

CONCURSO Habilidades Juveniles 2024

Identificar, diseñar y proponer **soluciones sustentables y sostenibles**, a problemáticas identificadas en la Comunidad.



Lanzamiento 26 de Junio

Salón de Actos de UTU Central 12:00 hs.

 Transmisión en vivo:
YouTube **UTU_Uruguay**



Postulá tu idea

- Dirigido a estudiantes de EMT, EMP, BTP, BP, BT, BF y FINEST
- Ideá tu producto
- Desarrollá un prototipo
- Envió un video contando tu idea

Informes e Inscripciones:
concursohabilidadesjuveniles@utu.edu.uy



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL



DTGA

DIRECCIÓN
TÉCNICA DE GESTIÓN
ACADÉMICA

Centenario
UTU



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

AÑO 2024

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN

TÉCNICO PROFESIONAL

ING. AGR. JUAN PEREYRA

Director General

PROF. DRA. LAURA OTAMENDI

Subdirectora General

LIC. LAURA BIANCHI

Dirección Técnica de Gestión Académica

INSP. PROF. MARY FARÍAS

Dirección Técnica de Gestión Educativa

PROF. OSVALDO RODRIGUEZ SUM

Secretario Docente

INSP. PROF. JULIO RODRÍGUEZ VAUCHER

Director de Programa de Educación Media

ING. Agr. JUAN JOSÉ FITIPALDO

Programa de Educación para el Agro

Elaboraron el documento

Virginia Figueroa

Cecilia Negro

Florencia Sevrini

BASES del Concurso Habilidades Juveniles

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.

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:

- 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

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

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

garanticen la protección del medio ambiente, promoviendo un desarrollo que considere el bienestar de la comunidad y fomenten 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.
- 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.

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

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.

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.

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

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 pre-seleccionadas.

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.
2. Fase de Postulación: desde el 26 de junio al 12 de agosto. Postulación mediante la 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.

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:

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

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

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	ESCASO	AÚN EN PROCESO	AMPLIAMENTE LOGRADO	AVANZADO
DIMENSIONES				
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 nuevos 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