

## **COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**

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

#### **SEGUNDO 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: CINEMA CLUB**  
**SEGUNDO AÑO**  
**Vigente para ciclo lectivo 2025**

**Docente a cargo del proyecto:** Milena Altamirano

## **FUNDAMENTACIÓN**

La influencia del cine en los/las adolescentes.

En la sociedad actual son muy importantes los mensajes visuales. Los/las adolescentes, desde muy temprana edad, reciben gran parte de información a través de medios audiovisuales. Este motivo es el que impulsa a trabajar con películas y series en el aula.

Nadie pone en duda que las películas de cine son un instrumento de cultura, un medio formativo, tanto para niños, niñas y adolescentes como para adultos. Por esta razón, proponer un espacio donde cada estudiante aprenda a elegir y ser crítico sobre las películas que ve y que a la vez las disfrute, es muy importante.

Un/a joven de esta edad, de segundo año, necesita una educación cultural y las películas y series suelen reflejar y potenciar valores, sensibilidad, creatividad y nuevas formas de pensamiento.

El conocimiento y la exposición intercultural es esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera. El cine, empleado como fuente de información, permite conocer culturas diferentes a la propia (interculturalidad).

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Desarrollar y fortalecer la competencia comunicativa en la lengua extranjera inglés, especialmente la oralidad.
- Disfrutar descubriendo el idioma extranjero en situaciones referidas a la cinematografía.

## **COMPETENCIAS**

- Competencia lingüística en la expresión oral y escrita, y en la comprensión auditiva y lectora en situaciones específicas referidas a la cinematografía.
- Competencia crítica.
- Desarrollo de la competencia intercultural.
- Desarrollo de competencias transmedia.

## **PROPÓSITOS DEL ESPACIO OPTATIVO**

- Motivar la creatividad y la capacidad de discernir, opinar y decidir.
- 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**

Tipos de películas. Adjetivos para describir películas y series. Mi película / serie favorita.

## **Unidad 2**

Tipos de personajes (principales y secundarios). Estereotipos. Descripción de personajes. Descripción de mi personaje favorito.

## **Unidad 3**

Contexto: tiempo y lugar. Tipos de escenarios de una película / serie. Efectos especiales. Descripción de escenarios.

## **Unidad 4**

El argumento / la trama de una película / serie. Descripción de la trama (Historical Present). Sucesos y conflictos. Tema principal, valores y mensaje final de una película / serie.

## **Unidad 5**

Reseña de una película / serie. Ejemplos de reseñas. Cómo escribir una reseña. **Proyecto final:** Reseña de una película / serie.

## **METODOLOGÍA**

Se trabajará con escenas de películas y series haciendo enfoque en describirlas y brindar su opinión sobre los personajes y escenarios. También en cada unidad se trabajará sobre diálogos de algunas escenas: técnicas de escucha, pronunciación, repetición, entonación, imitación y expresiones útiles.

Se reforzarán las habilidades receptivas en la lengua extranjera (escucha y lectura comprensiva) mediante la utilización de recursos multimedia como películas, series, videos cortos, páginas web, apps, reseñas.

Se desarrollarán 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 a la cinematografía; por ejemplo, descripciones de personajes, escenografía, conversaciones, entrevistas, reseñas, publicaciones en redes sociales, etc.

Se impulsará la búsqueda de información: tanto para la exposición oral de su serie / película / escena / personajes favoritos como también para el proyecto final, el estudiantado tendrá

que buscar datos específicos (ej. director, reparto, nombres completos de los personajes) para producir las exposiciones orales y el proyecto final.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

Producción de una reseña de una película / serie. Trabajo de a pares. Entrega de borrador y versión final por separado para su corrección. Criterios de evaluación: utilización de estrategias comunicativas apropiadas. Precisión en la utilización de estructuras gramaticales para un fin comunicativo. Aplicación de vocabulario relevante. Coherencia y cohesión en la construcción de oraciones y texto para marcar la relación entre ideas y hacer el mensaje comprensible. Creatividad y presentación final.

## **BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES**

Escenas de películas y series. Se utilizará material de internet y diseño de material propio.

Se trabajará con escenas de las películas “Alicia en el país de las Maravillas” y “Charly y la fábrica de chocolate”.

**CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA**

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: Química dulce: el arte de crear caramelos**  
**SEGUNDO AÑO**  
**Vigente para ciclo lectivo 2025**

**Docente a cargo del proyecto:** Florencia Galleguillo Suárez

### **FUNDAMENTACIÓN**

Desde tiempos inmemoriales, el ser humano ha estado fascinado por la transformación de los materiales, ya sea en la cocina de casa o en los laboratorios más avanzados. La química, en su esencia, es el arte de comprender y manipular estas transformaciones para crear nuevas sustancias, sabores, colores y texturas. Este espacio está diseñado para despertar la curiosidad científica en los estudiantes a través de una experiencia sensorial y práctica: la elaboración de caramelos duros.

Además, busca demostrar que la ciencia no es un conjunto de teorías abstractas, sino una herramienta viva que se puede experimentar y disfrutar en el día a día. En el contexto de la cocina, cada proceso, cada reacción, y cada cambio de estado de los ingredientes puede explicarse a través de principios químicos. Por ejemplo, ¿qué sucede cuando calentamos azúcar hasta su punto de caramelización? ¿Cómo afecta la temperatura a la textura y el sabor del caramelo? ¿Qué papel juegan los ácidos y los alcalinos en el equilibrio de sabores? Estas son preguntas que los estudiantes abordarán, no desde un enfoque teórico, sino con sus propias manos, experimentando y creando.

A lo largo de este taller, los estudiantes se sumergirán en el fascinante mundo de la química de los alimentos, aprendiendo a diseñar y llevar a cabo experimentos básicos, interpretar resultados, y reflexionar sobre los procesos involucrados en la creación de caramelos. La fundamentación de este espacio se basa en una metodología práctica, donde el aprendizaje significativo se facilita a través de la experimentación directa y la resolución de problemas. Los estudiantes serán incentivados a formular preguntas, hipótesis y a probar diferentes técnicas y recetas, desarrollando habilidades críticas como la observación, el análisis y la creatividad.

En un mundo donde la ciencia y la tecnología son cada vez más relevantes, es crucial que los estudiantes no solo aprendan conceptos científicos, sino que también adquieran la capacidad de aplicar este conocimiento de manera práctica y reflexiva. Además, en el

ámbito culinario, la química se presenta como una disciplina accesible y divertida, capaz de sorprendernos y maravillarnos con sus reacciones inesperadas y resultados deliciosos. Así, este espacio no solo se centra en el aprendizaje científico, sino también en la apreciación del arte de cocinar y la alegría de crear. Al desarrollar habilidades prácticas en la elaboración de productos, como caramelos, se incentiva a las y los estudiantes a explorar posibilidades de emprendimiento, promoviendo la creatividad y la innovación en la creación de sus propios productos alimenticios.

Se busca proporcionar una oportunidad única para explorar la ciencia desde una perspectiva multisensorial y creativa. Los estudiantes se enfrentarán al desafío de crear sus propios caramelos personalizados, utilizando conocimientos químicos adquiridos durante el cursado. Este enfoque práctico, orientado a la experimentación y la producción final de un producto tangible y atractivo, asegura que los conceptos científicos se comprendan profundamente y se apliquen de manera innovadora y relevante.

En resumen, este espacio se propone como un puente entre la ciencia y la experiencia cotidiana, promoviendo un aprendizaje significativo y estimulante que fomente el interés por la química y la ciencia en general, a través del atractivo y universal lenguaje de los dulces.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Comprender conceptos fundamentales de mezclas, disoluciones, cambios de estado y reacciones químicas.
- Desarrollar prácticas seguras en la manipulación de sustancias y equipos de laboratorio.
- Manejo adecuado de instrumentos y materiales de laboratorio.
- Aplicar principios químicos en la elaboración de caramelos, explorando la relación entre ciencia y vida cotidiana.
- Reflexión crítica sobre el impacto de los procesos químicos en la vida cotidiana y la industria alimentaria.

## **COMPETENCIAS**

- Trabajo colaborativo,

- Creatividad
- Pensamiento crítico.
- Pensamiento científico.

## CONTENIDOS

### Unidad 1: Introducción a la química y seguridad en el laboratorio

- Normas de seguridad en el laboratorio.
- Equipos de laboratorio y su manejo adecuado.
- Introducción a los conceptos de mezcla, disolución, y solubilidad.

### Unidad 2: Propiedades del azúcar y cambios de estado

- Estructura molecular del azúcar.
- Cambios de estado
- Punto de fusión y caramelización del azúcar.

### Unidad 3: Cambios químicos básicos en la elaboración de caramelos

- **Caramelización:** proceso de calentamiento del azúcar hasta que se derrite y cambia de color.
- **Importancia de la temperatura:** cómo influye la temperatura en la textura y sabor del caramelo.
- **Introducción al pH en los alimentos:** concepto básico de pH y su efecto en la elaboración de caramelos.
- **Uso de colorantes y saborizantes:** aplicación de aditivos seguros para personalizar el caramelo.

### Unidad 4: Elaboración práctica de paletas de caramelo duro

- Procedimientos paso a paso para hacer caramelos duros.
- Experimentos prácticos con diferentes recetas y métodos.
- Registro y análisis de resultados.

## METODOLOGÍA

El taller utiliza una metodología práctica y participativa que combina teoría y experimentación en el laboratorio de química. Se emplearán estrategias como demostraciones guiadas, trabajo en equipo, discusión grupal, y resolución de problemas.

Los recursos incluyen equipos de laboratorio, ingredientes para la elaboración de caramelos, y materiales visuales como videos y presentaciones. Se fomentará un ambiente

de aprendizaje dinámico y seguro para que los estudiantes exploren conceptos químicos de manera significativa y divertida.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

Los estudiantes trabajarán en grupos de 5 integrantes para diseñar y elaborar una paleta de caramelo duro personalizada. Cada grupo deberá aplicar los conocimientos adquiridos en el taller para crear un producto único, documentar el proceso de elaboración, y explicar los fundamentos químicos detrás de su creación.

### **Pautas para la Producción Final:**

- **Tipo de Producción:** Trabajo grupal.
- **Producto:** Paletas de caramelo personalizadas y presentación explicativa.
- **Tiempo y Cronograma:** Días 7 a 9 se destinarán a la elaboración de las paletas de caramelo y a la preparación de la presentación. El día 10 será dedicado a las presentaciones finales y a la evaluación del trabajo realizado.

**Criterios de Evaluación:** La evaluación se realizará mediante una rúbrica que considerará tanto el proceso de elaboración como el producto final presentado por cada grupo. Los criterios de evaluación serán:

1. **Originalidad del producto:** se evaluará la creatividad e innovación en el diseño de la paleta de caramelo, incluyendo el uso de ingredientes y técnicas.
2. **Precisión en la aplicación de conceptos químicos:** se evaluará la correcta aplicación de los conceptos químicos estudiados (caramelización, control de pH, uso de colorantes y saborizantes, etc.) durante el proceso de elaboración.
3. **Claridad en la presentación y documentación del proceso:** se evaluará la capacidad del grupo para explicar claramente el proceso de elaboración, así como la documentación detallada de cada paso, justificando las decisiones tomadas en términos de química.

4. **Trabajo en equipo:** se evaluará la colaboración, comunicación y cohesión dentro del grupo a lo largo del proyecto. Cada miembro debe contribuir de manera equitativa y demostrar habilidades de trabajo en equipo.
5. **Creatividad:** Se evaluará la capacidad del grupo para proponer ideas originales y soluciones creativas durante el proceso de elaboración y presentación del proyecto.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Atkins, P., & Jones, L. (2016). *Chemical Principles* (7th ed.). W.H. Freeman.
- Brown, T. L., LeMay, H. E., Bursten, B. E., Murphy, C., & Woodward, P. (2018). *Chemistry: The Central Science* (14th ed.). Pearson.
- Chang, R. (2016). *Chemistry* (10th ed.). McGraw-Hill Education.

**CANTIDAD DE HORAS:** 96 HORAS CÁTEDRA

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: Exploración Global**  
**SEGUNDO AÑO**  
**Vigente para ciclo lectivo 2025**

Docente a cargo del proyecto: Esteban Flores

**FUNDAMENTACIÓN**

Desde tiempos antiguos, se sabe que nuestro planeta tiene la forma de una esfera. Aunque técnicamente, hoy sabemos que es un geoide, siempre la pensamos y hasta la representamos como una esfera, un globo.

Tan asimilados tenemos estos conceptos, que hasta hemos adoptado el término **“Globalización”** para referirnos al proceso creciente de interrelación que se presenta en múltiples aspectos y entre todas las regiones del mundo.

Esta globalización, se aceleró en gran medida gracias a los avances tecnológicos producidos durante los últimos 50 años en donde las comunicaciones asumen un papel principal. Sin embargo, es posible identificar uno o varios posibles orígenes de la globalización a lo largo de la historia y es aquí en donde la **Geografía** aporta su enfoque para el análisis de dichos posibles orígenes acudiendo al estudio y la reconstrucción de algunas de las **“Exploraciones del Globo”** más reconocidas de la historia, las cuales fueron llevadas a cabo por grandes personajes que se dejaron llevar por su espíritu aventurero, su valentía y sobre todo por la curiosidad de conocer y descubrir aquellos lugares más allá de los límites conocidos.

A lo largo de la historia, los seres humanos han sentido la necesidad de conocer y entender su entorno, lo que los llevó a aventurarse a lo desconocido y a expandir sus horizontes en un proceso de **“apropiación del espacio”** con el fin colonizar nuevos territorios y de obtener nuevos **“recursos naturales”**.

En este sentido, los geógrafos y exploradores han jugado un papel fundamental en la **“Exploración Global”** estableciendo nuevas rutas comerciales a través de las cuales construyeron y consolidaron el concepto de Globo que hoy utilizamos frecuentemente.

### **OBJETIVOS GENERALES:**

- Redescubrir y recorrer los itinerarios realizados por las expediciones y exploraciones de nuestro planeta.
- Comprender la relación que existe entre los viajes de exploración, la apropiación del espacio geográfico y la globalización.
- Reconocer la importancia de la Geografía como herramienta clave para el conocimiento y la comprensión del espacio habitado por las sociedades.

### **COMPETENCIAS**

- Trabajo en equipo y colaborativo.
- Aprendizaje autónomo y autorregulado.
- Desarrollo de la creatividad
- Desarrollo de la oralidad, lectura y escritura.

### **CONTENIDOS**

La apropiación y la organización del espacio geográfico. Territorio y territorialidad. Los recursos naturales. Los mapas en la antigüedad. Los mapas y sus elementos. Los viajes de exploración del planeta. La globalización.

### **METODOLOGÍA**

La modalidad de cursado será intensiva, constando de 10 clases presenciales de tres horas reloj cada una. Se dividirá el curso en grupos de trabajo.

Al ser un formato de taller, los recursos serán variados. Incluirán clases teóricas con exposiciones dialogadas del docente, exposiciones grupales preliminares de cada grupo de trabajo y momentos de investigación y recopilación de datos individual y grupal.

El docente supervisará constantemente el desarrollo de las producciones, con la finalidad de orientar a los grupos en la búsqueda y la selección de información procedente de fuentes confiables.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- Prolijidad y precisión en el uso y elaboración de mapas.
- Creatividad y originalidad en las producciones.
- Pertinencia de los contenidos seleccionados.

- Capacidad de relación en los contenidos trabajados.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

El proyecto apunta a la elaboración de una producción final que constará de un cuaderno/bitácora en donde quedarán reflejadas las producciones de cada grupo. Estas serán tres actividades que reflejen los aspectos más importantes de las exploraciones del globo:

- Una síntesis creativa, que a modo de índice, brinde un panorama general de lo trabajado.
- Uno o más mapas que expongan las rutas realizadas por las exploraciones.
- Un escrito final en donde se desarrollen aspectos importantes de las exploraciones y una reflexión final de cada grupo relacionando los conceptos trabajados.

Todas las producciones se unirán dando lugar a un solo cuaderno/bitácora titulado Exploración Global. Al ser una propuesta con formato intensivo, los tiempos quedarán sujetos al carácter de la misma.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Echeverría, María Julia - Capuz, Silvia María. (2013). Geografía de América. Bs.As.: Editorial AZ.
- Arzeno, Mariana y otros. (2012). Geografía: Espacios Geográficos en América y en el Mundo. Bs.As.: Ed. Santillana.
- The Times - Atlas de los Descubrimientos. (1992). Barcelona. Plaza & Janés Editores, S.A.

**CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA**

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: Introducción a la lengua alemana**  
**SEGUNDO 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

### Capítulo 1

**Temas:** Saludos y despedidas; presentarse; alfabeto.

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

### Capítulo 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*.

### Capítulo 3

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

**Gramática:** Conjugación del verbo *haben*

### Capítulo 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: A LOS CUENTOS COLORES**  
**SEGUNDO AÑO**

**Vigente para ciclo lectivo 2025**

**Docentes a cargo del proyecto:** Florencia Lavandera y Federico Schmukler

**FUNDAMENTACIÓN**

La creatividad es un componente esencial del desarrollo personal y educativo en la juventud. Este espacio busca que los y las estudiantes puedan explorar y expresar su imaginación a través de dos formas artísticas complementarias: la escritura y la ilustración.

La escritura es una herramienta poderosa que permite a los jóvenes articular sus pensamientos y emociones, desarrollar su voz única y contar historias que reflejan sus realidades y aspiraciones. Al aprender a escribir cuentos breves, los participantes no solo mejoran su capacidad de comunicación, sino también su autoexpresión y habilidades críticas de pensamiento.

Por otro lado, la ilustración proporciona un medio visual para complementar y dar vida a las historias. Al aprender sobre composición, teoría del color y diversas técnicas artísticas, los participantes tienen la oportunidad de expresar ideas y emociones de una manera visual que enriquece el texto escrito. La combinación de ambas disciplinas fomenta una comprensión más profunda de la narrativa, al permitir que los jóvenes visualicen sus historias.

Este taller no solo se centra en el desarrollo de habilidades técnicas, sino que también promueve el trabajo en equipo, la creatividad, y la autoexploración a través del arte. A través de actividades dinámicas y participativas, los y las estudiantes podrán colaborar, compartir ideas y apoyarse mutuamente en su proceso creativo. Además, el ambiente de confianza y respeto fomentará la comunicación y el aprendizaje entre pares, ayudando a construir relaciones sociales positivas.

**OBJETIVOS GENERALES**

Desarrollar habilidades narrativas y técnicas de escritura creativa.

Conocer y aplicar diferentes técnicas de ilustración y composición visual.

## **COMPETENCIAS**

Desarrollar habilidades de escritura e ilustración al crear un cuento breve que integre narración y visualidad, para fomentar la autoexpresión, la imaginación y la comunicación efectiva.

Colaborar en un ambiente de trabajo en equipo al compartir y recibir retroalimentación sobre las producciones creativas, para fortalecer las relaciones sociales y potenciar el aprendizaje entre pares.

## **CONTENIDOS**

### **Unidad Didáctica 1: Introducción a la escritura creativa**

Técnicas de desarrollo narrativo: Lluvia de ideas, mapa mental, esquema. Creación y desarrollo de Personajes. Construcción de Tramas: estructura básica de una historia. La importancia del conflicto en una historia. Descripción y ambientación: uso de los cinco sentidos, cómo describir el entorno y los personajes, creación de ambientes. Diálogos: cómo hacer que los diálogos suenen naturales, escritura y usos. Escritura creativa: cómo escribir un cuento corto.

### **Unidad Didáctica 2: Técnicas de ilustración**

Diseño de personajes y caracterización. Recursos para abordar el bloqueo creativo. Composición de la imagen: proporciones, perspectiva y distribución del espacio. Teoría del color: significados, mezclas y la psicología del color en la ilustración. Materiales y técnicas: Exploración de diferentes materiales (acuarelas, lápices de colores, marcadores, etc.). Técnicas de ilustración: collage, acuarela, lápices de color y técnicas mixtas.

### **Unidad Didáctica 3: Producción y presentación**

Integración de escritura e ilustración en un cuento breve. Revisión y edición: técnicas de autorevisión, cómo dar y recibir retroalimentación. Preparación para la presentación final: montaje y publicación del cuento.

## **METODOLOGÍA**

El taller utilizará estrategias activas como dinámicas grupales, ejercicios de escritura, presentaciones visuales, y talleres prácticos de ilustración. Se fomentará la participación activa a través de discusiones en grupo y prácticas colaborativas.

Los recursos a utilizar incluirán materiales de papelería, libros de referencia sobre escritura e ilustración, y acceso a herramientas digitales para ilustración.

## **PRODUCCIÓN FINAL**

Al finalizar el cursado, el estudiantado deberá presentar un cuento breve ilustrado de su autoría. Las producciones se realizarán en clases en grupos de 2 a 3 estudiantes, implementando las técnicas y estrategias aprendidas durante el taller.

**Tiempo y Cronograma para la ejecución:** El trabajo se desarrollará a lo largo de los 10 días de duración del taller.

### **Criterios de evaluación:**

- Participación activa en las actividades y clases pautadas.
- Creatividad y coherencia narrativa de las producciones finales.
- Aplicación técnica de las estrategias y recursos compositivos en la ilustración.
- Concordancia entre la producción escrita y visual.
- Entrega en tiempo y forma de las actividades solicitadas.

## **BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES**

Apunte elaborado por docentes del espacio.

**CANTIDAD DE HORAS: 96 HORAS CÁTEDRA**

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**ESPACIO OPTATIVO: JUEGOS EN ROMA**

**SEGUNDO AÑO**

**Vigente para ciclo lectivo 2025**

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

**Docente a cargo de las clases:** Pablo Llanos

**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 frustración, 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, rastreamos 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 intensiva, con clases presenciales de tres horas reloj. Si bien no hay hora virtual, 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. Si bien algunos juegos serán reconstruidos en grupos, el portafolio será individual.

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.

Anexo 1 - Colegio Nacional de Monserrat - ESPACIO OPTATIVO - Segundo año - Plan de Estudios 2018  
– Vigente para el ciclo lectivo 2025

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**