ocio, sino también intentando armar con sus propias manos los juegos vistos y probándolos. Al hacerlo, podrán evaluarlos y hacer propuestas de mejora. Adoptando un papel activo en la reconstrucción, desarrollará habilidades para el trabajo creativo.

En este espacio optativo, entonces, rastrearemos la pista del juego en obras de arte. Luego, nos pondremos en las sandalias de los romanos y reconstruiremos juegos que volverán a la vida en nuestras manos.

OBJETIVOS GENERALES

- § Conocer el juego como elemento de la vida cotidiana en la Roma antigua.
- § Reconstruir elementos de la Antigüedad con objetos actuales.
- § Establecer conexiones interculturales entre la Antigüedad y el presente.
- § Adquirir el hábito de reflexionar sobre juegos.
- § Valorar la presencia de los pares como necesarios para mejorar una propuesta de juego.

COMPETENCIAS

- § Desarrollo de la oralidad, la lectura y la escritura.
- § Resolución de problemas.
- § Expresión creativa.
- § Trabajo en equipo.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: Inicios del juego

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

UNIDAD 2: Juegos de azar

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

UNIDAD 3: Juegos de estrategia, juegos de tablero

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

UNIDAD 4: Juegos espectaculares

El circo romano: carreras, facciones, anécdotas. El anfiteatro: gladiadores, naumaquias y representaciones teatrales. Representaciones artísticas de los juegos espectaculares: literatura (Virgilio, Ovidio), mosaiquismo. Taller: construcción de un juego de tablero que contenga elementos del circo romano.

METODOLOGÍA

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

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

La modalidad de cursado será combinada, con clases presenciales de dos horas cátedra por semana, más una hora virtual asincrónica, en la que se podrá disponer de un aula virtual como repositorio de material. En lo posible, las clases presenciales seguirán una secuencia que irá desde la lectura de textos hacia la reconstrucción y prueba de juegos. Será necesario dedicar tiempo extra áulico a actividades tales como conseguir materiales, probar un juego fuera del ámbito escolar, reflexionar sobre un juego, etc.

PRODUCCIÓN FINAL

Los/las estudiantes deberán guardar los juegos reconstruidos al final de cada unidad para conformar un portafolio de producciones. Las producciones serán en trabajo grupal, pero con claras asignaciones de tareas individuales para cada uno de los integrantes. Estas asignaciones serán acordadas entre el grupo y el docente.

El tiempo estipulado es de 11 horas reloj, distribuidas de esta manera:

- *Rompecabezas* (unidad 1): 1,5 hora reloj.
- *Cubilete* (unidad 2): 1,5 horas reloj.
- *Juego de estrategia* (unidad 3): 2 horas reloj.
- *Tablero basado en el circo* (unidad 4): 3 horas reloj.
- *Preparación de juegos para el portafolio*: 3 horas reloj.

Criterios de evaluación:

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

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

BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES

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

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

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

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

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

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

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

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

CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: ARQUEOLOGÍA Y MUNDO ANTIGUO
TERCER AÑO
Vigente para ciclo lectivo 2025

Docente a cargo del proyecto: Leandro Nahuel Fernández Roveda

FUNDAMENTACIÓN

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

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

Bibliografía consultada:

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

OBJETIVOS GENERALES

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

COMPETENCIAS

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

CONTENIDOS

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

Unidad 2: Vestigios del Oriente próximo. Sociedades Mesopotámicas (El estandarte de Ur). El antiguo Egipto (La tumba de Tutankamón). Conservación de patrimonio e interpretaciones arqueológicas de los vestigios.

Unidad 3: Vestigios de las sociedades del Mediterráneo. Civilización Creto-Micénica (Palacio de Cnosos y las tablillas de Lineal A, el descubrimiento de la ciudad de Troya). Grecia clásica (La Acrópolis de Atenas y el Partenón). Grecia helenística (La piedra de Rosetta). Conservación de patrimonio e interpretaciones arqueológicas de los vestigios.

Unidad 4: Vestigios de la antigua Roma (La ciudad de Pompeya). Conservación de patrimonio e interpretaciones arqueológicas de los vestigios.

METODOLOGÍA

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

Las clases serán orales y con lecturas en conjunto. El trabajo, la lectura y la escritura del estudiantado serán individual y grupal de modo alternado. Los diferentes recursos a utilizar irán orientados a ilustrar los distintos rastros arqueológicos que nos permitan comprender los elementos de la sociedad, de la economía y de los sistemas políticos que queremos exponer. Para esto, serán necesarias ilustraciones extraídas de los principales museos europeos que poseen, en la actualidad, la mayoría de estos restos. Ahora bien, de manera más específica, se comenzarán las clases con una

pequeña introducción del tema a abordar y luego se le hará entrega al estudiantado de las diferentes imágenes o textos a analizar para que la tarea se realice en conjunto. En paralelo, se realizarán, en principio, dos salidas para observar cuestiones arqueológicas que se encuentran en la zona que rodea al colegio, aprovechando el fenómeno cultural que es la manzana jesuítica.

PRODUCCIÓN FINAL

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

BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES

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

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

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

ACERCA DE LAS ACTIVIDADES DE CLASES

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

CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: Instantáneas

TERCER AÑO

Vigente para ciclo lectivo 2025

Docente a cargo del proyecto: Alejandro Álvarez

FUNDAMENTACIÓN

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

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

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

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

Con el avance de las tecnologías además, la fotografía ha llegado a estar al alcance de todos, permitiendo que cada persona que cuente con un dispositivo móvil pueda

captar imágenes y conservarlas para siempre, compartiéndolas con sus amistades. El auge de redes sociales posibilita también que las herramientas para compartir imágenes sean cada vez más instantáneas y públicas.

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

Por estas razones, el propósito de este espacio optativo es que el estudiantado pueda ser capaz de comunicarse y expresarse a través de la fotografía, favoreciendo el desarrollo de su creatividad, su imaginación, su inteligencia.

OBJETIVOS GENERALES

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

COMPETENCIAS

- Desarrollo de pensamiento crítico.
- Decodificación de los distintos estímulos visuales.
- Desarrollo de la creatividad en la construcción de sus propias representaciones de la realidad.

CONTENIDOS

Unidad 1

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

Unidad 2

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

Unidad 3

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

Unidad 4

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

Unidad 5

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

Unidad 6

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

Unidad 7

Análisis de la imagen – Aspecto denotado. Aspecto connotado.

METODOLOGÍA

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

PRODUCCIÓN FINAL

Realización de una serie fotográfica de tema libre y conformación de una muestra fotográfica.

La realización del mismo será individual.

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

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

Introducción a la fotografía digital:

<https://www.uv.mx/personal/lenunez/files/2013/06/INICIACION-A-LA-FOTOGRAFIA-DIGITAL-DeCamaras.pdf>

- The web foto: <https://www.thewebfoto.com/>

CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: Introducción a la lengua alemana

TERCER AÑO

Vigente para ciclo lectivo 2025

Docente a cargo del proyecto: 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 **Introducción a la lengua alemana** responde a esta necesidad y está destinado a los y 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

- ❖ Familiarizarse y reflexionar sobre aspectos fundamentales de la lengua-cultura germanoparlante.

COMPETENCIAS

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

CONTENIDOS

UNIDAD 1

Temas: Saludos y despedidas; presentarse; alfabeto.

Gramática: Pronombres personales *ich, du*; conjugación de verbos *heißen, sein, wohnen, sprechen; kommen*.

UNIDAD 2

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

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

UNIDAD 3

Temas: Hablar sobre animales domésticos: presentación y descripción de los mismos.

Gramática: Conjugación del verbo *haben*.

UNIDAD 4

Temas: cotidianidad de la escuela y hobbies.

Gramática: *Verb können*.

METODOLOGÍA

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

A lo largo del curso, los y las estudiantes desarrollarán 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 cada estudiante a ser capaz 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. 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, empero, ellos podrán proponer también aquellos temas que consideren de interés.

El trabajo se realizará en grupo no mayor de 4 integrantes. Los alumnos elegirán a las personas con quienes trabajarán. El proyecto tendrá tres momentos. El primero tendrá lugar en la clase del 11 de marzo, en esta instancia deberán los alumnos definir los grupos, elegir el tema, recolectar y seleccionar la información referida al tópico elegido o sugerido, además de determinar el formato de presentación. En la del 12 de marzo, se trabaja en la presentación y control de la misma. Luego, en la clase del 13 de marzo se ultimarán los detalles de la presentación, la cual se expondrá en la clase del 14 de marzo. 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.

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

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

CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: “TRIP-E” (TRIP IN ENGLISH)

TERCER AÑO

Vigente para ciclo lectivo 2025

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.
- Competencia intercultural.
- Competencias transmedia.

PROPÓSITOS

- Motivar la creatividad, el discernimiento y la capacidad de 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, así como 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 y su pensamiento crítico (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) por la ciudad de Córdoba. Hacer un folleto 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. Hacer una visita guiada (virtual o presencial) a un museo importante de la ciudad en inglés.

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. 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 tutorial 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 está prevista una salida extra académica por unidad temática para practicar lo aprendido en un contexto real si los tiempos y preparativos lo permitieran. En cada unidad temática hay una opción virtual en caso de que no se pueda realizar la visita presencial.

Los trabajos serán asignados en clase para que los alumnos/as trabajen en sus casas. El/la docente va a hacer un seguimiento a través de las clases presenciales y del aula virtual. Durante las clases presenciales presentarán 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.

Se utilizarán recursos multimedia como documentales, videos, páginas web, apps, trabajos de investigación, informes, (*surveys and reports*), artículos.

El proceso de enseñanza y aprendizaje será a través de la elaboración de proyectos en grupos de estudiantes.

Todos los trabajos se van a realizar mediante la búsqueda de información, 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 trabajo final consistirá de dos instancias. Por un lado, los/las estudiantes realizarán un folleto turístico en inglés en el que incluirán lugares que recomiendan a extranjeros que visitan nuestra ciudad, el cual deberá incluir un apartado sobre nuestro Colegio (pueden elegir entre el museo, los patios, el claustro entre otros). Por otro lado, se realizará una presentación oral de dicho folleto, simulando una visita guiada por la ciudad. 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. 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 del estudiante.
- Comunicación exitosa del mensaje: expresión y entendimiento.
- Prolijidad de la presentación del trabajo, cumplimiento de consignas y plazos de entrega.

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.

CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: Los horizontes de la literatura de Córdoba. Taller de lectura y escritura juvenil

TERCER AÑO

Vigente para ciclo lectivo 2025

Docente a cargo del proyecto: David Voloj

FUNDAMENTACIÓN

La literatura infantil y juvenil desarrollada en Córdoba tiene rasgos singulares, originales y a la vez fundantes de una tradición que se sostiene desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad. La producción de autores y autoras consagradas, como María Teresa Andruetto, Lilia Lardone y Jorge Luján, por mencionar apenas algunos nombres, se articula con la de nuevas generaciones de narradores y poetas que no solo exhiben temas vinculados al paisaje o las costumbres locales sino que revelan una profunda necesidad de explorar en la condición humana. El legado es un conjunto de obras en expansión que aborda problemáticas individuales, sociales, vinculares, preocupaciones propias de las diversas juventudes.

En este sentido, proponemos abrir un espacio para la lectura, el comentario, análisis crítico y escritura creativa en torno a un corpus narrativo –cuentos y novelas– escritos en Córdoba. Creemos que la dinámica del taller se adapta a la necesidad de los y las estudiantes de acceder a textos literarios que los interpele desde un lugar de proximidad, tanto a nivel de lenguaje como de experiencias próximas. Asimismo, permite desplegar las potencialidades escriturales en un diálogo con otros y otras que

impacta tanto en el desarrollo del pensamiento crítico como en la capacidad de imaginar mundos posibles y plasmarlos de manera artística.

La lectura individual y colectiva, el debate áulico, la producción de borradores en formatos ensayísticos y/o artísticos, la revisión y corrección estructural pero también sintáctico-gramatical, son actividades que impactan en los procesos de aprendizaje, al tiempo que fomentan el placer por la literatura. En este sentido, nos interesa producir una serie de fanzines y/o revistas que den cuenta del trabajo en el taller y permitan socializar la mirada de los y las estudiantes en pos de promover la lectura.

OBJETIVOS GENERALES

1. Habilitar un espacio para la construcción de lectores autónomos que propicie la escritura crítica y creativa de textos ensayísticos y literarios.
2. Identificar temas, estilos, autores/as y características de obras juveniles escritas en Córdoba.
3. Desarrollar habilidades de pensamiento crítico en relación a la literatura y el contexto de producción.
4. Utilizar técnicas artísticas para la elaboración de fanzines y revistas literarias que den cuenta del aprendizaje y la comprensión de los temas desarrollados.

COMPETENCIAS

1. Leer textos literarios contemporáneos, escritos en Córdoba, para desarrollar el placer de la lectura.
2. Poner en diálogo crítico las producciones literarias con aspectos históricos y culturales

3. Reforzar la escucha atenta y lectura de textos literarios, tanto a nivel individual como grupal, en pos de desplegar habilidades de expresión oral y escrita.
4. Usar herramientas analógicas de edición de contenidos propios, críticos y artísticos, en los que se pondere la invención, la experimentación, la originalidad y la diversidad.
5. Trabajar en grupo, de manera cooperativa, en la interpretación y producción literaria.

CONTENIDOS

Unidad 1. Introducción a la literatura en Córdoba

Córdoba en el panorama literario argentino. Rasgos de la literatura juvenil. María Teresa Andruetto: vida y obra. *El país de Juan* (novela). La relación entre literatura y sociedad. *Clara y el hombre en la ventana* (cuento). La ESI y sus temáticas: amistad, prejuicios y libertad. Lilia Lardone: vida y obra. *La gran persecución*. El rol de los medios de comunicación en la construcción de la realidad. Herramientas de análisis literario. Técnicas de escritura creativa.

Unidad 2. Nuevas voces

El fanzine y las revistas literarias. Técnicas de edición. Nuevos autores de literatura juvenil: Pablo Giordano, Pablo Natale. Obras: *Zombies de porquería* (cuentos). *Oso y escorpión* (novela). *La asombrosa laguna en el cielo* (novela). Ejercicios de escritura creativa. Redacción, corrección. Puesta en página. La edición de obras propias.

METODOLOGÍA

1. Leeremos un corpus de libros de manera individual y grupal, con comentarios acerca de las temáticas, personajes, tramas, así como de la relación entre la literatura y el contexto sociocultural de producción y recepción.
2. La metodología de trabajo es tipo taller, con clases explicativas breves y análisis de textos literarios en función de ejes de lectura. En el proceso de lectura se deberá buscar información de los/as autores/as, escribir las impresiones que generan los textos en fichas de lectura y poner en discusión los aspectos que resulten más significativos para aprender a exponer la propia lectura de manera oral y escrita.
3. Se desarrollarán las características de los géneros literarios de los textos trabajados y se realizará un análisis sobre las técnicas de creación de fanzines y revistas literarias para organizar grupos que editen sus propias producciones.
4. Se utilizarán como fuentes documentales entrevistas a los/as autores/as para contrastar ideas y películas (cortos) que aborden, desde la narrativa audiovisual, temáticas similares. Las mismas se subirán al aula virtual para ser vistas por las/los estudiantes antes del inicio de la clase.
5. Se escribirán textos críticos a partir de géneros discursivos simples, como la “carta del lector” o la “reseña”. Al mismo tiempo, se producirán textos breves de ficción literaria que tomen como disparadores creativos las obras incluidas en el material de lectura.

PRODUCCIÓN FINAL

El producto final será un conjunto de fanzines y/o revistas literarias, fruto del trabajo en grupo, que incluirán tanto textos de ficción como notas críticas acerca del panorama literario juvenil en Córdoba.

Se destinarán las primeras clases para la explicación del objetivo perseguido y la lectura de los textos, así como el visionado de videos, para comprender qué es un fanzine y una revista literaria. Luego comenzaremos con la lectura y análisis de las obras, la escritura y la corrección, hasta tener las obras a incluir. Al finalizar este

proceso se organizarán grupos de producción del material final, abriendo las posibilidades a múltiples opciones de diseño e inclusión de imágenes seleccionadas. Lo último será la encuadernación.

La evaluación es formativa y a la vez cuantitativa, teniendo en cuenta el proceso del/la estudiante en el desarrollo del taller. Además, tendremos instancias de interacción, retroalimentación y productividad para llegar a la evaluación del producto final. Se tendrá en cuenta el acceso a la literatura por parte del estudiantado, su compromiso con el texto leído, la comprensión de saberes que reconocen en los mismos y la participación en situaciones de diálogo con sus pares, además del compromiso y responsabilidad para realizar el producto final y participar de una muestra de cierre. En este sentido, la nota final se determinará a partir del trabajo colectivo, como así también del desarrollo individual.

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

AAVV (2024) *Cuaderno de escritura infantil y juvenil*, Factotum, Buenos Aires.

AAVV (2024) “Fanzine” en *La tinta*, Córdoba. <https://latinta.com.ar/tag/fanzine/>

Andruetto, María Teresa (2018) *El país de Juan*, Sudamericana, Buenos Aires.

_____ (2023) *Clara y el hombre en la ventana*, Limonero, Buenos Aires.

Andruetto, María Teresa y Lardone, Lilia (2017) *El taller de escritura creativa en la escuela, la biblioteca, el club*, Comunicarte, Córdoba.

Giordano, Pablo (2021) *Zombies de porquería*, Los Ríos, Córdoba.

Lardone, Lilia (2015) *La gran persecución*, SM, Buenos Aires.

Natale, Pablo (2022) *Oso y escorpión*, Los Ríos, Córdoba.

CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: “BOMBEROS PLANETARIOS”

TERCER AÑO

Vigente para ciclo lectivo 2025

Docentes: Paula Muratori Brest

FUNDAMENTACIÓN

La crisis ambiental global que atravesamos actualmente exige una reflexión profunda sobre los modos en que habitamos, nos vinculamos y nos apropiamos de la naturaleza. Las problemáticas ambientales que cimentaron esta crisis se originaron a partir de las disputas entre diferentes sectores sociales por los recursos naturales comunes en un territorio y momento histórico determinado, evidenciando el desequilibrio entre las dimensiones ecológica, sociopolítica y económica. En este contexto, la Educación Ambiental Integral (Ley N° 27.621) surge como una valiosa oportunidad pedagógica no sólo para comprender y abordar la problemática ambiental en su complejidad, sino también como forma de impulsar la transformación social y la preservación ecológica a partir de la co-construcción de saberes que promuevan la formación y el ejercicio de ciudadanos comprometidos activamente con la protección del ambiente y la sustentabilidad de la vida en la Tierra.

En este sentido, entendemos a los Espacios Optativos del Plan de Estudios 2018 de este Colegio como espacios pedagógicos clave en la “educación para el cambio”, que fomenta una *“cultura de sustentabilidad porque confía en la capacidad de generar cambios positivos en la manera de pensar, de sentir y de actuar de las personas y también en la manera de funcionar de las instituciones”* (Bachmann, 2008). Así, el Espacio aquí presentado se propone abordar el análisis de diversas problemáticas ambientales relevantes e interesantes para el estudiantado desde un enfoque crítico, complejo, integral, transversal y situado en el ámbito local, reconociendo las diferentes dimensiones y actores sociales que entran en tensión en dichos conflictos.

Asimismo, con la convicción que aprender a ejercer una ciudadanía activa en materia ambiental, requerirá que el estudiantado indague, experimente y adquiera conciencia de su medio para aprender los conocimientos, los valores, las destrezas y la determinación para actuar individual y colectivamente. De esta manera el espacio se presenta como una “incubadora de ideas y debate”, donde se discutirán y ensayarán posibles soluciones o alternativas más justas e igualitarias a las problemáticas ambientales, a la vez que se adquieren herramientas para el cuidado ambiental y la defensa del derecho humano a un ambiente sano, digno y diverso.

OBJETIVOS GENERALES

- Conocer y valorar la biodiversidad como componente esencial del medio natural.
- Identificar problemáticas ambientales y comprender su complejidad a través de experiencias concretas y situadas.
- Reflexionar sobre las formas de vincularnos con la naturaleza y su impacto en la salud ambiental.
- Familiarizarse con los principios básicos de la legislación ambiental y observarse como promotores y defensores del derecho a un ambiente sano.

- Desarrollar conciencia ambiental y adquirir los conocimientos, actitudes, motivaciones, deseos y aptitudes necesarios para trabajar individual y colectivamente en la solución de problemas ambientales actuales y en la prevención de futuros.

COMPETENCIAS

- Fortalecer valores hacia el ambiente tales como: conservación de la biodiversidad, cuidado y consumo responsable del agua y gestión de residuos.
- Perfeccionar la capacidad de observación, sentido crítico, toma de decisiones e intervención para la resolución creativa y factible de problemas ambientales.
- Desarrollar habilidades orales para el intercambio de pensamientos reflexivos en torno a una temática socio-ambiental dada.
- Valorar el trabajo en equipo como forma de potenciar la creatividad, resolver conflictos y concretar objetivos.
- Indagar fenómenos, plantear hipótesis y experimentos para validar, razonar y profundizar la capacidad argumentativa.

CONTENIDOS

EJE N°1: Desarrollo, sustentabilidad y ambiente

- I. Relación persona-ambiente natural y cultural. Ambiente como objeto/sujeto de derecho (bases constitucionales), su importancia como derecho humano básico.
- II. Recursos ambientales y naturales. Cambio de paradigma del desarrollo extractivista al desarrollo sustentable/sostenible. Desafíos de una escuela sustentable.

- III. Problemáticas ambientales: concepto, dimensiones (biológica, social, política, cultural y económica), escalas (espaciales y temporales), actores sociales involucrados, causas y consecuencias.

EJE N°2: Biodiversidad, deterioro y conservación

- I. Biodiversidad: definición, características, componentes, organización y su importancia para el sostenimiento de la vida en la Tierra.
- II. Principales causas y efectos de la pérdida de biodiversidad: contaminación, invasiones biológicas, fragmentación y alteración de hábitats, cambio climático y calentamiento global.
- III. Áreas protegidas: parques y reservas naturales. La Reserva Natural Urbana San Martín como caso de estudio en la ciudad de Córdoba.

EJE N°3: Herramientas para la protección ambiental

- I. Legislación ambiental. Jerarquía normativa. Convenios internacionales: Convenio sobre la Diversidad Biológica (Río de Janeiro, 1992). Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS-ONU). Leyes nacionales: Ley General del Ambiente (N° 25.675) y leyes de presupuestos mínimos (tales como Ley de Protección Ambiental de los Bosques Nativos N° 26.331, Ley de Manejo de Fuego N° 26.815, entre otras). Leyes provinciales: Ley de Política Ambiental Provincial (N° 10.208)
- II. El rol del Estado en el desarrollo e implementación de las políticas públicas. Tipos de participación ciudadana. Organizaciones no gubernamentales y su impacto en la agenda local. Movimientos sociales, organizaciones territoriales y su impacto en la calidad de vida de la ciudadanía.

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo es del tipo taller, con clases expositivas breves seguidas de actividades prácticas basadas en la reflexión colectiva, el análisis crítico y la resolución de diferentes problemáticas ambientales del ámbito local, provincial y nacional. Además, se prevén salidas a campo y experiencias de laboratorio con el fin de evidenciar, indagar y experimentar problemáticas como la pérdida de biodiversidad, la contaminación del agua y el impacto de los movimientos sociales en la agenda local.

A lo largo del cursado existirán instancias de trabajo colaborativo para: a) análisis de casos y resolución de problemas, con debates y discusiones grupales que permitan aplicar los conocimientos teóricos a problemáticas ambientales reales, actuales y locales; b) ideación y producción de alternativas sustentables a diferentes problemáticas ambientales, tanto del Colegio como de su barrio o ciudad y c) elaboración de flyers, reels y diversos contenidos audiovisuales para registrar todas las actividades, proyectos y avances, con el objetivo de promocionar las prácticas sustentables e involucrar a su comunidad.

PRODUCCIÓN FINAL

La producción final del espacio consistirá en el desarrollo de un dispositivo de alternativa sustentable a alguna de las problemáticas ambientales de la comunidad (Colegio/barrio/ciudad), identificadas durante los primeros encuentros. Para ello, los y las estudiantes deberán conformar 6 grupos de 5 integrantes cada uno. La presentación de este dispositivo se realizará tanto de forma escrita, mediante la elaboración de un informe, como oral, durante la muestra “Monse Sustentable”. En ambas instancias, deberán evidenciarse los criterios de elección de la problemática y su análisis desde las diferentes dimensiones que la componen (biológica, social, económica, legal y cultural), como así también el posible impacto del dispositivo

gestado. Para el avance en la elaboración de la producción final existirán sesiones de trabajo grupal con acompañamiento tutorial de las docentes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se valorará la participación activa durante las clases en base a las lecturas recomendadas para cada semana, como así también el cumplimiento de los plazos de entrega y consignas de las actividades prácticas planteadas en el aula virtual. En todo momento se evaluará la capacidad del estudiantado para investigar, analizar información, argumentar y comunicar ideas de forma clara y concisa.

Por su parte, el proyecto final de la asignatura se evaluará en dos etapas: presentación escrita y presentación oral.

1. Presentación escrita:

Constará de un informe de entre 3 a 5 páginas de extensión, que será evaluado en base a los siguientes criterios:

- Claridad en la identificación de la problemática ambiental: Se valorará la precisión y el detalle con que se describe el problema ambiental a abordar.
- Fundamentación teórica: Se evaluará la solidez y pertinencia de la base teórica que sustenta la elección y el tratamiento del problema ambiental.
- Exposición del proceso de gestación de la alternativa sustentable: Se valorará la claridad y la organización en la presentación del proceso de desarrollo de la propuesta. Además, se valorará la creatividad, originalidad y factibilidad de las propuestas.

2. Presentación oral:

Se llevará a cabo durante la muestra "Monse Sustentable". Se evaluará de manera individual y grupal, en base a los siguientes criterios:

- Capacidad de argumentación: Se valorará el uso preciso del vocabulario específico de la asignatura para defender la propuesta de forma convincente.
- Reparto equitativo del trabajo y del tiempo de intervención: Se observará la participación activa de todos los integrantes del equipo.
- Intercambio de preguntas y respuestas: Se evaluará la capacidad para responder preguntas y dialogar con otros equipos y la comunidad.

BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES

- Canciani, M. L. et al. (2021). Ambiente, escuela y participación juvenil: apuntes para un debate necesario. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2021. Libro digital, PDF/A - (Parlamento Juvenil del Mercosur). <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL007569.pdf>
- Centro de Integración, Cooperación y Desarrollo Internacional (2018). Manual de Educación Ambiental: Programa Escuelas Sustentables. Municipio Vicente López. <https://drive.google.com/file/d/1JXp4iqBuYSiqCfXhZlGWSyzIxbtgSk2r/view>
- Galetto, L. & Torres, C. (2015). La diversidad de ecosistemas en Córdoba. En Bermúdez, G. M. A. y De Longhi, A. L. (Coords.) Retos para la enseñanza de la biodiversidad hoy. Aportes para la formación docente (pp. 57-88). Córdoba, Argentina: Universidad Nacional de Córdoba.
- Gudynas, E. (2015). Derechos de la naturaleza. Ética biocéntrica y políticas ambientales. Ed. Tinta Limón, Buenos Aires.
- Naciones Unidas (2018). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G.2681-P/Rev.3), Santiago.
- **CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA**

