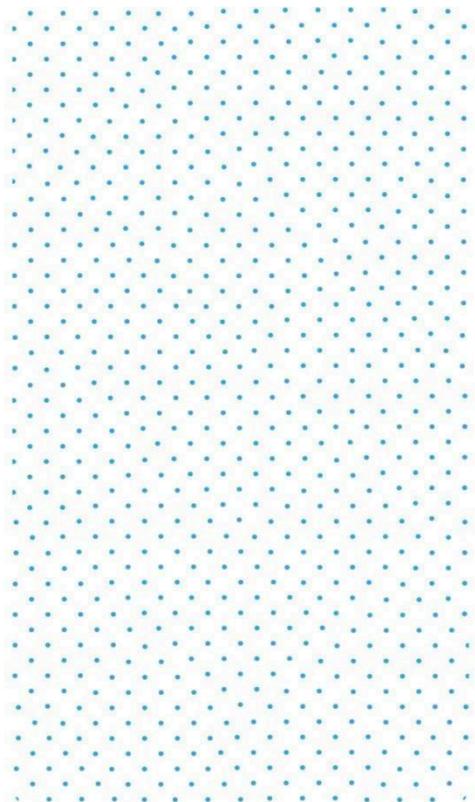


INSPECCIÓN DOCENTE
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR



UNIDAD CURRICULAR

INFORMÁTICA APLICADA
3 HORAS SEMANALES

TRAMO 8 - MÓDULO FORMATIVO 3

ORIENTACIÓN: Alojamiento y servicios turísticos

RUTA FORMATIVA: Alojamiento y servicios turísticos binacional

ESPACIO: Técnico- profesional de centro

COMPONENTE: Autonomía curricular de los centros educativos

FUNDAMENTACIÓN

La presente guía programática tiene como finalidad acercar a los docentes orientaciones para el abordaje de las Unidades Curriculares que integran la propuesta de Bachilleratos Técnicos Profesionales (BTP) Plan 2022¹. La elaboración de la guía programática se enmarca en el proceso de Transformación Curricular Integral de la ANEP y de la Dirección General de Educación Técnico Profesional (DGETP) y los documentos² marco que la sustentan son: 1) Plan de desarrollo estratégico de la ANEP 2020- 2024, 2) Circular N° 47/2021, 3) Marco Curricular Nacional (MCN) 2022, 4) Progresiones de Aprendizaje (PA) 2022, y 5) Plan Bachillerato Técnico Profesional Plan 2022.

El enfoque competencial que promueve el BTP considera lo establecido en el MCN, el cual incluye los principios curriculares, el perfil de egreso, sus competencias y los criterios orientadores para la organización curricular. Dentro de los principios orientadores del MCN (33:2022) se destaca la centralidad del estudiante y de sus aprendizajes, la inclusión, la pertinencia, la flexibilidad, la integralidad de conocimientos, participación y visión ética. Estos principios tienen una función integradora como se refleja en la siguiente cita:

Un modelo curricular integral y coherente debe responder a lógicas que trasciendan las especificidades propias de los diferentes niveles educativos para encontrar una visión común a partir de principios que le otorguen sistematicidad y que hagan realidad la centralidad del estudiante como razón de ser del sistema educativo nacional. Por ello, además de los principios rectores de la educación se presenta un conjunto de principios que orientan al Marco Curricular Nacional. (MCN: 2022, p. 33).

El BTP adopta en este sentido características que lo distinguen de las propuestas educativas de igual nivel, la que integra modificaciones curriculares combinando el enfoque técnico-profesional como eje central de la propuesta. El Plan está organizado en componentes curriculares, a saber alfabetizaciones fundamentales, técnico-tecnológico y autonomía curricular de los centros educativos. Las alfabetizaciones fundamentales posibilitan la culminación de la educación obligatoria, la continuación de las trayectorias educativas a un nivel superior y la navegabilidad entre subsistemas, tanto en el campo disciplinar específico, como en las competencias establecidas en el perfil de egreso general. (BTP: 2022, p. 11).

La organización del Componente de Alfabetizaciones Fundamentales (BTP: 2022, 30-31):

¹ Plan BTP- Aprobación Expediente N°: 2022-25-4-009568 RES 3520-022

² Documentos marcos de este proceso: 1) Plan de desarrollo estratégico de la ANEP 2020- 2024- 2) Circular N° 47/2021 Exp 2021-25-1-001523- del 2/6/2021 3) Marco Curricular Nacional: Exp 2022-25-1-001252 Res 1956/22. 4) Progresiones de Aprendizaje Circular 31/22

1-Alfabetizaciones Fundamentales conformada por los Espacios Curriculares (MCN) de Pensamiento Científico-Matemático, Comunicación y Ciencias Sociales y Humanidades que responden a la resolución de los aspectos generales del ciclo.

2-Alfabetizaciones Fundamentales Aplicadas conformada por los Espacios Curriculares (MCN) de Pensamiento Científico-Matemático, Comunicación, Desarrollo Personal, Expresivo Creativo y Ciencias Sociales y Humanidades que responden a la resolución de los aspectos generales del ciclo aplicados a los conocimientos Técnicos Profesionales afin a la orientación. Estos espacios definirán las Unidades Curriculares que trabajarán los aspectos generales integrados y aplicados al Componente Técnico Tecnológico.

La organización del Componente Curricular Técnico -Tecnológico (BTP: 2022, 30-31):

Este componente está integrado por el Espacio Curricular Técnico Profesional, en el cual se desarrollarán los aspectos transversales y específicos de la orientación que atienden al fortalecimiento de las cualificaciones profesionales, incluyendo el UTULAB (laboratorio de tecnologías).

La organización del Componente Curricular autonomía curricular de los centros educativos (BTP: 2022, 32):

Este componente está integrado por las Unidades Curriculares del Espacio Curricular Técnico Profesional de Centro, que será resuelto teniendo en cuenta las particularidades de las orientaciones, el proyecto de centro y condiciones territoriales (infraestructura, plantel docente, materiales e insumos). Los Talleres de Profundización Profesional (TPP) tienen como finalidad aportar al proceso formativo del estudiante para abordar las competencias específicas de las orientaciones, los saberes y contenidos deseables.

Finalmente la guía es parte constitutiva de la Usina que incluye el Plan BTP 2022 y por lo tanto tiene como fin ser un documento de revisión, producción y ajuste continuo como elemento del desarrollo curricular de la propuesta. Este tomará los insumos reflexivos de los colectivos docentes entendidos como comunidades de aprendizaje que aportarán su mirada para enriquecer el currículo.

COMPETENCIAS GENERALES DEL MCN 2022 VINCULADAS AL ESPACIO

PENSAMIENTO CIENTÍFICO

El siguiente cuadro refiere a las diez competencias generales establecidas en el Marco Curricular Nacional 2022 de la ANEP que se abordan a lo largo de cada uno de los años del Plan BTP 2022, en sus dos Dominios: Pensamiento y comunicación y Relacionamiento y acción.

Tabla 1 - Competencias generales de la educación obligatoria, organizadas por dominios

Dominio Pensamiento y comunicación					
Competencia					
en comunicación	en pensamiento creativo	en pensamiento crítico	en pensamiento científico	en pensamiento computacional	metacognitiva

Dominio Relacionamiento y acción			
Competencia			
intrapersonal	en iniciativa y orientación a la acción	en relación con los otros	en ciudadanía local, global y digital

Tomado del MCN (2022, p. 44)

Cada espacio curricular de esta UC (Unidad Curricular) hace énfasis en las siguientes competencias y sus dimensiones, según los documentos: *Marco Curricular Nacional 2022*, *Progresiones de Aprendizaje* y lo establecido en el *Plan BTP 2022*:

Pensamiento científico

Identifica problemas asociados a fenómenos naturales y sociales y los relaciona con áreas de conocimiento científico o técnico que podrían contribuir a su resolución desde la toma de decisiones fundamentadas. Anticipa e interpreta problemas en una variedad de contextos que vivencia el ciudadano y que requieren para su resolución el empleo de herramientas, métodos y procedimientos de diversos campos científicos. Se compromete y reflexiona sobre temas y situaciones relacionados con la ciencia empleando ideas, conocimientos, modelos científicos y respetando restricciones.

Desarrolla procesos de investigación de carácter riguroso haciendo uso de diferentes metodologías científicas para describir, explicar y elaborar modelos predictivos.

Incorpora y aplica conocimiento científico y técnico para diseñar procedimientos y objetos tecnológicos cuando ello es parte de la solución a los problemas. (MCN, 2022, p.47).

Dimensiones

- Identificación y abordaje de problemas desde su vinculación con el conocimiento científico o técnico.
- Investigación para formular, anticipar, interpretar y resolver problemas en diversos contextos, con base en métodos y metodologías.
- Construcción de argumentos basados en la indagación sistemática y la evidencia.
- Reflexión y valoración de situaciones complejas y relevantes relacionadas con la ciencia y su contexto.

(Progresiones de aprendizaje, 2022, p.20)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Incorpora estrategias en el uso de tecnologías digitales vinculadas con el turismo y aplicadas para la utilización del software específico, la redacción de documentos técnicos y el diseño de productos que le permitan desarrollar proyectos de trabajo en la especialidad.

SABERES ESTRUCTURANTES

1. TECNOLOGÍAS DIGITALES VINCULADAS AL TURISMO

CONTENIDOS

Desglose analítico de los saberes estructurantes

1. Tecnologías Digitales
 - 1.1. Habilidades Digitales
 - 1.1.1. Impacto de la Tecnología en la sociedad
 - 1.1.2. Ciudadanía Digital
 - 1.1.3. Seguridad Informática
 - 1.1.4. Trabajo Colaborativo
 - 1.1.4.1. Sistema Operativo e Internet
 - 1.1.4.2. Cloud Computing
 - 1.1.4.3. Internet de las Cosas (IoT)
 - 1.1.5. Comunicación efectiva
 - 1.1.5.1. Elevator Pitch
 - 1.1.5.2. Perfil personal
 - 1.1.5.3. Curriculum moderno/digital
 - 1.1.5.4. Redes sociales laborales. Promoción y búsqueda de empleo

- 1.1.6. Redacción de Proyectos
 - 1.1.6.1. Plantillas y modelos
 - 1.1.6.2. Estándares. ISO 690:2010, APA, Familia ISO 9000, ISO 21500
- 1.1.7. Presupuestos
- 1.1.8. Presentación de Productos
- 1.2. Tecnologías Aplicadas
 - 1.2.1. Software Aplicado a la Especialidad
 - 1.2.1.1. Software de Proyectos
 - 1.2.1.2. Sistemas GDS (Global Distribution System)
 - 1.2.1.3. Gestión Hotelera PMS (Property Management System)
 - 1.2.2. Representación Digital
 - 1.2.2.1. Plantillas en Canva
 - 1.2.2.2. Diseño de folletos, afiches, artículos
 - 1.2.2.3. Elementos creativos de diseño

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

El Plan BTP 2022 incluye orientaciones metodológicas donde se describen diversas estrategias plausibles a ser empleadas por los docentes de acuerdo a las particularidades de cada una de las unidades curriculares y que siguen los lineamientos de la Educación Inclusiva, considerada política transversal del Plan de Desarrollo Educativo 2020-2024 de la ANEP. Uno de sus objetivos estratégicos fundamentales es proteger las trayectorias educativas de los estudiantes garantizando su acceso, permanencia y egreso de las diversas opciones de la oferta educativa de la DGETP, fomentando tanto la participación de los estudiantes como el desarrollo de aprendizajes de calidad. Se detallan a continuación las metodologías y estrategias sugeridas tanto en el en el Plan BTP (2022: p 35) como en el Plan de Desarrollo Educativo 2020-2024 :

Aprendizaje Cooperativo.	Método expositivo / Clase magistral.
Aprendizaje a través de situaciones auténticas.	Estudio de casos.
Aprendizaje por inducción.	Portafolio de evidencias.
Aprendizaje por indagación.	Aprendizaje a través de lo lúdico y la gamificación.
Aprendizaje basado en proyectos.	Experimentación.
Aprendizaje basado en problemas.	Formación en ámbitos de trabajo.

Debate/Foro de Discusión.

STEAM.

Pensamiento de Diseño.

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

La educación inclusiva es un proceso, que se caracteriza por la ponderación de un conjunto de principios que promuevan el acceso, la participación y el logro educativo a todas las personas, en particular a aquellas en diferentes condiciones subjetivas y situaciones sociales (permanentes o transitorias) en las que puedan ser vulnerados sus derechos.

Es un proceso que pretende eliminar las posibles barreras que se presenten al aprendizaje y la participación plena y activa en la trayectoria educativa. En una propuesta educativa, puede ser desde la falta de un material en formato accesible hasta la forma de presentación de pruebas o evaluaciones y la falta de contextualización. Es importante, entonces, contar con información disponible sobre aquellas barreras que se presentan en cada centro educativo, a fin de trabajar colectivamente para su eliminación.

En tal sentido, para el trabajo a nivel áulico se propone la perspectiva del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Implementar esta perspectiva implica crear entornos de aprendizaje que incluyan a todos los estudiantes de un aula, a sus diversas necesidades y modos de ser y estar en la escuela, manteniendo las expectativas elevadas, ofreciendo un abanico de posibilidades que permita alcanzarlas y generar nuevas. Dicho enfoque no implica dejar de lado el uso de herramientas de apoyo, del trabajo articulado con otros espacios dentro y fuera de las escuelas, así como el uso de materiales de apoyo específicos.

El DUA se basa en tres principios que refieren a la diversidad en los ritmos de aprendizaje, de acercamiento al saber como de expresar el conocimiento.

El primero implica proporcionar opciones de percepción, de lenguaje y símbolos y de comprensión (Cast, 2008). Las distintas opciones para la comprensión se refieren tanto a estrategias como a recursos. Algunas estrategias que se podrían incluir serían: carteleras como soporte de recursos educativos, soporte de portfolios e interactivas con respecto a los procesos de aprendizaje como de enseñanza (Anijovich, 2018).

El segundo principio del DUA, refiere a ofrecer múltiples medios para la Acción y la Expresión (Cast, 2008, pp 14-24), esto nos lleva a la planificación de las actividades, las formas de aproximarse al saber por parte de los inexpertos, la modalidad en que le permiten acceder a las herramientas y tecnologías propias del área como a otros que favorecen el aprendizaje.

El tercer Principio del DUA refiere a proporcionar múltiples medios para la motivación e implicación en el aprendizaje. La dinámica propia de la Educación Tecnológica es una metodología que continuamente proporciona opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia, aumentando -tanto para cada estudiante como para el equipo- la importancia de las metas y objetivos en el transcurso de cualquier proyecto educativo o educativo-productivo. En las mismas es lógico y previsible el variar los niveles de desafío y de apoyo individual grupal y colectivo, fomentando la colaboración y la comunicación entre los estudiantes como entre estos y los docentes, como con los sujetos a quienes se les provee el servicio.

Para esta unidad curricular se sugiere:

El docente deberá planificar actividades que resulten significativas para el estudiante, permitiéndole poner en juego los procesos cognitivos que se pretenden desarrollar de forma progresiva.

Una vez realizado el proceso de evaluación inicial se procederá a adecuar las actividades del curso procurando hacer énfasis en los centros de interés del estudiante, especialmente con estudios de casos y mediante la resolución de problemas. Luego del aprendizaje de los saberes disciplinares se buscará su posterior aplicación donde se utilicen ejemplos que resulten relevantes para los estudiantes, fortaleciendo así los aprendizajes.

Distintos autores (Ander-Egg, 1991; Asunción, 2019; Barrows, 1986; Davini, 2008; Fiore y Leymonié, 2007; García, 1991; Yin, 1994) sugieren implementar durante el curso:

1. Simulaciones y escenarios. Las simulaciones son herramientas eficientes para evaluar competencias en ambientes controlados, que también pueden ser usados como disparadores de actividades. Estas formas de trabajo permiten que los estudiantes tomen decisiones basadas en sus habilidades y conocimientos observando y analizando los resultados de las mismas.
2. Taller. El trabajo en esta modalidad permite integrar actividades prácticas con teóricas, donde se evidencia una relación dialéctica entre ambas dimensiones. Es fundamental que el docente equilibre la aplicación del contenido con la reflexión y los fundamentos que dan lugar al mismo.

3. El trabajo con estudios de casos permite analizar un problema tomando otro como referencia. Esta estrategia es particularmente útil para analizar o estudiar problemas que presentan formas típicas de solución, las cuales evidencian patrones a ser analizados que resultan adecuados desde la disciplina.

4. Los proyectos son tareas que no solo requieren que los estudiantes apliquen sus habilidades y conocimientos en situaciones del mundo real. Son actividades en las cuales el estudiante debe poner en juego sus habilidades para construir nuevo conocimiento, ya que no tiene todas las herramientas para su realización al principio del proyecto. El proyecto implica la selección de caminos propios de aprendizaje por parte del estudiante, requiriendo que el docente forme parte activa del grupo de trabajo, interactuando con las demás asignaturas en una propuesta multidisciplinar y guiando las actividades de los estudiantes.

5. La resolución de problemas permite el abordaje de una situación de dificultad media a baja, con las herramientas que posee el estudiante u otras que surjan en el proceso de trabajo. A diferencia del proyecto, el problema presenta menos grados de libertad que el primero, desde los contenidos, las competencias a abordar y los caminos de aprendizaje propios del estudiante. Así, el problema es particularmente útil como disparador de la actividad, para resolver problemas concretos en una o pocas clases y cuando la autonomía del estudiante no permite el trabajo en proyectos.

6. Software Aplicado. Cada especialidad necesita de softwares específicos para el desarrollo profesional. En este sentido se sugiere destinar un 70% del tiempo en desarrollar competencias informáticas generales y un 30% en softwares aplicados a la especialidad.

En el caso de Alojamiento y Servicios Turísticos es necesario trabajar con software específicos del tipo GDS (Global Distribution System) como AMADEUS y SABRE. Lograr el manejo de estos softwares por parte de los egresados es condición sine qua non del mercado laboral.

8. Recursos Complementarios: Estos recursos son una herramienta valiosa para que los estudiantes enriquezcan su aprendizaje y desarrollen habilidades prácticas en la materia. Al utilizar una variedad de recursos, los estudiantes pueden adaptar su aprendizaje a su estilo individual y alcanzar su máximo potencial.

Algunos de los recursos complementarios que se pueden utilizar en esta unidad curricular son:

- Lecturas adicionales: los profesores pueden recomendar a los estudiantes la lectura de libros, artículos o blogs para ampliar su conocimiento y comprensión de los conceptos teóricos y prácticos. Estos recursos pueden ser especialmente útiles para los estudiantes que quieran profundizar en temas específicos o adquirir habilidades en áreas específicas.
- 2. Tutoriales en línea: hay una gran cantidad de recursos en línea disponibles que ofrecen tutoriales gratuitos y videos instructivos sobre una amplia variedad de temas.

Los estudiantes pueden utilizar estos recursos para aprender a su propio ritmo y repasar los conceptos vistos en clase.

3. Actividades en grupo: trabajar en proyectos en grupo puede ser una forma efectiva de aprender y aplicar los conceptos vistos. Los estudiantes pueden trabajar juntos para desarrollar proyectos prácticos y aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en clase. Además, el trabajo en grupo fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, habilidades que son indispensables en el mundo laboral actual.

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

En referencia a la evaluación, se considera de interés abordar los procesos de desarrollo competencial atendiendo los aportes brindados por el documento de Progresiones de

Aprendizajes 2022 y los sustentos teóricos que se citan a continuación. De esta manera se entiende el proceso de evaluación desde una mirada formativa, que incorpora dispositivos que alientan la retroalimentación con instancias de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, consideradas como prácticas sistemáticas que fortalecen los procesos de aprendizaje. “Cuando hablamos de evaluación nos referimos a un proceso por el cual recogemos en forma sistemática información que nos sirve para elaborar un juicio de valor en función del cual tomamos una decisión” (Anijovich y Cappelletti, 2017, pág. 35).

Este tipo de evaluación procura la toma de conciencia de los estudiantes sobre su propio proceso de aprendizaje, promoviendo su responsabilidad en él, a la vez que desarrolla procesos metacognitivos al respecto.

El sentido de la evaluación reconoce las estrategias de enseñanza y los procesos de aprendizaje que se espera desarrollen los estudiantes. De esta manera si bien, el diagnóstico, la verificación, la devolución y la certificación son algunas de las funciones que puede presentar la evaluación, se destaca entre ellas la función pedagógica que procura la mejora de los aprendizajes -de estudiantes y docentes- y en ese sentido que la evaluación deviene en evaluación para el aprendizaje, al decir de Anijovich “...en su función pedagógica, la evaluación es formativa dado que aporta información útil para reorientar la enseñanza (en caso de ser necesario)” (Anijovich y Cappelletti, 2017, pág. 12).

Evaluar por competencias implica transformar la práctica educativa. Esta debe trascender la internalización de los contenidos conceptuales de la esfera cognitiva. La competencia se va desarrollando al entrar en contacto con la propia tarea, proyecto o creación y su evaluación

deberá entenderse como un acompañamiento a este proceso de aprendizaje, que lleva al estudiante a atravesar diversos contextos y situaciones. La competencia no puede ser observada directamente en toda su complejidad, pero puede ser inferida del desempeño. Esto requiere pensar acerca de los tipos de actuaciones que permitirán reunir evidencia. (Tobón, 2004).

Para esta unidad curricular se sugiere:

Al inicio el docente deberá realizar una evaluación diagnóstica, que le permita identificar el punto de partida del grupo, sus fortalezas y aspectos a mejorar (Fiore y Leymonié, 2007) para determinar luego el énfasis que realizará en los conceptos, procedimientos y actividades a realizar.

Durante el curso la evaluación deberá tener un carácter formativo (Fiore y Leymonié, 2007), no limitándose a la calificación. El docente deberá guiar al estudiante en su proceso de aprendizaje, explicitando qué aspectos debe ser trabajados, así como potenciar las fortalezas y trabajar las debilidades encontradas. Es importante que el docente explique y analice con los estudiantes qué y cómo se evaluará, así como los criterios de logros a considerar.

La evaluación también será sumativa (Fiore y Leymonié, 2007), de modo de incluir en la evaluación los saberes y competencias ya trabajados. De este modo, cada instancia de evaluación no será compartimentada en relación con el resto de las unidades didácticas.

Se recomiendan incorporar actividades de autoevaluación y coevaluación, con el objetivo que los estudiantes puedan evaluar y reflexionar (Medina-Zuta y Deroncele-Acosta 2019) sobre su propio trabajo y el de sus compañeros utilizando para ellos listas de cotejo o rúbricas. Estas actividades deberán fomentar el análisis y reflexión de lo construido y evaluado, desarrollando los procesos de metacognición.

La evaluación no se limitará a la mera calificación de actividades, sino que será parte del proceso formativo, una instancia de aprendizaje en sí misma. De este modo, la evaluación deberá convertirse en parte del proceso en el cual se conoce al estudiante (Álvarez, 2001), permitiendo fortalecer los procesos de aprendizaje, mediante la replanificación y ajustes del curso en base a los resultados obtenidos.

También se sugiere utilizar Portfolios donde los estudiantes puedan almacenar en formato digital y presentar los elementos que demuestren las competencias logradas durante el curso, mediante la evidencia en una serie de productos que pueden ser mostrados y evaluados por los demás.

Además de algún escrito presencial se recomienda la evaluación de actividades domiciliarias, trabajos en equipos y la participación oral y práctica en el aula.

ENTREGABLES. Cada estudiante debe entregar una serie de productos relacionados con las competencias desarrolladas en el mismo buscando integración y coherencia. Se recomienda planificar las actividades de modo que sus productos se integren progresivamente en un producto único que presente coherencia (Shepard, 2006). Es así que se entiende que el docente debería pensar en producto que pueda ser descompuesto en otros tantos, los cuales serán trabajados en las distintas etapas del trabajo áulico.

A mitad del curso se solicitará: (en medio digital)

- Currículum moderno en PDF
- Url del Perfil de LinkedIn Creado
- Videocurrículum en formato de Video.

Para diseñar el currículum se recomienda utilizar herramientas como Canva, Novorésumé o Enhancv y para crear los elementos gráficos para el perfil de LinkedIn, se recomienda utilizar Canva.

Para el diseño del videocurrículum, se recomienda utilizar un celular para grabar el video con la aplicación Video de Teleprompter y terminar la edición en Canva.

Al finalizar el curso deberá entregar un proyecto de trabajo con todos los elementos trabajados en clase y orientado de manera interdisciplinar.

BIBLIOGRAFÍA

Crespi Vallbona, M., & Plannells Costa, M. (2006). Productos y destinos turísticos nacionales e internacionales. Editorial Síntesis

Martín Rojo, I. & Gaspar González, A.I. (2010). Administración de los recursos humanos en las empresas turísticas. Ediciones Pirámide.

Kotler, P., Bowen, J., Makens, J., Rufin Moreno, R. & Reina Paz, M. D. (2004). Marketing para turismo. Pearson.

World Tourism Organization. (2001). Tendencias de los mercados turísticos. Panorama mundial y actualidad del turismo. Organización Mundial del Turismo.

Feijoó, J. L. (2008). La Gestión aplicada a hotelería y turismo: Con herramientas de estrategia, marketing, RRHH y negociación. Ugerman Editor.

Delgado, Jose Maria (2022) Office 2021, Anaya Multimedia

AMC College (Spanish version) (2023). Productividad en la Nube (Microsoft 365), Advanced Micro Systems Sdn Bhd

Fiore, Eduardo y Leymonié, Julia. Didáctica práctica para la enseñanza media y superior. Montevideo: Grupo Magro, 2007

Álvarez, M. (2001). Evaluar para conocer, examinar para excluir. Morata.

Medina-Zuta, P. y Deroncele-Acosta, A. (2019). La evaluación formativa desde el rol del docente reflexivo. Maestro y Sociedad, 16(3), 597-610.

Se ha optado por usar los términos generales en masculino, sin que ello implique discriminación de género. (Resolución n.º 3628/021, Acta n.º 43, Exp. 2022-25-1-000353, 8 de diciembre de 2021).



ANEP



UTU



DTGA

DIRECCIÓN
TÉCNICA DE GESTIÓN
ACADÉMICA

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

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



ANEP



UTU



DTGA

DIRECCIÓN
TÉCNICA DE GESTIÓN
ACADÉMICA