



MUESTRA ANUAL 2026

El Nivel Secundario tiene
el agrado de invitarlos a
participar los días
*martes 20 y miércoles 21 de
octubre, de 9 a 15:30 hs*
de su Muestra Anual.
Entrada por Cuenca 3279.



Programa Muestra Anual Nivel Secundario

Guía de actividades para las familias

MARTES

HORARIO	ACTIVIDAD	CURSO	UBICACIÓN
9 hs	Wuthering Heights. Mini Concert	Inglés 5to Año	Templo
Un amor que no conoce límites. Una historia marcada por la pasión, la pérdida y la venganza. Hay amores que ni la muerte puede separar...			
9 a 11	Tecnología	1C	EN 3P AE
9 a 15	IEA Hogwarts Historia y Matemática	1 año	EH 2P
9 a 10:30	Taller de muñecas	Portugués	Gimnasio
9 a 15	Corto metrajes	4 A y B com	2 piso EN
9 a 15	Empresas de comunicación	5 A y B com	2 Piso EN
9 a 15	Streaming de la muestra	5 A y B	2 Piso EN
9 a 10	Los datos también cuentan historias.	3 A com	EH 1 Piso
Acércate a descubrir cómo nuestros estudiantes transformaron datos en información, gráficos y conclusiones.			
9 a 11	Microcentro porteño una ciudad de organizaciones	3 Eco B	EH 1 A
9 a 15	Karaokiea	1 y 2	Gimnasio
9 a 10:30	Odisea, una aventura que no es solo un juego	1°D:	Gimnasio
Juegos de mesa basados en la mítica obra La Odisea, de Homero (versión de Franco Vaccarini). Finalizada la guerra de Troya, Odiseo intentará, junto a su tripulación, volver a su tierra, Ítaca, pero no será fácil...los dioses tienen otros planes para él y sus compañeros. Subí a las naves y ayúdalo a retornar a su patria para reencontrarse con su mujer, Penélope, y su hijo, Telémaco.			
9- 10 hs	Carrera de Mente	1° y 2°	Gimnasio
Sumergirte en un juego estilo "Carrera de mente" en el cual pondrás a prueba tu conocimiento en inglés de 4 áreas: LITERATURE, SPORTS, SENSES y MISCELLANEOUS.			
9 a 10	Máscaras del Mundo	2do A, B, C y D	Aula de Arte
9:30	Sombras en el asfalto Juegos de mesa en formato de cartas, tableros, rompecabezas y de computadora basados en el libro "Sombras no asfalto" del autor brasileño Luís Dill.	5to A,B COM	Gimnasio
Coralina despierta en un cuarto de hotel sin saber cómo llegó allí. En la cama, junto a ella tres objetos extraños: una bolsa llena de dinero, un ramo de rosas y una pierna ortopédica. Entre la amnesia y el espanto, Coralina buscará la forma de volver a casa, sin saber que aún la esperan muchas aventuras y revelaciones en el camino.			
9:30 a 10:30	Biodiversidad para conocer y preservar	1D	—
10	Historia de la ciencia - El debate de la generación espontanea	1 A, B y C	Gimnasio
Contamos de manera teatralizada la historia de las discusiones científicas que llevaron a resolver el problema de la generación espontánea. Prof. Sebastián Manassero			
10	Conciencia Café	3er Año	EN 3 Piso
10:30 a 12	Características Personales Portugués	Portugués	Gimnasio
10:40 a 12	Odisea, una aventura que no es solo un juego	1A	Gimnasio
Juegos de mesa basados en la mítica obra La Odisea, de Homero (versión de Franco Vaccarini). Finalizada la guerra de Troya, Odiseo intentará, junto a su tripulación, volver a su tierra, Ítaca, pero no será fácil...los dioses tienen otros planes para él y sus compañeros. Subí a las naves y ayúdalo a retornar a su patria para reencontrarse con su mujer, Penélope, y su hijo, Telémaco.			
10 a 11	Los datos también cuentan historias.	3ero A Eco	EH 1 Piso

HORARIO	ACTIVIDAD	CURSO	UBICACIÓN
Acércate a descubrir cómo nuestros estudiantes transformaron datos en información, gráficos y conclusiones. 3Aeco Matias Vanni			
10 a 11	Máscaras del Mundo	2do A, B, C y D	Aula de Arte
11 a 12	Máscaras del Mundo	2do A, B, C y D	Aula de Arte
11:00 a 12:00	Inteligencia Artificial en la escuela	Taller para Padres	EH 1 Piso
¿La IA piensa por los chicos o los ayuda a pensar? En este taller para familias, vamos a charlar acerca de lo que estamos haciendo en el Proyecto I A y qué herramientas usan los chicos para estudiar. También vamos a darles tips que tienen que ver con usarla para desarrollar el pensamiento. La educación tal como la conocemos está cambiando, y nosotros ya somos parte de eso. Gabriela Labonia - Sebastián Manassero			
11:00hs a 12:00hs	Biodiversidad para conocer y preservar	1ero D	EN 3 Piso
11 a 15	Teatro sensorial	5to Com A y B	EN 3 Piso
11 a 12	Un recorrido detrás de escena (inglés)	4to Año Avanzado	EH 2 piso
Un recorrido a través de trailers, tic tocs e ideas originales para que los espectadores se acerquen a la magnífica obra de Emily Bronte			
11:30	Conciencia Café	3er Año	EN 3 Piso
12:30	Conciencia Café	3er Año	EN 3 Piso
12:10	Sombras en el asfalto Juegos de mesa en formato de cartas, tableros, rompecabezas y de computadora basados en el libro "Sombras no asfalto" del autor brasileño Luís Dill.	5to B ECO	Gimnasio
Coralina despierta en un cuarto de hotel sin saber cómo llegó allí. En la cama, junto a ella tres objetos extraños: una bolsa llena de dinero, un ramo de rosas y una pierna ortopédica. Entre la amnesia y el espanto, Coralina buscará la forma de volver a casa, sin saber que aún la esperan muchas aventuras y revelaciones en el camino. Marcela Abraham			
12 a 13 hs	Carrera de Mente	1° y 2°	Gimnasio
Sumergirte en un juego estilo "Carrera de mente" en el cual pondrás a prueba tu conocimiento en inglés de 4 áreas: LITERATURE, SPORTS, SENSES y MISCELLANEOUS.			
12:30 a 13:30	Odisea, una aventura que no es solo un juego	1°C	Gimnasio
Juegos de mesa basados en la mítica obra La Odisea, de Homero (versión de Franco Vaccarini). Finalizada la guerra de Troya, Odiseo intentará, junto a su tripulación, volver a su tierra, Ítaca, pero no será fácil...los dioses tienen otros planes para él y sus compañeros. Subí a las naves y ayúdalo a retornar a su patria para reencontrarse con su mujer, Penélope, y su hijo, Telémaco.			
13 a 14	Los datos también cuentan historias.	3B com	EH 1 Piso
Acércate a descubrir cómo nuestros estudiantes transformaron datos en información, gráficos y conclusiones. Matias Vanni			
14 a 15	Los datos también cuentan historias.	3B Eco	EH 1 Piso
Acércate a descubrir cómo nuestros estudiantes transformaron datos en información, gráficos y conclusiones. Matias Vanni			
14 a 15	Máscaras del Mundo	2do A, B, C y D	Aula de Arte
14 a 15	Bandas	Proyecto Bandas	Gimnasio
Pequeño concierto del trabajo que hicieron las bandas Etérea y Mercurial durante el año			
10 a 10:30 / 11 a 11:30 / 14 a 15	Comité ambiental	Comite Ambiental	EN 3 Piso
13:30 a 15:30	Volley y Football Femenino y Masculino	1 y 2	Patio Verde

MIÉRCOLES

HORARIO	ACTIVIDAD	CURSO	UBICACIÓN
9 a 10:30	Odisea, una aventura que no es solo un juego	1°A	Gimnasio
Juegos de mesa basados en la mítica obra La Odisea, de Homero (versión de Franco Vaccarini). Finalizada la guerra de Troya, Odiseo intentará, junto a su tripulación, volver a su tierra, Ítaca, pero no será fácil...los dioses tienen otros planes para él y sus compañeros. Subí a las naves y ayúdalo a retornar a su patria para reencontrarse con su mujer, Penélope, y su hijo, Telémaco. Sombras en el asfalto Juegos de mesa en formato de cartas, tableros, rompecabezas y de computadora basados en el libro "Sombras no asfalto" del autor brasileño Luís Dill. GIM Coralina despierta en un cuarto de hotel sin saber cómo llegó allí. En la			

HORARIO	ACTIVIDAD	CURSO	UBICACIÓN
cama, junto a ella tres objetos extraños: una bolsa llena de dinero, un ramo de rosas y una pierna ortopédica. Entre la amnesia y el espanto, Coralina buscará la forma de volver a casa, sin saber que aún la esperan muchas aventuras y revelaciones en el camino.			
9 a 15	IEA Hogwarts Historia y Matemática	1ero A,B,C y D	EH 2 Piso
9 a 13	Corto metrajes	4 A,Bcom	EN 2 Piso
9 a 13	Empresas de comunicación	5 A, B com	EN 2 Piso
9 a 13	Streaming de la muestra	5 A, B com	EN 2 Piso
9:30 a 10:30	Jeopardy es un juego de preguntas y respuestas en el que los alumnos ponen a prueba sus conocimientos sobre diferentes temas que han visto a lo largo de este año en los diferentes niveles y, de esa manera, suman puntos. En equipos, eligen una categoría y un puntaje, responden las preguntas y compiten de manera divertida e interactiva. ¡Gana el equipo que obtiene el mayor puntaje al finalizar el juego!	3er Año (inglés)	EH 1 Piso A D
9:30 a 13	Teatro sensorial	5to Com A y B	EN 3 Piso
9 a 10	Mascaras del mundo	2do A, B, C y D	Aula de Arte
9 a 9:45	¿Cómo cobra vida una historia a través de imágenes?	2A	EH 1 Piso
Descubrí el mundo del Stop Motion y las producciones creadas por nuestros estudiantes.			
9:00 a 9:45	Voces del Mundo: Asamblea General de la ONU en Acción	2ºA-B-D	EN 3 Piso EyD
Este proyecto muestra el trabajo anual de simulación de un Modelo de Naciones Unidas centrado en la Asamblea General. A través de la investigación de distintos países, el desarrollo de la oratoria y la negociación, los alumnos vivenciaron la diplomacia internacional y la resolución pacífica de conflictos globales, culminando en un debate simulado en vivo. Armando Diaz /Daniel Kot			
9 a 10	Charlas ted	Charlas TedEd	Gimnasio
9 a 11	Microcentro porteño una ciudad de organizaciones	3Eco A	EV 1 Piso A
10	Bandas	Proyecto Bandas	Gimnasio
Tecnología y Lengua			
10:40 a 12	Odisea, una aventura que no es solo un juego	1ºD	Gimnasio
Juegos de mesa basados en la mítica obra La Odisea, de Homero (versión de Franco Vaccarini). Finalizada la guerra de Troya, Odiseo intentará, junto a su tripulación, volver a su tierra, Ítaca, pero no será fácil...los dioses tienen otros planes para él y sus compañeros. Subí a las naves y ayúdalo a retornar a su patria para reencontrarse con su mujer, Penélope, y su hijo, Telémaco. Coralina despierta en un cuarto de hotel sin saber cómo llegó allí. En la cama, junto a ella tres objetos extraños: una bolsa llena de dinero, un ramo de rosas y una pierna ortopédica. Entre la amnesia y el espanto, Coralina buscará la forma de volver a casa, sin saber que aún la esperan muchas aventuras y revelaciones en el camino. 5to A y B COM 5to BECO Marcela Abraham			
10 a 10:45	¿Cómo cobra vida una historia a través de imágenes?	2B	EH 1 Piso
Descubrí el mundo del Stop Motion y las producciones creadas por nuestros estudiantes.			
10:40	Sombras en el asfalto Juegos de mesa en formato de cartas, tableros, rompecabezas y de computadora basados en el libro "Sombras no asfalto" del autor brasileño Luís Dill.	Portugués	Gimnasio
Coralina despierta en un cuarto de hotel sin saber cómo llegó allí. En la cama, junto a ella tres objetos extraños: una bolsa llena de dinero, un ramo de rosas y una pierna ortopédica. Entre la amnesia y el espanto, Coralina buscará la forma de volver a casa, sin saber que aún la esperan muchas aventuras y revelaciones en el camino. 5to A, BCOM, 5to BECO Marcela Abraham			
11 y 12	Los secretos del interior de la Tierra	1ero C	EN 3er Piso
11 a 13	Karaokiea	Inglés	Gimnasio
11 a 11:30	Taller de muñecas	Portugués	Gimnasio
11:30 a 12	Taller de muñecas	Portugués	Gimnasio
12 a 12:30	Taller de muñecas	Portugués	Gimnasio
12:30 a 13	Taller de muñecas	Portugués	Gimnasio
12 a 13:30	Odisea, una aventura que no es solo un juego	1ºC	Gimnasio

HORARIO	ACTIVIDAD	CURSO	UBICACIÓN
Juegos de mesa basados en la mítica obra La Odisea, de Homero (versión de Franco Vaccarini). Finalizada la guerra de Troya, Odiseo intentará, junto a su tripulación, volver a su tierra, Ítaca, pero no será fácil...los dioses tienen otros planes para él y sus compañeros. Subí a las naves y ayúdalo a retornar a su patria para reencontrarse con su mujer, Penélope, y su hijo, Telémaco.			
12 a 12:45	¿Cómo cobra vida una historia a través de imágenes?	2C	EH, 1 Piso
Descubrí el mundo del Stop Motion y las producciones creadas por nuestros estudiantes.			
12:30-13:30	Melodías y ritmos	1ero D / 2do D	EN a A y D
Interacción con el público para la construcción de propuestas rítmicas y melódicas: ensamble de ritmos latinoamericanos (2do D), estrategias melódicas como el canon y el quodlibet en músicas populares (1ero D) Nicolás Sobrino			
13 a 13:45	¿Cómo cobra vida una historia a través de imágenes?	2D	EH 1 Piso E
Descubrí el mundo del Stop Motion y las producciones creadas por nuestros estudiantes.			
14 hs	Wuthering Heights – Mini Consort	Inglés 5to Año	Templo
Un amor que no conoce límites. Una historia marcada por la pasión, la pérdida y la venganza. Hay amores que ni la muerte puede separar... Inglés 5to Año Templo Departamento de Idiomas			

REFERENCIAS DE UBICACIÓN

EN: Edificio Nuevo · EH: Edificio Histórico · Piso y aula: según la referencia indicada en cada actividad.