



**ANEP**



**UTU**

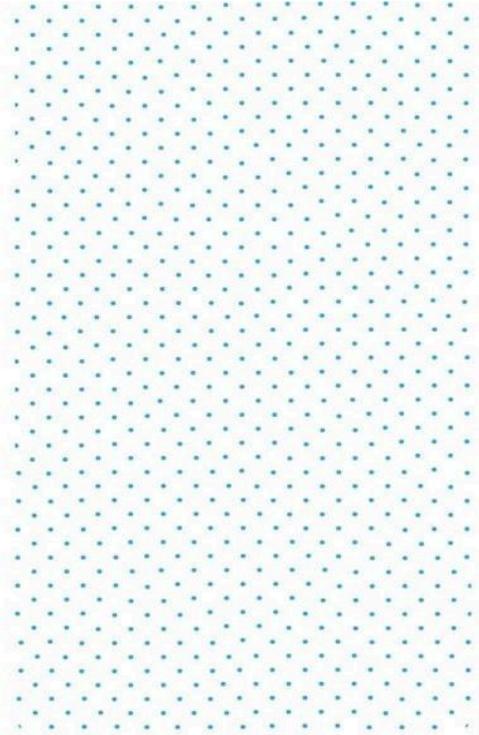


**DTGA**

DIRECCIÓN  
TÉCNICA DE GESTIÓN  
ACADÉMICA

**INSPECCIÓN DOCENTE**

**DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR**



UNIDAD CURRICULAR

## **EXPLORACIÓN PARA EL DISEÑO DE PROPUESTAS PARA JUGAR**

**2 HORAS SEMANALES**

**TRAMO 8 - MÓDULO ANUAL 3**

**ORIENTACIÓN:** Carpintería

**RUTA FORMATIVA:** Muebles y equipamientos

**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 2022. 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 documentos 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-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 afín 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 Tecnico Profesional, en la cual se desarrollará 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 docentes, 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 TÉCNICO PROFESIONAL**

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 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*:

### **Iniciativa y orientación a la acción**

Transforma ideas en acciones que promueven iniciativas personales y colectivas a partir de proyectos individuales o grupales. Planifica proyectos de forma estratégica y analiza las posibilidades para el logro de los objetivos propuestos. El desarrollo de esta competencia promueve en la persona la formulación de objetivos, manteniendo la motivación para alcanzarlos. Establece etapas para su concreción y una evaluación formativa para su posible reformulación. Monitorea y corrige durante todas las etapas del proyecto, con responsabilidad de las acciones propias y valora su impacto en lo personal y lo social-ambiental. (MCN, 2022, p.49).

### **Dimensiones**

- Transformación de ideas en acciones.
- Diseño y desarrollo de proyectos.
- Iniciativa individual o en grupo.
- Planificación estratégica.

(Progresiones de aprendizaje, 2022, p.25)

### **Relación con los otros**

Construye vínculos interpersonales de forma asertiva. Piensa y trabaja en equipo y comprende la importancia de la integración de los aportes individuales y actúa a favor de los objetivos comunes a partir de una construcción asertiva. Desarrolla la empatía y la solidaridad e integra la idea de la otredad, comprende las realidades, los pensamientos y sentimientos de las demás personas y promueve su valoración. Desarrolla la búsqueda de acuerdos como estrategia frente a los conflictos, gestiona el disenso en los diversos contextos de actuación y busca las mejores formas de intercambio. Equilibra y comprende las diferencias, las coincidencias y las complementariedades que se producen en entornos multi e interdisciplinarios de diversa índole. (MCN, 2022, p.50).

### **Dimensiones**

- Vínculos asertivos.
- Reconocimiento del otro.
- Búsqueda de acuerdos ante los conflictos.
- Valoración de las diferencias, las coincidencias y las complementariedades.

(Progresiones de aprendizaje, 2022, p.25)

### **COMPETENCIAS TRANSVERSALES**

1. Participa en proyectos, propone iniciativas y toma decisiones justificadas, utilizando estrategias de negociación en equipos en los que asume diferentes roles. Valora las singularidades con apertura al intercambio y evalúa los recursos disponibles para realizar sus prácticas profesionales con vocación de servicio.
2. Identifica riesgos laborales en tareas rutinarias y no rutinarias en las distintas etapas del proceso, aplica las medidas de control establecidas en el marco

normativo e implementa buenas prácticas para desarrollar y promover la cultura preventiva bajo estándares de calidad y sostenibilidad

3. Desempeña sus prácticas profesionales desde la innovación y creatividad con grados de autonomía o bajo supervisión en ámbitos productivos y/o de servicios actuando proactivamente en diferentes contextos y situaciones que le desafían.

## **COMPETENCIAS PROFESIONALES**

1. Explora y analiza desde lo técnico-tecnológico propuestas para jugar existentes y vinculadas a la orientación para contribuir en la generación de alternativas creativas y seguras.
2. Aplica herramientas de creatividad para contribuir en la generación de alternativas a propuestas de juego existentes.

## **SABERES ESTRUCTURANTES**

1. **ASPECTOS TÉCNICOS- TECNOLÓGICOS DE PROPUESTAS PARA JUGAR**
2. **HERRAMIENTAS DE CREATIVIDAD**

## **CONTENIDOS**

### **Desglose analítico de los saberes estructurantes**

- 1.1 Definición de juego
- 1.2 Aspectos técnico-tecnológicos de juguetes y propuestas de juego existentes vinculadas a la orientación.
- 1.3 Requisitos y consideraciones de normas de seguridad en juguetes y/o equipamientos y zonas de juego (toxicidad, componentes, riesgos, etc.)
- 2.1 Herramientas a seleccionar entre otras: Tormenta de ideas, Método 635, Brainwriting, Circulación de ideas, Bloc de notas colectivo, Conexiones forzadas, Palabras al azar (Random word) o Diccionario, Serendipia, Scamper, Pensamiento metafórico, Test de Torrens, Seis sombreros para pensar, 5 sentidos. Técnicas de trabajo colaborativo.

2.2 Experimentación creativa (desde lo matérico, desde lo constructivo, desde lo funcional, desde la experiencia).

## **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.

Aprendizaje a través de situaciones auténticas.

Aprendizaje por inducción.

Aprendizaje por indagación.

Aprendizaje basado en proyectos.

Aprendizaje basado en problemas.

Método expositivo / Clase magistral.

Estudio de casos.

Portafolio de evidencias.

Aprendizaje a través de lo lúdico y la gamificación.

Experimentación.

Formación en ámbitos de trabajo.

Debate/Foro de Discusión.

Pensamiento de Diseño.

STEAM.

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 todas y 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 les 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.

Además de las metodologías mencionadas previamente, se considerará el abordaje de las competencias generales del MCN 2022, competencias transversales y las competencias específicas establecidas en esta guía programática; así como también, las orientaciones técnicas de los inspectores y/o referentes académicos.

Se sugiere para el abordaje de los diferentes temas seguir una metodología de taller, trabajando con grupos de estudiantes en un número adecuado. Podrán utilizarse otras técnicas acordes con las diferentes unidades temáticas, donde sin descuidar la atención

personalizada del alumno y atendido a sus particularidades, se potencien los beneficios que conlleva el aprendizaje en conjunto y la investigación colectiva.

La metodología es emplear técnicas que favorezcan el desarrollo de la reflexión personal, que contribuyan a la comunicación interpersonal mediante el intercambio de ideas y que fomente el desarrollo de los procesos metacognitivos.

Por esa razón se recomienda:

- Buscar el involucramiento del alumno, y desde sus posturas personales primarias, desarrollar un pensamiento reflexivo. Se incentivará la elaboración de un pensamiento personal basado en una argumentación convincente.
- Realizar propuestas de trabajos personal, a través de la reflexión sobre diversas pautas, que le permitan el conocimiento de sí mismo.
- Promover la investigación en grupos, sobre los proyectos y temas elegidos para el desarrollo de las competencias.
- Actualización permanente utilizando los distintos instrumentos didácticos, que varíen la presentación de las unidades: videos, paneles temáticos, T.I.C.(Tecnologías de la Información y Comunicación), etc.

En el desarrollo de las unidades se utilizará diferentes metodología que permitan orientar al alumno hacia un trabajo por proyectos: expositiva, de investigación, analítica sintética, documental, práctica profesional, inductivo y deductivo. Es importante destacar que la metodología busca la participación del alumno integrado a un grupo, respetando reglas del debate, diferencias y argumentando su posición personal.

Las competencias profesionales se deberán trabajar en forma transversal y los proyectos que se propongan para desarrollar las competencias deberán estar

coordinados, para su realización se debe contar con el material apropiado ya sea fungible, didáctico bibliográfico, herramientas e instrumentos necesarios.

Las cargas horarias deben ser respetadas procurando un adecuado desarrollo de la planificación para lograr las competencias establecidas y facilitar la coordinación con las diferentes áreas.

**Para esta Unidad Curricular se sugiere:**

La metodología aplicada en “Exploración para el diseño de propuestas para jugar” será adecuada a la orientación en la cual se integre, dado que la optativa se propone para distintas orientaciones en diferentes tramos de BT y BTP.

Se fomenta el trabajo autónomo de estudiantes, potenciando la iniciativa y la disposición para la indagación, análisis, experimentación y creatividad. En este sentido, buscará promover y potenciar la capacidad de búsqueda de alternativas a través de procesos experimentales intransferibles transitados en taller.

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las competencias a través de instancias de indagación de los saberes e intereses del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Se propone la puesta en común de los saberes del grupo, y la integración de ejercicios que combinen instancias expositivas -con una alta integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con la práctica experimental y creativa de taller, incluyendo las devoluciones a los estudiantes y sus consultas en modalidad individual y grupal, que favorezcan la valoración del procesos colaborativos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la generación de instancias de puesta en común a través de la cual destacar los aspectos positivos de los resultados entregados, mencionar crítica y objetivamente los aspectos a mejorar, haciendo hincapié en la evolución del proceso.

Es importante promover el registro -por parte de estudiantes- de sus procesos creativos (bitácora, láminas, informes, registro audiovisual, entre otros)

Conceptos y procedimientos sugeridos para todas las orientaciones:

- Aplicar las herramientas para el desarrollo de la creatividad con un objetivo sugerido por el docente.
- Trabajar con juegos y juguetes del entorno cercano al estudiante y estudio de juegos y juguetes vinculados a diversas culturas.
- En aquellas orientaciones vinculadas a la producción de lo material se propone experimentar con diferentes materiales, técnicas y procesos de producción.
- Ejercicios de representación y/o maquetación básica para la comunicación de las ideas y para colaborar en la toma de decisiones en procesos de ideación.
- Proponer actividades desde la experimentación creativa y la búsqueda de alternativas.
- Proponer actividades que habiliten identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo, así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes, atendiendo a la diversidad.

### **Conceptos y procedimientos sugeridos por orientación:**

#### **1.3 Orientación Carpintería**

##### **Ruta Muebles y equipamientos / AC en 3er año:**

Se sugiere explorar en juguetes, mobiliario y equipamiento para el juego en la niñez

### **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:**

La evaluación se hará a través del desarrollo de ejercicios individuales o grupales realizados en aula, por lo que se atenderán tanto el proceso como los resultados.

Se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con estudiantes para el seguimiento de los avances.

Se promoverá la autoevaluación y la autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar a cada estudiante en su proceso de aprendizaje.

## REFERENCIAS

ANEP (2022), *Marco Curricular Nacional*, Montevideo.

ANEP (2022), *Progresiones de Aprendizaje*, Montevideo.

Anijovich, R, Cappelletti, G. (2018). *La evaluación como oportunidad*. Buenos Aires, Paidós.

DGETP (2022), *Plan BTP*. Montevideo.

Tobón, S. (2004). *Formación basada en competencias: pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Ecoe Ediciones, Bogotá.

## BIBLIOGRAFÍA

Bachrach, E. (2013). *Ágilmente. Conecta*.

De Bono, E. (2013). *Pensamiento Lateral. Manual de creatividad*. Paidós Ibérica.

Innovación y Diseño UTU + Agesic + MVDLAB (2020). *Caja de herramientas*.

Etapas del pensamiento de diseño.

<https://drive.google.com/file/d/1FF7nPIFpfH7b7XcNaVolQcyf3rdVEpOt/view?usp=sharing>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Ediciones.

Munari, B (2016). *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.

Tonucci, F. (2014). *La ciudad de los niños. Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Editorial Losada. Buenos Aires. Argentina.

<https://urbanitasite.files.wordpress.com/2020/02/tonucci-la-ciudad-de-los-nic3b1os.pdf>

UNIT (2014). UNIT 200:2014. Accesibilidad de las personas al medio físico. Criterios y requisitos generales de diseño para un entorno edificado accesible. INSTITUTO URUGUAYO DE NORMAS TÉCNICAS. Edición 2014-10-31. Uruguay.

[https://www.dgeip.edu.uy/documentos/2018/privada/normativafrecuente/Normas\\_UNIT2014.pdf](https://www.dgeip.edu.uy/documentos/2018/privada/normativafrecuente/Normas_UNIT2014.pdf)

Uruguay Crece Contigo y Escuela Universitaria Centro de Diseño (2024). Estaciones jugables. Guía orientadora para áreas de juego en espacios interiores de uso común. Ministerio de Desarrollo Social y Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República. Uruguay.

[https://www.gub.uy/ministerio-desarrollo-social/sites/ministerio-desarrollo-social/files/documentos/publicaciones/UCC\\_Estaciones%20jugables\\_p%C3%A1gina%20simple.pdf](https://www.gub.uy/ministerio-desarrollo-social/sites/ministerio-desarrollo-social/files/documentos/publicaciones/UCC_Estaciones%20jugables_p%C3%A1gina%20simple.pdf)

Uruguay Crece Contigo y Escuela Universitaria Centro de Diseño (2024). Parques pintados. Catálogo de ideas para jugar y compartir. Ministerio de Desarrollo Social y Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República.

[https://archivo.mides.gub.uy/innovaportal/file/199120/1/parques-pintados\\_ucc-fadu\\_2024\\_digital.pdf](https://archivo.mides.gub.uy/innovaportal/file/199120/1/parques-pintados_ucc-fadu_2024_digital.pdf)

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