

ANEXO 1

DOCUMENTO GUIA¹⁰⁴



Descripción

Considerando el diseño del Bachillerato Técnico Profesional (BTP) Plan 2022 de la DGETP, se integra un espacio educativo denominado Laboratorio de Tecnologías UTULAB que ofrece a las comunidades educativas, un lugar y un tiempo para la experimentación creativa con tecnologías analógicas y digitales, promoviendo el desarrollo de proyectos y prácticas educativas desde el aprender haciendo. En esta primera instancia, este espacio será implementado en el BTP pudiendo ser extensivo a otras propuestas de la educación media superior de la DGETP.

Los Laboratorios de Tecnologías UTULAB son espacios abiertos donde estudiantes pueden compartir sus ideas, buscar respuestas a preguntas, y aprender a partir de los aciertos, desaciertos e iteraciones, siempre apoyados en lo interdisciplinar y lo transdisciplinar de la práctica docente. Por las características de las tecnologías analógicas y digitales, así como del equipamiento general y los materiales disponibles, es posible idear, maquetar, prototipar, probar, ensayar, iterar y construir de forma colaborativa y experimental en el marco de proyectos educativos. En estos procesos se ponen en juego la imaginación, la creatividad, el conocimiento, el pensamiento crítico, la comunicación, la participación y el trabajo colaborativo hacia el desarrollo de proyectos que resulten significativos para la comunidad educativa.

La conformación de este espacio UTULAB se sustenta entre otros aspectos, en lo establecido en el Marco Curricular Nacional 2022 (MCN), el cual define las

¹⁰⁴ El presente documento fue elaborado por integrantes de Innovación y Diseño, Inspección Coordinadora (Insp. Electrónica), Referente de Fabricación Digital, docente del área y Departamento de Diseño y Desarrollo Curricular.

competencias generales consideradas en el Perfil de egreso de la educación obligatoria según dicho documento. En este sentido, como lo establece el Plan de Estudios de la BTP 2022, estos espacios aportan al desarrollo de las competencias generales, destacando como principales, al pensamiento computacional y creativo que forman parte del Dominio Pensamiento y Comunicación y la competencia en “Iniciativa y orientación a la acción” que integra el Dominio Relacionamiento y Acción.

Es necesario explicitar que, si bien los espacios tecnológicos educativos UTULAB principalmente aportarán al desarrollo de las tres competencias descritas, contribuirán además, en trabajar con las competencias de pensamiento crítico, pensamiento científico y de forma transversal la competencia metacognitiva.

Específicamente, los espacios educativos tecnológicos adquieren la mirada UTU a través del desarrollo de Proyectos Técnicos Profesionales y Tecnológicos, integrando las diversas metodologías descritas en el Plan BTP en la que se destaca, para este espacio, el pensamiento de diseño como proceso que transversaliza las diversas formaciones. El aspecto físico son espacios con maquinaria digital de pequeño porte que se complementa con maquinaria analógica existente y/o nueva para la experimentación concreta con materiales, para el maquetado y prototipado de productos y servicios. La metodología habilita el trabajo en formatos que propician el intercambio de ideas, reflexiones y conclusiones hacia procesos de enseñanza y aprendizaje colaborativos aplicados a las especificidades de la orientación del BTP. Teniendo en cuenta este enfoque, el Laboratorio de Tecnologías UTULAB es un espacio propicio para la implementación de prácticas educativas orientadas a la innovación.

Objetivo general

- Contribuir a la concreción de proyectos técnico-profesionales y tecnológicos a través de la experimentación con tecnologías analógicas y digitales.

Objetivos específicos

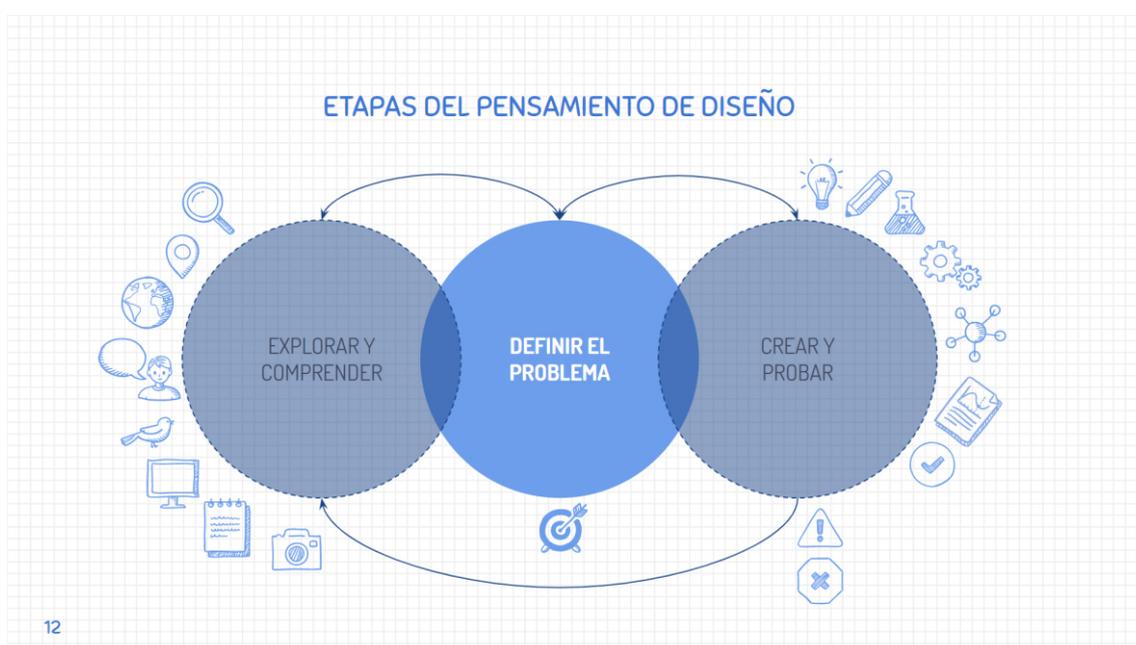
- Conformar ámbitos educativos tecnológicos con una mirada de espacio extendido donde participan otras Unidades Curriculares desde lo interdisciplinar.
- Potenciar a través de la metodología y los desafíos planteados, la generación de un espacio propicio para el trabajo autónomo y colaborativo de los estudiantes.
- Habilitar la experimentación creativa de los estudiantes a través de la integración de metodologías y la utilización de maquinarias y herramientas analógicas y digitales.
- Dominar y aplicar técnicas digitales, progresando este conocimiento, desde el reconocimiento y uso, hasta el desarrollo de diferentes tipos de proyectos en variados contextos; logrando materializar el diseño con fabricación digital, a través de metodologías analíticas, creativas y colaborativas.

Aspectos metodológicos

El BTP Plan 2022 define los aspectos metodológicos de la propuesta educativa, donde se establecen los diferentes métodos que se sugieren a los docentes. Se destaca en ese sentido, el estudio de casos, la resolución de problemas, el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje cooperativo.

Particularmente, los Laboratorios de Tecnologías UTULAB proponen para su desarrollo la metodología del Pensamiento de Diseño, la cual tiene entre sus principios fundamentales: la centralidad del estudiante y su entorno. Las metodologías de Pensamiento de Diseño se basan en procesos colaborativos que involucran el pensamiento crítico, científico y creativo, y están orientados a la reflexión-acción. A través de estas, se contribuye al análisis e identificación de problemas y su pertinencia, se pone en juego el conocimiento, la técnica, la experimentación y la creatividad hacia la generación de diversas soluciones posibles. Se maquetan y prototipan las ideas para su testeo y validación, y se desarrollan habilidades de comunicación. De esta manera, se despliegan procesos de divergencia, de convergencia y de síntesis.

Según el Proyecto ABT, desarrollado en la DGETP-UTU para Educación Media, el Pensamiento de Diseño puede organizarse en tres etapas: E1. Explorar y comprender, E2. Definir el problema, E3. Crear y Probar.



Se entiende así al Pensamiento de Diseño como agente profesionalizador, capaz de promover una “cultura innovadora” y contribuir al desarrollo de las comunidades educativas.

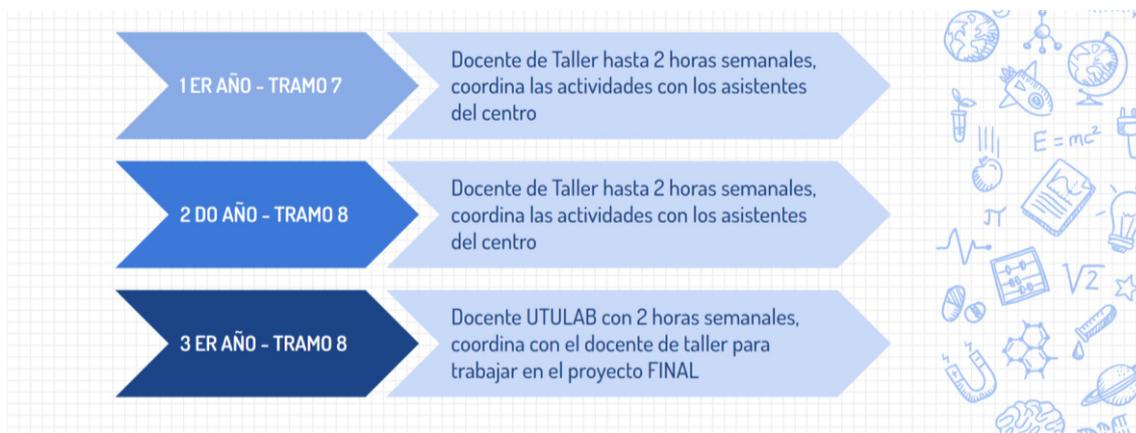
Gestión del Espacio

En este espacio se le dará prioridad a las actividades coordinadas con los talleres propios de la orientación (Automotriz, Bienestar y Salud, Construcción, Gastronomía y Estética Personal) donde se trabajará en torno a uno o varios proyectos. De esta forma, el estudiante adquiere el conocimiento trabajando activamente en un tema que le resulta de interés y que está relacionado directamente con el mundo real. En el desarrollo de sus proyectos, el estudiante busca resolver un problema real o responder a una pregunta desafiante.

El Espacio será organizado por el Centro Educativo que tendrá que prever y contar con los recursos humanos y técnicos necesarios para su desarrollo. Especialmente en primer

y segundo año, el docente de la UC del Espacio Técnico profesional planificará las actividades a desarrollar en UTULAB teniendo dentro de la carga horaria destinada para dicha unidad, hasta 2 horas semanales, las cuales serán organizadas de acuerdo a las particularidades de cada proyecto. El docente de Taller deberá coordinar con el asistente del centro, previamente las actividades, a fin de contar con los insumos y equipamientos necesarios.

Se funcionará teniendo en cuenta el siguiente esquema:



Se propone que el abordaje del UTULAB se desarrolle de la siguiente manera:



En los programas de las UC de Taller se establecerán las recomendaciones para cada una de las orientaciones teniendo en cuenta las características de cada una. Este espacio contará con una “Bitácora” del estudiante donde se registren las actividades que se realicen y el grado de cumplimiento por parte de los docentes involucrados a fin de ser contemplados en la evaluación de los estudiantes.

A continuación se propone una guía para el desarrollo de contenidos y competencias involucradas.

BTP · UTULAB: COMPETENCIAS, OBJETIVOS, CONTENIDOS Y

METODOLOGÍA POR AÑO					
AÑO	COMPETENCIAS GENERALES DEL MCN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	META DE APRENDIZAJE
1 e r a ñ o	<ul style="list-style-type: none"> -Pensamiento creativo. -Pensamiento computacional. -Pensamiento crítico. 	<p>Explorar problemas y bocetado de ideas.</p> <p>Reconocer las tecnologías involucradas y disponibles.</p>	De acuerdo a los contenidos de la UC “Taller y sus tecnologías,” el asistente coordina con el/los docente/s de la UC para la planificación y el trabajo conjunto, considerando los objetivos planteados para el primer año del espacio UTULAB.	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas del Pensamiento de Diseño centrado en las personas y el ambiente. - Técnicas de indagación. - Técnicas de recopilación de información. - Técnicas para la identificación y delimitación de una situación-problema. - Técnicas para la creatividad e ideación. - Técnicas para el trabajo colaborativo. - Técnicas de sistematización de la información: moodboard, esquema visual, tabla de requisitos, bocetado digital (modelado 3D, software vectorial y pixelar, etc.), presentaciones, informes, entre otros. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aborda una temática atendiendo a la complejidad de esta. - Indaga y recopila información en diversas fuentes y recursos. - Analiza, selecciona y sintetiza la información recopilada. - Identifica situaciones problemáticas centradas en las personas y su entorno. - Genera diferentes alternativas. - Comunica las ideas en formatos analógicos y digitales. - Desarrollo para el trabajo colaborativo.
2 d o a ñ o	<ul style="list-style-type: none"> - Pensamiento creativo. - Pensamiento científico. - Pensamiento computacional. - Iniciativa y orientación a la acción. 	<p>Realizar anteproyectos , materialización de ideas y ensayo de posibilidades.</p> <p>Profundizar</p>	De acuerdo a los contenidos de la UC “Taller y sus tecnologías” el asistente coordina con el/los docente/s de la UC para la planificación y el trabajo conjunto,	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas del Pensamiento de Diseño centrado en las personas y el ambiente. - Técnicas del primer año en profundidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Genera alternativas volumétricas físicas y digitales. - Experimenta de forma creativa la materialización de las ideas. - Identifica variables para la selección

		<p>técnicas del primer año.</p> <p>Identificar diversidad de alternativas a un mismo problema o punto de partida.</p>	<p>considerando los objetivos planteados para el segundo año del espacio UTULAB.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de representación y bocetado volumétrico físico y digital (modelos, maquetas, modelado 3D digital, gama de software asociado). - Técnicas y procesos de experimentación creativa con materiales y tecnologías. - Técnicas de ponderación o análisis de requisitos. 	<p>entre las propuestas generadas.</p>
<p>3 e r a ñ o</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pensamiento crítico. - Pensamiento científico. - Pensamiento creativo. - Pensamiento computacional. - Iniciativa y orientación a la acción. 	<ul style="list-style-type: none"> -Conocer y manejar herramientas y software de fabricación digital para el prototipado de soluciones adecuadas a las problemáticas abordadas. -Aplicar técnicas para la validación de un prototipo en relación al problema abordado. -Elaborar un proyecto técnico profesional. -Profundizar técnicas del primer y segundo año. 	<p>De acuerdo a los contenidos de la UC “Taller y sus tecnologías” el docente UTULAB coordina con el/los docente/s de la UC para la planificación y el trabajo conjunto, considerando los contenidos de la UC del Taller, los contenidos de UC UTULAB y los objetivos planteados para el tercer año del espacio UTULAB.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño y fabricación digital (Requisitos de diseño, centralidad en las personas y el ambiente). - Prototipado y validación. -Prototipado en fabricación digital - Tipos y modelos de impresoras 3D. - Desempaque. -Puesta en 	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas del primer y segundo año en profundidad. - Herramientas del Pensamiento de Diseño centrado en las personas y el ambiente. - Técnicas para procesos colaborativos orientados a la innovación. - Técnicas de prototipado y validación. - Técnicas de prototipado digital. - Técnicas de post-producción de prototipos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aborda los procesos proyectuales con solvencia técnica e involucramiento crítico y creativo.

			<p>funcionamiento y ajustes iniciales del equipamiento. -Tipos de Impresiones, materiales y configuraciones o ajustes para un mejor mantenimiento del sistema, gama de software asociado. Impresión de modelos, gama de software asociado. - Proceso de post-producción de los modelos, una vez impresos.</p>		
--	--	--	---	--	--

Espacio* para la reflexión y aporte del Docente sobre el desarrollo de la presente Guía Programática:

*Estos insumos serán tomados en cuenta para la actualización de la presente Guía Programática.