



**ANEP**

ADMINISTRACIÓN  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Media Superior

**DGETP**

**Expresión Digital**

Énfasis Diseño

**Tramo 7** | Grado 1.º

Nivel de navegabilidad

**Equivalente**

Espacio

**Arte y Tecnología**

Orientación

**Diseño y Espacios Sustentables**

**2023**

## Fundamentación

El presente programa tiene como finalidad acercar a los docentes las orientaciones para el abordaje de las unidades curriculares que integran la propuesta de la modalidad correspondiente a la educación técnico profesional, Bachillerato Tecnológico (BT). Estas se enmarcan en el proceso de Transformación Curricular Integral de la ANEP y en el Plan para la Educación Media Superior 2023.

Hay tres componentes que le dan unidad a los programas de las distintas unidades curriculares. En primer lugar y tal como establece el Marco Curricular Nacional (ANEP, 2022a), se considera como hilo conductor el desarrollo de las diez competencias generales que corresponde a todos los estudiantes, cualquiera sea su trayecto educativo, acordándose como esenciales para el desarrollo pleno de la persona y la integración plena y productiva a la sociedad. En segundo lugar, se consideran las Progresiones de Aprendizaje (ANEP, 2022b), que describen el desarrollo de las diez competencias generales, en niveles de complejidad creciente a través de procesos cognitivos que permiten integrar la singularidad de cada uno de los estudiantes en la diversidad del aula. En tercer lugar, y a partir de las progresiones de aprendizaje, se toma como base el perfil del tramo 7, atendiendo a la transición desde el perfil del tramo 6 y considerando también el tramo 8, con la finalidad de no poner límites al desarrollo del proceso de aprendizaje.

El Bachillerato Tecnológico se organiza en cuanto a su estructura curricular según los criterios de navegabilidad común, equivalente y específico. Esta unidad curricular forma parte del nivel de navegabilidad equivalente. El Plan define:

Equivalente es un criterio de navegabilidad que agrupa unidades curriculares, de disciplinas y especialidades afines, enmarcadas en determinadas competencias específicas y son parte de espacios curriculares de cada subsistema. En el caso de la DGETP, el espacio dialoga con la orientación. Los programas responden a competencias específicas, contenidos y criterios de logro de acuerdo a las distintas especificidades de las dos modalidades. (ANEP, 2023, p. 62)

Esta unidad se enfoca en los medios de comunicación desde una perspectiva artística y cultural. En un mundo cada vez más digitalizado, la comunicación y la expresión artística a través de medios electrónicos se han convertido en una parte integral de la vida cotidiana y de la cultura global.

Los medios de comunicación digitales han transformado radicalmente la forma en que las personas se relacionan con el mundo que les rodea. La convergencia de tecnologías, como la fotografía digital, la producción de video, el diseño gráfico y la creación de contenido multimedia en línea, ha abierto un vasto espacio de posibilidades para la expresión artística y cultural. Esta unidad curricular permite a los estudiantes explorar estas tecnologías, fomentando la comprensión de su impacto en la cultura contemporánea.

Además, esta unidad promueve la alfabetización mediática y la comprensión crítica de los medios digitales. Los estudiantes aprenden a analizar y evaluar de manera crítica los contenidos digitales. La capacidad de discernir entre información y desinformación, comprender las narrativas digitales y apreciar el valor artístico y cultural de los contenidos es esencial en una era marcada por la proliferación de medios digitales.

## Perfil general del tramo 7 | Grado 1.º

Al finalizar este tramo cada estudiante identifica fenómenos sociales a escala local, regional y global. Conoce, comprende y respeta las características culturales y sus interrelaciones, y valora lo común y lo diverso. Desarrolla conciencia social en la construcción del vínculo con la comunidad, valora los derechos y las responsabilidades junto al otro y en los grupos que integra, con compromiso.

Participa con actores de la comunidad y del centro en procesos de selección y jerarquización de temas socioambientales relevantes para la comunidad local y en emprendimientos de respuestas sostenibles con sentido de pertenencia y equidad. Para contribuir en el entorno educativo y comunitario, planifica, organiza y coordina acciones. Comprende la dinámica del equilibrio que existe en un medio concreto, analiza y categoriza relaciones de interacción e interdependencia entre los elementos del ambiente.

Reflexiona sobre las conexiones entre la dinámica evolutiva de los conflictos socioambientales y la dinámica de las relaciones sociales, de las estructuras de las sociedades y de las respuestas que estas proponen como soluciones alternativas. Expresa su opinión sobre el modelo de desarrollo local en términos de sostenibilidad.

Asimismo, visualiza los principios de la democracia, del respeto y la defensa de los derechos humanos y participa de acciones orientadas a su promoción y a la construcción de una cultura de paz. Para colaborar en la búsqueda de soluciones a conflictos, reconoce que existen perspectivas diferentes a las propias y defiende que no sean vulneradas. Se reconoce y reconoce al otro como sujeto de derecho.

En el mismo sentido, se involucra responsable y críticamente en espacios que construyen solidaridad, equidad y justicia social desde procesos de toma de decisión democrática. Desarrolla habilidades para situarse flexiblemente, se compromete en procesos y proyectos colectivos. En lo que respecta a un mismo problema, muestra una forma de pensar flexible y proporciona diferentes soluciones o genera distintas formas de representar una misma idea.

En el tratamiento de un problema, integra puntos de vista ya formados para enriquecer la perspectiva individual o colectiva. Posicionado en un marco democrático, valora, acepta y gestiona consensos o disensos fomentando el diálogo. En el intercambio de ideas aplica el concepto de ética, conoce sus fundamentos teóricos y reconoce la diferencia entre justificar y refutar. En función de razones y líneas argumentales, fundamenta su punto de vista.

Busca información acerca de nuevas ideas y conocimientos, elabora descripciones y expresa relaciones causales a partir de datos e información relevante. Al identificar situaciones complejas y fenómenos científicos, técnicos, tecnológicos y computacionales que se pueden modelizar para su abordaje, reflexiona sobre ellos. Formula las relaciones entre variables de un fenómeno teniendo en cuenta restricciones y evalúa supuestos. En la búsqueda de nuevas soluciones incorpora el desarrollo incremental, la iteración y la reutilización, para lo cual actúa con perseverancia y tolerancia a la frustración.

Participa en redes sociales y reflexiona sobre la construcción de su huella e identidad digital. Promueve y evalúa el uso de espacios digitales de intercambio y producción. Analiza los sesgos en la computación y describe distintas aplicaciones de los algoritmos y la inteligencia artificial.

En el proceso de reflexión y autoconocimiento, reconoce y comienza a valorar sus emociones, fortalezas y fragilidades. Continúa el proceso de construcción consciente de su identidad, su valor y dignidad como ser humano, fortaleciendo el cuidado de sí mismo. Da comienzo al desarrollo pleno de la conciencia corporal y reconoce el uso consciente del movimiento para la obtención de información de su cuerpo y su entorno. Promueve la defensa del respeto a todas las diferencias, incluido su propio ser como diferente, y el intercambio desde la empatía para la construcción con el otro.

Con relación a los procesos internos del pensamiento, establece sus prioridades de forma secuenciada. Revisa sus procesos y entiende las consecuencias de sus elecciones en los procedimientos de construcción de conocimientos. Asimismo, encuentra momentos de concentración para realizar actividades y sostenerlas en el tiempo, de acuerdo a sus características frente al aprendizaje.

En proyectos creativos de expresión colectiva, participa e indaga sobre aspectos de la realidad con intención de abordar temas complejos, atendiendo a las necesidades, derechos y obligaciones propias y de otros. Con el fin de buscar alternativas a soluciones dadas, construye preguntas e incorpora la innovación a sus creaciones, propone nuevas ideas y utiliza herramientas creativas. En los proyectos colaborativos o cooperativos en contextos educativos y ciudadanos, toma en cuenta su factibilidad e impacto.

En diferentes contextos selecciona, jerarquiza, resignifica la información, realiza inferencias y síntesis de aspectos de la realidad identificando distintas perspectivas. En la búsqueda de información formula intencionalmente preguntas y toma decisiones de abordaje para un determinado objetivo, identificando matices conceptuales y buscando los significados desconocidos. Desarrolla estrategias de comunicación de forma eficaz. Se expresa oralmente en diversas situaciones relacionales de forma fluida y asertiva, con aplicación de diversos soportes, lenguajes alternativos y mediaciones utilizando la variedad lingüística y su riqueza. Además, logra procesos de escritura y lectura de textos de forma reflexiva.

En otras lenguas, reconoce y aplica el vocabulario, los recursos gramaticales, la ortografía en la escritura, la pronunciación en la lectura y expresión oral. Inicia en los procesos de escritura y lectura reflexiva para la toma de conciencia, la autorregulación intelectual y la transformación del conocimiento propio.

## Perfil general del tramo 7 | Grado 1.º Técnico-Tecnológico

El Plan para la Educación Media Superior 2023 establece que el Bachillerato Tecnológico de la DGETP atiende el perfil de egreso según lo establecido en el MCN y forma a los estudiantes con habilidades técnicas y conocimientos especializados en un campo tecnológico (ANEP, 2023). Las trayectorias de los estudiantes «estarán asociadas a las competencias de egreso tecnológicas de cada orientación, las cuales serán abordadas en cada uno de los tramos en diálogo con los perfiles de los tramos 7 y 8 correspondientes» (ANEP, 2023, p. 66). En la siguiente figura se presenta el perfil general Técnico-Tecnológico correspondiente al tramo 7 y su aporte al desarrollo de las competencias generales del MCN.

**+ Distingue y jerarquiza en su práctica lenguajes, códigos y principios técnicos y tecnológicos para actuar con grados de autonomía o bajo supervisión en ámbitos productivos.**

(Contribuye al desarrollo de la competencia general del MCN: Comunicación, Pensamiento Científico, Iniciativa y orientación a la acción)

**+ Propone y aporta cambios en proyectos tecnológicos y/o innovadores con énfasis en la sustentabilidad teniendo en cuenta derechos y responsabilidades en diferentes ámbitos.**

(Contribuye al desarrollo de la competencia general del MCN: Pensamiento Creativo, Iniciativa y orientación a la acción, Ciudadanía local, global y digital, Relación con otros)

**+ Identifica la importancia de estrategias de aprendizaje continuo sobre los hallazgos científicos y avance tecnológicos para cuestionar sus conocimientos.**

(Contribuye al desarrollo de la competencia general del MCN: Comunicación, Pensamiento Científico, Pensamiento Crítico)



**+ Identifica y relaciona datos e información para incorporar vocabulario técnico en los distintos procesos productivos vinculados a su orientación.**

(Contribuye al desarrollo de la competencia general del MCN: Intrapersonal, Pensamiento Científico, Metacognitiva, Ciudadanía local, global y digital, Pensamiento Computacional)

**+ Valora y reflexiona sobre los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos para problematizar a partir de situaciones desafiantes propias de su especialidad.**

(Contribuye al desarrollo de la competencia general del MCN: Pensamiento Científico, Metacognitiva, Pensamiento Creativo)

## Competencias específicas del espacio que garantizan la navegabilidad y su contribución al desarrollo de las competencias generales del MCN

**CEE1.** Reconoce, comprende e imagina procesos y producciones artísticas de forma individual y colectiva para comunicarse. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Pensamiento computacional, Pensamiento crítico, Ciudadanía local, global y digital.

**CEE2.** Interpreta, representa, aplica y crea el hecho estético o tecnológico digital en diferentes formatos y medios para comunicarse. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Intrapersonal, Relacionamiento con otros, Ciudadanía local, global y digital, Iniciativa y orientación a la acción.

**CEE3.** Valora, evalúa y aporta sensiblemente procesos y producciones analógicas y digitales para la resolución de problemas en contextos específicos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Metacognitiva, Intrapersonal, Relacionamiento con otros, Ciudadanía local, global y digital.

## Competencias específicas de la unidad curricular y su contribución al desarrollo de las competencias generales del MCN

**CE1.** Interpreta, reconoce y explora el alcance de las herramientas digitales en el ámbito tecnológico para la investigación, creación, desarrollo y utilización de un objeto. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento científico, Pensamiento computacional.

**CE2.** Indaga y explora información sobre distintos tipos de software en medios digitales para aquellos elementos que sean aplicables al objeto de estudio, creando un prototipo a desarrollar en la formulación del anteproyecto. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo, Pensamiento científico, Pensamiento computacional, Iniciativa y orientación a la acción.

**CE3.** Planifica y organiza la información y los conceptos del proyecto en forma digital, utilizando imágenes, gráficos técnicos para comunicar sus ideas. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Iniciativa y orientación a la acción.



## Contenidos, criterios de logro y su contribución al desarrollo de las competencias específicas

Los vínculos que se detallan en la siguiente tabla entre las competencias, los contenidos y los criterios de logro no son excluyentes.

Competencias específicas	Contenidos	Criterios de logro
<p><b>CE1.</b> Interpreta, reconoce y explora el alcance de las herramientas digitales en el ámbito tecnológico para la investigación, creación, desarrollo y utilización de un objeto.</p>	<p>Estructura del espacio digital.</p> <p>Herramientas digitales dispositivos, software, aplicaciones y plataformas en línea.</p> <p>Software para requerimientos pixelares, vectoriales, de modelado 3D, renderización, edición de audiovisuales y base de datos.</p>	<p>Identifica e interpreta las herramientas digitales, dispositivos y sus sistema operativos en el diseño de objetos, mediante software, aplicaciones y plataformas en línea.</p> <p>Distingue, compara y selecciona software o aplicaciones de los diferentes sistemas operativos haciendo un uso asertivo de sus prestaciones.</p>
<p><b>CE2.</b> Indaga y explora información sobre distintos tipos de software en medios digitales para aquellos elementos que sean aplicables al objeto de estudio, creando un prototipo a desarrollar en la formulación del anteproyecto.</p>	<p>Metodología del proceso digital.</p> <p>Elaborar información necesaria para el armado del programa según la propuesta.</p> <p>Desarrollar ideas y estrategias para el diseño.</p> <p>Generación de Prototipos del diseño para su análisis y reflexión.</p> <p>Pasaje al diseño final del prototipo.</p>	<p>Indaga y explora las posibilidades expresivas de las herramientas digitales aplicándolas al objeto de estudio.</p> <p>Jerarquiza información sobre las necesidades de la propuesta, desarrollando un plan sistematizado para el anteproyecto.</p> <p>Crea prototipos de diseño e implementa el producto final, asegurándose de que cumple con los requisitos propuestos en la premisa.</p>
<p><b>CE3.</b> Planifica y organiza la información y los conceptos del proyecto en forma digital, utilizando imágenes, gráficos técnicos para comunicar sus ideas.</p>	<p>Planificación del proyecto de manera integral, sus etapas y participantes.</p> <p>Estándares en software de diseño: su uso.</p> <p>La organización de archivos y nomenclatura. Trabajo colaborativo buscando un flujo de trabajo eficiente en el diseño digital.</p>	<p>Planifica el proyecto final, teniendo en cuenta todas las etapas y los participantes involucrados</p> <p>Coordina y organiza información en tiempo y espacio y la comunica de forma asertiva trabajando colaborativamente</p>



## Orientaciones metodológicas

Se recomienda la planificación de las clases con el objetivo de fomentar la colaboración entre los estudiantes y sus equipos. Cumpliendo con las metas de clase propuestas.

Es importante tener en cuenta que el enfoque de la Unidad Curricular no se centra en el manejo de las herramientas digitales, sino en el desarrollo de competencias relacionadas con la creatividad, el diseño y el cuidado del ambiente. Estas competencias serán aplicables en su vida cotidiana y en su rol como profesional.

Para lograr este objetivo, se sugiere la implementación de metodologías activas que motiven a los estudiantes a asumir autonomía en su aprendizaje. Esto les permitirá desarrollar habilidades para un aprendizaje profundo y una comprensión más sólida de los conceptos, la expresión y uso de las tecnologías digitales.

La perspectiva interdisciplinaria se revela como un componente esencial en el fomento de los bachilleratos tecnológicos, tal como lo plantea Cárdenas (2012), quien enfatiza la necesidad de contar con políticas, directrices y estándares que estén orientados hacia el desarrollo del pensamiento tecnológico y la producción científica y tecnológica en la industria, en lugar de limitarse al mero consumo de tecnología.

Se recomienda, de manera particular, la aplicación de métodos centrados en la acción práctica en diversos contextos, siguiendo la propuesta de Davini (2008). Este enfoque comienza con la presentación de un problema o evento real, para luego abordar el conocimiento o el contenido temático necesario para comprender y resolver dicho problema práctico, incluso cuando el plan de estudios no cubra completamente esos conocimientos y sea necesario ampliarlos.

Los docentes deben seleccionar estrategias y herramientas diversas con el objetivo de establecer una conexión efectiva con los estudiantes y motivarlos a alcanzar sus metas en relación con las habilidades requeridas para adquirir competencias específicas a lo largo de su proceso de aprendizaje.

El objetivo es que los estudiantes, a través del desarrollo de habilidades prácticas y una comprensión profunda del campo tecnológico como ámbito de conocimiento, puedan tomar decisiones de manera orientada, evolucionando desde la idea hasta la acción de forma gradual y estructurada, en entornos educativos técnicos-tecnológicos.

En cuanto a las diversas estrategias educativas que acompañan la implementación de esta disciplina, se destacan ejemplos de metodologías activas en las que el estudiante es el protagonista principal de su propio proceso de aprendizaje:

- Aprendizaje basado en proyectos tecnológicos.
- Resolución de problemas tecnológicos identificando necesidades.
- STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).

Según Yakman (2008), la metodología STEAM, en particular, promueve la conexión y la integración transversal del estudiante con otras disciplinas científicas, técnicas, artísticas y humanas, siempre en el contexto de proyectos destinados a resolver problemas tecnológicos.

En este contexto metodológico, el movimiento Cultura Maker se relaciona de manera estrecha y facilita la comprensión de la perspectiva de trabajo práctico y multidisciplinario que propone STEAM. De esta manera, los estudiantes se convierten en verdaderos protagonistas de su proceso de aprendizaje, adquieren la habilidad para resolver problemas de forma independiente, desarrollan su creatividad, diseñan estrategias, crean con sus propias manos, experimentan y evalúan resultados, siguen el ciclo de mejora continua y exploran diversas herramientas de aprendizaje disponibles.

Finalmente, en esta propuesta hemos optado por no especificar productos concretos, ya que confiamos en la experiencia y profesionalismo de los docentes, quienes pueden seleccionar la vía más adecuada para fomentar un aprendizaje óptimo. Específicamente en este ámbito, resulta complicado delimitar contenidos de manera rígida debido a la rápida evolución tecnológica y los cambios constantes en los paradigmas vigentes. En otras palabras, reconociendo que vivimos en un mundo en constante transformación, donde la tecnología, los productos y los métodos de enseñanza están sujetos a cambios permanentes, consideramos que es fundamental que los docentes tengan la libertad de incorporar nuevos contenidos o tecnologías emergentes que resulten relevantes para sus estudiantes.

## Orientaciones para la evaluación

La evaluación de los aprendizajes es un proceso inherente a todo el proceso educativo y no se circunscribe a momentos o instancias específicas. Permite dar cuenta del progreso de los estudiantes y garantizar que adquieran las competencias y habilidades necesarias. Al evaluar con base en competencias, el enfoque se desplaza desde una mera medición de conocimientos hacia una evaluación integral de las habilidades y capacidades que los estudiantes deben desarrollar.

Concebir las instancias de evaluación como oportunidades de aprendizaje en sí mismas es otro pilar fundamental. En lugar de ver la evaluación como una tarea aislada y estresante, debemos entenderla como un proceso continuo que brinda a los estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre su propio progreso y aprender de sus errores. Este enfoque cambia la percepción de la evaluación, transformándola en un motor de desarrollo. Las evaluaciones formales, además, deben ser instancias de aprendizaje en sí mismas.

La integración continua de la evaluación a lo largo del curso es esencial. Esto implica proporcionar retroalimentación constante a los estudiantes, lo que les permite ajustar y mejorar su desempeño de manera progresiva. En lugar de depender de pruebas puntuales, se propone evaluar de manera regular y constructiva, lo que promueve un aprendizaje más efectivo.

Recurrir a más de un método de evaluación es una práctica más que recomendable. Los estudiantes tienen estilos de aprendizaje diversos, y utilizar una variedad de métodos de evaluación garantiza que se tengan en cuenta estas diferencias.

La incorporación de la autoevaluación y la coevaluación es un enfoque valioso. Los estudiantes deben ser parte activa en el proceso de evaluación, lo que fomenta la autorreflexión y el aprendizaje colaborativo. Además, al involucrar a los estudiantes en la evaluación, se empoderan para tomar un papel más activo en su propio desarrollo.

El uso de casos prácticos y problemas reales que los estudiantes puedan encontrar en sus futuras prácticas o carreras es esencial para prepararlos de manera efectiva. Al enfrentarse a situaciones del mundo real, los estudiantes adquieren experiencia práctica y aprenden a aplicar sus conocimientos y habilidades de manera efectiva.

Por último, pero no menos importante, es esencial que exista coherencia entre la metodología empleada en el curso, las competencias requeridas y las estrategias de evaluación seleccionadas.

### Bibliografía sugerida para el docente

- Bradley, B. (2014). *Photographic Rendering with V-Ray for SketchUp*. Packt Publishing.
- Eastman, C. (2011). *BIM handbook: A guide to building information modeling for owners, managers, designers, engineers and contractors*. John Wiley & Sons.
- Fernández, L., Folga, A., Garat, D., Pantaleón, C. y Parodi, A. (2010). Código Gráfico, Uruguay. Udelar. [https://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/2017/11/04\\_codigo-grafico.pdf](https://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/2017/11/04_codigo-grafico.pdf)
- Montaña La Cruz, F. (2019). *Autocad 2020: Manual Imprescindible*. Anaya.
- Montaña La Cruz, F. (2023). *Autocad 2023: Manual Imprescindible*. Anaya.
- Universidad de Salamanca. (2023). *Actas del XVII Congreso internacional de Interacción Persona Ordenador*. Universidad de Salamanca.
- Villagrán, I. (2016). *Aplicaciones del dibujo vectorial a la creación gráfica contemporánea* [Tesis doctoral]. Universidad de Málaga. <http://hdl.handle.net/10630/12289>

### Webgrafía

- Primeros pasos en SketchUp.  
<https://help.sketchup.com/es/sketchup/getting-started-sketchup>

## Referencias bibliográficas

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022a). Marco Curricular Nacional. ANEP. <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%20%20Agosto%202022%20v13.pdf>
- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022b). Progresiones de Aprendizaje. Transformación Curricular Integral. ANEP. <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf>
- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). *Plan para la Educación Media Superior 2023*. ANEP.
- Cárdenas, E. (2012). El camino histórico de la educación tecnológica en los sistemas educativos de algunos países del mundo y su influencia en la educación tecnológica en Colombia. *Informador Técnico*, 76, 108-123.
- Davini, M. (2008). *Métodos de enseñanza.: didáctica general para maestros y profesores*. Santillana.
- Yakman, G. (2008). STEAM education: An overview of creating a model of integrative education. [Conference]. En *Pupils' Attitudes Towards Technology (PATT-15)*. Salt Lake City, USA.

El uso de un lenguaje que no discrimine ni marque diferencias entre hombres y mujeres es de relevancia para el trabajo del equipo coordinador de este documento. En tal sentido, y con el fin de evitar la sobrecarga gráfica que supondría utilizar en español o/a para marcar la existencia de ambos sexos, se ha optado por emplear el masculino genérico, aclarando que todas las menciones en tal género en este texto representan siempre a hombres y mujeres (Resolución 3628/021, Acta n.º 43, Exp. 2022-25-1-000353, 8 de diciembre de 2021).