



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

ADMINISTRACIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN TÉCNICO-PROFESIONAL

EXP. 2024-25-4-003829

Res. 2863/2024

Montevideo, 1° de julio de 2024.

VISTO: La nota elevada por la Dirección Técnica de Gestión Académica referente al Concurso de Habilidades Juveniles;

RESULTANDO: I) que las Naciones Unidas en el 2014, declararon el 15 de julio para la celebración del día mundial de las habilidades juveniles, facilitando así las oportunidades para expresar el sentir de la juventud a la vez que se propició la vinculación entre aquella y las instituciones educativas de formación técnica y profesional;

II) que por tal motivo se invita a las comunidades educativas a que identifiquen experiencias de propuestas y soluciones a la vez, que incentive la participación de los estudiantes en el concurso, siendo una oportunidad para poner en juego todas las habilidades donde se promueve las habilidades técnicas y profesionales;

III) que tiene como población objetivo a los estudiantes de Bachillerato donde el hacer los orienta a una formación vinculada a una especialidad profesional o disciplina de la Ciencia y Tecnología relacionada al Sector Productivo, por los motivos expuestos se promueve la participación de todos los estudiantes de EMT, EMP, BP, BF, FINEST, BT y BTP;

IV) que en virtud de lo informado es necesario contar con una partida a rendir cuenta de \$ 200.000;

V) que a fs. 21 se autoriza la misma con cargo al Anticipo General SIIF 26.1.1;

VI) que a fs. 25 el Departamento de Gastos e Inversiones informa que se generó la OP 1505/2024 para efectivizar el pago de la partida a rendir por la suma citada precedentemente;

CONSIDERANDO: I) que esta Institución entiende pertinente visualizar las oportunidades de mejora que los estudiantes han desarrollado en su ambiente, a través de poner en prácticas todas las habilidades adquiridas durante su tránsito educativo, con el objetivo de contribuir en soluciones innovadoras y que aportan valor a la sociedad en su conjunto;

II) que ante lo informado esta Dirección General estima pertinente homologar la orden de pago por \$ 200.000 con cargo al Anticipo General SIIF 26.1.1 a favor de la Dirección Técnica de Gestión Académica y aprobar las bases del Concurso que lucen de fs. 31 a 36;

ATENTO: a lo expuesto y conforme al Artículo 63 Literal C) de la Ley N° 18.437, de fecha 16 de enero 2009 Ley General de Educación;

LA DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN TÉCNICO-PROFESIONAL,
RESUELVE:

1) Homologar la orden de pago por \$ 200.000 (pesos uruguayos doscientos mil) con cargo al Anticipo General SIIF 26.1.1 a favor de la Dirección Técnica de Gestión Académica.

2) Aprobar las bases del Concurso de Habilidades Juveniles que a continuación se detallan:

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Las habilidades juveniles: la educación técnica, tecnológica y profesional para identificar, diseñar y proponer soluciones, sustentables y sostenibles, a problemáticas identificadas en la comunidad.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

INTRODUCCIÓN.

“En 2014 la Asamblea General de las Naciones Unidas declaró el 15 de julio como el Día Mundial de las Habilidades de la Juventud, para celebrar la importancia estratégica de dotar a los jóvenes de aptitudes para el empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.”¹

Desde entonces, se trabaja para facilitar las oportunidades y con ellas hacer que los jóvenes expresen su sentir y, a la vez, propiciar la vinculación entre ellos y las instituciones educativas de formación técnica y profesional.

Este año, con el objetivo de conmemorar un nuevo día de las Habilidades Juveniles, desde la Dirección General de Educación Técnico Profesional (DGETP) se reafirma a través de la 4ta edición de este concurso visualizar las oportunidades de mejora que los estudiantes han desarrollado en su ambiente.

Por este motivo, se encuentra interesante la necesidad de poner en práctica todas las habilidades adquiridas durante su tránsito educativo, con el objetivo de contribuir en soluciones innovadoras que aporten valor a la sociedad en su conjunto.

Este concurso, tiene como población objetivo a los estudiantes de Bachillerato donde el hacer los orienta a una formación vinculada a una especialidad profesional o disciplina de la Ciencia y Tecnología relacionada al Sector Productivo.

Están habilitados a participar estudiantes de todos los grupos de EMT, EMP, BP, BF, FINEST, BT y BTP.

Este año en particular, se incorporan dos nuevos aspectos a incluir en las propuestas presentadas por los estudiantes concursantes:

¹Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/observances/world-youth-skills-day>

- Trabajar enfocándose en la temática de Sustentabilidad y Sostenibilidad.
- Incluir la mirada territorial a través de instancias de presentación de propuestas por región.

OBJETIVO GENERAL:

Generar una solución innovadora que aporte valor a la comunidad y permita a los estudiantes de Educación Media Superior de la DGETP visualizar de forma crítica todas las habilidades juveniles que ponen en juego con tal fin, mediante la investigación y la aplicación del pensamiento crítico.

La solución al problema identificado debe incorporar principios de Sostenibilidad² y Sustentabilidad³, armonizando las necesidades actuales con la preservación de los recursos naturales.

Es necesario implementar procesos que garanticen la protección del medio ambiente, promoviendo un desarrollo que considere el bienestar de la comunidad y fomente prácticas saludables beneficiosas para todos, incluyendo la gestión adecuada de los recursos naturales. Esto permitirá el cuidado de los espacios mediante el uso responsable de materiales y la implementación de intervenciones que posibiliten la interacción humana en armonía con el entorno, asegurando su perdurabilidad a lo largo del tiempo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Detección de soluciones a problemas reales.
- Promover el trabajo colaborativo.

² Sostenibilidad: “Un proceso sostenible es cuando ha desarrollado la capacidad para producir indefinidamente a un ritmo en el cual no agota los recursos que utiliza y que necesita para funcionar y no produce más contaminantes de los que puede absorber su entorno”. Calvente, (2007). El concepto moderno de sustentabilidad. Pág. 2

³ Sustentabilidad: “El desarrollo sustentable hace referencia a la capacidad que haya desarrollado el sistema humano para satisfacer las necesidades de las generaciones actuales sin comprometer los recursos y oportunidades para el crecimiento y desarrollo de las generaciones futuras” Calvente, (2007). El concepto moderno de sustentabilidad. Pág. 3



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

- Crear espacios de demostración del potencial de los estudiantes.
- Promover la generación de conocimiento nuevo y potencial de los estudiantes.
- Fomentar la innovación.

INSCRIPCIÓN:

Se deberá confeccionar un video de hasta 60 (sesenta) segundos donde se presente la solución diseñada, en la que el estudiante o los estudiantes en grupo (que puede ser integrado por hasta tres estudiantes) comuniquen su producto y experiencia.

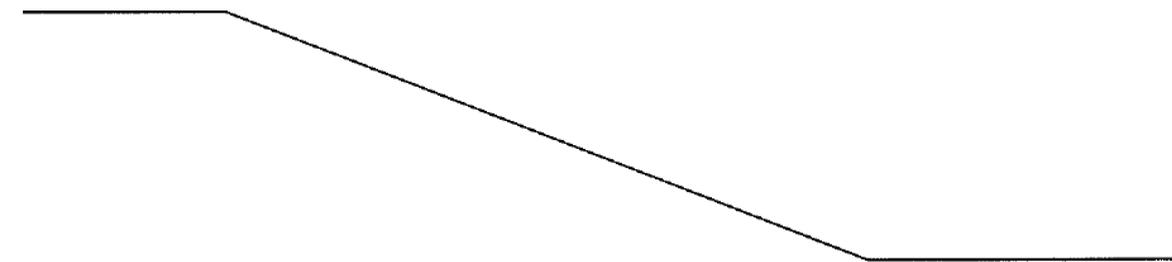
Los estudiantes deberán responder en su pieza audiovisual:

1. ¿Cuál es la problemática identificada?
2. ¿Cómo la resolverán?

La propuesta contemple una solución a futuro donde se evidencie las 3 R⁴:

- reducir
- reciclar
- reutilizar

El paso del tiempo, seguramente, provocará rotura y/o desgaste del mismo, por lo que, de esta manera se contribuye a que lo presentado no sea hoy un producto amigable con el medio ambiente pero a futuro un desecho más.



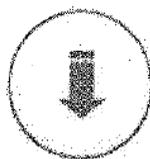
⁴ Villarroel, D. (). Regla de las 3R: Reducir, Reutilizar y Reciclar. <https://es.slideshare.net/slideshow/regla-de-las-3r-reducir-reutilizar-y-reciclar/129354782>

REGLA DE LAS 3 R: REDUCIR, RECICLAR Y REUTILIZAR

¿Qué es la regla de las 3 R: reducir, reutilizar y reciclar?

Las tres erres (3 R) es una regla para cuidar el medio ambiente, específicamente para reducir el volumen de residuos o basura generada.

En pocas palabras, las 3 R te ayudan a **tirar menos basura, ahorrar dinero y ser un consumidor más responsable**, así reduciendo tu huella de carbono. Y lo mejor de todo es que es muy fácil de seguir, ya que sólo tiene tres pasos: **reducir, reutilizar y reciclar**.



REDUCIR



REUTILIZAR



RECICLAR

Preguntas orientadoras

- ¿Cómo contribuye a cuidar y mejorar el medio ambiente?
- ¿Por qué es necesario trabajarla, por qué se entiende como una problemática?

Se propone realizar una etapa de presentación de propuestas y pre selección por parte de cada uno de los Campus y las dos regiones metropolitanas. (Ver fases)

Cada Campus y región organizará la pre-selección de las dos mejores propuestas siguiendo los criterios de evaluación definidos en estas bases. Las dos propuestas de los equipos seleccionadas viajarán a Montevideo el día 11 de setiembre para participar en la jornada hackathon de Habilidades Juveniles.

Una vez en el lugar trabajarán sobre las soluciones proyectadas con mentores especializados, y participarán de charlas a cargo de referentes del medio tecnológico.

DESARROLLO A TRANSITAR:

Enfoque territorial:

Se trabajará por medio de la presentación de propuestas postuladas por los equipos de estudiantes. Cada Campus organizará la pre-selección de las dos mejores propuestas siguiendo los criterios de evaluación definidos en la rúbrica de las bases del concurso.



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

El propósito territorial se fundamenta en generar mayor participación de todos los estudiantes dentro del Campus o región. Hacemos eco de la expresión “No dejar a nadie atrás...” presentada en el Foro Mundial sobre la Educación (UNESCO 2015)⁵, en el entendido de que no acceder a la información del concurso equivale a perder una oportunidad de expresar las Habilidades Juveniles adquiridas en el proceso de la formación Técnica Profesional.

Los dos equipos pre-seleccionados, por cada Campus o Región, viajarán a la jornada hackathon del Concurso Habilidades Juveniles a celebrarse en Montevideo el día 11 de setiembre.

En dicha jornada de trabajo experimentarán y profundizarán, fundamentalmente, las competencias⁶ de comunicación, pensamiento crítico, pensamiento creativo y pensamiento científico, a través del trabajo colaborativo y en apoyo constante de mentores especializados en las temáticas de las propuestas preseleccionadas.

El 12 de setiembre a la mañana se continúa trabajando en la mejora de sus soluciones logrando sumar valor a sus prototipos. Al medio día realizarán sus presentaciones ante el tribunal, quién seleccionará 3 (tres) de las 14 (catorce) propuestas participantes para recibir la premiación que se efectuará en la Rural del Prado.

LA PROPUESTA TENDRÁ LAS SIGUIENTES FASES:

1. Lanzamiento del Concurso: 26 de junio a las 12 hs presencial en Salón de actos San Salvador 1674. Y se transmite por Canal YOUTUBE a nivel Nacional

⁵ United Nation Educational, Scientific and cultural organization (UNESCO) (2015). Foro Mundial sobre la Educación. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233245_spa

⁶ Progresiones de Aprendizaje. Transformación Curricular Integral. Anep. 2022

2. Fase de Postulación: desde el 26 de junio al 12 de agosto. Postulación mediante presentación del video enviado a concursohabilidadesjuveniles@utu.edu.uy.

3. Fase de preselección de soluciones (Campus y Regiones): Plazo de presentación para pre selección: semana del 19 al 23 de agosto.

4. Fase de Trabajo colaborativo de estudiantes: 11 y 12 de setiembre. Dispondrán de mesa de trabajo y herramientas de acuerdo con su prototipo. Tendrán un mentor asignado y el asesoramiento colaborativo del resto. Recibirán dos charlas formativas: Temas, Pitch, procesos de innovación aplicados a obtener la sustentabilidad y sostenibilidad de los productos.

5. Fase de selección y comunicación de los Ganadores: 12 de setiembre.

6. Fase de Premiación: 12 de setiembre en la Rural del Prado.

MODALIDAD DE INSCRIPCIÓN:

Se enviará la postulación en archivo adjunto en formato Mp4 al correo electrónico: concursohabilidadesjuveniles@utu.edu.uy

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA PRESELECCIÓN Y SELECCIÓN FINAL (Ver Rúbrica):

- Duración del tiempo del video
- Originalidad
- Creatividad
- Comunicación
- Reflexión
- Diseño Visual

Se contempla, al momento de la evaluación de cada propuesta presentada, el concepto de sustentabilidad y sostenibilidad como eje fundamental y medular de cada propuesta.


ANEP

UTU
**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL**
AUTORIZACIÓN PARA UTILIZACIÓN DE IMAGEN:

Los estudiantes preseleccionados deberán adjuntar el formulario de “autorización de imagen” disponible en la página web institucional.⁷

PREMIOS PARA LOS SELECCIONADOS FINALES:
PRIMERA MENCIÓN:

1 Laptop para cada integrante del equipo.

SEGUNDA y TERCERA MENCIÓN:

1 Tablet para cada integrante del equipo.

Rúbrica de evaluación del Concurso

NIVELES DE AVANCE DIMENSIONES	ESCASO	AÚN EN PROCESO	AMPLIAMENTE LOGRADO	AVANZADO
Duración del Corto	Presenta dificultades en el manejo del tiempo de presentación.	El tiempo de presentación dificulta comprender la propuesta.	Cumple con el tiempo establecido por las bases del concurso.	Cumple con el tiempo establecido por las bases del concurso y logra una muy buena presentación.
Originalidad	El planteo presenta escasa novedad.	La propuesta presenta algunos elementos novedosos.	La propuesta es novedosa y presenta algunos elementos singulares.	La propuesta logra una solución innovadora y única.
Creatividad	La propuesta carece de una solución novedosa.	Presenta una propuesta limitada en sus novedades e intenciones.	La propuesta aplica una perspectiva de cambio ante diferentes situaciones problemáticas.	Presenta una propuesta desafiante, innovadora y que hace valoración de aspectos éticos de la misma.
Reflexión	Hay un escaso nivel de reflexión en la propuesta presentada.	Expone dificultades para realizar un análisis reflexivo en profundidad.	Presenta logros significativos en la reflexión de su solución, aplicando información de otros contextos a nuevo de análisis.	La propuesta evidencia una profunda reflexión sobre la problemática y pertinencia en la solución propuesta.
Comunicación	Propuesta confusa y poco efectiva.	Propuesta que presenta dificultades y transmite el mensaje en forma poco clara.	Propuesta clara, coherente y entendible.	Propuesta clara, convincente y efectiva.
Diseño Visual	Poco atractivo o descuidado.	Diseño con escaso cuidado en la presentación y con algunos pocos elementos atractivos.	Diseño ordenado que presenta formas y estilos que despiertan interés.	Diseño visual atractivo, muy bien elaborado e ingenioso en su presentación.

⁷ <https://www.utu.edu.uy/formularios-institucionales>

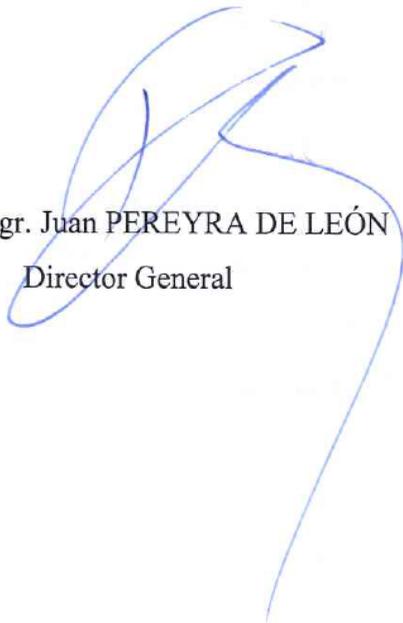
3) Comuníquese por la Mesa de Entrada de Dirección General a la Subdirección y a la Secretaría Docente de este Subsistema.

4) Pase a la División Comunicaciones y Cultura para su publicación en el portal web institucional y siga al Departamento de Administración Documental para comunicar a las Direcciones Técnicas de Gestión Académica y de Gestión Educativa y por su intermedio a las dependencias correspondientes. Cumplido, pase al Programa de Gestión Financiero Contable (Departamento de Gastos e Inversiones) . Hecho, archívese.



Dra. Lila Beatriz CURBELO SALVO
Secretaria General

NC/mb



Ing. Agr. Juan PEREYRA DE LEÓN
Director General