

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: Debates: Realidad Nacional e Internacional

CUARTO AÑO

2026

Docente: Andrés Tomás Damiani

FUNDAMENTACIÓN

Los y las jóvenes necesitan espacios de aprendizaje en los cuales se debatan temáticas que les interesen, que los movilice. Espacios donde se investigue y se aprenda a exponer sus opiniones. Quieren ser escuchados, que se los tenga en cuenta en los debates en los que se toman decisiones que les puedan afectar y así, ser el motor de la transformación.

Uno de los objetivos del debate es que las/los estudiantes se empoderen y reflexionen sobre la realidad nacional e internacional, trabajando asimismo el pasado y la historia desde una perspectiva dinámica. Está claro que los alumnos en este debate no siguen un guión sino que deben posicionarse en su representación, y con libertad y creatividad argumentar y defender posiciones. El esquema de simulación es una oportunidad para trabajar temas de realidad internacional con estudiantes adolescentes; estos modelos proponen realizar juegos de simulación de defensa de argumentos y reconstrucción de problemáticas sociales, económicas, culturales y sociales del mundo actual.

Este año, el formato de aprendizaje se basará en el esquema del debate de proposición-oposición. En este modelo, un equipo defenderá una moción o propuesta, mientras que el equipo opositor desarrollará argumentos con el objetivo de generar dudas razonables sobre la validez de la moción planteada. La oposición buscará demostrar que la propuesta no es adecuada o beneficiosa para todos los casos, o que existen formas mejores de abordar la cuestión para mejorar la vida en sociedad.

Este enfoque de debate permitirá a los y las estudiantes desarrollar habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la argumentación fundamentada, la capacidad de analizar diferentes perspectivas y la expresión oral. Al tener que defender posturas

opuestas, los participantes se verán obligados a profundizar en la comprensión del tema, anticipando contraargumentos.

De este modo, trabajarán para lograr su mayor participación en la toma de decisiones con el fin de alcanzar consensos y resolver diferencias por medios pacíficos como la cooperación, el trabajo en equipo, la negociación y la tolerancia promoviendo siempre la paz y el desarrollo.

El éxito de este espacio de trabajo residirá en el proceso de preparación e investigación de los temas propuestos para el debate. Así como también en articular con las áreas de Ciudadanía, Sociología, Historia, Geografía, Ciencia Política, Filosofía, Lengua oral y escrita.

Además, este espacio curricular en español o castellano para cuarto año busca articularse con la propuesta de debates en inglés para quinto año y empezar a preparar estudiantes para los equipos de debate del colegio e implementar este tipo de actividad en el aula.

OBJETIVOS GENERALES

- Concientizar acerca las problemáticas de Realidad Internacional, Nacional y de la vida cotidiana tomando las siguientes dimensiones: económico, social, cultural, ambiental, político, educativo, género.
- Comprender la necesidad de utilizar fuentes de información oficiales y periodísticas
- Generar empatía con realidades muy distintas a las experiencias y a los puntos de vista de las/los estudiantes.
- Conocer otras formas de analizar la realidad social y la vida cotidiana a partir de simular representar otros puntos de vista.
- Propiciar una conciencia y pensamiento crítico ciudadano buscando soluciones a problemáticas sociales.

COMPETENCIAS

1. Desarrollar la mirada crítica para la selección de información en las redes sociales y los medios de comunicación.
2. Desarrollar el lenguaje escrito y oral en la resolución de problemas.

3. Comunicar información de manera clara, precisa y basada en fuentes diversas.
4. Trabajar de manera colaborativa entre los y las estudiantes.

CONTENIDOS

UNIDAD 1. Mecanismos de los debates parlamentarios. Proposición y Oposición. Juegos de Simulación.

UNIDAD 2. Realidad Internacional y Nacional. Análisis de casos y puntos de vista, tomando las siguientes dimensiones: económico, social, cultural, ambiental, político, educativo, género.

UNIDAD 3. Vida estudiantil y adolescencia. Análisis de temáticas propuestas por las/los estudiantes que formen parte del universo de su vida cotidiana, música, deportes, temas estudiantiles, etc. Tomando como ejes polos de debate y mediante el juego de simulación ponerse en el lugar del otro.

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo supone la resolución de problemas, ya que una vez definidos los temas a debatir se inicia el proceso de investigación. Allí es importante orientar al estudiante en cuáles son las fuentes oficiales y cómo trabajar con la prensa y no tomar en este tipo de fuente desde una sólo visión, confrontar puntos de vista.

Una vez trabajada la dinámica de los debates y jugar con un par de simulaciones, se seleccionarán los temas a debatir (de realidad internacional, nacional y/o vida cotidiana tomando alguna de las siguientes dimensiones: económico, social, cultural, ambiental, político, educativo, género). Ello se resolverá en un diálogo entre las/los estudiantes y el docente. Allí se inicia el proceso de distribución de roles, el proceso de investigación y de redacción de los argumentos en forma de discursos.

El proceso culmina con juegos de simulación o debates en base al armado de equipos de tres integrantes que debatirán con otros tres estudiantes: un equipo defenderá una moción como proposición y el otro equipo como oposición, aquí simulando un debate parlamentario.

PRODUCCIÓN FINAL

- ✓ La metodología de trabajo es tipo taller, con clases explicativas breves y luego se aprende resolviendo problemas, por ejemplo una vez explicada la dinámica y la estructura del debate se dividen roles y temáticas; y en el proceso de buscar información, escribir los discursos y confrontar en el debate se aprende a partir de las fortalezas y del error.
- ✓ Se realizarán debates, siguiendo el modelo de debate parlamentario Proposición y Oposición.
- ✓ Las/los estudiantes trabajan en grupos de tres integrantes, propiciando equipos de trabajo colaborativo.
- ✓ El debate se dividirá en 5 etapas: 1) Selección del tema a debatir. 2) búsqueda de información, 3) elaboración de discursos, 4) presentación oral de discursos en el debate, 5) Análisis y retroalimentación del debate (acá se propicia que las/los estudiantes generen un instrumento de evaluación en base al contenido, las estrategias y la estética que eligió cada grupo, buscando que entre todo el grupo de trabajo voten a los equipos de mejor desarrollo).
- ✓ Se contemplan si es posible, visitas a la legislatura o participación de debates con otros colegios. Así como también profundización de un tema con invitados.
- ✓ Se evaluará el proceso de evolución de cada estudiante en base al manejo de fuentes de información, la redacción de discursos pertinentes al punto de vista a defender y la expresión oral de los argumentos defendiendo su punto de vista. La idea es que la evaluación sea formativa de un proceso. En este caso considero que también se debe aprender del error, para aprender a hacer algo hay aciertos y errores, en este caso el error será tomado como una oportunidad de mejorar y de aprender.

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

Hobsbawm Eric (2019) Guerra y paz en el Siglo XXI. Booket Planeta. Buenos Aires.

Hobsbawm Eric (1994) Historia del siglo XX. Editorial Crítica. Buenos Aires.

Legislatura de la Provincia de Córdoba (2017). La legislatura va a la Escuela. Dirección de Capacitación y Extensión Legislativa. Manual de Orientación.

Organización de las Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/>

Organización de las Naciones Unidas. Objetivos del Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Organización de las Naciones Unidas. ACNUR. La Agencia de la ONU para los Refugiados. <https://www.acnur.org/>

Organización de las Naciones Unidas. Mujeres. <https://www.unwomen.org/es>

Petras James (2007) *Imperio con imperialismo: La dinámica globalizante del capitalismo neoliberal*. (Junto con Henry Veltmeyer). Siglo XXI.

Petras James (2007) *Juicio a las multinacionales: inversión extranjera e imperialismo*. Editorial Popular, S.A.

Riorda Mario (2021) Rumbo a las PASO: la campaña bajo la lupa de los especialistas. El país Digital.

<https://www.elpaisdigital.com.ar/contenido/rumbo-a-las-paso-la-campaa-bajo-la-lupa-de-los-especialistas/32673>

Riorda Mario (2021) "El riesgo es una construcción social". Página 12.

<https://www.pagina12.com.ar/337889-el-riesgo-es-una-construccion-social>

Riorda Mario (2020) "La crisis es un pequeño fin del mundo para quien la vive", asegura Mario Riorda. Universidad Católica de Córdoba.

https://www.ucc.edu.ar/seguimiento-medios/la_crisis_es_un_peque%C3%B1o_fin_del_mundo_para_quien_la_vive_asegura_mario_riorda-7551.html

Zovatto Daniel (2018) "La democracia en América se deterioró". La Nación.

<https://www.lanacion.com.ar/opinion/daniel-zovattola-democracia-en-america-se-deterioro-nid2121227/>

Zygmunt Bauman (1999). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Día	horas reloj presenciales	Contenido	Actividades
27/02	3	Dinámica del debate parlamentario.	Exposición dialogada. Selección de los equipos de debate en grupos de tres estudiantes.
02/03	3	Dinámica del debate de Proposición y Oposición.	Exposición y práctica con temáticas seleccionadas por el

Anexo 3 - Colegio Nacional de Monserrat - ESPACIO OPTATIVO - Cuarto año - Plan de Estudios 2018 – Vigente para el ciclo lectivo 2026

			docente (se buscarán temáticas de actualidad).
03/03	3	Selección de temas para el debate Proposición - Oposición.	Investigación, puesta en común, votación del tema y sorteo de los roles. Construcción de los criterios de evaluación consensuados.
04/03	3	Análisis de fuentes.	Trabajo en equipo, investigación, construcción de los argumentos y ejemplos.
05/03	3	Elaboración de discursos.	Redacción de los tres discursos de cada equipo.
06/03	3	Debate 1	Evaluación de los debates. En este espacio con los criterios consensuados se realizará un proceso de retroalimentación y votación de los equipos que más se destacaron. Se analizará cómo mejor
09/03	3	Elaboración de discursos.	Redacción de los tres discursos de cada equipo.
10/03	3	Debate 2	Evaluación de los debates. En este espacio con los criterios consensuados se realizará un proceso de retroalimentación y votación de los equipos que más se destacaron.

Anexo 3 - Colegio Nacional de Monserrat - ESPACIO OPTATIVO - Cuarto año - Plan de Estudios 2018 – Vigente para el ciclo lectivo 2026

			Se analizará cómo mejor.
11/03	3	Debate final	Se crearán seis equipos y ese día bajo el formato de debate improvisado se hará una competencia. Donde los alumnos que compiten debatirán y los que no compiten cumplan el rol de jueces.
12/03	3	Presentaciones/entregas de trabajos finales	
		Recuperatorio (esta fecha se define posteriormente)	

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: LA HISTORIA DE ORIENTE: MANGA, ANIME Y COMIC

CUARTO AÑO

2026

Docente: Leandro Nahuel Fernández Roveda

FUNDAMENTACIÓN

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

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

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

OBJETIVOS GENERALES

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

COMPETENCIAS

- Desarrollo de pensamiento crítico.
- Capacidad de utilización de terminología técnica y claridad expositiva.
- Valorar con espíritu crítico y con una actitud abierta y respetuosa las diferentes manifestaciones culturales.

CONTENIDOS

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

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

Unidad 3: Samurai X. Estudio de las características del periodo que se pueden observar en el producto cultural: restauración Meiji, paso de una etapa sangrienta de guerra civil a una nueva forma más occidental de gobierno y manejo de la justicia a través de la policía.

Unidad 4: *Kimetsu no Yaiba*. Estudio de las características del periodo que se pueden observar en el producto cultural. Ambientada en el período posterior a la era Meiji, la presión de Estados Unidos a Japón en la apertura del comercio.

METODOLOGÍA

Para el inicio de este espacio se realizará primeramente el desarrollo de cuestiones propias del anime, del manga y del comic para introducir al estudiantado al tema de trabajo. Luego, haremos una división dentro de las mismas sociedades orientales, desde el oriente próximo (Mesopotamia) hasta el lejano oriente (Japón). En las clases serán, en parte expositivas, en parte formato taller, proyectando escenas de anime, así como diapositivas con paneles e imágenes de comic y manga, y debatiéndolas de modo oral en conjunto y con lecturas previas y/o áulicas. El trabajo, la lectura y la escritura del estudiantado serán individual y grupal de modo alternado. Ahora bien, de manera más específica, se comenzarán las clases con una pequeña introducción del tema a abordar y un intercambio con el alumnado acerca de sus conocimientos previos. Luego se le hará entrega de las diferentes imágenes o textos a analizar para que la tarea se realice en conjunto. Al ser de modalidad intensiva se pondrá especial énfasis en producciones de análisis por parte de cada estudiante para lograr enmarcar y contextualizar los productos culturales para lograr un conocimiento profundo de la era o época presentada.

□ PRODUCCIÓN FINAL

- ✓ *La producción final constará de la realización de un análisis de un determinado producto cultural: comic, manga o anime.*
- ✓ *La muestra a realizar deberá tener el formato de presentación de Power Point donde estén los distintos elementos que nos permitan visualizar el período histórico seleccionado. Esta producción puede contar tanto con elementos gráficos (paneles, viñetas) así como también escenas que nos muestren los elementos trabajados. La producción final será de carácter grupal.*
- ✓ *La nota final de aprobación del espacio será de carácter **sumativa**, que tendrá en cuenta la elaboración de distintas presentaciones y participaciones a lo largo de las diez clases.*

- ✓ *Se evaluará la producción teniendo en cuenta: pertinencia histórica, claridad expositiva y conceptual, profundidad del análisis, originalidad.*

BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES

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

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

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

Bibliografía consultada

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

Theater. Brill.

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

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

Considerando la modalidad, los primeros dos días se dedicarán a presentar la temática y distribuir a los y las estudiantes, en grupos, distintos periodos para su caracterización. Del día 3 al día 8 iremos enfocándonos en productos culturales elegidos por el docente para que realicen el análisis contextual correspondiente y empezando cada grupo a elegir un producto cultural: manga, animé o comic para comenzar su análisis con entregas parciales. Los días 9 y 10 los grupos realizarán sus exposiciones finales ya aprobadas por el docente.

Los temas a trabajar serán: Fundamentos teóricos del manga, animé y comic. Análisis históricos de la cultura popular. Productos seleccionados por el docente: Nippur de Lagash (Próximo oriente), Samurai X (Restauración Meiji), Kimetsu no Yaiba (Era Taisho).

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: La Tierra, el único planeta habitado... pero ¿hasta cuándo?

CUARTO AÑO

2026

Docente: Prof. Germán Pereyra

FUNDAMENTACIÓN

Si bien el crecimiento poblacional global sigue siendo positivo, una tendencia emergente y cada vez más relevante es la desaceleración o, en algunos casos, el declive demográfico en un número creciente de países. Este fenómeno, caracterizado por una baja tasa de natalidad que a menudo no alcanza la tasa de reemplazo (2.1 hijos por mujer) y por una esperanza de vida en aumento, está redefiniendo la pirámide de edad de estas sociedades. Países de Europa del Este (Bulgaria, Lituania), Europa Occidental (Alemania, Italia, España), y potencias asiáticas como Japón y Corea del Sur, así como algunas naciones de América Latina (Cuba, Uruguay), ya experimentan esta realidad.

El bajo crecimiento demográfico no es solo una cuestión de números, sino un fenómeno complejo con profundas implicaciones sociales, económicas y políticas. Analizar esta tendencia es crucial para entender sus causas subyacentes, sus consecuencias a largo plazo y las estrategias que los gobiernos deben implementar para afrontar este nuevo panorama. En su análisis se abordan temas de la Geografía Humana, Geografía Cultural, con enfoque en la Teoría de Transición demográfica (Warren Thompson-1929), también temas relacionados a otras disciplinas que integran las Ciencias Sociales, tales como la Historia, Economía y Sociología.

Como sus consecuencias son a largo plazo, resulta relevante que los adolescentes tomen conocimiento de esta realidad, ya que los impactos no sólo se circunscriben en un entorno local y van más allá de una planificación familiar, sus impactos son económicos, sociales, laborales y también relacionados a temas de bienestar, dinámicas sociales y salud pública.

El bajo crecimiento demográfico es uno de los desafíos más apremiantes del siglo XXI.

OBJETIVOS GENERALES / COMPETENCIAS

- **Objetivo General:** Analizar el fenómeno del bajo crecimiento demográfico a diferentes escalas, identificando sus causas principales, evaluando sus consecuencias socioeconómicas y analizando las respuestas políticas que se están implementando.

Objetivos Específicos:

1. Identificar los países que muestran una tendencia sostenida de bajo crecimiento demográfico y analizar los datos estadísticos clave (tasa de fecundidad total, esperanza de vida, pirámides de población).
2. Explorar las causas subyacentes del bajo crecimiento demográfico, incluyendo factores socioeconómicos (educación, costo de vida), culturales (cambios en el rol de la mujer, individualismo) y de salud (acceso a la planificación familiar).
3. Evaluar el impacto del bajo crecimiento en la economía prestando especial atención a la fuerza laboral, los sistemas de seguridad social y el gasto público.
4. Analizar las respuestas políticas implementadas por los gobiernos (políticas pronatalistas, de inmigración, reformas laborales) y sus resultados.
5. Argumentar con un pensamiento crítico sobre esta realidad demográfica

CONTENIDOS

- a) Definición de Población. Importancia de los estudios demográficos.
- b) Etapas del crecimiento poblacional.
Paleolítico, Neolítico, El mundo griego, El Mundo antiguo, El Medioevo, La Edad Moderna y la Revolución Industrial.
- c) Dinámica Poblacional. Principales indicadores demográficos. Censos de Población. Teoría de la Transición demográfica. Evolución en la Historia a nivel continental.
- d) Estructura Poblacional. Componentes. Pirámides de población. Población Joven y Envejecimiento poblacional a nivel mundial.
- e) El crecimiento demográfico y la superpoblación.
La Superpoblación según Malthus y Marx. Las discusiones actuales. Tendencias y proyecciones a futuro a diferentes escalas.
- f) El Estado y las políticas de población.
- g) La movilidad territorial de la población. Tipos de migraciones. Zonas emisoras y receptoras de migraciones y sus consecuencias en el crecimiento demográfico. Incidencia de la globalización en las migraciones. Xenofobia y discriminación.

METODOLOGÍA

Comprensión y manejo de indicadores demográficos. Confección de mapas temáticos con técnicas variadas.

Elaboración de pirámides de población, tanto de países, continentes y de familias a partir de datos suministrados y del análisis de datos estadísticos y documentos.

Observación y análisis de videos varios sobre las diferentes posturas sobre la temática abordada.

Se realizará una visita al Museo Antropológico dependiente de la UNC.

Recursos: material elaborado por el docente. Libros de Biblioteca. Proyector. Videos.

PRODUCCIÓN FINAL

- Trabajo grupal sobre estudio de casos.
- Exposición oral.
- Cada grupo expondrá un estudio caso, seleccionados previamente por el docente y se hará un sorteo para la elección de cada caso.
- Pautas: serán cinco o seis grupos, que no deben superar los cinco integrantes. Cada grupo expondrá un estudio de caso seleccionados previamente por el docente y se hará un sorteo para la elección de cada caso. Para la exposición deberán emplear medios tecnológicos y debe contener al menos un mapa del espacio geográfico en estudio.
- Tiempo y cronograma: Las exposiciones serán el último día. El tiempo de exposición para cada grupo oscilará entre 25 y 30 minutos. El día previo se destinará un momento para las consultas y cierre de lo trabajado.
- Criterios de evaluación: Manejo adecuado del vocabulario y conceptos demográficos. Relación de contenidos. Dominio del tema a exponer de todos los integrantes, recordando que es una exposición oral y no una lectura de textos. Correcta localización cartográfica. Argumentación sobre la postura del grupo sobre el estudio de caso correspondiente.

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES:

- Benzecry, Claudio y otros (2001). Ciencias Sociales 7-Activa-. Buenos Aires-Argentina: Ed. Puerto de Palos.
- Delfini, Catalina y otro (2002). Geografía Polimodal-2. Sociedades, trabajo y población en el mundo. Buenos Aires, Argentina: Ed. Longseller.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Día	horas reloj	Contenido	Actividades
27/02	3	Población: conceptos básicos. Datos estadísticos actuales a nivel mundial	-Exposición de ideas previas - Observación de video introductorio - Producción escrita individual sobre lo observado en el video
02/03	3	Etapas del Crecimiento Poblacional. (Paleolítico, Neolítico, Mundo Griego, Mundo Antiguo)	- Lectura de textos. - Actividad grupal exponiendo a través de afiches graficando modos de vida, hábitos, conformación de grupos familiares.

03/03	3	Etapas de Crecimiento Poblacional. (Medioevo, L e Edad Moderna y Revolución Industrial)	- Lectura de textos -Actividad grupal exponiendo a través de afiches graficando modos de vida, hábitos, conformación de grupos familiares
04/03	3	Etapas de Crecimiento- Modos de Vida- Agrupamiento de familias- Pueblos originarios.	- Visita al Museo de Antropología (UNC) - Recorrido y charla educativa - Presentación de trabajo escrito
05/03	3	Dinámica Poblacional- Indicadores demográficos a nivel mundial. Teoría de la Transición Demográfica. Crecimiento demográfico y La superpoblación	- Observación de Video explicativo - Realización de mapas temáticos - Producción escrita con conclusiones.
06/03	3	Estructura Poblacional. Componentes. Pirámides de Población. Población Joven y Envejecimiento Poblacional a nivel mundial.	- Lectura y análisis de pirámides de poblacional. - Elaboración, en grupos, de pirámides de poblacional, continentales, regionales y de grupos de familias. - Producción escrita con conclusiones.
09/03	3	Tendencias y proyecciones a futuro a diferentes escalas. El Estado y las políticas demográficas.	- Lectura de estadísticas internacionales. -Análisis de las tendencias y comparaciones. - Video explicativo - Producción escrita con conclusiones, argumentando las diferentes posiciones.
10/03	3	La movilidad territorial de la población. Tipos de migraciones. Zonas emisoras y receptoras de migraciones y sus consecuencias en el crecimiento demográfico.	- Lectura de textos - Análisis de información periodística. - Elaboración de mapas temáticos sobre las corrientes migratorias.
11/03	3	Incidencia de la globalización en las migraciones. Xenofobia y discriminación.	- Lectura de textos - Análisis de información periodística - Exposiciones orales asumiendo diferentes roles/posturas sobre la xenofobia y discriminación a través del estudio de casos.
12/03	3	Presentaciones/entregas de trabajos finales	
		Recuperatorio (esta fecha se define posteriormente)	

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: *The Chatting Clubhouse*
CUARTO AÑO
2026

Docente: Amancay Sansiñena

FUNDAMENTACIÓN

A menudo nos preguntamos por qué tantos jóvenes terminan sus estudios secundarios y todavía no tienen demasiada fluidez y soltura a la hora de hablar un idioma que han estado “estudiando” durante probablemente más de diez años. Aunque durante estos últimos años, gracias a las nuevas tecnologías, sobre todo, la enseñanza de idiomas ha mejorado sustancialmente, todavía no le damos la importancia que se merecen a las actividades de producción, en las que el estudiantado “produce” el idioma, es decir, se expresa y pone en práctica lo aprendido mediante conversaciones y comunicación real.

Lo más común, hasta hace no tantos años, era que los/las docentes incidiesen en las explicaciones gramaticales como base fundamental en la enseñanza del inglés. Con el tiempo, parece que tanto docentes como sociedad en general, vamos tomando más conciencia de lo importante que es poner en práctica la expresión oral de idiomas. Y esta evolución es simple lógica, pues igual que aprendemos a hacer cualquier otra cosa, es diferente saber hacer qué hacer.

En el ya mencionado enfoque natural, Stephen Krashen afirmó que la adquisición de una segunda lengua requiere de una interacción significativa en la lengua objeto de aprendizaje, en la que el alumno/a se centra en comunicar y en expresarse de la forma más natural posible, de ahí el nombre de su enfoque. De hecho, fue en respuesta a su teoría del input comprensible cuando Swain con su teoría del output, añade que, aunque el input o “entrada” es una condición necesaria en el aprendizaje de una lengua, no es suficiente por sí solo, y precisa de un output como complemento a ese aprendizaje que obligue al alumno/a a producir la lengua.

Dicho con otras palabras, por mucho vocabulario, conceptos o gramática que enseñemos a nuestro estudiantado, si estos no son puestos en práctica a la par de que los aprenden, lo más seguro es que el aprendizaje caiga en saco roto. Para adquirir un segundo idioma, éste debe “entrar” primero en la mente de cada estudiante, pero el aprendizaje será efectivo cuando sea capaz también de asimilarlo y de producirlo. Y de ahí que las actividades donde se produzca el idioma sean clave en el proceso. Si entendemos

la comunicación como objetivo final en el aprendizaje de una lengua extranjera, también debemos entender que el vocabulario o la gramática son necesarios simplemente para darle forma a esa producción oral y escrita del idioma. Es tan fácil como compararlo con una receta de cocina: podemos comprar los ingredientes, pueden explicarnos el procedimiento, hasta podemos memorizarnos los pasos de la receta, pero hasta que la pongamos en práctica, no sabremos si estamos haciéndolo bien o mal, o sobre aprender a corregir posibles errores que puedan surgir durante el proceso. Los/las docentes somos los guías que aportan los ingredientes de la receta, pero no debemos olvidar que es el estudiantado el que debe ponerla en marcha.

Hablar una lengua, comunicarse en ella, debe ser el objetivo último del aprendizaje. Nelson Mandela indicó que, si hablas a un hombre en un idioma que comprenda, eso llega a su cabeza. Si hablas con él en su idioma, eso llega a su corazón. Aprender una lengua abre caminos a nuestros/as estudiantes, abre mentes y derriba fronteras, promueve la empatía, el conocimiento y la comprensión de otras culturas y otros puntos de vista, aspectos que parecen fundamentales hoy en día.

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar y fortalecer la competencia comunicativa en la lengua extranjera inglés, especialmente la oralidad.
- Disfrutar descubriendo el idioma extranjero en situaciones de la vida diaria, en contextos reales de comunicación donde se dé la inmersión lingüística.

COMPETENCIAS

- Competencia lingüística en la expresión oral y escrita, y en la comprensión auditiva y lectora.
- Competencia crítica del alumnado.
- Desarrollo de la competencia intercultural.
- Desarrollo de competencias transmedia.

CONTENIDOS

Unidad 1: Rompemos el hielo/ Breaking the ice

¿Por qué sumarnos a un club de conversación?

¿Cómo, cuándo, dónde y para qué escuchamos a otras personas hablar en inglés?

¿Qué estrategias utilizamos para mejorar nuestra escucha comprensiva?

¿Cómo, cuándo, dónde, con quiénes y para qué hablamos en inglés?

¿Qué estrategias aplicamos para mejorar nuestra expresión oral?

Unidad 2: Escuela/ At school (subjects & sports)

¿Cuáles son nuestras asignaturas preferidas? ¿Qué contenidos nos gusta aprender?

¿Qué deportes nos gusta practicar? ¿Cuáles son nuestras destrezas deportivas?

Vocabulario y expresiones conversacionales.

Unidad 3: Tiempo libre/ Free time (outings & music)

¿Dónde salimos de paseo? ¿Por qué paseamos en nuestro tiempo libre?

¿Qué música escuchamos? ¿Cuáles son nuestros estilos y artistas favoritos?

Vocabulario y expresiones conversacionales.

Unidad 4: Opiniones/ Giving our opinion (technology & stereotypes)

¿Cómo usamos la tecnología? ¿Para qué usamos dispositivos, redes y programas?

¿Cómo evitamos los estereotipos? ¿Cuánto dice de nosotros nuestro estilo de ropa?

Vocabulario y expresiones conversacionales.

Unidad 5: Érase una vez/ Once upon a time

¿Para qué sirve narrar historias?

Técnicas para crear y relatar un cuento corto.

METODOLOGÍA

1. Los contenidos de este espacio optativo serán desarrollados en forma presencial intensiva durante 10 días de clases de 3 horas reloj cada una, sin horas virtuales, de lunes a viernes desde el 27 de febrero al 12 de marzo de 2026. En el turno mañana de 9 a 12.20 horas con 2 recreos de 10 minutos.
2. En cada clase se escuchará un podcast original en lengua inglesa, de aproximadamente 5 minutos de duración, sobre una de las temáticas del programa para implementar estrategias de audiocomprensión, ampliar el vocabulario temático específico y emplear técnicas de conversación y debate.
3. Cada clase se asignarán tareas en relación a los contenidos trabajados para que cada estudiante (de manera individual o grupal) busque información, vocabulario y expresiones conversacionales y practique también fuera de este espacio optativo. La docente hará un seguimiento durante las clases, instancias en que cada estudiante (de manera grupal) presentará la información obtenida en formato de diálogo/

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

4. Todas las tareas se realizarán mediante la búsqueda de información, el diálogo, el diseño y el trabajo colaborativo.
5. Las presentaciones orales serán grupales y por temática. Cada equipo deberá entregar a la docente la transcripción de cada diálogo en formato A4.
6. Este espacio optativo se aprobará con un trabajo final grupal que será el relato oral de una historia corta (*short story*) original inspirada en una de las temáticas de las unidades 1, 2 o 3. Cada equipo deberá entregar a la docente su historia tipeada en formato A4.

PRODUCCIÓN FINAL

La producción final consistirá en el relato oral grupal de una historia corta (*short story*) original inspirada en una de las temáticas de las unidades 1, 2 o 3, a elección del alumnado. Cada equipo deberá entregar a la docente su historia tipeada en formato A4, la cual deberá tener una extensión de entre 2 y 3 páginas. Los relatos de cada equipo tendrán lugar durante los dos últimos días de cursado del EO (miércoles 11/3 o jueves 12/3) y deberán ser dramatizados en el aula para el resto del alumnado y la docente del EO. Se evaluará la originalidad, la puesta en escena, la gramática y ortografía de la versión en papel, y la pronunciación de la totalidad de los miembros del equipo. La calificación final será individual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN FINAL

- Selección del tema adecuado a lo solicitado.
- Coherencia y cohesión de ideas en el relato.
- 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. (Expresarse bien y hacerse entender)
- Prolijidad de la presentación del trabajo, cumplimiento de consignas y plazos de entrega.

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

Todos los materiales de práctica y trabajo serán digitales, audiovisuales y estarán cargados en el Aula Virtual del EO, al igual que el diccionario temático para consulta y uso de nuevo vocabulario:

<https://www.bbc.co.uk/learningenglish/https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/topic/>

<https://learnenglish.britishcouncil.org/> <https://learnenglishteens.britishcouncil.org/>

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Día	Horas reloj presenciales	Contenido	Actividades
Vi 27/02	3	<p>Introducción: Rompemos el hielo.</p> <p>¿Por qué un club de conversación?</p> <p>Escuchar a otras personas hablar en inglés & usar estrategias de escucha comprensiva.</p> <p>Hablar en inglés & usar estrategias de expresión oral.</p>	<p>Presentación del espacio, docente y estudiantes.</p> <p>Lluvia de ideas.</p> <p>Presentación de estrategias de escucha comprensiva y técnicas de conversación y debate.</p>
Lun 02/03	3	<p>Unidad 1: Escuela</p> <p>Asignaturas</p>	<p>Lluvia de ideas. Audiocomprensión (podcast).</p> <p>Vocabulario y expresiones conversacionales.</p> <p>Diálogo/ dramatización.</p>
Ma 03/03	3	<p>Unidad 1: Escuela</p> <p>Deportes</p>	<p>Lluvia de ideas. Audiocomprensión (podcast).</p> <p>Vocabulario y expresiones conversacionales.</p> <p>Diálogo/ dramatización.</p>
Mi 04/03	3	<p>Unidad 2: Tiempo libre</p> <p>Paseos</p>	<p>Lluvia de ideas. Audiocomprensión (podcast).</p> <p>Vocabulario y expresiones conversacionales.</p> <p>Diálogo/ dramatización.</p>
Ju 05/03	3	<p>Unidad 2: Tiempo libre</p> <p>Música</p>	<p>Lluvia de ideas. Audiocomprensión (podcast).</p> <p>Vocabulario y expresiones conversacionales.</p> <p>Diálogo/ dramatización.</p>
Vi 06/03	3	<p>Unidad 3: Opiniones</p> <p>Tecnología</p>	<p>Lluvia de ideas. Audiocomprensión (podcast).</p> <p>Vocabulario y expresiones conversacionales.</p> <p>Diálogo/ dramatización.</p>

Anexo 3 - Colegio Nacional de Monserrat - ESPACIO OPTATIVO - Cuarto año - Plan de Estudios 2018 – Vigente para el ciclo lectivo 2026

Lun 09/03	3	Unidad 3: Opiniones Esteretipos	Lluvia de ideas. Audiocomprensión (podcast). Vocabulario y expresiones conversacionales. Diálogo/ dramatización.
Ma 10/03	3	Unidad 4: Érase una vez... ¿Para qué sirve narrar historias?	Técnicas para crear y relatar un cuento corto. Medios audiovisuales para ilustrarlo y presentarlo.
Mi 11/03	3	Presentaciones/entregas de trabajos finales	
Ju 12/03	3	Presentaciones/entregas de trabajos finales	
		Recuperatorio (esta fecha se define posteriormente)	

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO: MITO-LÓGICAS

CUARTO AÑO

2026

Docente: Pablo Llanos

FUNDAMENTACIÓN

En una época atravesada por relatos transmedia, universos expandidos y experiencias inmersivas, los mitos antiguos —lejos de quedar sepultados en el pasado— resurgen como matrices narrativas poderosas que siguen nutriendo la ficción contemporánea. En novelas, cómics, series, películas, videojuegos y hasta canciones, las estructuras y personajes de la mitología grecorromana reaparecen una y otra vez, reconfigurados bajo nuevos lenguajes, pero manteniendo su potencia simbólica.

"Mito-lógicas" se propone como un espacio de exploración y análisis de estos vínculos entre los relatos míticos de la antigüedad clásica y las producciones culturales actuales. Nos interesa indagar cómo los mitos sobreviven, se transforman y dialogan con problemáticas contemporáneas a través de formatos y géneros diversos. Al descubrir los hilos que conectan a dioses, héroes y monstruos con superhéroes, sagas fantásticas o distopías televisivas, los y las estudiantes podrán reflexionar sobre la persistencia de lo mítico en la imaginación colectiva y su capacidad para resignificar el presente.

OBJETIVOS GENERALES

- ✓ Reconocer la vigencia de los mitos grecorromanos en distintas producciones literarias, audiovisuales, lúdicas y musicales contemporáneas.
- ✓ Establecer relaciones entre los relatos míticos clásicos y las estructuras narrativas de obras actuales.
- ✓ Analizar relatos en diversos formatos: escritos, visuales, performáticos e interactivos.
- ✓ Desarrollar una mirada crítica sobre los modos en que la mitología antigua se resignifica en la cultura popular.
- ✓ Valorar el potencial simbólico, ético y estético de los mitos como formas de conocimiento y como dispositivos de interpretación del mundo.

COMPETENCIAS

- ✓ Desarrollo de la lectura crítica, la escritura reflexiva y la argumentación oral.
- ✓ Creatividad y la producción colectiva a partir de núcleos míticos.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: Mito, narración y universo simbólico

Subunidad 1. Introducción al universo mítico

- ¿Qué es un mito? Definiciones, características y funciones.
- Dioses, héroes, monstruos y criaturas híbridas: funciones y sentidos.
- Lo trágico, lo heroico y lo fantástico en la mitología.

Subunidad 2. El mito como dispositivo narrativo

- El mito como matriz de sentido.
- Mito y memoria cultural.

UNIDAD 2: Reescrituras y resignificaciones en la cultura contemporánea

Subunidad 1. Literatura, cómic y novela gráfica

- Sagas literarias fantásticas (Harry Potter, Percy Jackson, Los juegos del hambre, entre otras).

Subunidad 2. Cine, series y telenovelas

- La figura del “elegido”, los dioses y los monstruos en narrativas audiovisuales.

METODOLOGÍA

El espacio optativo *Mito-lógicas* se desarrollará en **modalidad intensiva y completamente presencial**, con encuentros concentrados en un período determinado del calendario escolar. Esta modalidad permitirá una **inmersión profunda y sostenida** en los contenidos, así como una dinámica de trabajo colaborativo constante.

El enfoque será el de **aprendizaje basado en proyectos**, favoreciendo la investigación, el análisis comparativo y la producción creativa. Las clases combinarán

momentos de exposición teórica, lectura colectiva, visualización de materiales, debate guiado, instancias de escritura y producción de contenidos.

A lo largo del curso, se propondrá un recorrido que incluya:

- **Lectura y análisis de relatos míticos clásicos**, con foco en sus figuras, estructuras y funciones simbólicas.
- **Exploración de obras contemporáneas** (literarias, audiovisuales, lúdicas y musicales) que resignifican motivos y personajes míticos.
- **Debates presenciales** en torno a ejes transversales como identidad, poder, destino, monstruosidad, entre otros.
- **Producción de trabajos individuales o grupales**, que articulen los temas vistos en clase con un enfoque creativo y reflexivo.

Esta metodología apunta a que cada estudiante se apropie de los contenidos desde sus propios intereses y elecciones culturales, integrando lo aprendido en una propuesta original que será presentada al finalizar el espacio.

PRODUCCIÓN FINAL

La producción final consistirá en la realización de un Video Podcast grupal, que explore y represente una conexión significativa entre un mito grecorromano y una obra contemporánea (literaria, cinematográfica, televisiva, musical, lúdica o digital).

El objetivo es analizar y recrear la resignificación del mito en la cultura actual, integrando lectura crítica, interpretación simbólica y una producción comunicacional creativa.

El Video Podcast podrá combinar comentario analítico, lecturas dramatizadas, fragmentos audiovisuales o elementos performáticos, siempre que la propuesta mantenga coherencia conceptual y una reflexión explícita sobre el vínculo entre el mito clásico y su reescritura contemporánea.

Los proyectos se desarrollarán en grupos de hasta cuatro estudiantes, con seguimiento y asesoramiento docente durante todo el proceso: planificación, guion, grabación, edición y presentación.

Criterios de evaluación

1. Pertinencia y enfoque conceptual:

Claridad en la elección del mito y de la obra contemporánea.

Profundidad en el análisis del vínculo entre ambos.

Comprensión de los conceptos trabajados en clase (mito, resignificación, arquetipo, viaje del héroe, etc.).

2. Creatividad y originalidad:

Enfoque innovador en la presentación del contenido.

Capacidad para integrar recursos audiovisuales, sonoros y expresivos de modo significativo.

Uso reflexivo de la voz, la música o la imagen como recursos narrativos.

3. Coherencia narrativa y calidad comunicativa

Estructura clara del episodio (introducción, desarrollo y cierre).

Ritmo adecuado, claridad en la exposición y fluidez del intercambio entre los participantes.

Uso apropiado del lenguaje oral y audiovisual.

4. Trabajo colaborativo y responsabilidad grupal

Distribución equitativa de roles y tareas dentro del grupo.

Cumplimiento de los plazos de entrega y participación activa en todas las instancias.

Escucha, diálogo y cooperación entre los integrantes.

5. Presentación técnica y estética

Calidad de audio e imagen suficiente para la comprensión del contenido.

Cuidado en la edición, créditos y aspectos formales del producto final.

Duración adecuada (acorde a los tiempos acordados en clase).

En caso de no aprobar la producción final, el/la estudiante contará con una **instancia de recuperación**, en la cual deberá reelaborar y presentar su propuesta según las devoluciones del equipo docente.

BIBLIOGRAFIA PARA ESTUDIANTES

Mitología clásica y fundamentos

- Graves, R. (2012). *Los mitos griegos* (Vols. 1 y 2). Madrid: Alianza.
- García Gual, C. (2016). *Historia mínima de la mitología griega*. Barcelona: Turner.
- Homero (2006). *Odisea*. Madrid: RBA.
- Ovidio (2012). *Las metamorfosis*. Buenos Aires: Losada.

- Virgilio (2004). *Eneida*. Buenos Aires: Losada.

Estudios y ensayos

- Campbell, J. (1993). *Los mitos, su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Mairós.
- Galán Fajardo, E. (2003). *Mitología y cine. Las fuentes de la imaginación*. Universidad Carlos III de Madrid.
- Nallar, D. (2016). *Diseño y narrativa transmedia*. Buenos Aires: Nallar, Durgan Alberto.
- Eco, U. (1990). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen (selección de capítulos).

Literatura contemporánea con elementos míticos

- Riordan, R. (2010). *El ladrón del rayo*. Barcelona: Salamandra.
- Rowling, J. K. (1997-2007). *Saga Harry Potter*. Barcelona: Salamandra.
- Collins, S. (2008-2010). *Los juegos del hambre*. Buenos Aires: Del Nuevo Extremo.
- Gaiman, N. (1991-1996). *The Sandman*. Nueva York: DC Comics / Vertigo.
- Miller, F. (1986). *Wonder Woman: The Legend Begins*. Nueva York: DC Comics.

Videojuegos y medios interactivos

- Santa Monica Studio. (2018). *God of War* [Videjuego]. PlayStation.
- Supergiant Games. (2020). *Hades* [Videjuego].
- Ubisoft. (2020). *Assassin's Creed: Odyssey* [Videjuego].
- Juegos de rol y mesa (consultas seleccionadas de *Dungeons & Dragons* y *Mythos* RPG).

Recursos digitales

- Canal de YouTube: *Te lo resumo así nomás* (episodios sobre sagas y mitología).
- Podcast: *Cosas de mitos* (Spotify).
- Biblioteca Digital Mundial: Sección "Mitos y leyendas".
- Plataforma Edutin: Cursos abiertos de análisis narrativo y mitología.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE CLASES

Día	Actividades principales	Contenidos abordados
Día 1	Presentación del espacio. Dinámica de apertura. ¿Qué sabemos de los mitos? Introducción teórica.	UNIDAD 1: Mito, narración y universo simbólico. Subunidad 1. Introducción al universo mítico
Día 2	Lectura colectiva de mitos clásicos (Prometeo, Orfeo, Ariadna, Ulises). Debate guiado. Análisis de estructuras.	UNIDAD 1: Mito, narración y universo simbólico. Subunidad 1. Introducción al universo mítico
Día 3	Trabajo en grupo: identificar arquetipos y funciones míticas. El viaje del héroe.	UNIDAD 1: Mito, narración y universo simbólico. Subunidad 2. El mito como dispositivo narrativo
Día 4	Primer análisis con cultura pop: análisis de fragmentos de <i>Harry Potter</i> , <i>Percy Jackson</i> , etc.	UNIDAD 2: Reescrituras y resignificaciones en la cultura contemporánea. Subunidad 1. Literatura, cómic y novela gráfica
Día 5	Proyección de escenas de series y películas. Debate guiado. Cruces con la tragedia y el viaje del héroe.	UNIDAD 2: Reescrituras y resignificaciones en la cultura contemporánea. Subunidad 2. Cine, series y telenovelas

Día	Actividades principales	Contenidos abordados
Día 6	Proyección de escenas de series y películas. Debate guiado. Cruces con la tragedia y el viaje del héroe.	UNIDAD 2: Reescrituras y resignificaciones en la cultura contemporánea. Subunidad 2. Cine, series y telenovelas
Día 7	Mitos en canciones, letras, performance. Juego de roles: "adivina el mito oculto".	UNIDAD 2: Reescrituras y resignificaciones en la cultura contemporánea. Subunidad 2. Cine, series y telenovelas
Día 8	Presentación de propuestas para la producción final. Formación de grupos. Elección del mito y obra a cruzar.	Etapa de proyecto final: exploración creativa.
Día 9	Trabajo intensivo por grupos: guion, edición, creación del formato elegido. Acompañamiento docente.	Etapa de proyecto final: revisión de la producción.
Día 10	Presentación de los trabajos finales. Ronda de devolución. Reflexión final: ¿para qué nos sirven los mitos hoy?	Etapa de proyecto final: socialización y cierre.

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
ESPACIO OPTATIVO: I.A, Redes Sociales, Streaming, Cine.
La vida digitalizada
CUARTO AÑO
2026

Docente: Tristán Fita

FUNDAMENTACIÓN

Vivimos en un mundo cada vez más virtual. Todo se vuelve digital. El dinero, las personas, los trabajos, las interacciones. Y no solo digital, sino también interconectado, gracias a la Internet. Nada queda por fuera de esta revolución, ni siquiera la escuela. Y aun cuando ésta conserva un fuerte formato clásico en su pedagogía e institucionalización, con clases magistrales, horas cátedras, formatos evaluativos presenciales, trabajo colectivo y discusión grupal, etc., con todo no es ajena a las transformaciones digitales. Es un lugar donde, además, emerge la fuerte presencia del uso de inteligencia artificial (i.e. "I.A.") para la ejecución de prácticas y procesos cognitivos, en todos sus estamentos, ya que hoy forma, como las redes y el streaming, parte del día a día de toda persona. Se impone repensar la enseñanza y el aprendizaje, tanto para la propia formación futura como para las condiciones de vida misma de toda persona en su porvenir. Hoy lo social, es digital.

A su vez, en toda formación secundaria contemporánea el cine y la televisión, como formatos primigenios de la transmisión de contenido sociocultural mediante imágenes y sonido, siempre están presentes. Muchos docentes, especialmente aquellos abocados a disciplinas de corte humanístico, optan por reforzar sus propuestas pedagógicas con la proyección, parcial o total, de películas y series cuyo contenido ilustra el tema a enseñar. Este es nuestro caso en las materias que enseñamos en el Colegio y, especialmente, este es el caso de nuestro taller extracurricular "Cine-Filo", taller que se puede cursar de cuarto (4to) año en adelante. Es a partir de aquí desde donde surge la presente propuesta. Por último, el presente proyecto se basa en las buenas y enriquecedoras experiencias del dictado de espacios optativos de temáticas similares en años anteriores (2023, 2024 y 2025).

La actual propuesta busca introducir al estudiantado en el análisis crítico, estudio y reflexión de cómo el uso de I.A. y redes a través de pantallas está modificando continuamente nuestras interacciones sociales y nuestro modo mismo de vivir y conocer

todos los aspectos de nuestra vida.¹ Y haremos esto utilizando las hipótesis y conceptos que películas y series han esbozado sobre esto y que reflejen suposiciones de cómo la tecnología y la vida vía internet e interfaces digitales cambia el modo de relacionarnos, de percibirnos y de entender el mundo a nuestro alrededor.

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

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

OBJETIVOS

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

¹ En el caso de estudiantes que han cursado espacios optativos similares o ediciones anteriores, buscaremos afianzar lo ya anteriormente trabajado alternando la propuesta fílmica y visual con el listado detallado en la bibliografía como “Filmografía adicional” y de consulta.

palabra de cara a la cultura humanística y a la formación acorde del Colegio Nacional de Monserrat.

- Iniciar el ejercicio de lectura atenta y crítica de narraciones filmicas.
- Generar textos con apreciaciones críticas acerca de una de las temáticas nodales del espacio.

COMPETENCIAS

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

CONTENIDOS

Unidad 1: ¿Qué es el cine? ¿Qué es ver por *streaming*? ¿Pueden ser considerados arte? ¿Sirven para pensar? Definición del concepto y análisis de su impacto y resignificación en nuestros días. Diferencias con otros modos audiovisuales y la relación directa con toda literatura y su potencia para pensar problemas filosóficos e históricos. Pantalla chica *versus* pantalla grande. Debate y estudio con la mini-serie: “*Voir: una mirada al séptimo arte*”.

Unidad 2: La vida en redes sociales y la era de la digitalización. La interacción diaria con I.A.y con algoritmos a partir de nuestras preferencias. Cambios con modos de vida previos e hipótesis de proyección al futuro. El problema del mundo externo, indistinción entre realidad y ficción. Debate y estudio con películas afines como “*El dilema de las redes sociales*”, “*Her*” y “*The Truman Show*”.

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

Unidad 4: Las redes sociales y la IA desde las series. La construcción de personajes y situaciones para repensar, desde las mutaciones que estos y estas sufren, la propia liquidez

de lo real en la vida misma. Presentación del problema de si los acontecimientos históricos son hechos o interpretaciones. El uso de redes como Tik-Tok para generar la confusión con lo real y acontecido. Visiones del impacto de las redes sociales desde la relación de nosotros con el otro físico y el otro digital, desde el punto de vista de la comunidad, donde el otro y el yo se conjugan. Debate y estudio con capítulos de series afines como “*Black Mirror*”, “*Soulmates*” y “*Electric Dreams*”.

METODOLOGÍA

Las clases serán expositivas, proyectando imágenes y escenas de películas, series o contenido extraído de redes sociales (como memes). Se debatirá esto de modo oral en conjunto y con lecturas previas y/o áulicas. El trabajo, la lectura y la escritura del estudiantado serán individual y grupal de modo alternado. Apelaremos también, para ahondar y explorar conceptos según la unidad trabajada, a recursos gráficos (comics y novelas gráficas) y a otros recursos audiovisuales (podcasts y videos de YouTube de canales argentinos de *streaming* afines como “*Te lo resumo así nomás*” o “*Historias Innecesarias*”, por citar solo algunos casos).

PRODUCCIÓN FINAL

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

Criterios de Evaluación:

- Claridad expositiva, ortografía y respeto de todo el formato de entrega solicitado.
 - Asociación con materiales obligatorios de trabajo de la clase y/o complementarios y/o de otras asignaturas.
 - Uso de terminología técnica.
 - Trabajo colaborativo en grupo.
 - Participación en clases, a través de exposición de argumentos y debate.
 - Elaboración de un trabajo de análisis y comentario de una o más películas.
- Búsqueda de fuentes, trabajo crítico con compañeros, comentario y exposición en clase.

BIBLIOGRAFIA Y/O WEBGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

- ALBA AMBRÓS, R. B. (2007): *El cine en el aula de primaria y secundaria*. Graó, Barcelona (Selección).
- CAMPS, V. (2000) “Educación en valores” en *Los valores de la educación*. Anaya: Madrid.
- HAN, B.C. (2022). *Infocracia*. Taurus, Madrid (Selección).
- HAYDN SMITH, I. (2020): *Breve historia del cine*. Blume, Barcelona (Selección).
- INFANTE, E. (2025) *Ética en la calle*. Ariel, Barcelona (Selección).
- (2019). *Filosofía en la calle*. Ariel, Barcelona (Selección).
- LOVINK, G. (2023). *Tristes por diseño: las redes sociales como ideología*. Consonni, Bilbao (Selección).

Filmografía

- *Black Mirror*. (2011) de Charlie Brooker (ver selección en el cronograma).
- *Dream Scenario*. (2023) de Kristoffer Borgli.
- *Eight grade*. (2018) de Bo Burnham.
- *Electric dreams*. (2017) de Ronald D. Moore (ver selección en el cronograma).
- *El dilema de las redes sociales*. (2020) de Jeff Orlowski.
- *Her*. (2013) de Spike Jonze.
- *Ingrid goes west*. (2017) de Matt Spicer.
- *Soulmates*. (2020) de William Bridges y Brett Goldstein (ver selección en el cronograma).
- *The Truman Show*. (1998) de Peter Weir.
- *Voir*. (2021) de David Fincher (ver selección en el cronograma).

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

- *Arrival*. (2016) de Denis Villeneuve.
- *Hater*. (2020) de Jan Komasa.
- *Matrix*. (1999) de Hermanas Wachowski.
- *Relatos salvajes*. (2014) de Damián Szifron.
- *The Hunt*. (2012) de Thomas Vinterberg.
- *The Social Network*. (2010) de David Fincher.
- *Waves*. (2021) de Denis Villeneuve.

- *The Story of Film: An Odyssey.* (2011) Documental de Cousins, M.

Webgrafía de consulta

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

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Día	horas reloj presenciales	Contenido	Actividades
27/02	3	Introducción al espacio, condición de cursado. Unidad 1. "Her" Tema: Cine vs Series. El otro virtual. "Voir e01"	Proyección "Her" y Proyección: "Voir e01". Debate y respuesta a mini cuestionario presencial sobre el uso de redes e IA.
02/03	3	"El dilema de las redes sociales" y Black Mirror "Nosedive". El otro virtual. El yo y la hiperexposición (Unidad 2)	Proyección: "El dilema de las redes sociales" y Black Mirror "Nosedive". Trabajo individual con cuestionario a entregar sobre lo proyectado.
03/03	3	"Eight grade": La vida en redes sociales y la era de la digitalización. Unidad 2.	Proyección: "Eight grade". Debate áulico y clase sobre unidad 2.
04/03	3	Black Mirror, "Odio en la nación" El discurso del odio en redes sobre lo proyectado. Unidad 3.	Black Mirror, "Odio en la nación" Trabajo grupal con preguntas guía sobre el discurso del odio en redes sobre lo proyectado.
05/03	3	Recapitulación de conceptos sobre Unidad 3, con especial atención a la forma en que se consume y se utiliza las propias redes sociales. Trabajo individual para entregar sobre preguntas guía que impliquen relacionar lo proyectado con el uso cotidiano de redes e IA.	Recapitulación de conceptos sobre Unidad 3, con especial atención a la forma en que se consume y se utiliza las propias redes sociales. Trabajo individual presencial para entregar sobre preguntas guía que impliquen relacionar lo proyectado con el uso cotidiano de redes e IA. Proyección de videos sobre esto de corta

			duración (vgr. "el discurso de odio" según <i>Te lo resumo así nomás e Historias Innecesarias</i>)
06/03	3	"Dream Scenario". Debate sobre las redes, IA y su influencia o indistinción con lo real (Unidad 4).	Se aceptan trabajos adeudados. Proyección "Dream Scenario". Debate grupal con preguntas guía sobre las redes, IA y su influencia o indistinción con lo real (Unidad 4).
09/03	3	Proyección "Truman Show". Debate sobre las redes y su influencia o indistinción con lo real (Unidad 2 y 4). Clase conceptual. Entrega de consignas para escrito individual final, donde se dé cuenta de relación de temas con lo proyectado y se visibilice la propia reflexión del estudiante.	Debate sobre las redes y su influencia o indistinción con lo real (Unidad 2 y 4). Proyección "Truman Show". Entrega de consignas para escrito individual final, donde se dé cuenta de relación de temas con lo proyectado y se visibilice la propia reflexión del estudiante.
10/03	3	Miniensayo compositivo que dé cuenta de relación del uso diario de redes e IA con lo proyectado y que pueda asociar conceptualmente la filmografía exhibida.	Trabajo áulico de escrito individual con guía de preguntas: miniensayo compositivo que dé cuenta de relación del uso diario de redes e IA con lo proyectado y que pueda asociar conceptualmente la filmografía exhibida.
11/03	3	Finalización trabajo áulico de escrito individual. Entrega trabajos, corrección y proyección final "Soulmates" (Unidad 4).	Finalización trabajo áulico de escrito individual. Entrega de trabajos, corrección y proyección final "Soulmates" (Unidad 4).
12/03	3	Entrega de notas finales, recuperatorios y cierre del EO con debate y retroalimentación grupal e individual.	
		Recuperatorio final (esta fecha se define posteriormente)	

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT

ESPACIO OPTATIVO:

ComunicAcción: “Las nuevas formas de comunicar y la libertad de expresión”

CUARTO AÑO

2026

Docentes: Martín García y Marcelo Taborda

Fundamentación

Este EO centra su propuesta en el análisis y la práctica de conceptos y contenidos de información con relación a las nuevas realidades comunicativas y la influencia de la tecnología en sus formatos más difundidos en la actualidad: streaming, redes sociales y plataformas de contenido. Al tratarse de ámbitos dinámicos e interactivos que ofrecen un entorno ideal para el desarrollo de la creatividad comunicacional analizaremos la influencia de la inteligencia artificial en estos nuevos canales.

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

Nuestro colegio es el ámbito ideal para estos desarrollos de contenido por su bagaje cultural y sus 338 años de historia. La conjunción entre la riqueza y profundidad de conocimientos aprehendidos por los y las estudiantes, ya en la etapa final de su periplo monserratense, con los singulares espacios que el colegio ofrece, ya sea para locaciones como al momento de buscar ejes temáticos, propicia los elementos necesarios para producciones especiales.

Objetivos Generales

- Comprender los conceptos que dan fundamento a la creación de contenidos propios en las plataformas de comunicación actuales.
- Relacionar los elementos que componen el vínculo entre la comunicación y la creatividad aplicada a la realización de contenidos audiovisuales.
- Conocer las líneas de dirección principales a tener en cuenta para obtener una buena producción final con contenidos audiovisuales.
- Conocer los inconvenientes actuales que proponen las herramientas de comunicación más difundidas para un ejercicio de la libertad de expresión responsable y respetuoso.

- Desarrollar debates para que los procesos de preproducción, producción y postproducción resulten de la mejor manera posible en pro de la calidad comunicacional.
- Tomar contacto con los distintos roles que hacen a las producciones de contenido colectivas.
- Interactuar con sus pares en la formación de equipos y en el proceso de producción de contenidos transmedia de nuestra institución de manera inclusiva llevados a cabo por las distintas plataformas comunicativas de la comunidad educativa monserratense.
- Resignificar experiencias y saberes propios para aplicarlos en la realización de contenidos gráficos, radiales, audiovisuales o experiencias multimedia y transmedia con formato de producciones especiales y especial énfasis en el desarrollo de imágenes.

Competencias

- Lectura y desarrollo de expresión escrita para la elaboración de guiones de producción de contenidos.
- Creatividad y trabajo en equipo.
- Investigaciones de archivo de medios de comunicación.
- Capacidad de trabajar en aspectos interpretativos y argumentativos.
- Elaboración de propuestas y discusión de contenidos y enfoques a abordar en producciones transmedia.
- Desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de argumentación temática.

Contenidos

Unidad 1.

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

Contenidos digitales en redes sociales. El papel del community manager y el responsable de contenidos. Nuevos actores y formadores de opinión pública.

Diseño de contenidos periodísticos para multiplataformas. Segmentación de contenidos y públicos.

Unidad 2.

Proyectos de autogestión cultural (idea, producción, realización, seguimiento). Producción de piezas audiovisuales. Transmisión en vivo.

Producción y puesta al aire de podcasts o formatos radiofónicos.

Relación con áreas de prensa en organismos públicos, empresas privadas y organizaciones sociales. La Inteligencia Artificial, alcances e impacto a la hora de comunicar.

Unidad 3.

Nuevos paradigmas. Mirada de género.

Cultura digital. Producción de podcast, webdocs y medialab.

Narrativa transmedia, contenidos multimedia y articulación con edición.

Producción y creatividad en guiones. Laboratorio de ideas.

Metodología

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

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

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

Se buscará que los alumnos tengan una comunicación fluida con el docente para optimizar el aprovechamiento de clases y el desarrollo de las actividades en tiempo y espacio, bajo la idea de “aula aumentada”. Se propiciará la promoción de debates, foros de opinión, instancias de participación y la utilización de herramientas Tic y entornos participativos e interactivos. El rol docente es fundamental, así como la utilización de repositorios abiertos.

Las actividades que se prevé desarrollar son:

- Contacto con productores de comunicación y realizadores de contenidos en forma presencial o de manera remota.
- Uso de diferentes plataformas con las que cuenta el Colegio para prácticas y difusión de trabajos.
- Elaboración y producción de boletines o resúmenes informativos en formato audiovisual para la Monse Radio o las diversas plataformas de comunicación del Colegio Nacional de Monserrat.
- Participación en charlas o conferencias con periodistas, representantes de organizaciones públicas, funcionarios de gobierno y expertos especializados en el área del derecho de la comunicación y la producción de contenidos.

Producción Final

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

Se destinará el tiempo necesario para su realización en tres fases: preproducción, producción y postproducción. La instancia de recuperación consistirá en la realización de las mejoras necesarias al trabajo original que no alcanzó la instancia de aprobación y para la misma se prevé un estimado de cuatro horas.

Las actividades de cada etapa tendrán como eje temático cuestiones relacionadas con la actualidad y la historia del colegio; la producción final formará parte de una recopilación multiplataforma para la formación de un archivo de producciones que puedan ser utilizadas en el futuro a requerimiento de las necesidades del colegio.

Criterios de evaluación

Como criterios de evaluación se pretende valorar el grado de comprensión de los contenidos (saber), observar el adecuado desarrollo de procesos comunicativos (saber hacer) y determinar el valor de las decisiones tomadas (saber ser). Por ello, durante el transcurso del espacio se tendrá en cuenta como indicadores concretos de estos aprendizajes:

- el interés por la temática desarrollada en el EO,
- el esfuerzo puesto en las tareas a desarrollar en clase,
- la participación en los grupos de trabajo, la realización de las actividades propuestas,
- la comprensión y organización de la información,
- el correcto uso del vocabulario comunicacional y de producción de contenidos,
- la resolución de los inconvenientes de producción,
- el respeto manifestado en cada una de sus intervenciones.

Recursos y Bibliografía

Referencia de libros, publicaciones y apuntes sobre aspectos introductorios y generales de Comunicación y Periodismo; Utilización de diarios, revistas y otras publicaciones de actualidad en diferentes formatos. Visualización de reportajes, documentales o películas alusivos a diferentes aspectos de interés. Aprovechamiento de la Monse Radio y otras plataformas del Colegio como espacios donde plasmar y difundir lo producido a lo largo del año lectivo. Uso del aula multimedia para eventuales entrevistas o comunicaciones vía aplicaciones de entorno virtual.

Balsebre, Armand y otros, (1998), La entrevista en radio, televisión y prensa. Buenos Aires: Ed Cátedra.

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

Mitchell, Susana. (2003). *¿Qué es el periodismo?* Buenos Aires: Ed. Educa.

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

Repositorios digitales de libre acceso de la UNC

www.adc.org.ar

www.accesoalainformación.org

www.poderciudadano.org

www.periodismosocial.org.ar

Artículos y notas periodísticas seleccionadas.

Contenidos elaborados por la Monse Radio y el Colegio Monserrat para aplicar a la temática de streaming y las cuestiones de producción en formato vivo en su mirada multiplataforma.

Cronograma

Fecha	Horas	contenido/actividad
Día 1	3	Presentación del Espacio. Análisis de los medios digitales y los nuevos roles. Antecedentes históricos de la comunicación digital. Las nuevas tendencias.
Día 2	3	La comunicación en tiempos de segmentación de públicos y contenidos. Formación de una opinión pública digital. Mass media. Podcasts. Actividades de análisis.
Día 3	3	Los contenidos digitales y la responsabilidad legal en relación a la libertad de expresión. Casos emblemáticos.
Día 4	3	Formato multiplataforma y comunicación periodística. Objetividad o independencia de los nuevos medios. Prácticos.
Día 5	3	Los nuevos medios y la gestión cultural. Cultura digital. Influencia de la inteligencia artificial. Elaboración de propuestas multiplataforma. El formato en vivo.
Día 6	3	La comunicación institucional ante los nuevos desafíos. Influencia de la comunicación en los fenómenos masivos. Diferencia entre organismos públicos y privados.
Día 7	3	Análisis de medialab y el papel de los productores de contenido de mayor alcance. Trabajo práctico: realización de campaña comunicacional. Producción final: etapa de preproducción.

Anexo 3 - Colegio Nacional de Monserrat - ESPACIO OPTATIVO - Cuarto año - Plan de Estudios 2018 – Vigente para el ciclo lectivo 2026

Día 8	3	Comunicación y narrativa transmedia. El lenguaje en los nuevos medios. Mirada de género: cambios de paradigmas. Producción final: etapa de producción.
Día 9	3	Temáticas conflictivas en relación con las nuevas formas de comunicar. Estructura de guiones. Presentación del trabajo final. Revisión.
Día 10	3	Edición y exposición de la producción final. Devolución, evaluación y calificación.



Universidad Nacional de Córdoba
2026

**Hoja Adicional de Firmas
Informe Gráfico**

Número:

Referencia: Anexo 3 EO 4to año 2026

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 41 pagina/s.