



| ANEP |



| UTU |

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

DIRECCIÓN TÉCNICA DE GESTIÓN ACADÉMICA

DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR

INSPECCIÓN COORDINADORA

INSPECTORES Y REFERENTES TÉCNICOS

PROGRAMAS

FORMACIÓN PROFESIONAL BÁSICA
PLAN 2021

SECTOR

DISEÑO APLICADO Y TÉCNICAS CREATIVAS

COMPONENTE

DE FORMACIÓN PROFESIONAL

ORIENTACIONES

Técnicas Creativas: Joyería y Fibra

Joyería, Fibra y Diseño Creativo Aplicado, Representación Técnica, Habilidades Digitales,
Pensamiento Computacional

Técnicas Creativas: Madera

Taller de Madera, Taller de Diseño, Representación Técnica, Habilidades Digitales,
Pensamiento Computacional

Muebles por Diseño

Taller de Transformación de la Madera, Habilidades Digitales, Pensamiento Computacional

Indumentaria

Laboratorio Textil, Habilidades Digitales, Pensamiento Computacional



INTRODUCCIÓN

La propuesta Plan 2021 de Formación Profesional Básica consta de cuatro módulos formativos desarrollados en dos años lectivos y estructurados en dos componentes curriculares, uno de formación general y otro de formación profesional, con características claramente definidas.

El presente documento recoge las orientaciones y programas de las orientaciones que están dentro del Sector de Diseño Aplicado y Técnicas Creativas, a saber:

- Técnicas Creativas: Joyería y Fibra
- Técnicas Creativas: Madera
- Muebles por Diseño
- Indumentaria

El Componente de Formación Profesional está conformado por los talleres correspondientes a la orientación y las asignaturas de Representación Técnica, Pensamiento Computacional y Habilidades Digitales. A través de este componente es posible alcanzar los objetivos oportunamente fijados para el perfil de egreso de la Educación Media Básica y el perfil específico de cada orientación del Plan FPB 2021.

La Formación Profesional y el espacio de Taller en esta propuesta adquieren mayor relevancia en el proceso formativo de los estudiantes, siendo una de las principales motivaciones que acercan a los jóvenes a nuestra institución. Este componente está organizado por módulos, en el cual cada uno de ellos brindará competencias específicas de un sector. La Formación Profesional impartida es la correspondiente al nivel educativo y cada módulo acredita las competencias, habilidades y conocimientos adquiridos respectivamente. La acreditación por módulo permite la opción de que los estudiantes puedan cursar el primer año del curso en una orientación y el último año en otra, de forma que puedan optar por otra distinta a la seleccionada inicialmente. Al culminar su formación, se le otorgará una certificación que incluya la

descripción de su trayectoria académica completa: egreso de la EMB y las capacitaciones aprobadas.

Para la concreción de los aspectos curriculares, se estructura el presente programa como un documento único e integrado que contiene los aspectos disciplinares específicos de cada asignatura y los aspectos curriculares integrados e interdisciplinarios comunes. A continuación, se desarrollan los objetivos generales y específicos de este Componente, los cuales serán la base por la cual los docentes tendrán que tener presente a los efectos del trabajo en esta propuesta educativa.

OBJETIVO GENERAL

- Propiciar el desarrollo de las competencias básicas, transversales y específicas necesarias para la continuidad educativa de los estudiantes, a través del trabajo integral entre los espacios formativos que conforman esta propuesta.

OBJETIVOS ESPECÍFICO

- Promover la generación de una formación integral necesaria para que el estudiante tenga estrategias para desenvolverse en sociedad.
- Potenciar diferentes áreas del conocimiento por medio del trabajo coordinado e integrado.
- Fomentar que el estudiante se involucre en su proceso de aprendizaje, a través de la generación de escenarios de autorregulación.



Cuadro N° 1: Competencias Básicas definidas para el tramo de la Educación Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente de Formación Profesional

COMPETENCIAS BÁSICAS				
<i>Lingüística y comunicacional</i>	<i>Social y ciudadana</i>	<i>Para la autonomía y la iniciativa personal</i>	<i>Pensamiento crítico y complejo</i>	<i>En cultura científica, técnico y tecnológica</i>
Comprende consignas y propuestas. Decodifica y codifica el proceso comunicacional complejo en toda su dimensión.	Respeto las ideas de sus compañeros.	Se propone objetivos concretos y es capaz de imaginar los pasos necesarios para lograrlos.	Reflexiona sobre sus acciones.	Reflexiona sobre los beneficios y las consecuencias vinculadas al desarrollo y uso adecuado de la tecnología.
Codifica su pensamiento de forma coherente.	Plantea sus ideales con respeto y fundamento.	Trabaja en pos de lo que se propone.	Ejercita la autocrítica y es capaz de reconocer sus errores.	Actúa responsablemente en relación a los recursos ecológicos y ambientales.
Sintetiza ideas.	Incorpora valores de convivencia para el desarrollo de la vida en sociedad.	Se proyecta en tiempo y espacio.	Argumenta su pensamiento de forma crítica y reflexiva.	Reconoce y valora los beneficios de las energías y recursos renovables.

**ANEP****UTU****DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL**

Cuadro N° 2: Competencias Transversales definidas para el tramo de la Educación
Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente Profesional

<i>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</i>				
<i>Trabajo en equipo</i>	<i>Manejo de la información</i>	<i>Comprensión sistémica</i>	<i>Resolución de problemas</i>	<i>Planificación de tareas</i>
Valora los beneficios del trabajo en equipo e incorpora la metodología en un diálogo continuo con el grupo.	Ejercita la actividad de investigación e incentiva el proceso creativo.	Comprende las interrelaciones complejas de una situación problema.	Identifica desafíos dentro de un marco situacional.	Planifica su acción con coherencia, manejando criterios de seguridad en el proceso productivo y profesional.
Actúa con responsabilidad las tareas compartidas.	Selecciona información relevante y pertinente.	Entiende los sistemas sociales con los que interactúa.	Define y clarifica la situación problemática y plantea posibles soluciones.	Define los objetivos colectivos y personales.
Fortalece el intercambio de opiniones entre sus compañeros.	Jerarquiza los conocimientos obtenidos en pos del producto.	Participa activamente en la toma de decisiones atendiendo al contexto.	Resuelve los problemas planteados frente a una determinada situación y justifica sus acciones.	Ejecuta y evalúa las acciones vinculadas con las situaciones de interés. Colabora en la planificación del trabajo grupal.

**ANEP****UTU****DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL**

**Cuadro N° 3: Competencias Específicas Profesionales definidas para el tramo de la
Educación Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente Profesional**

Primer año		Segundo año	
Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Denominación: Ensayos creativos en fibra y metal	Denominación: Alteraciones creativas en fibra y metal	Denominación: Deconstrucción de productos en fibra e interacción de metales	Denominación: Diseño de productos en fibra y metal
Competencias: Conoce y reconoce diferentes materiales textiles, metales y aleaciones pasibles de ser empleados en el taller. Visualiza e Identifica máquinas, herramientas en el aula taller. Experimenta el proceso de diseño y a las diferentes etapas de realización de un producto. Ensayo y experimenta el trabajo en equipo. Genera alternativas en el diseño y define ideas u objeto con identidad propia o del trabajo en equipo o guiado por el docente. Aplica el trabajo interdisciplinario entre las diferentes disciplinas.	Competencias: Altera materiales y crea nuevas conformaciones aplicándolas en un producto. Identifica etapas del proceso de diseño. Resuelve y define el proceso de elaboración del producto de acuerdo a las dificultades y/o problemáticas que presenta el diseño. Asume la responsabilidad de trabajar en equipo Aplica el trabajo interdisciplinario entre las diferentes disciplinas.	Competencias: Identifica unidades y subunidades que componen el producto. Transforma materiales y experimenta en la incorporación de metales en textiles. Realiza la deconstrucción de unos productos. Valora y acepta los aportes de sus compañeros y fundamenta los propios. Aplica el trabajo interdisciplinario entre las diferentes disciplinas.	Competencias: Investiga y aplica el concepto de sistema de producto. Crea productos aplicando los conocimientos, tecnológicos, técnicos y proyectuales creativos. Experimenta diferentes soluciones en proceso de ejecución de un producto teniendo en cuenta los parámetros de calidad. Diseña piezas de comunicación del producto o sistema de productos. Reconoce la importancia de la interacción del trabajo en equipo. Aplica el trabajo interdisciplinario entre las diferentes disciplinas.
Certificado Exploración técnica y creativa en fibra y metal	Certificado Básico en técnicas de alteración creativa en fibra y metal	Certificado Técnicas básicas de deconstrucción de productos de fibra y metal	Certificado Básico en creación de productos en fibra y metal



ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS INTEGRADOS

En cuanto a las competencias específicas estas se establecen en relación a cada Sector - Orientación y se entiende pertinente diferenciarlas por Módulo en virtud de la certificación que se otorgará al finalizar cada uno de ellos.

Taller	Integra con Representación Técnica Integra con Habilidades Digitales Integra con Pensamiento Computacional Integra con Proyecto Educativo Singular
--------	---

ASPECTOS METODOLÓGICOS

En el marco del proceso de reformulación de la propuesta se destaca la importancia de fortalecer la dimensión pedagógica y metodológica del mismo, principalmente en lo que respecta a la integralidad e interdisciplinariedad. Dos pilares fundamentales de la filosofía del plan que son retomados y se pretenden fortalecer de acuerdo al proceso de implementación y las lecciones aprendidas registradas durante este proceso.

La concreción en aula de la metodología de la integralidad es resulta de diversas formas, algunos colectivos que se han apropiado de la misma y otros que presentan dificultades para la realización. Resulta en ese contexto, reorganizar su funcionamiento manteniendo y fortaleciendo los aspectos claves para el desarrollo de una pedagogía integrada e interdisciplinar que tenga como centro a los estudiantes.

En ese sentido, es que la propuesta re-diseñanda mantiene los espacios propios curriculares y los espacios integrados entre las disciplinas, los mismos se han organizado de acuerdo a dos Componentes de Formación General y de Formación Profesional. La dinámica de espacios integrados entre disciplinas de un mismo componente tiene como objetivo potenciar, profundizar y generar encuentros curriculares afines. Por un lado, lo referente a la Formación General necesaria para el tránsito y egreso de la Educación Media Básica así como la Formación Profesional que les brindará las habilidades y conocimientos necesarios para su integración al mundo de trabajo.



Ambos componentes funcionan de forma independiente pero tendrán un espacio de encuentro interdisciplinar.

El Espacio de Encuentro Interdisciplinar tiene como objetivo aportar a la formación de los estudiantes una mirada integral e interdisciplinar de los dos Componentes de Formación a partir del trabajo sobre temáticas, tópicos, retos, proyectos y/o centro de interés vinculados al módulo de formación.

Este Espacio de Encuentro Interdisciplinar es definido y construido por los docentes del grupo en el Espacio Docente Profesional y desarrollado en los espacios de aula que sean previstos para su concreción.

Al comienzo de cada módulo, los docentes se reunirán en el Espacio General Integrado donde seleccionarán dentro de las habilidades transversales y las competencias generales definidas para este plan de estudio, cuáles serán abordadas de forma transversal por todas las asignaturas de ambos componentes. Para la definición de las temáticas y habilidades a trabajar, se podrá tener en cuenta:

- el proyecto de centro definido por el centro educativo (identificar una temática a fin al proyecto que aporte al mismo o que lo complemente).
- los intereses de los estudiante (en el caso de los módulos pares se puede realizar una indagación al finalizar el módulo anterior a los efectos de contar con un mapeo de interés de los mismos.
- la priorización de los logros de aprendizajes que realice la sala docente.
- El Referente Educativo del Proyecto Educativo Singular podrá proponer temáticas a ser abordadas del resultado del trabajo con los estudiantes.

Las temáticas y habilidades definidas serán trabajadas durante el módulo en los espacios propios e integrados, por todos los docentes en donde se integrará los logros aprendizajes descritos en los programas de las asignaturas y los saberes acordados en los espacios de trabajo en dupla docente.



El docente de Taller y el referente educativo serán quienes tendrán la mirada integral del trabajo de ambos componente curricular por lo que serán quienes lleven adelante el trabajo en este Espacio.

El objetivo de este espacio es integrar metodologías activas/transversales de enseñanza y aprendizaje centrada en los estudiantes. Las mismas comparten el reconocimiento sobre la importancia de la integralidad y la necesidad de trabajar en proyectos que tengan como centro los intereses de los estudiantes. En ese sentido, este Espacio se constituye a partir de las competencias blandas establecidas para cada módulo y busca el desarrollo de proyectos que apunten al potenciamiento de las mismas. Para ello, cada disciplina trabaja desde su espacio vinculado a dicho proyecto y desde una perspectiva común con el resto de los docentes.

Los docentes tendrán que definir qué metodología utilizar a los efectos de llevar adelante el trabajo durante el módulo.

Las principales metodologías propuestas en este marco son:

i. *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics)*

Uno de los objetivos que propone esta metodología es la de generar escenarios de aprendizaje para que los estudiantes “aprendan haciendo” sobre pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, innovación, investigación, colaboración y liderazgo. Para significar esta agrupación de disciplinas, es fundamental configurar el papel que ocupan las áreas disciplinares que lo conforman.

El trabajo en metodología STEAM es un proceso fundamentalmente participativo en el que se ofrece a los estudiantes escenarios de aprendizaje en los que pueden desarrollar habilidades para la vida diaria como lo son: pensamiento crítico, trabajo en equipo, comunicación, capacidad de razonamiento y análisis, concentración, creatividad e innovación, generación de ideas, resolución de problemas. Especialmente, se considera necesario el desarrollo de las habilidades que emergen del trabajo con el pensamiento computacional, dado que esta forma de resolver problemas colabora de manera sistemática con la integración de las disciplinas.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

ii. Pensamiento de Diseño

Siguiendo el pensamiento de Aquiles Gay (2004): el Diseño puede considerarse como una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido. Vincular el diseño y sus metodologías a los ámbitos tecnológicos promueven la integración de conocimientos de carácter técnico y los teórico-analíticos con los creativos-experimentales y de esta manera favorece la generación de espacios educativos innovadores, colaborativos y profesionales.

Se propone desarrollar el pensamiento proyectual y de diseño como preparación para enfrentar los retos de un mundo cambiante, como metodología para la generación de conocimiento y aprendizajes. Esto es poner en valor la experimentación y el pensamiento creativo vinculados al crítico y reflexivo, y relacionar conocimiento de otras áreas, y formar la mirada reflexiva por parte del estudiante.

iii. Aprendizaje Basado en Problema - Proyecto ABP

La metodología denominada Aprendizaje Basado en Problemas-Proyecto tiene varias conceptualizaciones, de las que se destacan las siguientes:

Barrows (1986) define al ABP como “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”. En esta metodología los protagonistas del aprendizaje son los propios estudiantes, que asumen la responsabilidad de ser parte activa en el proceso.

Prieto (2006) defendiendo el enfoque de aprendizaje activo señala que “el aprendizaje basado en problemas representa una estrategia eficaz y flexible que, a partir de lo que hacen los estudiantes, puede mejorar la calidad de su aprendizaje universitario en aspectos muy diversos”. Así, el ABP ayuda al estudiante a desarrollar y a trabajar diversas competencias. Entre ellas, de Miguel (2005) destaca: la resolución de problemas, toma de decisiones, el trabajo en equipo, el desarrollo de habilidades de comunicación (argumentación y presentación de la información) y por último, el desarrollo de actitudes y valores.

De esta manera, se considera al ABP una metodología innovadora en tanto esta incorpora trabajo colaborativo, desafíos de resolución de problemas relacionados con el contexto, posicionando al estudiante como protagonista del proceso de construcción de



sus aprendizajes y al docente como articulador en un escenario creativo y de formación integral.

Desde el punto de vista didáctico entran en juego otros aspectos, además de resolver problemas situados y un rol protagónico del estudiante, su inclusión en el aula también implica una extensión en el tiempo y una estructura de planificación que desafía la estructura curricular vigente.

Como resultado de este Espacio se espera que sea un espacio de construcción colectiva y de abordaje interdisciplinar de los saberes a trabajar, el resultado de la participación de los estudiantes en el proceso será un insumo más para la evaluación que realizarán los docentes en los espacios de evaluación definidos a sus efectos. Este Espacio no tendrá una calificación numérica sino que integrará el instrumento de la Rúbrica a los para que se pueda valorar el desempeño en el marco del proceso de aprendizaje.

**ANEP****UTU****DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL**

FICHA RESUMEN DE PROGRAMA		
TIPO DE CURSO	005	Formación Profesional Básica
PLAN	2021	2021
SECTOR	----	Diseño Aplicado y Técnicas Creativas
ORIENTACIÓN	94B	Indumentaria
AÑO	1er y 2do	Primero y Segundo
COMPONENTE CURRICULAR	FORMACIÓN PROFESIONAL	
SEMESTRE/ MÓDULO	1 y 2	Primer y segundo módulo.
ÁREA DE ASIGNATURA/ ASIGNATURA	728/23135	Laboratorio Textil
CARGA HORARIA SEMANAL	20 horas	
SEMESTRE/ MÓDULO	3 y 4	Tercer y Cuarto módulo.
ÁREA DE ASIGNATURA/ ASIGNATURA	728/23135	Laboratorio Textil
CARGA HORARIA SEMANAL	20 horas	



OBJETIVOS MÓDULO 1 Y MÓDULO 2

- Reconocer diversidad de fibras textiles presentes en su entorno inmediato.
- Adquirir técnicas básicas en la manipulación de fibras textiles y su alteración.
- Dominar el manejo de máquinas y herramientas para la elaboración de productos textiles.
- Producir tintes naturales y aplicarlos en un producto textil.
- Estampar por medio de diferentes técnicas.
- Introducir nociones de ecología, sustentabilidad y cuidado del medio ambiente.
- Propiciar al desarrollo humano y social del alumno, apuntando a la optimización de su matriz intelectual y de su destreza manual a través de las fibras.
- Elaborar piezas con alteraciones de textiles, con creatividad y sentido estético.
- Incentivar el desarrollo de la investigación y el análisis propiciando la creatividad.

Nombre de la unidad: Iniciación al manejo de insumos y materiales textiles	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce útiles y herramientas que componen el aula taller. Realiza ejercicios prácticos en máquinas. Adquiere habilidades en el dominio de la maquinaria atendiendo las medidas de seguridad.	Ejercicio de reconocimiento, enhebrado y dominio de maquina recta y overlock. Muestras de costuras. Reconocimiento de tejidos.

Ejemplo de actividades:

- Muestras de dominio de máquinas
- Tipos de costura
- Creación de texturas

Nombre de la unidad: DE CONSTRUCCIÓN DE PRENDAS	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Modifica prenda alterando su forma y/ su funcionalidad. Diseña pequeños productos a partir de transformación de una prenda o producto textil (reutiliza). Deshace y crea un diseño	Personalizar productos. Transformar y modificar textiles en desuso. Actualizar y/o reformar prendas a la tendencia vigente (cambio de loock).



innovador.
Representa gráficamente y
digitaliza el proceso.

Ejemplo de actividades:

Transformar:

- de pantalón a falda
- de blusa a chaleco
- sustituir y/o combinar partes de prendas diferentes, creando una nueva

Nombre de la unidad: INTERVENIR TEXTILES	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Investiga, experimenta alteraciones en textiles, desarrollando su creatividad. Aplica alteraciones textiles en prendas de acuerdo al diseño Crea tintes naturales. Altera el color natural de las fibras, creando nuevos efectos visuales. Estampa superficies por métodos artesanales alterando la apariencia superficial del producto. Representa gráficamente y digitaliza el proceso.	Investigar sobre obtención de tintes naturales y procesos de teñido y decoloración. Aplicar técnicas de intervención textil: decolorar, bordar, calar, pegar, superponer, combinar. Teñir y estampar por diferentes métodos (stencil, sellos).

Nombre de la unidad: Exploración de técnicas textiles	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Investiga, transforma y procesa las diferentes materiales desuso reutilizando la materia prima. Recicla productos textiles de su entorno, creando un producto innovador. Transforma un textil modificando, mejorando o cambiando su apariencia. Representa gráficamente y digitalizar el proceso.	Elaborar productos a partir del reciclado con responsabilidad social. Reutilizar y transformar creando un diseño acorde a su finalidad.

Sugerencias de trabajo:

- Creación de pequeños accesorios para indumentaria, decorativos (hogar), lúdicos didácticos.



Nombre de la unidad: Elaboración de producto	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Analiza los materiales textiles o materiales inutilizables encontrados a su alrededor y ejecuta transformaciones para lograr fines específicos. Diseña y crea prendas de vestir, productos decorativos juegos y juguetes a partir de la transformación de objetos	Investigar las características de los materiales, su aplicación y su posible utilización. Desarrollar el espíritu crítico en virtud de lograr un nuevo producto de calidad.

PROPUESTA METODOLÓGICA

La metodología sugerida para estos módulos debe basarse fundamentalmente en el hacer práctico, propiciando el pensamiento creativo e innovador, fomentando y apostando al desarrollo de la creatividad desde el diseño de las diferentes propuestas por parte del docente.

En cuanto a la dinámica de la clase se debe tener presente que en un grupo de alumnos se presentan diferentes niveles de concentración, por lo cual puede resultar beneficioso tener planificadas varias estrategias metodológicas, reflejadas en diferentes actividades. Para mantener la motivación y las ganas de aprender, los resultados deben ser visibles a corto plazo, pero apuntando a logros mayores al final del proceso.

Las formas de trabajo podrán ser individuales o en equipo.

En el caso de trabajo en equipo se deberá apuntar a que los alumnos puedan apreciar y valorar los aportes de sus compañeros y desarrollar la responsabilidad que implica esta metodología.

Se pretende que el alumno sea el protagonista y creador de su propio aprendizaje, desarrollando una visión crítica y pro activa.

Se valorará la experimentación entre los modos de operar, el análisis y la investigación.

Se recomienda que desde el docente se apele a la demostración, ya sea explicitando procesos y ejemplificando los mismos, auxiliándose de medios audiovisuales, etc. dentro del aula taller

**ANEP****UTU****DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL**

Esta metodología u otras que involucren al alumno apuntarán a lograr respuestas a lo que expresa Melina Furman en “Enseñar distinto” (2021) “... cómo se las ingenia un docente para generar interés en las cosas relevantes para que los alumnos aprendan, aunque en principio no les interesan?...cómo tener interés en algo que desconocemos? Cómo abrir la puerta a nuevos mundos que van más allá de lo que cada estudiante trae de su casa? El docente es aquel que logra despertar (o mantener encendidas) las ganas de aprender. Y claro está, tiene que lograr que ese aprendizaje se produzca.”

EVALUACIÓN

La evaluación será continua y formativa, de manera que permita la reorientación y/o progresión del proceso educativo, atendiendo las dificultades de cada alumno y/o del grupo en general.

En cuanto a los insumos para la evaluación se atenderá: creación de piezas, manejo de técnicas y herramientas, entregas, presentaciones, actitud personal, capacidad de resolución de problemas, etc.

Tomando como referencia a Edith Litwin en “El oficio de enseñar” (2012), la evaluación deben ser “...prácticas sin sorpresas; enmarcadas en la enseñanza; que se desprenden del clima, ritmo y tipo de actividad de la clase; en la que los desafíos cognitivos no son temas de las evaluaciones sino de la vida cotidiana del aula, atractivas para los estudiantes y con consecuencias positivas respecto de los aprendizajes...”

Citando también a Álvarez Menéndez (2000) “La evaluación debe ser esencialmente formativa, motivadora y orientadora... la evaluación constituye una oportunidad excelente para que quienes aprenden, pongan en práctica sus conocimientos y se sientan en la necesidad de defender sus ideas, sus razones, sus saberes. Debe ser el momento también en el que, además de las adquisiciones, afloren las dudas, las inseguridades, si realmente hay intención de superarlas. Ocultarlas es una artimaña por la que se paga un precio muy alto en grados posteriores, o en el futuro. Expresarlas, con sus imprecisiones, errores, confusiones, aciertos, seguridades, sin el temor a subir o bajar puntos en escalas tan borrosas como son las de la calificación, abrirá el camino para avanzar conjuntamente en el descubrimiento, en la apropiación, en la formación del propio pensamiento que se está formando.”

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

La evaluación nos permitirá tanto saber cómo estamos enseñando, como cuánto y cómo aprendió el alumno, por lo cual debe entenderse como una instancia más de los procesos de enseñanza y aprendizaje, lejos de ser una mera cuantificación numérica.

Se deberá valorar el proceso de competencias adquiridas por el alumno, así como la formación del alumno en toda su dimensión, ya que se trata de un nivel de educación básica.

La evaluación se debería considerar aquí como una reflexión de la enseñanza desde el cual se visualiza, se diagnostica, se decide y acompaña el propio proceso de cambio. Es una reflexión de los actores sobre las acciones que pretenden llevar a cabo.

La educación de calidad, deberá atender la diversidad de contextos de partida de los estudiantes, prestar atención a los factores de exclusión y fomentar actitudes inclusivas.

En todas las instancias de evaluación se deben atender los parámetros establecidos en el reglamento de evaluación y pasaje de clase vigente.

BIBLIOGRAFÍA

Apellido, Nombre	Año	Título del libro	Ciudad, País	Editorial
Marrone Luciana	2010	Los colores de la tierra	Argentina	MARTÍN
Duval, Anne	2020	Proyectos en macramé		MAFEG DIGITAL LTDA
Guillow Jhon, Steance Brian		Tejidos del mundo	España	NEREA
Kendall Tracy	2003	Manual para el tinte de hilos y tejidos	España	ACANTO
Angel Fernández Santos Quartino, Daniela, Rodríguez Hidalgo, Marta	2009	Diseño De Estampados De La Idea Al Print Final	España	Parramon
Villarquide Jevenois, Ana	2016	La pintura sobre tela: Alteraciones, materiales y tratamientos de restauración	España	Nerea
Legrand Catherine	2011	Cuaderno de inspiraciones textiles	España	OCÉANO
Chunman Lo, Dennic	2011	Patronaje	España	BLUME
Fletcher, Kate y Grise, Lynda	2012	Gestionar la Sostenibilidad en la moda	España	BLUME



Jones, Sue Jemkyn		Diseño de moda	España	BLUME
Lemonie Julia y Fiore Eduardo	2021	Didáctica práctica para enseñanza básica, media y superior	Uruguay	GRUPO MAGRO
Lemonie Julia y Fiore Eduardo	2015	Didáctica práctica II. Enseñar a comprender	Uruguay	GRUPO MAGRO
Da Pian Luci y Juyneivich Ivana	2021	Aprendizaje basado en proyectos	Argentina	CEPA
Estampados textiles: https://es.calameo.com/read/004375138a3868402d248				

OBJETIVOS MÓDULO 3 Y MÓDULO 4

- Investigar la versatilidad de las fibras textiles y sus distintas aplicaciones.
- Transformar materias primas textiles u objetos en función de la sustentabilidad ecológica y consumo responsable.
- Diseñar un proyecto interdisciplinar creativo e innovador que incluya trabajo reutilización y reciclaje.
- Propiciar al desarrollo humano y social del alumno, apuntando a la optimización de su matriz intelectual y de su destreza manual a través de la modificación un producto (sustituir -cambiar- adaptar).
- Elaborar piezas por alteración de textiles con creatividad y sentido estético.

Incentivar el desarrollo de la investigación y el análisis propiciando la creatividad.

Nombre de la unidad: Introducción en prendas básicas

Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce útiles y herramientas que componen el aula taller. Realiza ejercicios prácticos en máquinas. Adquiere habilidades en el dominio de la maquinaria atendiendo las medidas de seguridad. Recicla productos textiles en su entorno, reutilizando su materia prima, creando un producto innovador.	Elaborar productos a partir del reciclado con responsabilidad social. Reutilizar y transformar Utilizar técnicas de modelaje (Moulage) creando un diseño adecuado su complejidad física



Nombre de la unidad: Elaboración en prendas básicas	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reutiliza prendas en desuso, aplicando técnicas de texturización, y alteración en el tejido. Diseña prendas básicas reutilizando la materia prima, Aplica técnicas de alteración creando un diseño único e innovador (tiñe, rasga, estampa, deshila, etc.) en la elaboración de un producto final. Representa gráficamente y digitaliza el proceso de ejecución.	Confeccionar prenda básica (falda, blusa .etc.) a partir del rehacer de una prenda. Aplicar técnica de alteración como puede ser: teñir, estampar, rasgar, deshilar, etc.

Nombre de la unidad: Innovación en la Elaboración de prendas complementarias	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Incorpora los conocimientos adquiridos, diseña y confecciona prendas complementarias. Transforma prendas, aplica técnicas de diferentes con la finalidad de lograr un nuevo diseño que cumpla con la finalidad propuesta.	Investigar las características de los materiales su aplicación y su posible utilización. Desarrollar el espíritu crítico en virtud de lograr un nuevo producto de calidad. Adaptar, sustituir, cambiar y modificar prendas.

Sugerencia de trabajo:

Dependiendo del proyecto, podrá abordarse en formato individual, pequeños grupos o un solo proyecto de trabajo grupal.

Nombre de la unidad: Innovación en la Elaboración de prendas complementarias	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Modifica prendas y combinación de textiles. Diseña y/o adapta prenda para ser utilizada como prendas complementarias (camperas, chalecos, etc.). Representa gráficamente y registra digitalmente el proceso creativo y la creación del producto.	Investigar las características de los materiales su aplicación y su posible utilización. Desarrollar el espíritu crítico en virtud de lograr un nuevo producto de calidad. Adaptar, sustituir, cambiar y modificar.



PROPUESTA METODOLÓGICA

La metodología sugerida para estos módulos debe basarse fundamentalmente en el hacer práctico, propiciando el pensamiento creativo e innovador, fomentando la integración de del taller y representación gráfica unificando propuestas, apostando a la creatividad para el diseño de las diferentes propuestas por parte de los docentes .Asimismo es importante registrar digitalmente todo el proceso desde la inspiración, pasando por el momento creativo hasta la elaboración del producto final.

En cuanto a la dinámica de la clase se debe tener presente que en un grupo de alumnos se presentan diferentes niveles de concentración, por lo cual puede resultar beneficioso tener planificadas varias estrategias metodológicas, reflejadas en diferentes actividades.

Para mantener la motivación y las ganas de aprender, los resultado deben ser visibles a corto plazo, pero apuntando a logros mayores al final del proceso.

Las formas de trabajo podrán ser individuales o en equipo.

En el caso de trabajo en equipo se deberá apuntar a que los alumnos puedan apreciar y valorar los aportes de sus compañeros y desarrollar la responsabilidad que implica esta metodología.

Se pretende que el alumno sea el protagonista y creador de su propio aprendizaje, desarrollando una visión crítica y pro activa.

Se valorará la experimentación entre los modos de operar, el análisis y la investigación.

Se recomienda que desde el docente se apele a la demostración, ya sea explicitando procesos y ejemplificando los mismos, auxiliándose de medios audiovisuales, etc.

Los ambientes educativos podrán ser el taller, salón de dibujo, aula audiovisual u otros espacios extendiendo el aula hacia el exterior, como museos, talleres del medio, emprendimientos relacionados al oficio u otros.

Esta metodología u otras que involucren al alumno apuntarán a lograr respuestas a lo que expresa Melina Furman “Enseñar distinto” (2021) “...cómo se las ingenia un docente para generar interés en las cosas relevantes para que los alumnos aprendan, aunque en principio no les interesan?...cómo tener interés en algo que desconocemos? Cómo abrir la puerta a nuevos mundos que van más allá de lo que cada estudiante trae de su casa?” El docente es aquel que logra despertar (o mantener encendidas) las ganas de aprender. Y claro está, tiene que lograr que ese aprendizaje se produzca.”



EVALUACIÓN

La evaluación será continua y formativa, de manera que permita la reorientación y/o progresión del proceso educativo, atendiendo las dificultades de cada alumno y/o del grupo en general.

En cuanto a los insumos para la evaluación se atenderá: creación de piezas, manejo de técnicas y herramientas, entregas, presentaciones, actitud personal, capacidad de resolución de problemas, etc.

Tomando como referencia a Edith Litwin en “El oficio de enseñar” (2012) la evaluación deben ser “...prácticas sin sorpresas; enmarcadas en la enseñanza; que se desprenden del clima, ritmo y tipo de actividad de la clase; en la que los desafíos cognitivos no son temas de las evaluaciones sino de la vida cotidiana del aula, atractivas para los estudiantes y con consecuencias positivas respecto de los aprendizajes.”

Citando también a Álvarez Menéndez (2000) “La evaluación debe ser esencialmente formativa, motivadora y orientadora... la evaluación constituye una oportunidad excelente para que quienes aprenden pongan en práctica sus conocimientos y se sientan en la necesidad de defender sus ideas, sus razones, sus saberes. Debe ser el momento también en el que, además de las adquisiciones, afloren las dudas, las inseguridades, las ignorancias, si realmente hay intención de superarlas. Ocultarlas es una artimaña por la que se paga un precio muy alto en grados posteriores, o en el futuro. Expresarlas, con sus imprecisiones, errores, confusiones, aciertos, seguridades, sin el temor a subir o bajar puntos en escalas tan borrosas como son las de la calificación, abrirá el camino para avanzar conjuntamente en el descubrimiento, en la apropiación, en la formación del propio pensamiento que se está formando.”

La evaluación nos permitirá tanto saber cómo estamos enseñando, como cuánto y cómo aprendió el alumno, por lo cual debe entenderse como una instancia más de los procesos de enseñanza y aprendizaje, lejos de ser una mera cuantificación numérica.

Se deberá valorar el proceso de competencias adquiridas por el alumno, así como la formación del alumno en toda su dimensión, ya que se trata de un nivel de educación básica.

La evaluación se debería considerar aquí como una reflexión de la enseñanza desde el cual se visualiza, se diagnostica, se decide y acompaña el propio proceso de cambio. Es una reflexión de los actores sobre las acciones que pretenden llevar a cabo.



La educación de calidad, deberá atender la diversidad de contextos de partida de los estudiantes, prestar atención a los factores de exclusión y fomentar actitudes inclusivas.

En todas las instancias de evaluación se deben atender los parámetros establecidos en el reglamento de evaluación y pasaje de clase vigente.

BIBLIOGRAFÍA

Apellido, Nombre	Año	Título del libro	Ciudad, País	Editorial
Marrone Luciana	2010	Los colores de la tierra	Argentina	MARTÍN
Duval, Anne	2020	Proyectos en macramé		MAFEG DIGITAL LTDA
Guillow Jhon, Steance Brian		Tejidos del mundo	España	NEREA
Kendall Tracy	2003	Manual para el tinte de hilos y tejidos	España	ACANTO
Angel Fernández Santos Quartino, Daniela, Rodríguez Hidalgo, Marta	2009	Diseño De Estampados De La Idea Al Print Final	España	Parramon
Villarquide Jevenois, Ana	2016	La pintura sobre tela: Alteraciones, materiales y tratamientos de restauración	España	Nerea
Legrand Catherine	2011	Cuaderno e inspiraciones textiles	España	OCÉANO
Chunman Lo, Dennic	2011	Patronaje	España	BLUME
Fletcher, Kate y Grise, Lynda	2012	Gestionar la Sostenibilidad en la moda	España	BLUME
Jones, Sue Jemkyn		Diseño de moda	España	BLUME
Lemonie Julia y Fiore Eduardo	2021	Didáctica práctica para enseñanza básica, media y superior	Uruguay	GRUPO MAGRO
Lemonie Julia y Fiore Eduardo	2015	Didáctica práctica II. Enseñar a comprender	Uruguay	GRUPO MAGRO
Da Pian Luci y Juyneivich Ivana	2021	Aprendizaje basado en proyectos	Argentina	CEPA
Estampados textiles: https://es.calameo.com/read/004375138a3868402d248				