



**ANEP**

ADMINISTRACIÓN  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Media Superior

**DGETP**

**Soporte IT**

**Tramo 7 | Grado 1.º**

Nivel de navegabilidad

**Específico**

Espacio

**Técnico Tecnológico**

Orientación

**Tecnologías de la Información**

**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 específico. El Plan define:

Específico es un criterio propio de cada subsistema que agrupa unidades curriculares de disciplinas y especialidades propias de cada modalidad. Lo integran las unidades curriculares del Trayecto de Especialización de la DGES, el Espacio Curricular Técnico Tecnológico de la DGETP y el Espacio Optativo de Autonomía Curricular en ambas modalidades. Los programas responden a competencias específicas, contenidos y criterios de logro particulares de cada modalidad. En el Espacio Curricular Técnico Tecnológico y el Espacio Optativo de Autonomía Curricular de la DGETP (tramos 7 y 8) se definen las competencias tecnológicas. (ANEP, 2023, p. 62)

En cuanto a la conceptualización del Espacio Curricular Técnico Tecnológico, «se construye como un modelo que reconoce la integralidad del conocimiento y la necesidad de trabajar en las competencias tecnológicas del tramo correspondiente según la orientación elegida por el estudiante». (ANEP, 2023, p. 66).

En nuestro país, la introducción de programas educativos en el ámbito de la educación media superior enfocados en el campo de la Informática, tuvo sus inicios en la década de los años

noventa con la institución del Bachillerato Tecnológico en Procesamiento y Mantenimiento Informático. En ese período, la mayoría de las computadoras disponibles eran del tipo de escritorio, y las aplicaciones de software empleadas principalmente se relacionaban con tareas de oficina.

El progreso tecnológico de las últimas décadas ha permitido un aumento significativo en la capacidad de procesamiento y almacenamiento de datos, lo que ha llevado a una diversificación notable en las aplicaciones informáticas. En la actualidad, se encuentran equipos especializados para tareas como diseño gráfico, procesamiento de imágenes y sonido, así como para videojuegos, entre otros. Además, la reducción en el tamaño y peso del hardware, junto con la proliferación de opciones de conectividad y almacenamiento en la nube, ha dado origen a dispositivos como computadoras portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes.

El individuo que concluye su formación en el programa de Bachillerato en Tecnologías de la Información adquirirá las competencias necesarias para asesorar al usuario final sobre las especificaciones que su equipo debe cumplir, de acuerdo con las actividades que pretende llevar a cabo. Asimismo, estará capacitado para prestar soporte técnico a los dispositivos informáticos, garantizando su funcionamiento adecuado.

Con el propósito de cultivar estas competencias, se ha identificado la imperiosa necesidad de incorporar la unidad curricular actual en el plan de estudios. Se persigue, mediante su implementación, que el estudiante alcance un equilibrio apropiado entre las competencias teóricas y prácticas.

La unidad curricular proporciona a los estudiantes la oportunidad de adquirir habilidades prácticas en el mantenimiento y reparación de equipos informáticos trabajando en equipo, desarrollando habilidades de colaboración y comunicación. Según Barrios (2022), esto les permite desarrollar las competencias necesarias para trabajar en el sector de las TIC. También ayuda a los estudiantes a comprender el funcionamiento interno de los sistemas informáticos, identificar y resolver problemas.

Ante la variedad de dispositivos a tratar y con el fin de brindar suficiente tiempo para el desarrollo de prácticas significativas, los conceptos vinculados a los principios eléctricos serán abordados en la unidad curricular Electrotechlab en el primer año, la cual corresponde al espacio dedicado al arte y la tecnología. Por su parte, el estudio más profundo de la Arquitectura de los Computadores será llevado a cabo en el segundo año.

La presente unidad curricular permite:

- Desarrollar la capacidad de aprender por sí mismos: Fomenta que los estudiantes investiguen y resuelvan problemas de forma autónoma. Esto les ayuda a desarrollar la capacidad de aprender por sí mismos, una habilidad esencial en el mundo laboral actual.

- 
- Fomentar el pensamiento crítico: La asignatura requiere que los estudiantes analicen y resuelvan problemas de forma crítica. Esto les ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, una habilidad esencial para la toma de decisiones.
  - Desarrollar la creatividad: La asignatura requiere que los estudiantes piensen fuera de la caja para encontrar soluciones a los problemas. Esto les ayuda a desarrollar la creatividad, una habilidad esencial en el mundo actual.

## 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 tecnológicas del tramo 7 vinculadas a la orientación

Esta unidad curricular promueve el desarrollo de las competencias tecnológicas del Tramo 7 de la orientación Tecnologías de la Información, que se detalla a continuación:

- Incorpora lenguaje tecnológico y estrategias de pensamiento computacional para desarrollar procesos reflexivos en el contexto informático.
- Realiza programas bajo interfaz de texto en la memoria interna de la computadora y los prueba para que cumpla los requerimientos técnicos de funcionamiento.
- Expresa tareas sencillas y rutinarias incluyendo vocabulario técnico para promover el intercambio directo de información en situaciones determinadas.
- Identifica los componentes de la PC para el armado y la aplicación de soluciones a fallas típicas del equipo.

## Competencias específicas tecnológicas y su contribución al desarrollo de las competencias generales del MCN

**CET1.** Identifica y opera los componentes fundamentales de las computadoras personales y dispositivos portátiles, para llevar a cabo los procesos de ensamblaje, funcionamiento y la resolución de fallas, considerando la importancia del mantenimiento preventivo y la seguridad, en el laboratorio de Soporte IT. Contribuye a las diez competencias del MCN, con énfasis en Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Iniciativa y orientación a la acción, Relacionamiento con los otros.

**CET2.** Indaga, instala y configura sistemas operativos de computadoras personales y dispositivos portátiles, para la optimización del rendimiento en equipos físicos o virtuales atendiendo especificaciones técnicas. Contribuye a las diez competencias del MCN, con énfasis en Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Iniciativa y orientación a la acción, Relacionamiento con los otros.

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

Competencias específicas tecnológicas	Contenidos estructurantes y su desglose analítico	Criterios de logro
<p><b>CET1.</b> Identifica y opera los componentes fundamentales de las computadoras personales y dispositivos portátiles, para llevar a cabo los procesos de ensamblaje, funcionamiento y la resolución de fallas, considerando la importancia del mantenimiento preventivo y la seguridad, en el laboratorio de Soporte IT.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Componentes fundamentales de las computadoras personales y dispositivos portátiles.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Componentes de una computadora personal.</li> <li>1.2. Gabinetes, y fuentes de alimentación.</li> <li>1.3. Arquitecturas de CPU.</li> <li>1.4. Placas madre, tarjetas adaptadoras y ranuras de expansión.</li> <li>1.5. Memorias ROM, RAM.</li> <li>1.6. Arranque de la computadora, POST, BIOS, UEFI y CMOS.</li> <li>1.7. Dispositivos de almacenamiento.</li> <li>1.8. Armado de computadora personal</li> <li>1.9. Características de los monitores.</li> <li>1.10. Seguridad general, eléctrica, ESD y EMI.</li> <li>1.11. Procedimientos de laboratorio, herramientas e instrumentos de medición.</li> <li>1.12. Herramientas de software.</li> </ol> </li> </ol>	<p>Integra conocimientos sobre los componentes fundamentales de las computadoras personales, dispositivos portátiles y periféricos mediante la realización de prácticas orientadas a la resolución de fallas y montaje de equipamiento.</p>

	<p>1.13. Mantenimiento preventivo y resolución de problemas.</p> <p>1.14. Impresoras. Características y capacidades.</p> <p>1.15. Mantenimiento preventivo y solución de problemas de impresoras.</p>	
<p><b>CET2.</b> Indaga, instala y configura sistemas operativos de computadoras personales y dispositivos portátiles, para la optimización del rendimiento en equipos físicos o virtuales atendiendo especificaciones técnicas</p>	<p>2. Sistemas operativos de computadoras personales y dispositivos portátiles.</p> <p>2.1. Funciones básicas de los sistemas operativos y sus características.</p> <p>2.2. Preparación de disco, Particiones, y Sistemas de archivos.</p> <p>2.3. Instalación de sistemas operativos y requisitos mínimos.</p> <p>2.4. Virtualización y máquinas virtuales.</p> <p>2.5. Problemas en Sistemas operativos.</p> <p>2.6. Componentes de las computadoras portátiles y dispositivos móviles.</p> <p>2.7. Técnicas de mantenimiento preventivo y solución de problemas en computadoras portátiles y dispositivos móviles.</p> <p>2.8. Sistemas operativos móviles.</p>	<p>Identifica los componentes fundamentales de las computadoras personales, dispositivos portátiles y periféricos mediante actividades prácticas de laboratorio.</p> <p>Realiza el proceso de ensamblaje, funcionamiento y la resolución de fallas en los equipos computacionales mediante el desarrollo de actividades prácticas específicas.</p> <p>Indaga acerca de la instalación de los sistemas operativos de computadoras personales y dispositivos portátiles de uso frecuente, mediante fichas técnicas e informes.</p> <p>Instala sistemas operativos y resuelve problemas a nivel de usuario, mediante la realización de actividades prácticas en el laboratorio.</p>

## Orientaciones metodológicas

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

Se llevará a cabo una evaluación continua que se considerará como una parte integral del proceso de aprendizaje, cubriendo tanto los procesos como los resultados. Durante esta evaluación, se priorizan las competencias que se espera que el estudiante adquiera al completar la unidad curricular. Además, se requerirá que cumpla con los requisitos establecidos en el reglamento.

## Bibliografía sugerida para el docente

- Agüello, D., Pérez, S. y Facchini, H. (2022). *Arquitectura de computadoras*. Universidad Tecnológica Nacional. Facultad Regional Mendoza.
- Barrios, J. (2022). La importancia de la asignatura Laboratorio de Soporte de Tecnologías de la Información en un bachillerato de informática. *Revista de Educación y Tecnología*, 18(1), 1-12
- Davini, M. (2008). *Métodos de enseñanza: didáctica general para maestros y profesores*. Santillana.
- Fiorotto, A. (2023). *Reparación de computadoras*. MP Ediciones.
- Hillar, G. C. (2007). *Estructura interna de la PC*. (1.ª ed.). Hasa.
- Mueller, S. (2000). *Manual de actualización y reparación de PC* (12.ª ed.). Prentice Hall.
- Stallings, W. (2006). *Organización y arquitectura de la computadora*. (7.ª ed.). Pearson Educación.
- Yakman, G. (2008). STEAM education: An overview of creating a model of integrative education. [Conference]. *Pupils' Attitudes Towards Technology* (PATT-15).

## 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.
- Barrios, J. (2022). La importancia de la asignatura Laboratorio de Soporte de Tecnologías de la Información en un bachillerato de informática. *Revista de Educación y Tecnología*, 18(1), 1-12
- Davini, M. (2008). *Métodos de enseñanza: didáctica general para maestros y profesores*. Santillana.

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).