



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

**DIRECCIÓN TÉCNICA DE GESTIÓN ACADÉMICA
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR**

INSPECCIÓN COORDINADORA

INSPECTORES Y REFERENTES TECNICOS

PROGRAMAS

**FORMACIÓN PROFESIONAL BÁSICA
PLAN 2021**

SECTOR

TECNICAS DE COMUNICACION AUDIOVISUAL

COMPONENTE

DE FORMACIÓN PROFESIONAL

ORIENTACIONES

**ARTES GRÁFICAS
AUDIOVISUAL**

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

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 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 y saberes 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, teniendo de esta manera navegabilidad y exploración en el componente. 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 como un documento único e integrado que contiene las definiciones curriculares que dan cuenta de los aspectos disciplinares específicos de cada asignatura y los aspectos integrados e interdisciplinarios comunes. A continuación, se desarrollan los objetivos generales y específicos de este componente, a tener presente por los docentes a los efectos de trabajar en esta propuesta educativa.

Finalmente se presentan las competencias definidas para este Plan de estudio, orientadas al perfil de egreso que se establece a tales fines.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

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 ESPECÍFICOS

- 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.

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

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				
Lingüística y comunicacional	Social y ciudadana	Para la autonomía y la iniciativa personal	Pensamiento crítico y complejo	En cultura científica, técnico y tecnológica
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	Es capaz de reflexionar 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 autocritica 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.

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

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

Competencias transversales				
Trabajo en equipo	Manejo de la información	Comprensión sistémica	Resolución de problemas	Planificación de tareas
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 Orientación Artes Gráficas.

Primer año		Segundo año	
Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Denominación	Denominación	Denominación	Denominación
Introducción a la composición y armado en pantalla	Composición y armado en pantalla	Introducción a la impresión offset	Impresión offset
Competencias: -Conoce la historia de las artes gráficas -Reconoce los procesos de producción de un original para imprimir -Reconoce los programas para realizar un original -Conoce el funcionamiento básico de las herramientas de los programas	Competencias: -Reconoce tipografías y distintos formatos de papel -Maneja a nivel básico los programas de composición y armado en pantalla -Realiza originales básicos	Competencias: -Reconoce los diferentes tipos de impresión -Reconoce las diferentes máquinas de impresión offset -Identifica las partes de las máquinas y su utilidad	Competencias: -Reconoce los diferentes tipos de papel y su uso adecuado -Reconoce las particularidades del sistema offset -Maneja impresión a una tinta -Opera a nivel básico una máquina de impresión offset
Certificado	Certificado	Certificado	Certificado
Introducción en composición y armado en pantalla	Manejo básico en composición y armado en pantalla	Introducción en impresión offset	Manejo básico en impresión offset

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

Cuadro N° 4: Competencias Específicas Profesionales definidas para el tramo de la Educación Media Básica en el Plan FPB 2021 por el Componente Profesional - Orientación Audiovisual.

Primer año		Segundo año	
Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Denominación	Denominación	Denominación	Denominación
Introducción a la fotografía digital	Introducción a la producción audiovisual	Especialización audiovisual	Edición y postproducción audiovisual
Competencias: -Interpreta los componentes fotográficos en atención a la intencionalidad del productor de la imagen -Observa críticamente materiales audiovisuales -Discrimina diferentes tipos de encuadres fotográficos e	Competencias: -Interpreta los componentes cinematográficos en atención a la intencionalidad del realizador y a la narrativa audiovisual -Participa de los ejercicios de visionado articulando conceptos trabajados en el taller -Reconoce los	Competencias: -Discrimina las intencionalidades narrativas y su manifestación en la forma estética y técnica de los productos audiovisuales -Distingue diferentes estructuras narrativas en diversos géneros audiovisuales -Reconoce diferentes	Competencias: -Utiliza con fluidez un editor de imagen profesional -Utiliza con solvencia un editor profesional de video. -Conoce el uso de un editor profesional de audio.
Certificado	Certificado	Certificado	Certificado
Fotografía digital	Producción Audiovisual Básica	Producción Audiovisual	Editor audiovisual

En cuanto a las competencias específicas éstas 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.

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

ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS DE INTEGRADOS

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 para la promoción del desarrollo de competencias definidas para este tramo de la educación.

En lo referido a la integralidad de esta propuesta, esta es entendida como el trabajo coordinado, interdisciplinar y planificado en base a las competencias que se fomentan desde este Componente curricular, buscando potenciar, profundizar y generar encuentros curriculares con logros afines.

En los Espacios Integrados los docentes tendrán la coordinación docente para acordar actividades y temáticas de abordaje integrado e interdisciplinar. Este espacio se debe concretar con la participación de los dos docentes compartiendo el espacio de aula en actividades de coenseñanza y abordando las temáticas jerarquizadas de forma integrada. Estas pueden estar vinculadas al abordaje de las Competencias Básicas, Transversales y la promoción de los logros de aprendizaje establecidas en los programas de asignatura o en los ejes temáticos acordados por la dupla de docentes.

Por su parte, en los Espacios Propios, los docentes contarán con los programas de las asignaturas y las orientaciones pedagógicas establecidas por las Inspecciones Técnicas a los efectos de la planificación de las actividades del módulo. Así como también, la definición propia, surgida de la identificación de las necesidades formativas de sus estudiantes, con frecuentes ajustes en la selección y jerarquización de saberes y



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

competencias específicas, para lo que elaborará secuencias didácticas considerando las progresiones que se definen de manera colectiva por el Componente al que se integra.

Finalmente, el diseño curricular incluye al Espacio de Encuentro Interdisciplinar, el que tiene como objetivo articular lo trabajado por cada Componente para aportar a la formación de los estudiantes desde una perspectiva integral e interdisciplinar, 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-clase en el Espacio Docente Profesional y desarrollado en los espacios de aula que sean planificados para su concreción. El trabajo en dicho espacio será articulado por las figuras del docente de Taller y el referente educativo del Proyecto Educativo Singular.

Al comienzo de cada módulo, los docentes se reunirán en el Espacio General Integrado donde seleccionarán las estrategias didácticas y pedagógicas para promover el logro de las competencias definidas en este Plan de estudios, conjuntamente con la jerarquización de temáticas y saberes para las cuales se podrán considerar:

- El Proyecto de Centro definido por la comunidad educativa, lo que requiere identificar una temática a fin al proyecto que aporte al mismo o le complemente.
- Los intereses de los estudiantes, identificados a través de instancias de consulta y participación al inicio de cada módulo formativo.
- La priorización de los logros de aprendizajes que realice la sala docente basado en las necesidades formativas de los estudiantes e identificadas mediante la instrumentación de la evaluación diagnóstica.
- El Referente Educativo del Proyecto Educativo Singular podrá proponer temáticas a ser abordadas del resultado del trabajo con los estudiantes.

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.



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.

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 promueve 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:



| ANEP |



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

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.

**ANEP****UTU**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL**FICHA RESUMEN DE PROGRAMA****ARTES GRÁFICAS**

TIPO DE CURSO	005	Formación Profesional Básica
PLAN	2021	2021
SECTOR	----	TECNICAS DE COMUNICACION AUDIOVISUAL
ORIENTACIÓN	06B	ARTES GRÁFICAS
AÑO	1ero y 2do	Primer y Segundo
COMPONENTE CURRICULAR	FORMACIÓN PROFESIONAL	
SEMESTRE/ MÓDULO	1 y 2	Primer y segundo módulo.
ÁREA DE ASIGNATURA/ ASIGNATURA	726 / 81801 696 / 09380 220 / 58551 538 / 17960	Taller de Composición. Armado en Pantalla Diagramación Técnica Representación Técnica Habilidades Digitales
CARGA HORARIA SEMANAL	20 horas	
SEMESTRE/ MÓDULO	3 y 4	Tercer y Cuarto módulo.
ÁREA DE ASIGNATURA/ ASIGNATURA	768 / 81801 696 / 09380 220 / 0925 6702 / 4922	Taller de Impresión Offset Diagramación Técnica Representación Técnica Pensamiento Computacional
CARGA HORARIA SEMANAL	20 horas	

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

OBJETIVOS

- Reconocer los procesos de producción.
- Adquirir técnicas básicas en la manipulación de diversas tipografías y formatos de papel.
- Identificar los diferentes tipos de impresión.
- Reconocer las diferentes máquinas de impresión offset.
- Manejar impresión a una tinta.
- Operar a nivel básico maquina de impresion offset

Taller de composición y armado en pantalla

Módulo 1

Unidad 1: Historia de las artes gráficas (tiempo estimado 17 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Conoce la historia de las artes gráficas Comprende su evolución Reconoce su importancia	Orígenes de la imprenta: Bì Shèng 1041 y 1048 inventor chino. Johannes Gutenberg en el año 1440. Reforma Luterana Aldus Manutius, 1450 - 1515

Unidad 2: Evolución de la imprenta (tiempo estimado 17 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Conoce la forma en que ha evolucionado la imprenta y los diversos tipos de impresión.	Diversos tipos de impresión - Litografía - Impresión tipográfica - Huecograbado - Impresión Offset - Impresión Digital

Unidad 3: Proceso de producción de un original (tiempo estimado 68 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce los procesos de producción de un original para imprimir.	Análisis sobre las etapas que recorre un original: pre-prensa, prensa, post prensa.

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

Unidad 4: Programas para realizar un original (tiempo estimado 102 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce los programas y sus funciones para realizar un original. (maquetación, ilustración, digitalización de imágenes)	Adobe InDesign Adobe Illustrator - Corel Draw! Adobe Photoshop

Unidad 5: Herramientas de los programas para realizar un original (tiempo estimado 136 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Conoce el funcionamiento básico de las herramientas de los programas	Trabajo de familiarización con las herramientas y sus funciones.

Módulo 2

Unidad 1: Tipografías (tiempo estimado 51 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce tipografías	- Familias tipográficas - Estilos - Combinación de tipografías - Formatos de párrafo

Unidad 2: Formatos de papel (tiempo estimado 17 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce distintos formatos de papel	-Diversos formatos de papel estandarizados: A4, Oficio, Carta

Unidad 3: Programas de composición y armado en pantalla (tiempo estimado 136 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Maneja a nivel básico los programas de composición y armado en pantalla	Realiza ejercicios - Dibuja con las herramientas de los programas.

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

Unidad 4: Realización de originales (tiempo estimado 136 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Realiza originales básicos	Reproduce originales - Combina ilustraciones y tipografías

Taller de impresión offset

Módulo 3

Unidad 1: Tipos de impresión (tiempo estimado 68 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce los diferentes tipos de impresión.	Impresión directa e indirecta.

Unidad 2: Máquinas de impresión offset (tiempo estimado 136 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce los diferentes tipos de impresión.	Impresión directa e indirecta.

Unidad 3: Partes de la máquina y su utilidad (tiempo estimado 136 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Identifica las partes de la máquina y su utilidad.	Sistema de alimentación Sistema de Recepción Sistema de Registro Cuerpo Impresor y sus partes

Módulo 4

Unidad 1: Tipos de papel (tiempo estimado 17 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce los diferentes tipos de papel su uso adecuado	- Identifica distintos tipos de papel por su textura y gramaje.

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

	- Fibra - Formatos
--	--

Unidad 2: Sistema offset (tiempo estimado 17 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Reconoce las particularidades del sistema offset	- Rodillos de humectación - Rodillos de entintado - Batería de entintado - Plancha - Mantilla

Unidad 3: Impresión a una tinta (tiempo estimado 136 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Maneja impresión a una tinta	- Coloca plancha - Carga papel - Saca pruebas a una tinta

Unidad 4: Manejo de máquina de impresión offset (tiempo estimado 170 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Opera a nivel básico una máquina de impresión offset	- Carga papel - Regula presión - Entinta - Imprime tirajes cortos

Diagramación Técnica

Módulo 1: Fundamentos (tiempo estimado 51 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Conoce los fundamentos de la diagramación técnica en la industria gráfica	- Fundamento de la diagramación técnica en la industria gráfica. - Formatos de papel. - Determinar cajas, su necesidad, elemento por

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

	dentro y fuera de la misma. - Márgenes, impresión a sangre.
--	--

Módulo 2: Original (tiempo estimado 51 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Sabe planificar y realizar un original	- Desarrollo y planificación del original. - Formatos vertical y apaisado. - Formato de impresión. - Formato final. - Planificación del mono para el original - Impresión frente y dorso. - Frente y retirada

Módulo 3: Compaginación (tiempo estimado 51 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Sabe definir una pieza gráfica	- Diagramación de pliegos - Técnica para armar el casado o mono de 4, 8, 16 y 32 páginas. - Plegado y armado de pliegos (a la americana o a caballo) - Tipos de cosido, corte y refilado.

Módulo 4: Preimpresión (tiempo estimado 51 horas)	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Conoce el proceso de producción de una pieza gráfica	- Registro, signatura, tendidos y refilados - Tapa y cubiertas - Inclinación de las tramas - Formatos y ajustes para fotografías - Proceso de separación de colores

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



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

desarrollo de la creatividad desde el diseño de las diferentes propuestas por parte del docente..

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 proactiva.

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

En definitiva se sugiere la implementación de acciones tendientes a:

- Trabajo en equipo como forma de interpretar y consensuar todas las opiniones del grupo.
- Lograr acuerdos a fin de alcanzar los objetivos propuestos en cada proyecto por el equipo de trabajo.
- Incorporar elementos lúdicos como complemento de la tarea impartida.
- Crear situaciones donde el alumno aporte su punto de vista y su creatividad, lo que se convertirá en un importante sistema de evaluación.
- Instrumentar visitas didácticas para establecer el necesario vínculo entre lo académico y lo laboral.
- Estimular la actitud de responsabilidad, respeto, puntualidad y asistencia regular.
- Crear conciencia en lo concerniente a la higiene y seguridad.
- Desarrollar sentido de respeto hacia el medio ambiente y la naturaleza.

Espacio de trabajo integrado:

El estudiante debe comprender que su trabajo se encuentra inmerso en un proceso productivo que no es independiente. La integralidad de las asignaturas demuestra cómo, las etapas del proceso se vinculan entre sí, por lo que todas comparten objetivos y en ocasiones espacio físico y materiales.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

Es por medio de los espacios integrados entre las asignaturas, en que se podrá fortalecer y potenciar la concreción de los logros establecidos para cada módulo del curso y en consecuencia la construcción definitiva del perfil de egreso en la orientación.

EVALUACIÓN

Se evalúa todo el proceso educativo, sus diferentes actores y su contexto.

En este sentido resulta relevante a fin de pensar la evaluación, pero como proceso, el vínculo con la comunidad escolar y con el propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Si lo realiza de una forma activa-pasiva, teniendo en cuenta: el respeto a los compañeros, docentes, cuidado de materiales, participación de actividades complementarias y extraescolares, madurez y responsabilidad en todos sus actos.

Partiendo de una evaluación diagnóstica será posible una efectiva evaluación de desarrollo, mediante la cual se deberán recoger indicadores de la evaluación conceptual desarrollada en el estudiante, posibilitando oportunamente y dando lugar a estrategias correctoras o niveladoras al considerarse necesario o la situación lo amerite.

Como estrategia se deberán establecer dinámicas individuales o grupales basadas en la observación, experimentación, técnicas expositivas o interrogativas o la que el docente estime conveniente desarrollar de acuerdo al perfil del estudiante y el contexto escolar.

Es importante mencionar que el aprendizaje es un proceso en construcción basándose en esto el docente trata de construir en el estudiante en primer lugar los conocimientos técnicos necesarios para desarrollarse sin dificultades en los requerimientos del oficio. Por ello el docente plasma ese compromiso profesional en la elaboración de la planificación diaria y anual, caracterizada de apertura y flexibilidad, donde la evaluación forma parte del proceso de construcción.